

ANALISIS MODEL PENERIMAAN TEKNOLOGI (*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*) PADA APLIKASI ONLINE PIZZA HUT

¹Efrizal, ²Renny Nur'ainy

^{1,2}Program Studi Magister Manajemen Sistem Informasi Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat

¹efrizal121247@gmail.com, ²renny@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Terjadinya Pandemi Covid-19 dan meningkatnya pemesanan makanan secara online menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini, untuk mengetahui apakah aplikasi Online Pizza Hut diterima oleh masyarakat digunakannya model TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu sebuah alat teoritis yang menawarkan suatu penjelasan yang kuat serta sederhana untuk mempelajari penerimaan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis apakah aplikasi online Pizza Hut dapat diketahui dan mudah digunakan di masyarakat dengan menggunakan kuesioner pada 100 responden di Kota Depok. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah Metode Alfa Cronbach dengan menganalisis serta mengidentifikasi variabel yang mempengaruhi optimalisasi pelayanan aplikasi online Pizza Hut dengan menggunakan 4 variabel dalam model TAM dengan jumlah 18 instrumen. Dari hasil analisis data diperoleh 18 instrumen tersebut memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel sehingga semua instrumen bersifat valid, dan pengujian ke 4 variabel bersifat reliabel dengan diketahuinya nilai koefisien korelasi (r_i) bernilai lebih besar dari 0,7. Yaitu pada variabel 1 $r_i=0,711$, variabel 2 $r_i=0,876$, variabel 3 $r_i=0,710$, dan Variabel 4 $r_i=0,866$. Hasil dari 4 variabel tersebut yaitu persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*) berpengaruh signifikan terhadap minat atau niat perilaku untuk menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).

Kata Kunci: Alfa Cronbach, Reliabel, TAM, Validitas, Variabel

Abstract

The occurrence of the Covid-19 Pandemic and the increase in online food orders became the background of this research, to find out whether the Online Pizza Hut application was accepted by the public using the TAM (*Technology Acceptance Model*) model, which is a theoretical tool that offers a strong and simple explanation for studying technology acceptance. The purpose of this study is to analyze whether the Pizza Hut online application can be known and easy to use in the community by using a questionnaire on 100 respondents in Depok City. The method used in data analysis is the Alfa Cronbach Method by analyzing and identifying variables that affect the optimization of Pizza Hut's online application services using 4 variables in the TAM model with a total of 18 instruments. From the results of data analysis, it was found that the 18 instruments had a calculated r value greater than r table so that all instruments were valid, and the test of the 4 variables was reliable with the known correlation coefficient value (r_i) was greater than 0.7. Namely on variable 1 $r_i = 0.711$, variable 2 $r_i = 0.876$, variable 3 $r_i = 0.710$, and variable 4 $r_i = 0.866$. The results of these 4 variables are *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, have a significant effect on behavioral interest or intention to use

Keyword: Alfa Cronbach, Reliabel, TAM, Validitas, Variabel

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan Informasi yang pesat membuat banyak bermunculan beberapa aplikasi dengan tujuan aplikasi yang dibuat akan memberikan kemudahan baik dari sisi pembuat maupun kemudahan penggunaan bagi user. Dengan banyak aplikasi yang bermunculan khususnya aplikasi online dalam pemesanan makanan membuat semakin bersaingnya antar aplikasi menampilkan fitur yang menarik dan kemudahan penggunaan sehingga aplikasi online tersebut dapat diterima oleh masyarakat di era digital ini.

Model atau pendekatan yang dapat digunakan untuk menganalisis apakah aplikasi online tersebut dapat diterima oleh masyarakat adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* yaitu model yang menganalisis penerimaan teknologi yang menggambarkan bahwa pengguna akan lebih cenderung menggunakan sistem apabila sistem tersebut mudah digunakan dan bermanfaat bagi penggunanya. [1]

Terjadinya Kondisi Pandemi Covid-19 dan meningkatnya pemesanan makanan secara online menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini, dan untuk mengetahui seberapa besar aplikasi Online Pizza Hut dapat diterima oleh pelanggan maka digunakannya model TAM yaitu sebuah alat teoritis yang baik, populer dan menawarkan suatu penjelasan yang kuat serta sederhana untuk mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi. TAM menunjukkan dua keyakinan tertentu yaitu

persepsi kemudahan penggunaan teknologi dan persepsi manfaat teknologi untuk menentukan niat perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi serta sikap dalam menggunakan teknologi. [2]

