

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang penulis jadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Adapun artikel yang dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No.	Judul	Comparing	Constrasting	Critize	Synthesize	Summarize
1.	Analisis Penerimaan <i>E-Learning</i> Menggunakan <i>Technology Acceptance Models</i> (TAM)2020[6].	Membahas pengaruh penerimaan <i>E-learning</i> sedangkan penelitian selanjutnya membahas mengenai faktor penerimaan <i>website</i> di Kelurahan Rejasari[6].	Membahas pengaruh penerimaan <i>E-Learning</i> yang harus diselidiki [6].	Penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Nusantara Jakarta dan mendapat 101 responden yang pernah mengikuti sistem kuliah online[6].	Menggunakan metode deskriptif dan <i>verifikatif</i> . Penelitian ini digunakan sebagai referensi mengenai penerimaan <i>website</i> [6].	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness (PU)</i> . <i>Perceived Usefulness (PU)</i> dan <i>Attitude Towards Using (ATU)</i> berpengaruh positif terhadap <i>Intention to Use (ITU)</i> . <i>Perceived Usefulness (PU)</i>

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Using (ATU)</i> . <i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Attitude Towards Using (ATU)</i> . <i>Perceived Enjoyment (PE)</i> juga ditemukan tidak berpengaruh terhadap <i>Intention to Use (ITU)</i> . <i>Perceived Enjoyment (PE)</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Using (ATU)</i> [6].
2.	Model Penerimaan Penggunaan <i>E-Marketplace</i> Dengan <i>Technology Acceptance Model</i> Di Pusat Pembelanjaan Mentaya Kotawaringin Timur2020.[7]	Membahas mengenai penerimaan <i>E-marketplace</i> yang menjadi tolak ukur penerimaan oleh penggunanya[7].	Penelitian ini melakukan uji variabel dari model <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> untuk mengetahui penerimaan adopsi teknologi Informasi[7].	Penelitian ini dilakukan di Pusat Perbelanjaan Mentaya (PPM) dan 240 responden yang berasal dari konsumen PPM yang menggunakan aplikasi <i>E-marketplace</i> [7].	Dengan menggunakan metode kuantitatif, dengan menyebar kuesioner atau survey[7].	Hasil dari penelitian ini persepsi kemudahan menggunakan layanan aplikasi <i>E-marketplace</i> berpengaruh terhadap persepsi manfaat. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						kemudahan dalam mengoperasikan layanan <i>E-marketplace</i> mempengaruhi pengguna sehingga transaksi penjualan dan pembelian menjadi lebih efektif dan efisien[7].
3.	Analisis Penerimaan Sistem Informasi Rumah Sakit Padma Lalita Menggunakan TAM 2018.[8]	Membahas mengenai penerimaan sistem informasi pada Rumah Sakit Padma Lalita . Sedangkan peneltian selanjutnya mengenai faktor penerimaan <i>website</i> Kelurahan Rejasari[8].	Melakukan analisis mengenai penerimaan <i>user</i> pada sistem informasi rumah sakit. Padma Lalita untuk mengetahui tingkat penerimaan sistem informasi rumah sakit, memberi saran dan rekomendasi[8].	Peenelitian ini hanya dilakukan di Rumah sakit Padma Lalita dengan responden yang berjumlah 66 orang[8].	Dengan menggunakan metode kuantitatif dan menyebarkan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas , kemudian dianalisis dengan teknik regresi linier berganda[8].	Hasil analisis persamaan regresi menunjukkan variabel <i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel <i>Attitute toward Using</i> .Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh signifikan terhadap variabel <i>Attitute toward Using</i> [8].
4.	Analisa Pengaruh Kesiapan Teknologi Terhadap Penerimaan	Membahas mengenai faktor yang dapat mempengaruhi	Melakukan analisis pengaruh indeks kesiapan teknologi	Penelitian ini hanya dilakukan di Surabaya dan	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif kausal	Hasil penelitian menunjukan bahwa indeks

