PERAN INNOVATIVENESS SEBAGAI VARIABEL MODERATOR MODEL UTAUT PADA APLIKASI LEMBUR BERBASIS ANDROID

(Studi pada karyawan tetap PDAM Kota Malang)

Toni Candra Kuncoro¹, Imam Suyadi², Mochammad Al Musadieq³

Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya

Email: toni.bisnis2@gmail.com¹, imamyadi@gmail.com², musadieqfia@ub.ac.id³

ABSTRACT

The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) is a theory in the field of Management Information Systems that explains the relationship between the variables of information technology acceptance. UTAUT has been widely applied in various studies with different cultures, places, subjects and times. UTAUT has many developments carried out by world researchers by developing UTAUT modeling with other variables that are relevant to of previous researches. This research is part of the development of UTAUT by making the innovativeness variable as a moderator of variables. This research is a form of contribution in the development of UTAUT research that tested in Indonesia with the research subject are employees of Water Company of Malang City (PDAM Malang City) which is Regional Owned Enterprises with 78 samples representative of 14 departments of the company. The differences of place, time, subject and culture make this research interesting because it produces different conclusions that can contribute and become references for next research.

Keywords: *UTAUT, Innovativeness, Use Behavior*

ABSTRAK

*The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan teori dalam bidang Sistem Informasi Manajemen yang menjelaskan hubungan antar variabel-variabel penerimaan teknologi informasi. UTAUT telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian dengan budaya, tempat, subjek dan waktu yang berbeda. Tidak hanya itu, UTAUT juga mengalami banyak perkembangan yang dilakukan oleh peneliti-peneliti dunia dengan mengembangkan pemodelan UTAUT dengan variabel-variabel lain yang dianggap relevan sesuai saran dari peneliti sebelumnya. Penelitian ini merupakan bagian pengembangan UTAUT dengan menjadikan variabel *innovativeness* sebagai moderator variabel sebagai bentuk kontribusi dalam penelitian UTAUT yang diuji di negara Indonesia dengan subjek penelitian karyawan PDAM Kota Malang yang merupakan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) dengan jumlah sampel 78 yang terdiri dari perwakilan 14 bagian dalam perusahaan. Tempat, waktu, subjek dan budaya yang berbeda membuat penelitian ini menjadi menarik karena menghasilkan kesimpulan yang berbeda pula dan dapat memberikan kontribusi serta menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.*

Kata kunci: *UTAUT, Innovativeness, Use Behavior*

1. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini perkembangan teknologi informasi semakin cepat, tidak hanya berbasis *desktop* namun sudah merambah ke *mobile platform* bahkan *wearable device*. Hampir setiap orang melakukan pekerjaannya dengan menggunakan teknologi informasi mulai dari belanja, mendengarkan musik, hingga memesan sarana transportasi. Hal ini sudah menjadi bagian dari kehidupan di jaman modern ini yang menjadi peluang bagi perusahaan-perusahaan untuk menerapkan teknologi informasi dalam setiap kegiatan bisnisnya baik itu untuk pelanggan maupun karyawannya. Teknologi informasi membuat proses bisnis di perusahaan menjadi lebih cepat, efisien dan dapat dievaluasi dengan mudah. Evaluasi meliputi keuangan, Sumber Daya Manusia (SDM), kinerja bahkan hingga efisiensi lembur karyawan.

Setiap karyawan yang melakukan lembur di PDAM Kota Malang diwajibkan menggunakan aplikasi lembur berbasis android sehingga setiap karyawan yang melakukan lembur terpantau dengan melakukan *selfie* di tempat kerja. Sistem dapat merekam hasil foto, waktu foto dan titik koordinat lokasi tempat karyawan tersebut melakukan lembur. Data lembur setiap karyawan di evaluasi oleh bagian SDM dan keuangan terkait efisiensi keuangan mengingat setiap jam lembur perusahaan membayar karyawannya. Selain itu, peraturan pemerintah mengenai jam lembur harus ditaati yang tertuang dalam [KEPMEN NO. 102 TH 2004 tentang WAKTU KERJA LEMBUR DAN UPAH KERJA LEMBUR](#). Peraturan mengatur tentang waktu lembur karyawan agar tidak melebihi jumlah tertentu sesuai dengan jumlah jam kerja yang diterapkan.