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis seberapa besar aplikasi online Pizza Hut dapat diketahui dan mudah digunakan di masyarakat, mengidentifikasi *variabel* yang mempengaruhi optimalisasi pelayanan aplikasi online Pizza Hut dengan menggunakan 4 variabel dengan menggunakan model TAM dan menganalisis keberadaan aplikasi online pizza Hut di masyarakat (responden) berdasarkan uji *validitas* dan *Realibilitas* menggunakan Metode *Alfa Cronbah*

Penelitian ini di landasi oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menggunakan model TAM dalam melakukan analisis diterimanya suatu teknologi dalam masyarakat. Pada tahun 2019 peneliti Nurfiyah dengan peneliti lainnya melakukan penelitian yang berjudul "Analisis *Technology Acceptance Model* pada Aplikasi Platform Elektronik di Kalangan Mahasiswa, dengan responden 100 mahasiswa pengguna aplikasi Shopee dengan menggunakan 4 variabel model TAM dengan alat analisis yang digunakan yaitu *Partial Least Square*. [3]

Pada tahun 2020 peneliti Camille dalam penelitiannya yang berjudul *User Acceptance of Virtual Reality: An Extended Technology Acceptance Model* melakukan penelitian pada 89 responden dengan 8 variabel *Pragmatic*

Quality, Hedonic quality stimulation, Personal innovativeness, Perceived of use, Perceived Usefulness, Cybersickness, Intention To Use dan Presence dianalisis menggunakan PLS – SEM untuk mengetahui diterimanya penggunaan VR [4].

Pada tahun 2021 Eko H, Suhendro Y dan Fitria melakukan penelitian dengan judul *Measurement Of Electronic Learning Performance Using The Technology Acceptance Model (TAM) Method At The Vocational School Of Patria Gadingrejo*, melakukan analisis penggunaan E-learning pada 105 responden dengan alat analisis Uji Regresi parsial dan analisis uji regresi berganda, menganalisis 4 variabel yang digunakan yaitu kesiapan faktor manusia, kesiapan faktor pengembangan diri, kesiapan faktor teknologi, dan kesiapan faktor inovasi, pada penelitian ini menggunakan alat analisis regresi linear parsial dan berganda, hasil dari penelitian ini adalah kesiapan faktor manusia, kesiapan faktor pengembangan diri dan kesiapan faktor teknologi berpengaruh positif terhadap kegunaan *E-Learning* [5].

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan saat ini adalah dengan menggunakan metode *deskriptif kuantitatif* dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari sumber pertama) melalui hasil pengisian kuesioner yang dilakukan dengan

mengisi google form terhadap 100 responden di kota Depok. Data primer yang diperoleh yaitu data diri responden meliputi alamat domisili, alamat email, jenis kelamin, umur dan kepemilikan aplikasi pizza hut pada handphone. Selain data diri responden pada diperoleh data primer mengenai mengenai persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahana (*perceived Ease of Use*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*) serta minat atau perilaku untuk menggunakan (*Behavioural Intention to Use*) aplikasi pizza hut.

Data sekunder merupakan data primer yang telah di olah lebih lanjut dan disajikan dalam bentuk tabel-tabel atau diagram. Data sekunder juga diperoleh secara tidak langsung melalui melalui media atau pihak lain, misalnya company profile PT. Pizza Hut. Tahapan penelitian yang dilakukan terdapat pada diagram alir seperti pada Gambar 1.