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Teknologi Pada Karyawan Restoran di Surabaya 2019.[1]	kesiapan karyawan dalam menerima teknologi dengan model <i>Technology Adoptions Models</i> (TAM) [1].	terhadap model penerimaan (TAM) pada karyawan restoran di Surabaya[1].	responden yang dipilih adalah sampel semua karyawan yang bekerja pada restoran di Surabaya[1].	dengan pendekatan metode komunikasi. Untuk menganalisis pengaruh kesiapan teknologi terhadap penerimaan teknologi pada karyawan[1].	kesiapan teknologi berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan tetapi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi kegunaan. Perangkat teknologi di restoran di Surabaya harus dapat dengan mudah digunakan, supaya dapat berguna bagi karyawan yang menggunakan[1].
5.	<i>The Literature Review Of Technology Adoptions Models And Theories For The Novelty Technology 2017</i> [9]	Melakukan analisis tujauan literatur mdel dan teori adopsi teknologi untuk teknologi baru. Sedangkan penelitian selanjutnya membahas mengenai faktor penerimaan <i>website</i> Kelurahan Rejasari[9].	Menganalisis seberapa cepat konsumen menerima teknologi ini tergantung pada sejumlah faktor seperti: ketersediaan teknologi, kenyamanan, kebutuhan konsumen, keamanan dll [9].	Studi ini memberikan konteks dan metodologi yang berbeda untuk mengukur variabel yang berbeda menggunakan model yang berbeda dalam pengaturan yang berbeda. model	Menggunakan faktor pemahaman masalah dan tujuan penelitian, analisis kesenjangan, pasar sasaran , tujuan organisasi dan pemahaman tentang model dan teori adopsi	Hasil penelitian ini adalah Pemahaman seperti mengenai faktor yang tidak terbatas. Pembahasan sangat penting untuk memungkinkan pihak yang berkepentingan

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
				adopsi teknologi yang paling mungkin dengan membandingkan <i>Technology Acceptance Models (TAM)</i> , <i>Theory of Reasoned Action (TRA)</i> dan <i>Theory of Planned Behavior (TPB)</i> [9].	teknologi berdasarkan bahan yang tersedia dan lain-lain[9].	untuk mengaitkan baik teori maupun aspek praktis dari model dan teori adopsi teknologi[9].
6.	Analisis Penerimaan <i>Digital Library</i> Menggunakan TAM di Universitas Hamzanwadi 2017.[5]	Membahas mengenai analisis keberterimaan <i>digital library</i> yang telah diterapkan menggunakan metode TAM. Sedangkan penelitian selanjutnya membahas mengenai penerimaan <i>website</i> di Kelurahan Rejasari [5].	Mengevaluasi terhadap penggunaan <i>digital library</i> menggunakan metode TAM untuk meningkatkan sistem perpustakaan digital yang mendukung penggunaannya[5].	Penelitian ini dilakukan di Universitas Hamzanwadi menggunakan Teknik sampel 100 orang mahasiswa dengan menggunakan instrument pengambilan data kuesioner[5].	Menggunakan faktor <i>perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use terhadap behavioural intention to use</i> pengaruh <i>perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> , dan <i>behavioural intention to use terhadap actual system use</i> [5].	Hasil penelitian ini adalah <i>perceived ease of use</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>behavioural intention to use</i> , <i>perceived usefulness</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>behavioural intention to use</i> , <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>actual system use</i> , <i>behavioral</i>

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<i>intention to use</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>actual system use</i> [5].
7.	Analisis <i>Technology Acceptance Models</i> Penerimaan <i>Website</i> Ilkmukomputer.com Pada Mahasiswa Teknik Informatika 2020[10]	Membahas mengenai penerimaan mahasiswa terhadap sebuah <i>website</i> media pembelajaran dengan menggunakan metode TAM. Sedangkan penelitian selanjutnya membahas mengenai penerimaan <i>website</i> di Kelurahan Rejasari[10].	Melakukan uji <i>website</i> ilmukomputer.com. untuk mengetahui tingkat penerimaan <i>website</i> tersebut pada mahasiswa [10]	Penelitian ini menggunakan kuesioner dan dibagi menjadi empat bagian. Pertanyaan tentang penerimaan teknologi hotel, kesiapan teknologi dikembangkan, menggunakan CVSCALE 16 item pada tingkat individu, dan informasi demografis responden[10].	Menggunakan faktor persepsi kemanfaatan (<i>Perceived usefulness</i>), persepsi kemudahan (<i>Perceived Ease Of Use</i>) dan sikap pengguna (<i>Attitude Toward Using</i>) untuk menguji penerimaan <i>website</i> [10].	Hasil menunjukkan bahwa menyoroti manfaat jangka panjang dari teknologi hotel seperti pengurangan beban kerja dan peningkatan kinerja dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan[10].
8.	Analisis Penerimaan <i>E-Learning</i> Menggunakan <i>Technology Acceptance Models</i> (TAM) (Studi Kasus : Universitas Atma Jaya Yogyakarta) 2017[11].	Membahas mengenai sistem pengujian terhadap penerimaan pengguna (mahasiswa) terhadap <i>e-learning</i> dengan menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)[11].	Mengetahui faktor yang berpengaruh dalam penerimaan <i>e-learning</i> di Universitas Atma Jaya Yogyakarta[11].	Penelitian ini menggunakan metode Pengambilan sampel populasi menggunakan teknik <i>simple random sampling</i> dan responden yang	Penelitian ini menggunakan faktor 1 <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Attitude Toward Using</i> , <i>Behavioral Intention</i> dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat, dan sikap penggunaan. Hal

