

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria di wilayah Banyumas mencakup kecamatan Purwokerto Barat, Purwokerto Timur, Purwokerto Selatan dan Purwokerto Utara. Sedangkan objek yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu penerimaan pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat Penelitian

Penelitian ini membutuhkan alat berupa laptop sebagai alat pendukung dalam analisis sistem. Laptop tersebut membutuhkan *hardware* dan *software* seperti:

Tabel 3. 1 Alat Penelitian

Nama Alat	Spesifikasi	Fungsi
<i>Hardware</i>		
Laptop	a. DESKTOP-O4S9UAC. b. Intel(R) Core(TM) i3-7100U CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz c. 8,00 GB d. 64-bit operating system, x64-based processor	Digunakan untuk menyusun laporan tugas akhir.
<i>Software</i>		
<i>Microsoft Office 2016</i>		Sebagai perangkat lunak untuk membuat laporan dan memproses data.
<i>Google Chrome</i>		Sebagai alat untuk mencari informasi terkait dengan topik penelitian.
SmartPLS		Sebagai alat untuk memproses data yang telah dikumpulkan dalam proses pengumpulan data.

Berdasarkan tabel 3.1 alat penelitian terbagi menjadi 2 yaitu *hardware* yang terdiri dari laptop yang berspesifikasi DESKTOP-O4S9UAC, Intel(R) Core(TM)

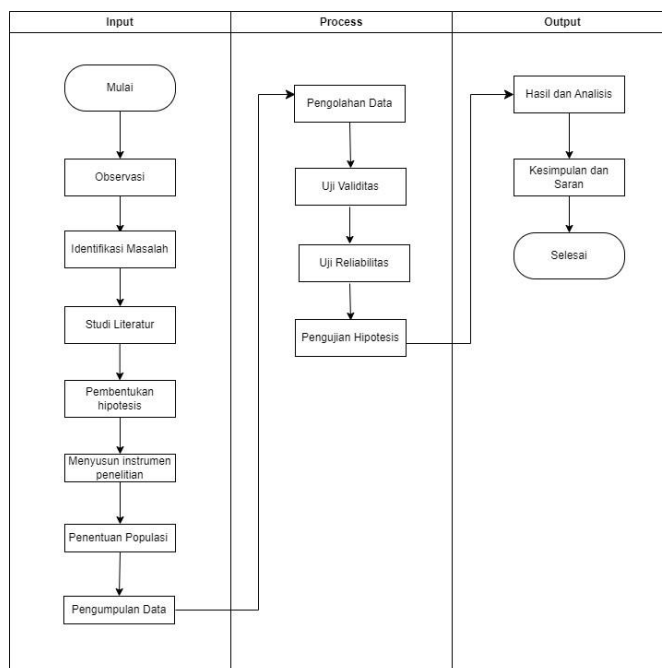
i3-7100U CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz, 8,00 GB, 64-bit operating system, x64-based processor yang digunakan untuk menyusun laporan tugas akhir. Kedua terdapat *software* terdiri dari *microsoft office 2016* sebagai perangkat lunak untuk membuat laporan dan memproses data, *google chrome* sebagai alat untuk mencari informasi terkait dengan topik penelitian, dan *SmartPLS* sebagai alat untuk memproses data yang telah dikumpulkan dalam proses pengumpulan data.

3.2.2 Bahan Penelitian

Data primer dan data sekunder digunakan dalam penelitian ini. Data primer diperoleh dengan cara menyebar kuesioner kepada responden, yaitu masyarakat Banyumas yang menggunakan aplikasi Info Perumdam Tirta Satria. Sementara itu, untuk mendapatkan data sekunder dilakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian sebelumnya guna memahami penggunaan metode serta hasil dan solusi dari penelitian sebelumnya sebagai rujukan pada penelitian saat ini.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa langkah yang diambil untuk membuatnya dan dapat dilihat dalam diagram alir penelitian berikut:



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

Diagram Alir 3.1 memberikan uraian berurutan tentang fase-fase penelitian yang akan dilaksanakan. Sebagaimana tampak dalam diagram, langkah pertama dimulai dengan tahap input, yang mencakup lima aspek, yaitu observasi, mengidentifikasi masalah dan melakukan studi literatur, pembentukan hipotesis, menyusun instrument penelitian, penentuan populasi dan pengumpulan data.

Tahapan berikutnya adalah proses, pada tahapan ini hal pertama yang dilakukan adalah pengolahan data, uji validitas, uji reliabilitas, dan pengujian hipotesis. Tahap berikutnya, menganalisis data menggunakan *smartPLS* dengan model UTAUT2 yang memiliki tujuh variabel independen, yaitu *performance expectancy* (PE), *effort expectancy* (EE), *social influence* (SI), dan *facilitating conditions* (FC), *hedonic motivation* (HM), *price value* (PV), dan *habit* (H). Dua variabel dependen yaitu *behaviour intention* (BI) dan *use behaviour* (UB) dan tiga variabel moderasi yaitu *age*, *gender* dan *experience*.