Berdasarkan diagram alir penelitian pada Gambar 1 yaitu tahapan dalam penelitian ini sebagai berikut:

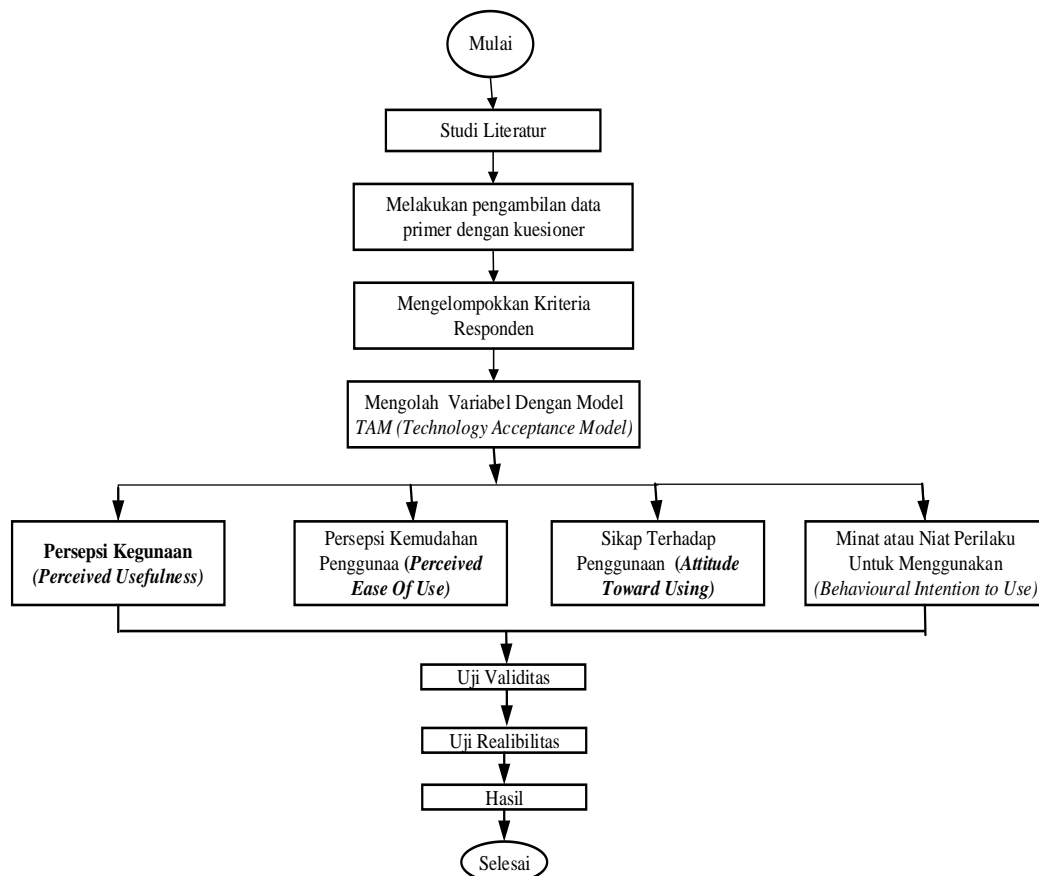
1. Melakukan studi literatur pada penelitian terkait
2. Melakukan pengambilan data primer dengan cara pengambilan sampel yaitu *Simple Random Sampling (random sampel)* di Kota Depok.

Teknik pengambilan sampel nya dilakukan dengan cara probability sampling yaitu pengambilan sampel secara acak yang sederhana menggunakan

pendekatan bilangan acak. Data pada penelitian ini diperoleh melalui survey menggunakan kuesioner google form pada responden dikota Depok pada tanggal 4 Juni 2021 sampai 7 Juni 2021 sebanyak 100 responden dari populasi penelitian dengan jumlah 200 orang.

3. Mengolah data berupa variabel dan instrumen pertanyaan, dalam

penelitian ini ada 4 variabel dan 18 instrumen. Empat *Variabel* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) dan Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Tabel. 1 Variabel dan Instrumen yang digunakan dalam penelitian

