

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN
APLIKASI "PEDULILINDUNGI" DENGAN *TECHNOLOGY*
ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan program Magister Akuntansi
Pascasarjana STIE YKPN**



Juwita Andriani

122000698

PROGRAM PASCASARJANA

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI

YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI "PEDULILINDUNGI" DENGAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

dipersiapkan dan disusun oleh:

Juwita Andriani

Nomor Mahasiswa: 122000698

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal: 15 Maret 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Magister Akuntansi () di bidang Akuntansi

SUSUNAN TIM PENGUJI

Pembimbing



Dr. Wing Wahyu Winarno, MAFIS., Ak., CA.

Ketua Penguji



Dr. Julianto Agung Saputro, S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Anggota Penguji



Dr. Bambang Suropto, M.Si., C.M.A., Ak., CA.

Yogyakarta, 15 Maret 2022
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN
Ketua,




Wisnu Prajogo, MBA.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI "PEDULILINDUNGI" DENGAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*

Juwita Andriani¹, Wing Wahyu Winarno²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta

²Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta

Email: juwitaandriani057@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar di negara khususnya Indonesia telah berlangsung selama hampir dua tahun. Pada awal 2020 tersebut pandemi Covid-19 mengejutkan dunia, dan seluruh penduduk dunia mengalami kepanikan atas pandemi ini. Pemerintah Republik Indonesia melakukan berbagai usaha untuk menangani penyebaran virus Covid-19, salah satunya adalah adanya pemanfaatan teknologi informasi. Dalam situasi pandemi, menggunakan komunikasi digital banyak digunakan oleh masyarakat, dengan begitu KEMKOMINFO dan Kementrian Badan Milik Negara (BUMN) bekerjasama menciptakan sebuah aplikasi *mobile application* yaitu bernama aplikasi “PeduliLindungi”. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui elektronik seperti smartphone, laptop, dan lainnya. Pemerintah mulai mewajibkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi untuk semua orang yang akan beraktifitas ruang publik. Sampel dalam penelitian ini adalah pelajar/mahasiswa/i, dosen, PNS, pegawai BUMN, pegawai swasta dan lainnya yang berada di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pengguna yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Hasil penelitian membuktikan bahwa *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan, *Self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi. Alat uji pada penelitian ini menggunakan WARP-PLS dengan 366 responden.

Kata kunci: *self-efficacy*, persepsi kemudahan, *subjective norm*, persepsi kegunaan, aplikasi PeduliLindungi dan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic that has spread in the country, especially Indonesia, has been going on for almost two years. At the beginning of 2020, the Covid-19 pandemic shocked the world, and the entire world population panicked over this pandemic. The Government of the Republic of Indonesia has made various efforts to deal with the spread of the Covid-19 virus, one of which is the use of information technology. In a pandemic situation, using digital communication is widely used by the community, so KEMKOMINFO and the Ministry of State-Owned Enterprises (BUMN) collaborate to create a mobile application called the "PeduliLindungi" application. This application can only be accessed via electronics such as smartphones, laptops, and others. The government has begun to require the use of the PeduliLindungi application for everyone who will be doing public space activities. The samples in this study were students, lecturers, civil servants, BUMN employees, private employees and others who were in Indonesia. This study uses a purposive sampling technique with user criteria using the PeduliLindungi application. The results of the study prove that self-efficacy has a positive effect on perceived ease of use, self-efficacy has no effect on the use of the pedulilindungi application, subjective norm has a positive effect on perceived usefulness, subjective norm has a positive effect on the use of the pedulilindungi application, perceived ease of use has a positive effect on the use of the pedulilindungi application, perceived usefulness has a positive effect on the pedulilindungi application. The test equipment in this study used warp-pls with 366 respondents.

Keywords: *self-efficacy, perceived ease of use, subjective norm, perceived usefulness, PeduliLindungi application and Technology Acceptance Model (TAM)*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar di negara khususnya Indonesia telah berlangsung selama hampir dua tahun. Pada awal 2020 tersebut pandemi Covid-19 mengejutkan dunia, dan seluruh penduduk dunia mengalami kepanikan atas pandemi ini. Pandemi Covid-19 merupakan penyakit yang sebelumnya dikenal dengan wuhan pneumonia karena pertama kali terjadi di kota Wuhan, Cina. Pandemi Covid-19 ini disebabkan oleh virus corona (Sudiarsa dan Wiraditya, 2020).