Penerapan teknologi informasi di PDAM Kota Malang tidaklah mudah mengingat aplikasi lembur merupakan aplikasi dan metode baru dalam mengelola lembur karyawan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi informasi menurut teori *UTAUT* adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition* yang diteliti dalam penelitian ini.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penerimaan teknologi informasi dalam perkembangannya memiliki banyak teori mulai dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, hingga *Unified*

Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *UTAUT* adalah model penerimaan teknologi yang dicetuskan oleh [Venkatesh, et al \(2003\)](#) dalam bukunya yang berjudul "*User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*". *UTAUT* bertujuan untuk menjelaskan niat pengguna (*intentions*) untuk menggunakan sistem informasi dan potensi perilaku penggunaan atau yang akan dilakukan berikutnya. Teori ini berpendapat bahwa ada empat konstruksi utama yaitu: 1) *performance expectancy*, 2) *effort expectancy*, 3) *social influence*, dan 4) *facilitating conditions* yang memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial merupakan determinan langsung dari niat dan perilaku penggunaan, sedangkan kondisi fasilitas merupakan penentu langsung perilaku pengguna. Jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukarelaan dapat digunakan sebagai memoderasi dampak dari empat konstruksi utama pada niat dan perilaku penggunaan. Teori ini dikembangkan melalui tinjauan dan menggabungkan konstruksi dari delapan model yang sebelumnya digunakan untuk menjelaskan perilaku penggunaan sistem informasi yaitu: *TRA*, *TAM*, *motivational model*, *TPB*, gabungan *TAM* dan *TPB*, *model of personal computer use*, *DOI*, dan *social cognitive theory* ([Venkatesh et al., 2003](#)). *UTAUT* dalam perjalanannya mengalami perkembangan dengan menambahkan variabel lain sebagai variabel moderator selain jenis kelamin, umur, pengalaman dan kesediaan.

3. METODE PENELITIAN

Adopsi model pada penelitian ini menggambarkan konsep integrasi antara beberapa variabel *UTAUT* yaitu *Performance Expectancy* dan *Behavioral Intention* dengan variabel *Innovativeness*. Seperti yang dijelaskan pada Tinjauan Pustaka (Bab II) bahwa *UTAUT* mempunyai empat konstruksi utama yang berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* yaitu : 1) *performance expectancy* (harapan kinerja), 2) *effort expectancy* (harapan usaha), 3) *social influence* (pengaruh sosial), dan 4) *facilitating conditions* (kondisi fasilitas). Penelitian setelah *UTAUT* banyak dilakukan mulai dari menguji variabel-variabel *UTAUT* dengan kondisi, waktu dan tempat yang berbeda hingga modifikasi pemodelan dari pemodelan aslinya hingga penambahan variabel ke dalam pemodelan asli *UTAUT* pada Gambar 1.

Selain menggunakan referensi *UTAUT* sebagai dasar teori penelitian, [Martín dan Herrero \(2012\)](#) juga memasukkan variabel *innovativeness* dalam penelitiannya. Variabel ini dianggap sebagai variabel penting dalam mendorong niat seseorang dalam penerimaan teknologi informasi dan berharap dapat

memperbaiki prediksi model lama (asli). Dengan dimasukkannya variabel *innovativeness* ke dalam *UTAUT* maka terbentuk pemodelan baru dari penelitian tersebut berdasarkan *UTAUT basic structure*.

Gambar 1 Pemodelan Asli UTAUT

Gambar 2 Pemodelan Penelitian

Behavioral intention yang diteliti pada beberapa penelitian terdahulu mengadopsi

model dasar *UTAUT*. Variabel tersebut merupakan variabel yang mengukur taraf

seseorang akan *intention* (berniat melakukan sesuatu), namun pada aplikasi lembur berbasis android di PDAM Kota Malang yang mewajibkan penggunaanya untuk memakai aplikasi tersebut membuat variabel tersebut tidak dapat dikorelasikan dengan variabel lain sehingga variabel *Behavioral intention* dihilangkan sehingga menjadi seperti pada Gambar 2.