No	Variabel	Instrumen
1	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	Penggunaan Aplikasi Online Pizza Hut Meningkatkan jumlah pembelian saya pada restoran Pizza Hut
		Penggunaan Aplikasi Online Pizza Hut memberikan promo yang menarik
		Penggunaan Aplikasi Online Pizza Hut memberikan kegunaan saya dapat mengetahui menu baru yang ditawarkan
2	Persepsi Kemudahan Pengguna (<i>Perceived Ease Of Use</i>)	Aplikasi Online Pizza Hut dapat dicari di download dengan mudah melalui <i>playstore</i>
		Mudah bagi saya melakukan penginstalan aplikasi online pizza Hut pada HP/ gadget.
		Mudah bagi saya menggunakan aplikasi online pizza Hut untuk melakukan login kedalam aplikasi
		Mudah bagi saya mengakses dan melihat menu yang ada pada aplikasi online pizza Hut
		Mudah bagi saya melakukan pemesanan pada aplikasi online pizza Hut
3	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)	Saya memiliki pengalaman yang kurang menyenangkan dalam menggunakan aplikasi online Pizza Hut
		Bagi saya hal yang menyenangkan saat memesan Pizza hut melalui aplikasi Online Pizza Hut
		Saya senang jika mendapatkan diskon jika memesan Pizza Hut melalui aplikasi Online Pizza Hut
		Saya senang terhadap respon Staff Pizza Hut yang cepat tanggap jika menerima complain dari pelanggan saat terjadi kesalahan atau ketidakpuasan dalam pemesanan produk pizza Hut melalui aplikasi Online Pizza Hut
		Saya senang karena produk Pizza Hut diantar langsung oleh Delivery/crew Pizza Hut
4	Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (<i>Behavioural Intention to Use</i>).	Saya akan selalu menggunakan aplikasi Online Pizza Hut jika akan memesan Pizza Hut
		Saya akan selalu mengupgrade aplikasi pizza Hut jika ada pembaharuan dari fitur aplikasi online Pizza Hut
		Saya selalu mengecek promo yang ditawarkan dalam aplikasi online Pizza Hut
		Saya akan merekomendasikan kepada teman atau saudara untuk menggunakan aplikasi online Pizza Hut jika ingin pesan Pizza Hut secara delivery
		Saya berharap agar aplikasi online pizza Hut selalu siap untuk menerima pemesanan melalui aplikasi online Pizza Hut

Didalam Pengolahan data kuantitatif yang datanya berupa data primer berdasarkan pada hasil survey atau kuesioner responden

dengan jumlah sampel yang sudah ditentukan, dalam hal ini adalah 100 responden. Data yang diperoleh di olah dengan pendekatan TAM dan

data diolah dengan mencari nilai validitas dan reabilitas menggunakan teknik koefisien Realiabel Alfa Cronbach yaitu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas Alfa Cronbach lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$). Penskoran bobot pertanyaan pada kuesioner menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3) dan Sangat Setuju (4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan 4 variabel yaitu Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan

(*Attitude Toward Using*) dan Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*). Untuk hasil dari pengambilan data primer melalui kuesioner terdapat 100 responden diolah dan diperoleh hasil seperti pada tabel-tabel 2, tabel 3, tabel 4, tabel 5 dan tabel 6.

Berdasarkan data pada tabel 2 diketahui bahwa terdapat 48 responden berjenis kelamin laki-laki (48%), dan 52 responden berjenis kelamin perempuan (52%).

Berdasarkan data pada tabel 3 diketahui bahwa terdapat 9 responden berusia dibawah 17 tahun (9%), 39 responden berusia antara 17 sampai 30 tahun (39%), 42 responden berusia 31 sampai 50 tahun (42%) dan 10 responden berusia diatas 50 tahun (10%).

Tabel 2. Data Karakteristik Jenis kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	48	48,00
2	Perempuan	52	52,00
Total		100	100

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Tabel 3. Data Karakteristik Umur Responden

No	jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	< 17 tahun	9	9,00
2	17 - 30 tahun	39	39,00
3	31-50 tahun	42	42,00
4	> 50 tahun	10	10,00
Total		100	100,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Tabel 4. Data Kepemilikan Aplikasi Online

No	Kepemilikan Aplikasi	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Memiliki Aplikasi	83	83,00
2	Tidak Memiliki Aplikasi	17	17,00
Total		100	100,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Tabel 5 Data Responden yang memesan makanan secara online dalam 2 bulan terakhir

No	Memesan makanan dalam 2 bulan terakhir	Jumlah	Persentase (%)
1	Ya	72	72,00
2	Tidak	28	28,00
Total		100	100,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Tabel 6. Data Responden Yang Mengetahui/tidak Mengetahui Adanya Aplikasi Online Pizza Hut

No	Responden	Jumlah	Persentase (%)
1	Mengetahui Aplikasi Pizza Hut	54	54,00
2	Tidak/belum Mengetahui Aplikasi Pizza	46	46,00
Total		100	100,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Berdasarkan data pada tabel 4 diketahui bahwa terdapat 83 responden memiliki aplikasi online (83%) dan 17 responden tidak memiliki aplikasi onlien (17%).