Tahapan akhir dari yaitu output dari penelitian ini penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengukuran kuesioner yang meliputi dua puluh delapan item pernyataan pada metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) dan berdasarkan hasil uji hipotesis.

3.3.1 Observasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana aplikasi Info Perumdam Tirta Satria digunakan oleh pengguna layanan air PDAM. Untuk melakukan observasi dilakukan wawancara dengan Kepala Unit IT Programmer dan Anggota Unit IT Programmer PDAM Banyumas serta pengumpulan ulasan pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria melalui *Google Play Store*.

3.3.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk merincikan dan mempermudah penelitian. Identifikasi permasalahan terkait penerimaan pengguna pada aplikasi Info Perumdam Tirta Satria diperoleh melalui penyebaran kuesioner pra-penelitian.

3.3.3 Studi Literatur

Penelitian ini membutuhkan studi literatur seperti jurnal, buku, panduan dan literatur lainnya. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan bahan penelitian

mengenai topik penelitian. Dengan studi literatur peneliti dapat mencari informasi yang relevan mengenai masalah penelitian.

3.3.4 Pembentukan Hipotesis

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembentukan hipotesis untuk memberikan dugaan awal dari penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis ini dibentuk berdasarkan variabel model *Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang memiliki tujuh variabel independen, yaitu *performance expectancy* (PE), *effort expectancy* (EE), *social influence* (SI), dan *facilitating conditions* (FC), *hedonic motivation* (HM), *price value* (PV), dan *habit*(H). Dua variabel dependen yaitu *behaviour intention* (BI) dan *use behaviour* (UB). Dan tiga variabel moderasi yaitu *age*, *gender* dan *experience*.

3.3.5 Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilakukan berdasarkan teori yang ada pada variabel UTAUT2. Instrumen penelitian terbentuk dari hasil pembentukan hipotesis yang berhubungan dengan tujuh variabel UTAUT2. Pada tabel 3.2 terdapat instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian[31].

Dimensi	Item	Pernyataan
<i>Performance Expectancy(PE)</i>	PE1	Saya merasa Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria berguna dalam kehidupan sehari-hari.
	PE2	Menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria meningkatkan peluang saya untuk mencapai hal-hal yang penting bagi saya, seperti cek tagihan air, melihat informasi tentang layanan Perumdam Tirta Satria, dan melaporkan masalah air dengan mudah dan cepat melalui aplikasi.
	PE3	Menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria membantu saya menyelesaikan berbagai hal dengan lebih cepat, seperti cek tagihan air, melihat informasi tentang layanan Perumdam Tirta Satria, dan melaporkan masalah air dengan mudah dan cepat melalui aplikasi.
	PE4	Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria meningkatkan produktivitas saya, seperti cek tagihan air, melihat informasi tentang layanan

Dimensi	Item	Pernyataan
		Perumdam Tirta Satria, dan melaporkan masalah air dengan mudah dan cepat melalui aplikasi.
<i>Effort Expectancy (EE)</i>	EE1	Saya tidak perlu banyak waktu untuk belajar cara menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	EE2	Interaksi saya dengan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria jelas dan mudah dipahami.
	EE3	Saya merasa Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria mudah digunakan.
	EE4	Saya tidak perlu waktu lama untuk belajar cara menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
<i>Social Influence (SI)</i>	SI1	Orang – orang terdekat saya (keluarga, teman, tetangga) banyak yang menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria. Mereka bilang aplikasi ini sangat membantu dalam mengelola kebutuhan air dirumah.
	SI2	Orang-orang yang berpengaruh pada perilaku saya, seperti keluarga, teman dan tetangga banyak menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria. Mereka bilang aplikasi ini sangat membantu dalam mengelola kebutuhan dirumah.
	SI3	Orang yang pendapatannya saya hormati seperti keluarga, teman dan tetangga banyak menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
<i>Facilitating Conditions (FC)</i>	FC1	Saya memiliki sumber daya (koneksi internet dan telepon genggam pintar) yang diperlukan untuk menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	FC2	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	FC3	Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria kompatibel dengan teknologi lain yang saya gunakan.
	FC4	Saya dapat memperoleh bantuan dari orang lain ketika saya mengalami kesulitan dalam menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