Variabel-variabel *UTAUT* yang memiliki hubungan langsung dengan *Use Behavior* hanyalah *Facilitating Condition*, namun beberapa peneliti terdahulu melakukan penelitian dengan menghubungkan secara langsung variabel-variabel *UTAUT* terhadap *Use Behavior* seperti pada Gambar 3 yang dilakukan oleh Calderon, *et al.* (2017).

Berdasarkan referensi pemodelan di atas maka hipotesis yang disusun adalah sebagai berikut :

H1: Pengaruh variabel *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *Social influence*, *Facilitating condition* secara bersama-sama terhadap *Use behavior*.

H2: Pengaruh *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *Social influence*, *Facilitating condition* secara bersama-sama.

H3: *Performance expectancy* memiliki pengaruh terhadap *use behavior*.

H4: *Effort expectancy* memiliki pengaruh terhadap *use behavior*.

H5: *Social influence* memiliki pengaruh terhadap *use behavior*.

H6: *Facilitating condition* memiliki pengaruh terhadap *use behavior*.

H7: *Performance expectancy* memiliki pengaruh terhadap *use behavior* dengan moderator variabel *innovativeness*.

H8: *Effort expectancy* memiliki pengaruh terhadap *use behavior* dengan moderator variabel *innovativeness*.

H9: *Social influence* memiliki pengaruh terhadap *use behavior* dengan moderator variabel *innovativeness*.

H10: *Facilitating condition* memiliki pengaruh terhadap *use behavior* dengan moderator variabel *innovativeness*.

Terdapat 10 hipotesis yang diuji dalam penelitian ini dengan definisi operasional masing-masing variabel sebagai berikut :

Performance Expectancy adalah taraf karyawan PDAM Kota Malang dalam menggunakan teknologi informasi dalam rangka memberikan keuntungan atau seseorang merasa lebih meningkatkan performanya jika menggunakan aplikasi lembur berbasis android.

Effort Expectancy adalah taraf kemudahan karyawan PDAM Kota Malang berinteraksi dengan aplikasi lembur berbasis android.

Social Influence adalah taraf karyawan PDAM Kota Malang merasa bahwa orang lain penting baginya dalam menggunakan aplikasi lembur berbasis android.

Facilitating Condition adalah taraf karyawan PDAM Kota Malang merasa bahwa infrastruktur teknis dalam aplikasi lembur berbasis android dan organisasi yang diperlukan untuk menggunakan sistem yang dimaksud tersedia.

Use Behavior adalah seberapa sering karyawan PDAM Kota Malang menggunakan aplikasi lembur berbasis android.

Innovativeness adalah taraf karyawan PDAM Kota Malang untuk mengadopsi teknologi secara inovatif (inisiatif sendiri) dalam hal ini aplikasi lembur berbasis android.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapat dari langsung sample suatu penelitian. Dalam penelitian ini, responden merupakan sample yang informasinya mengandalkan instrumen kuisioner. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung penelitian tentang kondisi yang ada ditempat penelitian yaitu PDAM Kota Malang. Responden merupakan karyawan tetap PDAM Kota Malang dengan pertimbangan sebagai berikut :

- Cenderung homogen dalam hal pemahaman terhadap teknologi informasi.
- Paham terhadap proses bisnis karena bersentuhan langsung dengan pekerjaannya.
- Menggunakan teknologi informasi dalam bekerja
- Bekerja lebih dari 1 tahun

Dengan jumlah populasi sebanyak 353 maka diambil jumlah sampel sebanyak 78 responden.