Berdasarkan data pada tabel 5 diketahui bahwa terdapat 72 responden melakukan transaksi pembelian makananan secara online (72%) dan 28 responden tidak melakukan transaksi online dalam memesan makanan pada waktu 2 bulan terakhir (28%)

Berdasarkan data pada tabel 6 diketahui bahwa terdapat 54 responden mengetahui aplikasi online pizza Hut (54%) dan 46

responden tidak/belum mengetahui aplikasi online pizza hut (46%).

Pengolahan Data/Instrumen

Pengolahan data dan instrumentasi dengan pendekatan model TAM dalam 4 variabel yaitu Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) dan Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).[6][7]

Pengolahan data ini akan dicari Nilai

rata-rata (*Mean*), Nilai Minimal (*Min*), Nilai Maksimal (*Max*), Nilai standar (*Std*), Nilai Varian (*Var*), Modus dan Median dengan menggunakan bantuan program excel dengan berdasarkan data instrumen yang digunakan.

Untuk mencari Nilai Varian dilakukan dengan menggunakan rumus :

Rumus Varian item:

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Rumus Varian Soal:

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

Keterangan :

s_i^2 = varians tiap item

JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = jumlah kuadrat subjek

n = jumlah responden

s_t^2 = varians total

X_t = skor total

Pengolahan data menggunakan model TAM dari ke empat variabel diperoleh hasil seperti pada tabel 7 dan tabel 8.

Berdasarkan data pada tabel 7 dapat diketahui nilai varian dari total skor pada variabel ke 1=1,47, variabel ke 2= 5,56, variabel ke 3= 3,69 dan variabel ke 4 = 7,27.

Tabel 7. Hasil Pengolahan Data Total Skor Berdasarkan model *Technology Acceptance Model (TAM)*

No	Variabel	Total Skor						
		Nilai Rata-Rata	Nilai Min	Nilai Maks	Standar (std)	Varian	Modus	Median
1	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	9,57	6,00	12,00	1,47	2,15	9,00	9,50
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease To Use</i>)	16,33	10,00	20,00	2,36	5,56	15,00	16,00
3	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward To Using</i>)	15,27	10,00	20,00	1,92	3,69	17,00	15,50
4	Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (<i>Behavioural Intention to Use</i>)	14,86	7,00	20,00	2,70	7,27	15,00	15,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Tabel 8. Hasil Pengolahan Data Total Nilai Berdasarkan model *Technology Acceptance Model (TAM)*

No	Variabel	Total Nilai						
		Nilai Rata-Rata	Nilai Min	Nilai Maks	Standar (std)	Varian	Modus	Median
1	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	79,75	50,00	100,00	12,21	149,07	75,00	79,17
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease To Use</i>)	81,65	50,00	100,00	11,79	138,92	75,00	80,00
3	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward To Using</i>)	76,35	50,00	100,00	9,61	92,35	85,00	77,50
4	Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (<i>Behavioural Intention to Use</i>)	74,30	35,00	100,00	13,48	181,83	75,00	75,00

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Berdasarkan data pada tabel 8 dapat diketahui nilai varian dari total nilai pada variabel ke 1=149,07, variabel ke 2= 138,92, variabel ke 3= 92,35 dan variabel ke 4 = 181,83.

Pengujian Validitas Instrumen

Suatu data penelitian perlu dilakukan pengujian terhadap data yang telah di olah, yaitu dengan dengan menentukan *validitas* dan *reabilitasnya*. *Validitas* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan tepat untuk pengukuran yang hendak di ukur. *Realibilitas* di ukur untuk mengetahui sejauh mana pengukuran instrumen dapat dipercaya. [8]

Pengujian instrumen ini dilakukan dengan menggunakan uji *Alfa Cronbach*, dengan menggunakan data-data yang berasal dari hasil pengolahan data dengan model *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dirangkum di tabel 7 dan tabel 8.

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi yang nilai signifikannya lebih kecil dari 5% (*level of significance*) menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang digunakan sudah valid .