Pemerintah Republik Indonesia melakukan berbagai usaha untuk menangani penyebaran virus Covid-19, salah satunya adalah adanya pemanfaatan teknologi informasi. Dalam situasi pandemi, menggunakan komunikasi digital banyak digunakan oleh masyarakat, dengan begitu KEMKOMINFO dan Kementerian

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Badan Milik Negara (BUMN) bekerjasama menciptakan sebuah aplikasi mobile application yaitu bernama aplikasi “PeduliLindungi” (Putri dan Hamzah, 2021).

Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui elektronik seperti smartphone, laptop, dan lainnya (Herdiana, 2021). Aplikasi PeduliLindungi dilengkapi dengan fitur-fitur seperti daftar vaksin, riwayat dan tiket vaksin, sertifikat vaksin, EHAC, hasil tes Covid-19, riwayat check-in, aturan perjalanan, teledokter, pelayanan kesehatan, dan statistic Covid-19 (Lindungi, 2021). Menurut penelitian Frindo et al (2020) berdasarkan informasi dari website <https://pedulilindungi.id/> telah dikembangkan aplikasi pedulilindungi untuk membantu menyaring instansi pemerintah terkait pencegahan penyebaran penyakit Coronavirus (COVID-19). Aplikasi ini mengikutsertakan masyarakat untuk saling berbagi data lokasinya selama perjalanan sehingga pengguna aplikasi ini akan diberitahu jika berada di zona merah, area atau kecamatan yang positif terinfeksi COVID-19. Untuk mengetahui apakah aplikasi PeduliLindungi ini berguna dan memberikan kemudahan bagi masyarakat, kepercayaan bahwa mampu menggunakan aplikasi ini, dan harapan normatif tentang aplikasi ini bagi masyarakat, maka diperlukan penelitian lebih lanjut yaitu dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis sikap pengguna aplikasi PeduliLindungi terhadap perkembangan teknologi dan dirancang dengan tujuan menganalisis penggunaan teknologi atau sistem informasi (Sefrika, 2021). Pemerintah mulai mewajibkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi untuk semua orang yang akan beraktifitas ruang publik. Dengan aplikasi ini terdapat data pengguna yang sudah atau belum mendapatkan vaksin Covid-19, dengan menunjukkan sertifikat vaksin.

Penelitian ini layak untuk diteliti karena dipenelitian sebelumnya masih minim yang melakukan penelitian pada aplikasi PeduliLindungi, dikarenakan aplikasi ini baru di Indonesia. Masalah yang sudah diketahui pada penelitian ini yaitu penggunaan variabel *self-efficacy*, *subjective norm*, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan sudah banyak dilakukan pada aplikasi elektronik, akan tetapi masalah yang belum diketahui dalam penelitian ini yaitu keterkaitan atau hubungan variabel-variabel tersebut dengan variabel penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

LANDASAN TEORI DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian Teknologi Informasi karena model ini

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sederhana dan mudah diterapkan. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi tersebut dalam pekerjaan pengguna (Usman et al., 2021). TAM mempunyai dua bagian utama, yaitu persepsi kemudahan dan juga persepsi kegunaan. TAM berasumsi bahwa penerimaan individu terhadap suatu sistem teknologi informasi ditentukan oleh oleh dua bagian tersebut. Bagian-bagian dalam TAM ada tiga konstruk yaitu sikap Menggunakan Teknologi (*Attitude Towards Using Technology*), niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual technology Use*) Perilaku. Penelitian ini menggunakan konstruk ketiga yaitu Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual technology Use*), dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi perilaku dalam penelitian ini adalah penggunaan sesungguhnya teknologi dari penggunaan aplikasi PeduliLindungi (Mayjeksan dan Pibriana, 2020).