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Constrasting</i>	<i>Critize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
				berjumlah 99 orang[11].	<i>Actual Usage</i> untuk melakukan pengujia terhadap penerimaan <i>e-learning</i> [11].	tersebut menunjukkan bahwa apabila pengguna <i>e-learning</i> merasa bahwa sistem tersebut mudah digunakan maka akan memberikan manfaat bagi mahasiswa dan mempengaruhi penerimaan terhadap <i>e-learning</i> tersebut[11].
9.	<i>Implementation Technology Acceptance Model (TAM) On Acceptance Of The Zoom Application In Online Learning 2021</i> [12].	Membahas mengenai dampak sikap perilaku yang mana banyak pendidik dan peserta didik mengeluhkan keterbatasan sarana pembelajaran online[12].	Mengetahui pengaruh variable pada penggunaan aplikasi <i>zoom</i> untuk menerapkan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) untuk dianalisis penggunaan dan penerimaan aplikasi <i>zoom</i> di pembelajaran online[12].	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dilakukan di STMIK Nusa Mandiri <i>branch</i> Margonda dengan responden yang berjumlah 202 orang[12].	Menggunakan faktor <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> dan <i>Behavioral Intention to Use</i> mempengaruhi <i>Actual System Usage</i> untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi dalam pembelajaran online[12]i	Hasil penelitian ini adalah pengaruh antar masing-masing variabel, <i>Behavioral Intention to Use</i> lebih dominan dibandingkan variabel lain yang digunakan. Kemudahan penggunaan aplikasi membuat pengguna tertarik untuk menggunakan <i>Zoom</i> untuk

No.	Judul	Comparing	Constrasting	Critize	Synthesize	Summarize
						pembelajaran online[12].
10.	Penilaian Penerimaan Teknologi <i>E-learning</i> Pemrograman Berbasis <i>Gamification</i> Dengan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) 2019[13].	Membahas mengenai penerimaan teknologi <i>e-learning</i> Berbasis <i>Gamification</i> . Sedangkan penelitian selanjutnya membahas penerimaan <i>website</i> di Kelurahan Rejasari[13].	Penelitian ini memvalidasi model TAM yang akan diterapkan pada <i>e-learning</i> pemrograman berbasis <i>gamification</i> [13].	Responden yang terlibat adalah 255 mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan Sarjana S1. Instrumen penelitian ini ada berupa kuisioner yang berjumlah 28 pertanyaan. telah dilakukan penyesuaian dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi[13].	Menggunakan faktor <i>Perceived Usefulness (PU)</i> , <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i> , <i>Perceived Social Influence (PSI)</i> , <i>Perceived Enjoyment (PE)</i> , <i>Intention of Engagement (IoE)</i> , dan <i>Elearning Gamification Attitude (EGA)</i> untuk memeriksa faktor yang mempengaruhi penerimaan sebuah teknologi baru[13].	Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan teknologi ini dapat diterima karena mahasiswa merasa senang dengan elemen <i>gamification</i> yang ada di dalam sistem. Faktor lingkungan sosial juga berpengaruh signifikan karena terdapat fitur perangkian pada dashboard[13]