Signifikansi koefisien korelasi dapat ditentukan dengan melihat suatu instrumen dikatakan signifikan jika nilai r hitung lebih besar saat dibandingkan dengan r tabel pada tabel r . Berikut ini disajikan rumus uji t.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

Berdasarkan tabel untuk nilai r tabel dengan 100 responden diperoleh r tabel = 0,195

Dengan menggunakan bantuan program excel di dapatkan nilai validitas instrumen pada masing-masing persepsi model TAM

Tabel 9. Hasil Pengolahan Uji Validasi Nilai persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*)

No	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	r hitung	r tabel	varian	Jumlah varian	Varian Total	Keterangan
1	Instrumen 1 (X1)	0,774	0,195	0,470	1,130	2,147	Valid
2	Instrumen 2 (X2)	0,811	0,195	0,329			Valid
3	Instrumen 3 (X3)	0,816	0,195	0,311			Valid

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Keterangan:

X1 = Penggunaan aplikasi Online Pizza Hut meningkatkan jumlah pembelian saya pada restoran Pizza Hut

X2 = Penggunaan Aplikasi Online Pizza Hut memberikan promo yang menarik

X3 = Penggunaan Aplikasi Online Pizza Hut memberikan kegunaan saya dapat mengetahui menu baru yang ditawarkan

Berdasarkan pada tabel 9 terlihat bahwa 3 instrumen yang digunakan pada persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) semuanya valid

Untuk pengolahan data berdasarkan variabel persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) terdapat pada tabel 10

Tabel 10 . Hasil Pengolahan Uji Validasi Nilai Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*)

No	Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease Of Use</i>)	r hitung	r tabel	varian	Jumlah varian	Varian Total	Keterangan
1	Instrumen 1 (X1)	0,709	0,195	0,256	1,663	2,557	Valid
2	Instrumen 2 (X2)	0,823	0,195	0,351			Valid
3	Instrumen 3 (X3)	0,891	0,195	0,378			Valid
4	Instrumen 4 (X4)	0,852	0,195	0,341			Valid
5	Instrumen 5 (X5)	0,803	0,195	0,337			Valid

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Keterangan:

X1 = Aplikasi Online Pizza Hut dapat dicari di download dengan mudah melalui playstore

X2 = Mudah bagi saya melakukan penginstalan aplikasi online pizza Hut pada HP/ gadget.

X3 = Mudah bagi saya menggunakan aplikasi online pizza Hut untuk melakukan login kedalam aplikasi

X4 = Mudah bagi saya mengakses dan melihat menu yang ada pada aplikasi online pizza Hut

X5 = Mudah bagi saya melakukan pemesanan pada aplikasi online pizza Hut

Berdasarkan pada tabel 10 terlihat bahwa 5 instrumen yang digunakan pada persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) semuanya valid

Untuk pengolahan data berdasarkan variabel persepsi sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward using*) terdapat pada tabel 11

Tabel 11 Hasil Pengolahan Uji Validasi Nilai Persepsi sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward using*)

No	Persepsi Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)	r hitung	r tabel	varian	Jumlah varian	Varian Total	Keterangan
1	Instrumen 1 (X1)	0,709	0,195	0,256	1,663	2,557	Valid
2	Instrumen 2 (X2)	0,823	0,195	0,351			Valid
3	Instrumen 3 (X3)	0,891	0,195	0,378			Valid
4	Instrumen 4 (X4)	0,852	0,195	0,341			Valid
5	Instrumen 5 (X5)	0,803	0,195	0,337			Valid

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Keterangan:

X1 = Aplikasi Online Pizza Hut dapat dicari di download dengan mudah melalui playstore

X2 = Mudah bagi saya melakukan penginstalan aplikasi online pizza Hut pada HP/ gadget.

X3 = Mudah bagi saya menggunakan aplikasi online pizza Hut untuk melakukan login kedalam aplikasi

X4 = Mudah bagi saya mengakses dan melihat menu yang ada pada aplikasi online pizza Hut

X5 = Mudah bagi saya melakukan pemesanan pada aplikasi online pizza Hut

Berdasarkan pada tabel 10 terlihat bahwa 5 instrumen yang digunakan pada Persepsi sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward using*) semuanya valid

Untuk pengolahan data berdasarkan variabel persepsi sikap terhadap minat atau atau perilaku untuk menggunakan (*behavioural Intention to Use*) pada tabel 12