A. Pengaruh *self-efficacy* terhadap persepsi kemudahan

Self-efficacy pada penelitian ini mengukur perkiraan atas seseorang dari kemampuannya untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Oleh karena itu, jika seseorang merasa memiliki kemampuan yang besar dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka orang tersebut akan lebih cenderung menggunakan aplikasi tersebut. Kemampuan efikasi diri tersebut dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Usman et al. (2021) dan penelitian Fatma et al (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis pertama (H1) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1: *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan

B. Pengaruh *self-efficacy* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

Self-efficacy dalam penggunaan aplikasi PeduliLindungi adalah pengguna aplikasi yang memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya menggunakan aplikasi PeduliLindungi. dapat dikatakan bahwa *self-efficacy* berkaitan tentang semakin tinggi *self-efficacy* atau jika seseorang memiliki kemampuan yang besar dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka semakin meningkat pula penggunaan aplikasi PeduliLindungi (Nursiah, 2017). Pernyataan ini didukung oleh penelitian Fatma et al (2019), Usman et al (2021), Mada dan Putri (2021), Triana et al (2018) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan e-SPT, *software* akuntansi, *online banking*, sistem keuangan

desa. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis kedua (H2) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H2: *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

C. Pengaruh *subjective norm* terhadap persepsi kegunaan

Norma subjektif diartikan juga sebagai persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia harus atau tidak harus melakukan perilaku yang bersangkutan. Persepsi kegunaan merupakan sesuatu yang memberi orang pernyataan bahwa mereka percaya menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja mereka (Fatma et al., 2019). *Subjective norm* dalam penelitian ini dimaksudkan ketika keluarga dan orang-orang terdekat menganggap penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan, maka pengguna aplikasi juga akan menganggap bahwa penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan dan meningkatkan kinerja mereka. Menurut penelitian Fatma et al (2019) dan Usman et al (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa norma subjektif berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, yang berarti bahwa ketika norma subjektif (keluarga, rekan kerja, senior, dll) menganggap e-SPT memberikan keuntungan, wajib pajak juga akan menganggap bahwa e-SPT memberikan keuntungan bagi mereka, terutama untuk meningkatkan kinerjanya. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke tiga (H3) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H3: *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan

D. Pengaruh *subjective norm* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

penelitian Benyamin et al (2018) menjelaskan jika seseorang merasa bahwa orang-orang yang penting bagi mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi elektronik, mereka cenderung melakukannya. Hal ini membuktikan bahwa norma subjektif mempengaruhi penggunaan teknologi elektronik. Norma subjektif dalam penelitian ini dimaksudkan jika pengguna merasa bahwa orang-orang yang penting bagi mereka (keluarga, teman dll) percaya bahwa mereka harus menggunakan aplikasi PeduliLindungi, mereka cenderung akan menggunakannya. Dan jika semakin tinggi persepsi pengguna aplikasi PeduliLindungi mengenai tekanan sosial untuk melakukan sesuatu dalam hal ini menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka akan semakin tinggi pula minat pengguna aplikasi untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Berdasarkan

landasan teori tersebut, maka hipotesis ke empat (H4) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H4: *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

E. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

Menurut Yolanda (2017) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai suatu ukuran sebuah sistem yang dengan mudah di pahami dan digunakan. Indikator persepsi kemudahan ada tiga hal yaitu sistem mudah digunakan berkaitan dengan sistem sesuai dengan kebutuhan, fleksibel digunakan, tidak rumit, tidak melakukan kesalahan dan tidak membutuhkan usaha yang keras, mudah dibaca dan tidak mengalami kebingungan. Selanjutnya menurut penelitian Nursiah (2017) mendefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi dapat dengan mudah dipahami. Penelitian dalam konteks aplikasi PeduliLindungi ini, persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*) diartikan sebagai seberapa mudah penggunaan aplikasi PeduliLindungi bagi pengguna aplikasi. Jika semakin mudah menggunakan aplikasi ini, maka mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakannya. Oleh karena itu, semakin tinggi persepsi kemudahan yang dihasilkan aplikasi PeduliLindungi, maka mempengaruhi minat menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke lima (H5) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H5: Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