Berdasarkan Tabel 2.1 dapat diketahui perbedaan penelitian ini dengan penelitian selanjutnya adalah penelitian ini menganalisis mengenai faktor penerimaan *website* Kelurahan Rejasari. Kebaharuan dari penelitian ini lebih memfokuskan faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan *website* di Kelurahan Rejasari menggunakan metode TAM.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

2.2.1 Kelurahan Rejasari

Kelurahan adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan dalam konteks otonomi daerah di Indonesia. Kelurahan merupakan wilayah kerja Lurah sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau kota Kelurahan dipimpin oleh seorang Lurah yang berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil dan kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas[4]. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Vara Agustin selaku perangkat desa, Kelurahan Rejasari merupakan salah satu Kelurahan yang terletak di Kecamatan Purwokerto Barat. Letaknya berada di jalan H. Masyhuri No.36.

2.2.2 Analisis

Pengertian analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya). Tujuannya untuk mengetahui kondisi permasalahan yang sebenarnya[14]. Suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penjelasan bagian itu sendiri, hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman *artikel* seluruhan[15].

2.2.3 Pengertian Penerimaan

Penerimaan adalah penyambutan, proses, perbuatan atau sikap terhadap sistem baru[7]. Sebuah sistem baru yang dikenalkan untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada. Sebuah *website* dikatakan berhasil jika diterima dengan baik oleh penggunanya. Oleh karena itu penelitian tentang penerimaan *website* menjadi penting[16].

2.2.4 Website

Website juga bisa diartikan sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi informasi yang sangat menarik bagi penggunanya[17].

Website merupakan *tools* yang dapat membantu dalam memberikan informasi dan media pembelajaran, dengan *website* maka informasi secara *online* dapat disampaikan secara mudah [10]. *Website* tersusun dari beberapa halaman atau *page*, dan memiliki nama lain adalah *homepage*.

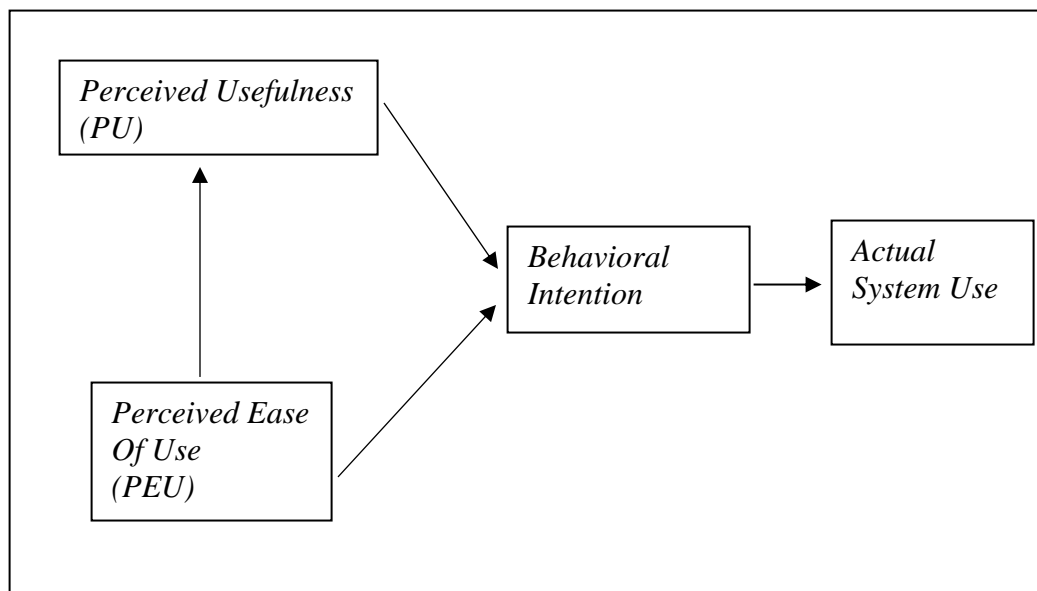
2.2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

TAM diadopsi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang disebutkan oleh Ajzen dan Fisbein (1980). *Theory of Reasoned Action* menjelaskan terdapat reaksi serta persepsi pengguna Sistem atau Teknologi Informasi yang dapat mempengaruhi sikap pengguna dalam penerimaan teknologi tersebut. Model penerimaan teknologi TAM dikembangkan oleh Davis (1985). Tujuan TAM adalah menjelaskan faktor yang menentukan penerimaan seseorang terhadap teknologi. Model Penerimaan Teknologi (TAM) banyak digunakan untuk memberikan penjelasan tentang perilaku penggunaan teknologi informasi. Pada dasarnya teknologi akan dapat diterima jika mudah digunakan (persepsi kemudahan penggunaan) dan memiliki kegunaan yang baik menurut pengguna (persepsi kegunaan)[1].

Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan sebagai penentu bagaimana perilaku seseorang dalam menggunakan sistem informasi. TAM biasanya diuji di perbankan *online*, belanja *online*, *e-government*, imigrasi, *e-commerce*. Kepercayaan pengguna terhadap teknologi tersebut sangat menentukan sikap pengguna terhadap penggunaannya. Keyakinan seseorang terhadap suatu sistem dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang disebut sebagai variabel eksternal dalam TAM[9]. Banyak model yang diusulkan untuk menjelaskan penerimaan teknologi informasi namun hanya TAM yang dapat dianggap sebagai model yang paling terbaik[1].

Faktanya, TAM telah menjadi sangat populer hingga dikutip di sebagian besar penelitian yang berhubungan dengan penerimaan pengguna terhadap teknologi[18]. Meskipun TAM telah diuji secara luas dengan sampel yang berbeda dalam situasi yang berbeda dan terbukti sebagai model yang valid. Hal ini yang menjelaskan penerimaan dan penggunaan sistem informasi, banyak perluasan TAM telah diusulkan dan diuji[18].

Model TAM terdiri dari 4 variable/konstruk, yakni *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioural intention to use* dan *actual system use*. Berdasarkan penelitian tersebut, model TAM yang dihasilkan Davis (1989) telah direvisi dengan menghilangkan variabel *attitude towards using*. Hal ini karena sikap variabel mediasi terhadap penggunaan parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap utilitas yang dirasakan dari sistem dalam penggunaan yang sebenarnya. [5]. Gambar 2.2 di bawah ini merupakan sumber utama dari kerangka penelitian ini.



Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model (TAM)* [5]

Berdasarkan Gambar 2.1, maka hipotesis pada penelitian ini adalah: (1) *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *behavioural intention to use*. (2) *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *behavioural intention to use* (3) *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *actual system use* (4) *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *actual system use* (5) *behavioural intention to use* berpengaruh terhadap *actual system use*[5]. *Perceived Usefulness (PU)*

Perceived Usefulness (PU) didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Davis (1989) mendefinisikan PU sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan

dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Persepsi terhadap kemanfaatan dipandang sebagai kemampuan subjektif pengguna di masa depan, dimana dengan menggunakan sistem aplikasi yang spesifik akan meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi[19].

2.2.6 *Perceived Ease of Use (PEU)*

Perceived Ease Of Use (PEOU) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha yang keras bagi pemakainya. Karena penggunaan teknologi tersebut sesuai keinginan pemakai[19]. Dalam penggunaan teknologi tersebut dapat membantu pekerjaan pengguna.

2.2.7 *Behavioral Intention to Use*

Behavioral Intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk terus menggunakan teknologi. Tingkat penggunaan teknologi komputer seseorang dapat diprediksi dari sikapnya terhadap teknologi. Pengguna akan memiliki keinginan untuk meningkatkan dukungan, motivasi untuk terus menggunakannya, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lain[19].

2.2.8 *Actual System Use*

Actual System Use adalah pengguna sistem sesungguhnya pada teknologi itu sendiri / kondisi nyata pengguna sistem informasi[20]. Sistem yang mudah digunakan dapat membantu produktifitas pengguna. Pengguna sistem dapat diprediksi dengan baik menggunakan variabel niat perilaku[11].

2.2.9 SPSS

SPSS adalah bagian kesatuan dari susunan proses analisis [22] yang dapat mengolah data. SPSS yaitu *software* khusus untuk pengolahan data statistik yang paling populer dan paling banyak digunakan saat ini[21]. SPSS memiliki kemampuan analisis statistik yang tinggi karena dapat menganalisis banyak variabel.