Tabel 12. Hasil Pengolahan Uji Validasi Nilai Persepsi minat atau niat perilaku untuk menggunakan (*Behavioural Intention to Use*)

No	Persepsi minat atau niat perilaku untuk menggunakan (<i>Behavioural Intention to Use</i>)	r hitung	r tabel	varian	Jumlah varian	Varian Total	Keterangan
1	Instrumen 1 (X1)	0,709	0,195	0,256	1,663	2,557	Valid
2	Instrumen 2 (X2)	0,823	0,195	0,351			Valid
3	Instrumen 3 (X3)	0,891	0,195	0,378			Valid
4	Instrumen 4 (X4)	0,852	0,195	0,341			Valid
5	Instrumen 5 (X5)	0,803	0,195	0,337			Valid

Sumber: Hasil perhitungan, 2021

Keterangan:

X1 = Saya selalu menggunakan aplikasi Online Pizza Hut jika akan memesan Pizza Hut

X2 = Saya selalu mengupgrade aplikasi pizza Hut jika ada pembaharuan dari fitur aplikasi online Pizza Hut

X3 = Saya selalu mengecek promo yang ditawarkan dalam aplikasi online Pizza Hut

X4 = Saya merekomendasikan kepada teman atau saudara untuk menggunakan aplikasi online Pizza Hut jika ingin pesan Pizza Hut secara delivery

X5 = Saya berharap agar aplikasi online pizza Hut selalu siap untuk menerima pemesanan melalui aplikasi online Pizza Hut

Berdasarkan pada tabel 12 terlihat bahwa 5 instrumen yang digunakan pada Persepsi persepsi minat atau niat perilaku untuk menggunakan (*Behavioural Intention to Use*) semuanya valid

Pengujian Realibilitas Instrumen

Pengujian *reliabilitas* pada instrumen penelitian ini menggunakan uji Alfa Cronbach dengan rumus *koefisien reliabilitas Alfa Cronbach*. [9]

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Rumus varians item

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Rumus varians soal

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

Keterangan :

r_i = koefisien reliabilitas Alfa Cronbach

k = jumlah item soal

$\sum s_i^2$ = jumlah varians skor tiap item

s_t^2 = varians total

X_t = skor total

si^2 = varians tiap item

n = jumlah responden

JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item

s_t^2 = varians total

JK_s = jumlah kuadrat subjek

Dengan menggunakan rumus tersebut dan bantuan program Excel didapatkan nilai reabilitas setiap persepsi pada model TAM dengan kriteria pengukuran:

Jika Nilai *Alfa Cronbarch* > 0,7 maka berkesimpulan *Reliabel*

Jika Nilai *Alfa Cronbarch* < 0,7 maka berkesimpulan Tidak *Reliabel*

Tabel 13. Hasil Pengolahan Uji *Reliabel* persepsi dan sikap pada model TAM

No	Keterangan	Nilai Acuan	Nilai <i>Alfa Cronbarch</i>	Keterangan
1	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	0,700	0,711	<i>Reliabel</i>
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease To Use</i>)	0,700	0,876	<i>Reliabel</i>
3	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward To Using</i>)	0,700	0,710	<i>Reliabel</i>
4	Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (<i>Behavioural Intention to Use</i>)	0,700	0,866	<i>Reliabel</i>

Berdasarkan pada tabel 13 terlihat bahwa semua instrumen yang digunakan didalam penelitian ini adalah *reliabel* yaitu semua variabel memiliki nilai alfa cronbarch lebih dari 0,700

Dengan jumlah instrumen 18 buah instrumen pertanyaan dapat di ketahui bahwa :

H1 = Sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward using*) aplikasi online Pizza hut akan berpengaruh terhadap minat atau niat perilaku untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).

H2 = Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*) aplikasi online Pizza hut berpengaruh terhadap minat atau niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).

H3 = Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) aplikasi online Pizza hut berpengaruh terhadap minat atau niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).