F. Pengaruh persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

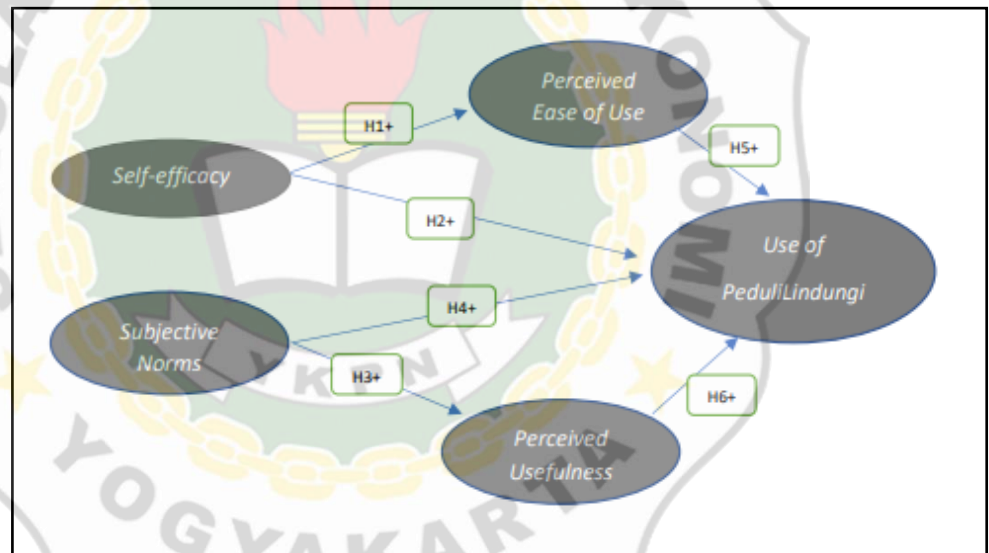
Persepsi kegunaan menurut Pricilia (2016) didefinisikan sebagai suatu ukuran penggunaan suatu teknologi dipercaya mendatangkan manfaat bagi orang-orang yang menggunakannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Usman et al (2021) menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan. Selanjutnya pada penelitian Aditya dan Putra (2021) menyatakan persepsi kegunaan berpengaruh positif pada minat menggunakan *e-commerce*, yang artinya semakin tinggi persepsi kegunaan yang dihasilkan suatu sistem, mempengaruhi minat menggunakan *e-commerce* oleh mahasiswa tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kegunaan dari penggunaan aplikasi PeduliLindungi dapat meningkatkan minat, kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya. Persepsi kegunaan bagi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

penggunanya berkaitan dengan produktivitas dan efektifitas sistem tersebut dari kegunaan dalam tugas secara menyeluruh. Dalam konteks aplikasi PeduliLindungi dipenelitian ini, persepsi kegunaan ini diartikan sebagai seberapa besar manfaat/kegunaan aplikasi PeduliLindungi bagi pengguna aplikasi. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke enam (H6) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H6: Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Model Penelitian



METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua orang yang berada di Indonesia. Sampel dalam penelitian ini adalah pelajar/mahasiswa/i, dosen, PNS, pegawai BUMN, pegawai swasta dan lainnya yang berada di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pengguna yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sampel dan Tingkat Pengambilan

Responden	Kuesioner yang Terisi	Kuesioner yang Tidak Sesuai kriteria	Kuesioner yang Diolah
Pengguna Aplikasi PeduliLindungi	382	16	366

Sumber: Data Primer, diolah (2022)

Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan Partial Least Square. Evaluasi model PLS terdiri dari model pengukuran (*outer model*) model struktural (*inner model*). Model pengukuran untuk menilai reliabilitas model atau validitas model, dan model struktural digunakan untuk memprediksi kasualitas hubungan atau pengujian hipotesis (Abdillah, 2015).