Dimensi	Item	Pernyataan
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	HM1	Saya merasa sangat senang saat menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	HM2	Jika saya mengalami kesulitan dalam menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria, saya dapat meminta bantuan dari orang lain.
	HM3	Menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria sangatlah menyenangkan.
<i>Price Value(PV)</i>	PV1	Saya tidak perlu mengeluarkan biaya sepeserpun untuk mengunduh dan mendapatkan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	PV2	Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria menawarkan banyak manfaat bagi penggunanya, sehingga aplikasi ini merupakan pilihan yang bernilai dan hemat.
	PV3	Dengan harga yang sekarang, Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria menawarkan nilai yang sangat baik.
<i>Habit (H)</i>	H1	Penggunaan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria telah menjadi kebiasaan saya.
	H2	Saya ketagihan menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	H3	Saya harus menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	H4	Saya sudah terbiasa menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria untuk mengelola kebutuhan air dirumah.
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1	Saya akan terus menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria dimasa depan.
	BI2	Saya akan selalu menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan pengelolaan kebutuhan air dirumah.
	BI3	Saya akan terus menggunakan Aplikasi Info Perumdam Tirta secara rutin.
<i>Use Behaviour (UB)</i>	UB1	Saya merasa menjadi pengguna setia aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	UB2	Saya merasa sangat senang menggunakan fitur yang tersedia di aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

Dimensi	Item	Pernyataan
	UB3	Saya sangat aktif menggunakan fitur yang tersedia di aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.
	UB4	Jika memungkinkan saya cenderung akan menggunakan semua fitur layanan yang ada di aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

3.3.6 Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan sebagai sasaran dalam penelitian ini adalah masyarakat Banyumas yang menggunakan aplikasi Info Perumdam Tirta Satria. Populasi ini terdiri dari semua individu yang memenuhi syarat sebagai pengguna aplikasi dan telah menggunakannya.

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *purposive sampling* dimana subjek yang digunakan peneliti yang sesuai dengan kriteria yaitu pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

3.3.7 Pengumpulan Data

Penelitian ini memanfaatkan kuesioner sebagai alat pengumpulan data dengan tujuan mendapatkan informasi terkait aplikasi Info Perumdam Tirta Satria. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* dan secara langsung (*offline*) melalui *google form* dengan penerapan *purposive sampling*, untuk mempermudah analisis data berdasarkan jawaban dari responden. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel dimana subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria.

Jumlah responden dihitung menggunakan rumus Slovin, seperti berikut[22], [34]:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

$$n = \frac{1228}{1228.(0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{4900}{1228.(0,01) + 1}$$

$$n = \frac{1228}{12,28 + 1}$$

$$n = \frac{1228}{12,28}$$

$$n = 92,470$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

d : persentase batas toleransi (*margin of error*) sebesar 10%[34].

Berdasarkan rumus Slovin, diperoleh angka sebesar 92,470 yang akan dibulatkan menjadi 100. Oleh karena itu, berdasarkan perhitungan ini, jumlah sampel atau responden dalam penelitian ini akan mencapai 100.

3.3.8 Pengolahan Data

Tahap selanjutnya dilakukan pengolahan data dari hasil kuesioner penelitian berdasarkan variabel pada metode *Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang di sebarakan ke masyarakat Banyumas menggunakan SEM/Smart-PLS versi 3.2.9 menggunakan *outer model* terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan *inner model* terdiri dari pengujian hipotesis.

3.3.9 Analisis Data

Langkah ini, disampaikan hasil dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan metode SEM/Smart-PLS versi 3.0.

3.3.10 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.3.10.1 Uji Validitas Konvergen

Fase ini, dilakukan pengujian validitas konvergen untuk mengevaluasi apakah data yang diperoleh memenuhi kriteria tertentu, dengan ketentuan skor validitas menggunakan *Outer Loading* > 0,5 – 0,7 dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) >0,5[30].

3.3.10.2 Uji Validitas Diskriminan

Langkah uji validitas diskriminan dilaksanakan untuk memverifikasi bahwa pernyataan dalam setiap konstruk berbeda dengan konstruk lainnya. Uji validitas

diskriminan dianggap baik apabila nilai *average variance extracted* (AVE) yang dimiliki oleh konstruk tersebut lebih tinggi daripada hubungan dengan variabel lainnya, yang terbukti pada proses nilai *cross loading*. Proses pengujian validitas diskriminan dapat diamati melalui nilai setiap variabel pada *cross loading*, di mana setiap variabel memiliki bobot $>0,70$ [31].

3.3.10.3 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas ini dimaksudkan untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran dari berbagai item dan indikator yang digunakan untuk mengukur suatu konsep dapat diandalkan dan konsisten. Dalam konteks pengujian SEM-PLS, terdapat dua metode pengukuran reliabilitas variabel, yaitu *cronbach alpha* dan *composit reliability*. Kualitas reliabilitas suatu variabel dianggap baik apabila nilai reliabilitasnya $> 0,7$ [30].