H4 = Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*) aplikasi online Pizza hut berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kuesioner dengan jumlah responden 100 orang yang berdomisili di Kota Depok dengan presentasi laki-laki 48 % dan perempuan 52 %. Dengan kriteria berdasarkan umur terdapat responden dibawah

17 tahun 9%, umur 17-30 tahun 39 %, umur 31-50 tahun 42% dan umur diatas 50 tahun 10%. berdasarkan kepemilikan aplikasi online pemesanan makanan terdapat 83 % memiliki aplikasi online untuk memesan makanan, dan 17% belum memiliki aplikasi online untuk memesan makanan, dan terdapat 54% responden yang mengetahui adanya aplikasi Pizza hut dan 46 % belum mengetahui adanya aplikasi Pizza Hut. Untuk melakukan peningkatan pelayanan pada sistem aplikasi online Pizza Hut di analisis dengan 4 variabel TAM yaitu Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) dan minat atau niat perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*).

Berdasarkan analisis ini diketahui bahwa Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaa (*Perceived Ease Of Use*) dan Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) berpengaruh signifikan terhadap Minat atau Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioural Intention to Use*). Penelitian ini dilakukan dengan 4 variabel pada model TAM, dengan jumlah 18 instrumen menggunakan metode *Alfa Cronbach* diperoleh hasil bahwa pengujian 18 instrumen tersebut memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel sehingga semua instrumen tersebut bersifat *valid*, dan pengujian ke 4 variabel tersebut bersifat *reliabel* dengan diketahuinya nilai koefisien korelasi (r_i) bernilai lebih besar dari 0,7. Yaitu

pada variabel 1 $r_i=0,711$, variabel 2 $r_i=0,876$, variabel 3 $r_i=0,710$, dan Variabel 4 $r_i=0,866$.

Pada penelitian selanjutnya dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan cakupan wilayah yang lebih luas. Berdasarkan jawaban responden mengenai aplikasi pizza hut perlu adanya promo atau sosialisasi lebih luas agar masyarakat dapat mengetahui keberadaan aplikasi Pizza Hut sehingga akan lebih luas dipergunakan karena kemudahan dan manfaat yang diberikan aplikasi Pizza Hut tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Aeni Hidayah, N. Hasanati, R. Novela Putri, K. Fiqry Musa, Z. Nihayah and A. Muin, "Analysis Using the Technology Acceptance Model (TAM) and DeLone & McLean Information System (D&M IS) Success Model of AIS Mobile User Acceptance," *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, Pangkal, Indonesia, 2020, pp. 1-4, doi: 10.1109/CITSM50537.2020.9268859.
- [2] W. P. Handayani dan M. Harsono, "Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Komputerisasi Kegiatan Pertanahan" *Jurnal Economia*, vol.12, no.1, hal. 13-22, 2016.
- [3] Nurfiyah, Nissa Almira Mayangky, Sri Hadiani, Dwiza Riana (2019), "Analisis

- Technology Acceptance Model pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik Di Kalangan Mahasiswa”, *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no.1, hal. 59-68, 2019.
- [4] C. Sagnier, E.L. Escande, D. Lourdeaux, I. Thouvenin, G. Valléry, “UserAcceptance of Virtual Reality: An Extended Technology Acceptance Model,” *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 36, no.2, hal. 1-15, 2020.
- [5] E. H. Suhendro et.al , “Measurement of electronic learnig performance using the Technology Acceptance Model (TAM) method at the Vocational School Of Patria Gadingrejo”. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model*, vol.12, no.1, hal. 48-58, 2021.
- [6] I. G. N. C. W. Mada, P. Y. A. Putri, ”Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis penggunaan online banking di PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk, Cabang Gianyar”, *Warmadewa Management and Business Journal (WMBJ)*, vol. 3, no. 1, hal. 12-18, 2021.
- [7] A. N. Kusumadewi, N. A. Lubis, R. A. Prastiyo, dan D. Tamara, “Technology Acceptance Model (TAM) in the use of online learning application during the covid-19 pandemic for parents of elementary school student,” *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 2, no.1, 2021.
- [8] H. L. Asastani, Harisno, V. H. Kusumawardhana, dan H. L. H. S. Warnars, “Factors affecting the usage of mobile commerce using Tecjnologi Acceptance Model (TAM) and Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT),” *The 1st 2018 INAPR International Conference*, 2018, hal. 322 – 328.
Available:
<https://ieeexplore.ieee.org/document/8627003> [Diakses: 11 Juli 2021]
- [9] F. Yusup, “Uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian kuantitatif,” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 7, no.1, hal. 17 – 23, 2018.