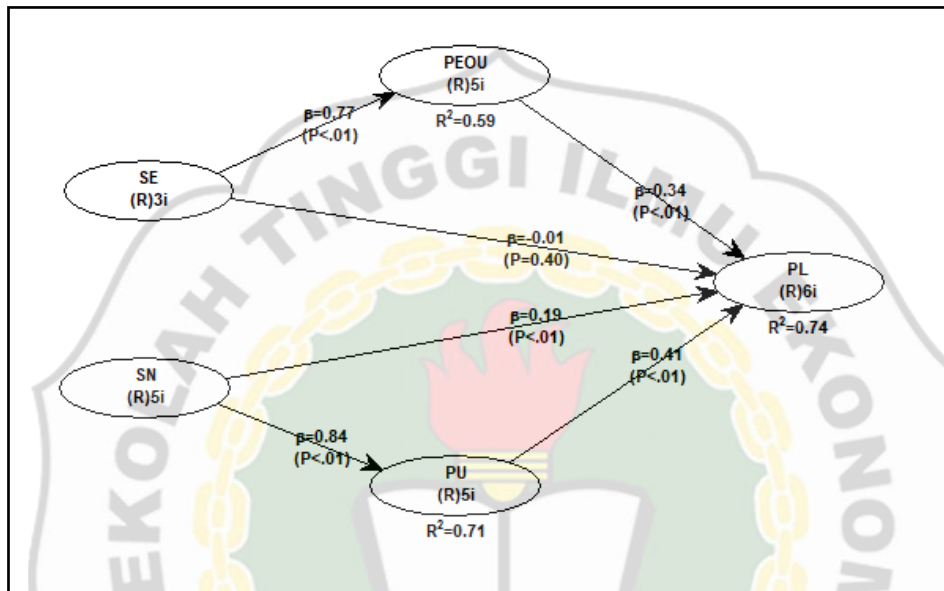
Model pengukuran (*outer model*)

Construct Item	Combined loading					AVE	CR
	SE	PEOU	SN	PU	PL		
SE.1	0.745					0.648	0.847
SE.3	0.841						
SE.4	0.826						
PEOU.1		0.790				0.667	0.909
PEOU.2		0.817					
PEOU.3		0.844					
PEOU.4		0.821					
PEOU.5		0.811					
SN.1			0.782			0.704	0.922
SN.2			0.830				
SN.3			0.881				
SN.4			0.869				
SN.5			0.827				
PU.1				0.857		0.711	0.925
PU.2				0.828			
PU.3				0.792			
PU.4				0.881			
PU.5				0.855			
PL.1					0.760	0.621	0.907
PL.2					0.750		
PL.3					0.817		
PL.4					0.837		

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PL.5					0.836		
PL.6					0.720		

Model struktural (*inner model*)



Keterangan:

- SE: *Self-efficacy*
PEOU: Persepsi kemudahan
SN: *Subjective norm*
PU: Persepsi kegunaan
PL: Penggunaan Aplikasi PeduliLindungi

Dilihat bahwa variabel persepsi kemudahan dapat dijelaskan sebesar 59% oleh variabel *self-efficacy*. Sedangkan 41% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Variabel persepsi kegunaan dapat dijelaskan sebesar 71% oleh variabel *subjective norm*. Sedangkan 29% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Variabel penggunaan aplikasi PeduliLindungi dapat dijelaskan sebesar 74% oleh variabel *self-efficacy*, persepsi kemudahan, *subjective norm* dan persepsi kegunaan. Sedangkan 26% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

Penjelasan pengaruh antar variabel sebagai berikut:

- 1) Pengaruh *self-efficacy* terhadap persepsi kemudahan berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)=(0,77) yaitu menunjukkan angka

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

positif, sedangkan nilai signifikansi $P < .01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis pertama terdukung.

- 2) Pengaruh *self-efficacy* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,01) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P=0.40$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di atas 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis kedua tidak terdukung.
- 3) Pengaruh *subjective norm* terhadap persepsi kegunaan berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,84) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P < .01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke tiga terdukung.
- 4) Pengaruh *subjective norm* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,19) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P < .01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke empat terdukung.
- 5) Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,34) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P < .01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke lima terdukung.
- 6) Pengaruh persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,41) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P < .01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis pertama terdukung.