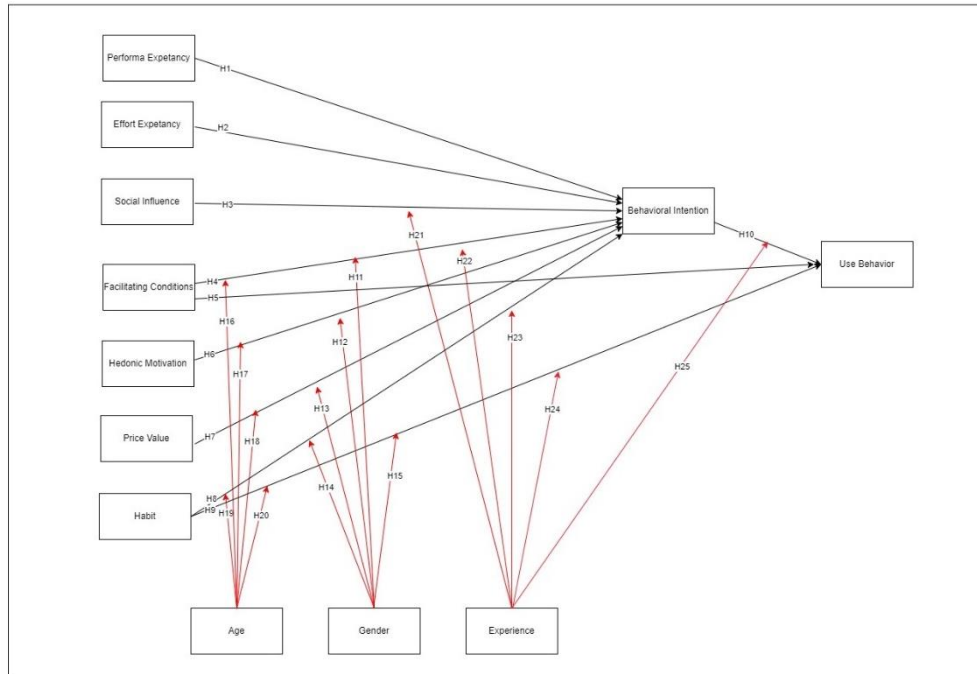
3.3.11 Pengujian Hipotesis

Dalam fase penelitian ini, hipotesis dibentuk dengan tujuan memberikan dasar awal untuk perkiraan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Uji hipotesis dilakukan dengan mengamati nilai *t-statistic* dan nilai probabilitas. Dalam pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai statistik, untuk tingkat signifikansi alpha sebesar 5%, nilai *t-statistic* yang digunakan adalah 1,96. Oleh karena itu, kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah H_a diterima dan H_0 ditolak ketika nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,96. Sementara itu, dalam menolak atau menerima hipotesis berdasarkan probabilitas, H_a diterima apabila nilai p kurang dari 0,05[32].

3.3.12 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap kesimpulan akan diambil berdasarkan hasil proses analisis yang dilakukan. Kesimpulan yang diberikan berdasarkan data rekomendasi sesuai dengan hasil perhitungan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan Aplikasi Info Perumdam Tirta Satria berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna. Hasil tersebut kan mengetahui apakah aplikasi Info Perumdam Tirta Satria sudah memenuhi penerimaan pengguna. Pada tahap saran memberikan langkah-langkah strategi yang dapat diambil untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi.

3.4 Kerangka Hipotesis



Gambar 3.2 Kerangka Hipotesis

Sesuai dengan gambar 3.2 kerangka hipotesis terdapat 25 hipotesis yang didapatkan oleh model UTAUT2 dengan rumusan dan hasil hipotesis sebagai berikut:

1. Hubungan antara *Performan Expetancy* dengan *Behavior Intention*.

Performance expectancy menunjukkan pada tingkat keyakinan seseorang terhadap sejauh mana penggunaan suatu sistem dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kinerja pengguna. Penerapan sistem informasi yang efektif dan efisien dalam perusahaan dapat meningkatkan kinerja seseorang secara signifikan. Penerapan sistem informasi yang efektif dan efisien dalam perusahaan dapat meningkatkan kinerja seseorang secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan dampak positif yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem tersebut. Jika pengguna merasa pekerjaannya menjadi lebih mudah dengan sistem tersebut, mereka akan cenderung terus menggunakannya. *Behaviour*

Intention mengacu terhadap kecenderungan niat individu untuk menggunakan teknologi tersebut.

Hipotesis menyatakan bahwa semakin tinggi *performan expectancy* yang dirasakan oleh pengguna terhadap teknologi maka semakin tinggi *behaviour intention* pengguna untuk menggunakan kembali teknologi. Dengan kata lain, penggunaan teknologi atau sistem diharapkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan teknologi atau sistem tersebut. Berdasarkan. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H1 = *Performance Expetancy* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavior Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

2. Hubungan antara *Effort Expectancy* terhadap *Behaviour Intention*.

Effort expectancy menjelaskan sejauh mana individu percaya bahwa melaksanakan suatu perilaku atau tindakan tertentu akan memerlukan usaha atau upaya. *Behavioral Intention* yaitu kecenderungan niat menggunakan terhadap teknologi, maka penggunaan teknologi akan menjadi sebuah niat perilaku (*behavior intention*) individu[35].