2.2.10 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur kevalidan angket dalam mengumpulkan data[10]. Skor total adalah jumlah dari semua item. Item-item yang berhubungan signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa item-item tersebut

memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang diungkap valid. Jika r hitung $> r$ tabel (uji 2 sisi dengan Sig. 0,05) instrument pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total [23].

2.2.11 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsisten hasil pengukuran suatu pertanyaan apabila pertanyaan tersebut digunakan lagi sebagai alat ukur suatu objek atau responden[8]. Kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten. Salah satu metode pengujian reliabilitas menggunakan metode Alpha-Cronbach[11] .

2.2.12 Teknik Analisis Data

Hasil kuesioner dianalisis dengan menggunakan alat-alat analisis yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan agar menghasilkan informasi yang cukup tajam, mendalam, dan luas[10]. Untuk mengukur kelayakan data[24], penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, dengan uji normalitas, uji heterokedastisitas , uji multikolinearitas serta uji hipotesis.

2.2.13 Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data[10]. Model regresi baik dalam suatu penelitian adalah mempunyai distribusi data yang normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara Uji Kolmogorov Smirnov. Apabila nilai sig $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan normal, sedangkan apabila nilai Sig. $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal[23].

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolonieritas bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan masalah korelasi antar variabel bebas[23]. Jika variabel independent saling berkorelasi, maka sama dengan 0. Untuk mengetahui ada tidaknya multikolonieritas, dilihat dari nilai tolerance *variance inflation factor* (VIF)[15]. Berikut ini adalah penjelasan dari

nilai uji multikoleniaritas:

1. Jika $VIF < 10$, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut tidak terjadi masalah multikoleniaritas.
2. Jika $VIF > 10$, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut terjadi gangguan multikoleniaritas[15].

c. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedasitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain[8]. Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokedastisitas dengan melakukan uji glejser. Pada penelitian uji glejser digunakan untuk mengetahui heterokedastisitas[25]. Berikut ini adalah penjelasan dari nilai uji heterokedastisitas:

1. Jika nilai $sig < 0,05$ maka terjadi heterokedastisitas.
2. jika nilai $sig. > 0,05$ maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas[25].

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat ada tidaknya kasus heterokedastisitas jika terdapat pola teratur seperti titik yang membentuk pola tertentu maka terjadi heterokedastisitas. Jika terjadi pola yang tidak jelas, menyebar dan tidak membuat pola tertentu maka tidak terjadi heterokedastisitas[10].

d. Analisis Korelasi Ganda (R)

Analisis korelasi ganda bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel dependen terhadap variabel independent[20]. Nilai R antara 0 sampai 1, jika nilai hasil mendekati 1 maka hubungan semakin kuat, sedangkan nilai hasil mendekati angka 0 maka hubungan semakin lemah[23].

2.2.14 Uji Hipotesis

a.Uji F (Uji Simultan)

Uji F bertujuan untuk mengetahui apakah semua variabel independen yang dimasukan berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen[25]. Apabila nilai yang dihasilkan dari Uji F signifikasi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa semua variabel berpengaruh simultan terhadap variabel dependen dan sebaliknya[23].

b. Uji T

Pengujian signifikansi secara parsial bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh setiap variabel independent terhadap variabel dependen secara parsial (satu-satu). Keputusan uji yaitu jika tingkat signifikansi $0,05$ [25]. Penerimaan atau penolakan hipotesis dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Hal tersebut berarti secara parsial variabel independent tidak mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka hipotesis diterima. Hal tersebut berarti secara parsial memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen[23].

Pada tahap ini, melakukan pengamatan untuk menentukan masalah yang ada di Kelurahan Rejasari mengenai penerapan *website* yang diterapkan tahun 2020. Topik penelitian ini diambil karena belum ada penelitian sebelumnya yang membahas mengenai faktor yang mempengaruhi seseorang dalam menerima *website* di Kelurahan Rejasari Kabupaten Banyumas. Identifikasi Masalah dilakukan dengan cara observasi langsung dan melakukan wawancara dengan Ibu Vara Agustina sebagai perangkat desa mengenai penerapan *website*, sehingga memperoleh permasalahan untuk penelitian secara akurat. Setelah dilakukan wawancara maka didapatkan permasalahan mengenai faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam penerimaan *website* di Kelurahan Rejasari.