KESIMPULAN DAN KETERBATASAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan serta pembahasannya yaitu *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan, jadi semakin besar seseorang memiliki kemampuan sehingga kemampuan efikasi diri tersebut dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka orang tersebut akan lebih cenderung menggunakan aplikasi tersebut. *Self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, jadi tingkat *self-efficacy* seseorang rendah atau tinggi tidak akan mempengaruhi penggunaan aplikasi PeduliLindungi. Hal ini terjadi karena *self-efficacy* ditentukan oleh pengalaman, lingkungan, dan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kesenangan yang dimiliki pengguna aplikasi dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi dan pengguna aplikasi mungkin lebih senang dengan bentuk fisik (kartu vaksin) daripada menggunakan aplikasinya langsung. *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, jadi semakin besar norma subjektif (keluarga, rekan kerja, senior, dll) menganggap penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan, maka pengguna aplikasi juga akan menganggap bahwa penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan dan meningkatkan kinerja mereka. *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, jadi semakin tinggi persepsi seseorang mengenai tekanan sosial untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka akan semakin tinggi pula minat seseorang untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, jadi semakin mudah penggunaan aplikasi PeduliLindungi bagi seseorang maka minat untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi juga akan meningkat. Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap aplikasi PeduliLindungi, jadi semakin berguna aplikasi PeduliLindungi bagi seseorang maka minat untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi akan meningkat.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu persepsi tidak selalu menunjukkan kondisi sebenarnya, sehingga pengukurannya bisa jadi tidak tepat. Aplikasi PeduliLindungi merupakan aplikasi yang wajib digunakan oleh semua orang yang hendak bepergian ke tempat publik. Sehingga suka maupun tidak suka, mereka harus menginstal aplikasi PeduliLindungi. Adapun saran dari penelitian ini yaitu penelitian selanjutnya yaitu memperluas sampel seperti seluruh dunia yang terdampak Covid-19 dan menambahkan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan aplikasi PeduliLindungi seperti kondisi yang memfasilitasi, kecemasan, dan pengalaman.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Referensi

- Aditya, I. made fery, & Putra, I. made pande dwiana. (2021). Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Norma Subjektif, Kualitas Informasi dan Minat Penggunaan: Studi pada Pengguna E-commerce. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(5), 1318–1330.
- Benyamin, S. S., Rutter, M. J., & Smith, S. (2018). The Influence of Computer Self-efficacy and Subjective Norm on the Students Use of Learning Management Systems at King Abdulaziz University, journal details missing (October). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.10.1124>
- Pricilia, M, S. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Wajib Pajak Orang Pribadi Untuk Minat Menggunakan E-Filing*
- Fatma, F. D., Syamsu, M. N., & Hidayatulloh, A. (2019). Antecedent of E-SPT Use and It's Impact on Taxpayer's Compliance. *Multi-Diciplinary International Conference University of Asahan*, 343–359. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/seminter2019/article/view/530/452>
- Frindo, muhamad meky, Oktavia, P., Arafat, M. Y., Nugroho, F. A., & Agustian, B. (2020). Peran masyarakat dalam menghadapi new normal, sosialisasi aplikasi (peduli lindungi) dan produkti di masa pandemik covid-19. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 2(1), 31–40.
- Herdiana, D. (2021). Aplikasi peduli lindungi: perlindungan masyarakat dalam mengakses fasilitas publik di masa pemberlakuan kebijakan ppkm. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(6), 103–111.
- Lindungi, P. 2021. <https://www.pedulilindungi.id/>
- Mada, I. G. N. C. W., & Putri, P. Y. A. (2021). Technology Acceptance Model (TAM) for Analysis of Online Banking use in PT Bank Rakyat Indonesia, Tbk. Gianyar Branch. *Warmadewa Management and Business Journal (WMBJ)*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.4108/eai.21-12-2020.2305843>
- Mayjeksan, A., & Pibriana, D. (2020). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Belanja Online XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 580–592. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.382>
- Nursiah. (2017). Pengaruh Perceived Ease of Use dan Preceived Usefulness Terhadap Behaviour Intention to Use. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(2), 39–47.
- Putri, C. E., & Hamzah, R. E. (2021). Aplikasi Pedulilindungi Mitigasi Bencana Covid-19 Di Indonesia. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 66–78. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1321>
- Sefrika. (2021). Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 1060–1065

Sudiarsa, I. W., & Wiraditya, I. G. B. (2020). Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking Covid-19 Dengan Heuristic Evaluation. *Journal of Information Technology and Computer Sains*, 3(2), 354–364.

Triana, K. S., Kurniawan, P. S., & Dewi, P. E. D. M. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan , Persepsi Kesesuaian Tugas Terhadap Penggunaan Sistem Keuangan Desa (Studi Kasus Pada Desa-Desa Penerima Dana Desa). *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 9(1), 63–72.

Usman, O., Septianti, A., Susita, D., & Marsofiyati. (2021). The effect of computer self-efficacy and subjective norm on the perceived usefulness, perceived ease of use and behavioural intention to use technology. *Journal of Southeast Asian Research*, 2020, 11. <https://doi.org/10.5171/2020.753259>