Hipotesis ini menyatakan bahwa semakin tinggi *effort expectancy* yang dirasakan seseorang terhadap teknologi atau sistem, semakin tinggi pula *behavioral intention* pengguna untuk menggunakan teknologi atau sistem tersebut. Dengan kata lain, persepsi bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan menjadi nyaman walaupun membutuhkan usaha yang tinggi maupun rendah diharapkan dapat diharapkan dapat berpengaruh positif dan secara signifikan dalam penggunaan teknologi atau sistem berpengaruh positif dan secara signifikan dalam penggunaan teknologi atau sistem tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H2 = *Effort expectancy* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

3. Hubungan antara *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*.

Social influence menjelaskan sejauh mana individu merasa terdorong atau dipengaruhi oleh norma sosial, pendapat orang lain, atau tekanan kelompok terkait suatu perilaku. *Behavioral Intention* yaitu kecenderungan niat menggunakan terhadap teknologi, maka penggunaan teknologi akan menjadi sebuah niat perilaku (*behavior intention*) individu[36].

Hipotesis ini menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat *social influence* yang diterima oleh individu, semakin tinggi pula *behavioral intention* untuk melakukan perilaku yang dipengaruhi oleh pengaruh sosial tersebut. Dengan kata lain, pengaruh sosial yang kuat diharapkan dapat berpengaruh positif dan secara signifikan dalam melakukan perilaku tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas dapat Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H3 = *Social Influence* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

4. Hubungan antara *Facilitating Condition* terhadap *Behaviour Intention*.

Facilitating condition merupakan tingkat kenyamanan individu dalam menggunakan sistem yang didukung oleh infrastruktur teknis dan organisasi[25]. *Behavioral Intention* yaitu kecenderungan niat menggunakan terhadap teknologi, maka penggunaan teknologi akan menjadi sebuah niat perilaku (*behavior intention*) individu. melakukan perilaku dapat dipermudah pada kondisi tersebut. Dengan kata lain, keberadaan kondisi yang mendukung diharapkan berpengaruh positif dan

secara signifikan dalam melakukan perilaku tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas dapat maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H4 = *Facilitating Condition* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

5. Hubungan antara *Facilitating Conditions* terhadap *Use Behaviour*.

Facilitating conditions menjelaskan mengenai keyakinan individu terhadap ketersediaan sumber daya dan dukungan yang diperlukan untuk melaksanakan suatu perilaku. Sementara *use behavior* mencakup perilaku nyata dalam menggunakan atau mengadopsi suatu produk, layanan, atau teknologi secara berkala[37].

Hipotesis ini menyiratkan bahwa semakin besarnya tingkat *facilitating conditions* yang ada, semakin besar juga tingkat *use behavior* individu. Dengan kata lain, keberadaan kondisi-kondisi yang memudahkan atau mendukung individu dalam melakukan suatu perilaku diharapkan berpengaruh positif dan secara signifikan kemauan individu dalam memanfaatkan produk, layanan atau pada teknologi tersebut. Maka diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H5 = *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

6. Hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioural Intention*.

Hedonic motivation, seperti yang dijelaskan oleh Venkatesh, merujuk pada tingkat kepuasan yang diperoleh ketika menggunakan suatu teknologi[38]. Menurut Faqih dan Jaradat 2021, apabila suatu teknologi mampu mendorong pengguna untuk merasakan kesenangan, maka kemungkinan besar pengguna akan menerima atau mengadopsi teknologi tersebut[39].

Hipotesis ini menyiratkan bahwa semakin tinggi tingkat *hedonic motivation* maka semakin tinggi juga tingkat *behavioural intention*. Dengan kata lain, *motivasi hedonis* dapat berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *behavioral intention*. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H6: *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

7. Hubungan antara *Price Value* terhadap *Behavioural Intention*.

Price Value menjelaskan mengenai persepsi individu terhadap nilai atau manfaat dari layanan teknolog yang dirasakan[38]. *Price Value* dalam penelitian ini menjelaskan apabila individu merasakan keuntungan yang lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan, mereka menunjukkan niat perilaku (*Behavioural Intention*) untuk mengadopsi suatu teknologi tertentu[38].

Hipotesis ini menyiratkan ketika pengguna menggunakan aplikasi Info Perumdam Tirta Satria dengan mengukur terjadinya pertukaran biaya dan keuntungan dalam penggunaan teknologi. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H7 = *Price Value* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

8. Hubungan antara *Habit* terhadap *Behavioural Intention*.

Habit didefinisikan sebagai sejauh mana orang cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena pembelajaran yang dilakukan[38]. *Behavioral intention*, yang mencerminkan niat individu untuk melakukan perilaku tertentu. Hipotesis ini menyatakan bahwa apabila semakin tinggi tingkat kebiasaan menggunakan suatu teknologi, semakin tinggi pula tingkat *behavioral intention* dapat melakukan perilaku tersebut.

Dengan kata lain, kebiasaan pola perilaku yang sudah terbentuk diharapkan berpengaruh positif dan secara signifikan dalam keinginan seseorang dalam melakukan perilaku tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas dapat Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H8 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

9. Hubungan antara *Habit* terhadap *Use Behavior*.

Habit mencerminkan tindakan atau perilaku yang telah menjadi otomatis atau telah membentuk menjadi kebiasaan oleh individu sebagai hasil dari pengulangan dalam situasi yang sama[38]. *Use Behaviour* menyatakan tingkat perilaku penggunaan dalam mengadopsi suatu layanan atau teknologi.

Hipotesis ini menjelaskan, semakin tinggi individu membentuk kebiasaan (*Habit*) terkait dengan penggunaan suatu produk atau layanan cenderung untuk secara otomatis melibatkan diri dalam perilaku penggunaan. Keterkaitan antara *Habit* dan *Use Behavior* mencerminkan kecenderungan untuk konsistensi dalam perilaku penggunaan yang sudah menjadi kebiasaan adopsi terhadap layanan, atau teknologi yang terkait. Dengan kata lain, kebiasaan yang kuat atau pola perilaku yang sudah terbentuk diharapkan berpengaruh positif dan secara signifikan dalam penggunaan berkelanjutan atau konsisten dalam menggunakan suatu produk, layanan, atau teknologi. Berdasarkan Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H9 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

10. Hubungan antara *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior*.

Behavioral Intention mencerminkan sejauh mana individu memiliki niat atau keinginan untuk melaksanakan suatu perilaku tertentu[38]. *Use behaviour* menjelaskan seberapa jauh individu mengadopsi teknologi.

Maka hipotesis menyatakan semakin tinggi niat perilaku (*behavioral intention*), semakin besar peluang individu terlibat dalam perilaku penggunaan (*use behaviour*). Dengan kata lain, niat perilaku yang tinggi diharapkan berpengaruh positif dan secara signifikan dalam perilaku menggunakan teknologi. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H10 = *Behavior Intention* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior*. pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

11. Hubungan antara *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention* dimoderasi oleh *gender*.

Variabel *facilitating conditions* mengacu pada kemudahan akses dan dukungan yang tersedia bagi individu untuk menggunakan sistem baru. Hal ini meliputi faktor ketersediaan pelatihan, bantuan teknis dan infrastruktur yang memadai. *Behaviour Intention*, mengacu pada niat individu untuk melakukan perilaku tersebut. *Gender*, mengacu pada jenis kelamin pengguna, dalam hal ini pria dan wanita.

Dengan merumuskan hipotesis moderasi ini, penelitian menganalisis informasi responden yang dikumpulkan untuk mengevaluasi signifikansi dan kekuatan hubungan antara variabel tersebut. Apabila menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H11 = *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Gender* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

12. Hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Gender*.

Hedonic motivation merujuk pada tingkat kepuasan yang diperoleh ketika menggunakan suatu teknologi sehingga merasakan kesenangan yang memungkinkan pengguna akan menerima atau mengadopsi teknologi tersebut[39]. *Behavioral intention* mencerminkan sejauh mana individu memiliki niat atau keinginan untuk melaksanakan suatu perilaku tertentu[38]. Peran *gender* sebagai variabel moderator merujuk pada pengaruh *gender* dalam mengatur atau memodifikasi hubungan antara *hedonic motivation* dan niat perilaku (*behavioral intention*).

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *hedonic motivation* dan *behavioral intention*, dan jika *gender* berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diuraikan. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H12 = *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Gender*.

13. Hubungan antara *price value* terhadap *behavioral intention* dimoderasi oleh *gender*.

Price value menjelaskan mengenai persepsi individu terhadap nilai atau manfaat yang diperoleh dari produk atau layanan dibandingkan dengan harganya. *Behavioral Intention* merupakan perilaku pengguna untuk mengadopsi teknologi dimasa depan. Peran *gender* sebagai variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *gender* dalam memodifikasi hubungan antara *price value* dan perilaku pengguna (*behavioral intention*). responden akan dikumpulkan. Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *price value* dan *behavioral intention*, dan jika *gender* berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H13 = *Price Value* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Gender* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

14. Hubungan antara *Habit* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *gender*.

Habit dijelaskan sebagai sejauh mana seseorang cenderung secara otomatis terbentuk melibatkan diri dari perilaku sebelumnya. *Behavioral intention* mencerminkan sejauh mana individu memiliki niat atau keinginan untuk melaksanakan suatu perilaku tertentu. Peran *gender* sebagai variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh gender dalam memodifikasi hubungan antara *habit* dan niat perilaku (*behavioral intention*).

Hipotesis ini menyatakan bahwa individu dengan kebiasaan kuat dalam menggunakan produk atau layanan tertentu cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk terus menggunakannya. Namun, hubungan ini dipengaruhi oleh gender. Semakin terbiasa seseorang menggunakan suatu produk atau layanan, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk terus menggunakannya di masa depan. Namun, hubungan ini dipengaruhi oleh jenis kelamin pengguna.

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *habit* dan *behavioral intention*, dan jika *gender* berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diuraikan sebagai Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H14 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dimoderasi oleh *Gender* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

15. Hubungan antara *Habit* terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Gender*.

Habit didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung secara otomatis terbentuk melibatkan diri secara otomatis karena pembelajaran. *Use behavioral* merupakan perilaku pengguna dalam

mengadopsi teknologi. Sedangkan *gender* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *gender* dalam memodifikasi hubungan antara *Habit* dengan perilaku pengguna (*use behavior*).

Hipotesis ini mengatakan semakin terbiasa seseorang menggunakan suatu produk atau layanan, semakin sering mereka akan menggunakannya. Artinya, *gender* akan mempengaruhi kekuatan atau arah hubungan antara *habit* dan *use behavior*. Apabila hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *habit* dan *use behavior*, dan *gender* berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diuraikan sebagai hipotesis, yaitu: Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H15 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Gender* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

16. Hubungan antara *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *age*.

Facilitating conditions menunjukkan tingkat kenyamanan individu dalam menggunakan sistem yang didukung oleh infrastruktur teknis dan organisasi. *Behavioral intention* merupakan suatu niat perilaku pada penggunaan teknologi. Sedangkan *age* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *age* dalam memodifikasi hubungan antara *facilitating conditions* dengan niat perilaku (*behavior intention*).

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *facilitating conditions* dan *behavioral intention*, dan jika usia berfungsi sebagai moderasi yang signifikan, maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H16 = *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Age* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

17. Hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *age*.

Motivasi hedonis mengacu pada tingkat kepuasan yang diperoleh ketika menggunakan suatu teknologi, menciptakan pengalaman kesenangan yang memungkinkan pengguna menerima atau mengadopsi teknologi tersebut. *Behavioral intention* merupakan niat perilaku pengguna untuk mengadopsi teknologi[38]. Sedangkan *age* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *age* dalam memodifikasi hubungan antara *hedonic motivation* dengan niat perilaku (*behavior intention*).

Semakin tinggi motivasi hedonis seseorang untuk melakukan suatu perilaku, semakin tinggi pula kemauan mereka untuk melakukan perilaku tersebut. Namun, hubungan ini dipengaruhi oleh usia individu. Artinya, pengaruh motivasi hedonis terhadap kemauan individu untuk melakukan suatu perilaku mungkin berbeda bagi individu dengan usia yang berbeda. . Untuk menguji hipotesis ini, data tentang tingkat *hedonic motivation*, *behavioral intention*, dan informasi tentang usia responden akan dikumpulkan.

Jika hasil penelitian menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara kemudahan dan kemauan individu untuk melakukan perilaku, dan jika usia terbukti sebagai faktor yang memperkuat atau memperlemah hubungan tersebut, maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H17 = *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Age* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

18. Hubungan antara *Price Value* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *age*.

Price Value menjelaskan mengenai persepsi individu terhadap nilai atau manfaat yang diperoleh dari produk atau layanan dibandingkan dengan harganya[38]. *Behavioral Intention* merupakan niat perilaku pengguna saat akan mengadopsi teknologi. Sedangkan *age* merupakan variabel moderator

yang menunjukkan pada pengaruh *age* dalam memodifikasi hubungan antara *Price Value* dengan niat perilaku (*behavior intention*).

Dihipotesiskan bahwa semakin tinggi *price value* yang dirasakan, semakin tinggi pula *behavioral intention* untuk melakukan perilaku tersebut. Namun, pengaruh ini dipengaruhi oleh usia individu. Artinya, kekuatan atau arah hubungan antara *price value* dan *behavioral intention* akan berbeda-beda tergantung pada rentang usia individu.

Untuk menguji hipotesis ini, data tentang persepsi *price value*, *behavioral intention*, dan usia responden akan dikumpulkan. Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *price value* dan *behavioral intention*, dan usia berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diuraikan sebagai. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H18 = *Price Value* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Age* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

19. Hubungan antara *Habit* terhadap *Behaviour Intention* dimoderasi oleh *Age*.

Habit didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung melakukan suatu tindakan secara otomatis berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. *Behaviour intention* merupakan perilaku pengguna untuk mengadopsi teknologi[38]. Sedangkan *age* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *age* dalam memodifikasi hubungan antara *Habit* dengan niat perilaku (*Behavior Intention*).

Dihipotesiskan bahwa semakin kuat *habit* yang dimiliki individu, semakin tinggi pula *behavioral intention* untuk melakukan perilaku tersebut. Untuk menguji hipotesis ini akan dikumpulkan data tentang *habit*, *behavioral intention*, dan informasi tentang usia responden.

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *habit* dan *behavioral intention*, dan jika usia berfungsi sebagai

moderasi, maka hipotesis ini dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H19 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Age* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

20. Hubungan antara *Habit* terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Age*.

Habit dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk secara otomatis melakukan suatu tindakan berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan[38]. *Use behavior* merupakan perilaku penggunaan terhadap teknologi. Sedangkan *age* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *age* dalam memodifikasi hubungan antara *Habit* dengan niat perilaku (*use behavior*).

Dihipotesiskan bahwa semakin tinggi tingkat *habit*, semakin tinggi pula tingkat *use behaviour* individu terhadap teknologi. Namun hubungan ini dapat mempengaruhi usia. Untuk menguji hipotesis ini akan dikumpulkan data tentang *habit*, *behavioral intention*, dan informasi tentang usia responden.

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antar*habit* dan *use behavior*, dan jika usia berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H20 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Age* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

21. Hubungan antara *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience*.

Facilitating conditions merujuk pada kondisi untuk memfasilitasi individu untuk merasa kenyamanan. *Behavioral intention* merupakan sebuah niat perilaku penggunaan teknologi. Sedangkan *Experience* merupakan

variabel moderator sebagai pemacu pada pengalaman sebelumnya oleh tiap perilaku individu.

Hipotesis ini diperkirakan semakin banyak tingkat *facilitating conditions* yang mendukung, maka semakin besar juga *behavioural intention* individu untuk melakukan perilaku tersebut. Hubungan ini juga dipengaruhi dengan pengalaman tiap individu. Memiliki arti bahwa *experience* memoderasi kekuatan hubungan *facilitating condition* dan *behavioural intention*.

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan signifikan antara *facilitating conditions* dan *behavioral intention*, dan jika *experience* berfungsi sebagai moderasi, maka hipotesis bisa diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H21 = *Facilitating Conditions* positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

22. Hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience*.

Hedonic motivation mengadopsi dari keuntungan yang memuaskan pengalaman dalam menggunakan teknologi. *Behavioural intention* merupakan suatu niat pengguna untuk menggunakan kembali teknologi tersebut. Sedangkan *experience* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *experience* dalam memodifikasi hubungan antara *hedonic motivation* dengan niat perilaku (*behavior intention*).

Hipotesis mengindikasikan apabila semakin tinggi tingkat *hedonic motivation* maka semakin tinggi pula *behaviour intention* untuk melakukan perilaku tersebut. Namun, dipengaruhi juga oleh *experience* individu. Artinya *experience* dapat memoderasi kekuatan hubungan antara *hedonic motivation* dan *behaviour intention*.

Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *hedonic motivation* dan *behavioral intention*, dan jika pengalaman

berfungsi sebagai moderasi yang signifikan, maka hipotesis bisa diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H22 = *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

23. Hubungan antara *Habit* terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience*.

Habit merupakan kebiasaan tindakan yang dilakukan secara teratur karena terbiasa. *Behavioral Intention* merujuk pada niat perilaku pengguna teknologi[38]. Sedangkan *experience* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *experience* dalam memodifikasi hubungan antara *Habit* dengan niat perilaku (*behavior intention*).

Hipotesis ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi *habit*, maka semakin tinggi juga *behaviour intention* untuk melakukannya. Hubungan ini juga dipengaruhi oleh *experience*. Artinya hasil dapat memperlihatkan pengaruh secara positif dan secara signifikan antara *habit* dan *behaviour intention* dan jika *experience* berfungsi sebagai variabel moderasi maka hipotesis bisa diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H23 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *Experience* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

24. Hubungan antara *Habit* terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Experience*.

Habit adalah suatu rutinitas yang biasa dilakukan secara terus menerus. *Use behavior* merupakan perilaku pengguna terhadap teknologi[37]. Sedangkan *experience* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *experience* dalam memodifikasi hubungan antara *habit* dengan perilaku penggunaan (*behavior intention*) teknologi

Hipotesis ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi Tingkat *habit* oleh tiap individu, maka semakin tinggi juga tingkat *use behaviour*. Artinya hasil

dapat memperlihatkan pengaruh. Jika hasil menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *habit* dan *use behavior*, dan jika pengalaman berfungsi sebagai moderasi yang signifikan, maka hipotesis dapat diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H24 = *Habit* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Experience* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.

25. Hubungan antara *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Experience*.

Behavioral intention kegiatan seseorang untuk menggunakan teknologi dimasa depan. *use behavior* merupakan perilaku penggunaan terhadap teknologi. Sedangkan *experience* merupakan variabel moderator yang menunjukkan pada pengaruh *experience* dalam memodifikasi hubungan antara *behavioral intention* dengan niat penggunaan (*use behavior*) teknologi.

Hipotesis mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat *behavioural intention* menggunakan layanan atau teknologi maka semakin tinggi juga tingkat *use behaviour*. Hubungan ini juga dipengaruhi oleh variabel moderasi *experience*. Artinya jika hasil pada pengujian ini menunjukkan pengaruh positif dan secara signifikan antara *behavioral intention* dan *use behavior*, dan jika pengalaman berfungsi sebagai moderasi yang signifikan, maka hipotesis ini bisa diterima. Maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H25 = *Behavioral Intention* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *Use Behavior* dimoderasi oleh *Experience* pada pengguna aplikasi Info Perumdam Tirta Satria.