Tabel 1 Deskripsi Responden Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	f	f (%)
1	Laki-laki	61	78,21
2	Perempuan	17	21,79
TOTAL		78	100

Tabel 2 Deskripsi Responden Masa Kerja

No	Masa Kerja	f	f (%)
1	1-10 tahun	9	11,54
2	11-20 tahun	12	15,38
3	diasas 20 tahun	57	73,08
TOTAL		78	100

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang dilakukan dengan menggunakan analisis linier berganda yang di diuji menggunakan *software* SPSS. Penentuan asumsi klasik dengan menguji *multikolinearitas*, *homokedastisitas*, *heterokedastisitas*, *linieritas*, dan *normalitas*. Regresi yang dilakukan meliputi pengaruh: 1. *Performance Expectancy* (PE) terhadap *Use Behavior* (UB), 2. *Effort Expectancy* (EE) terhadap *Use Behavior* (UB), 3. *Social Influence* (SI) terhadap *Use Behavior* (UB) dan 4. *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Use Behavior* (UB) serta pengaruh yang sudah dimoderatori meliputi : 1. *Performance Expectancy* (PE) terhadap *Use Behavior* (UB) dengan moderator variabel *Innovativeness* (INNOV), 2. *Effort Expectancy* (EE) terhadap *Use Behavior* (UB) dengan moderator variabel *Innovativeness* (INNOV), 3. *Social Influence* (SI) terhadap *Use Behavior* (UB) dengan moderator variabel *Innovativeness* (INNOV), 4. *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Use Behavior* (UB) dengan moderator variabel *Innovativeness* (INNOV).

Tabel 3 Regresi Pertama

Variabel	p	Use Behavior
PE	0,000 ***	signifikan
EE	0,000 ***	signifikan
SI	0,000 ***	signifikan
FC	0,009 ***	signifikan

***p < 0,01; **p < 0,05

Regresi pertama menguji pengaruh PE (X1) terhadap UB (Y). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.28 No. 1 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel PE adalah 0,000 yang artinya variabel PE memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05.

Selain itu regresi ini, menguji pengaruh EE (X1) terhadap UB (Y). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel EE adalah 0,000 yang artinya variabel EE memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05.

Berikutnya dari regresi pertama, menguji pengaruh SI (X1) terhadap UB (Y). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.28 No. 3 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel SI adalah 0,000 yang artinya variabel SI memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05.

Terakhir dari regresi pertama, menguji pengaruh FC (X1) terhadap UB (Y). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.28 No. 3 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel FC adalah 0,000 yang artinya variabel FC memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05.

Tabel 4 Regrasi Kedua

Variabel	p	Use Behavior
PE	0.000 ***	signifikan
EE	0.001 ***	signifikan
SI	0.001 ***	signifikan
FC	0.545	tidak signifikan
PE x INNOV	0.000 ***	signifikan

***p < 0,01; **p < 0,05

Regresi kedua, menguji pengaruh PE (X1) terhadap UB (Y) dengan moderator variabel INNOV (Z). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) dan PEXINNOV (X1Z) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.29 No. 5 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel PEXINNOV adalah 0,000

yang artinya variabel PExINNOV memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05. Namun dengan masuknya variabel PExINNOV membuat variabel FC menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,545.

Tabel 5 Regresi Ketiga

Variabel	p	Use Behavior
PE	0,133	tidak signifikan
EE	0,002 ***	signifikan
SI	0,000 ***	signifikan
FC	0,470	tidak signifikan
EE x INNOV	0,000 ***	signifikan

***p < 0,01; **p < 0,05

Regresi ketiga, menguji pengaruh EE (X2) terhadap UB (Y) dengan moderator variabel INNOV (Z). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) dan EExINNOV (X2Z) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.30 No. 5 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel EExINNOV adalah 0,000 yang artinya variabel EExINNOV memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05. Namun dengan masuknya variabel EExINNOV membuat variabel FC menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,545 dan membuat variabel PE menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,133.

Tabel 6 Regresi Keempat

Variabel	p	Use Behavior
PE	0,124 ***	tidak signifikan
EE	0,000 ***	signifikan
SI	0,002 ***	signifikan
FC	0,400	tidak signifikan
SI x INNOV	0,000 ***	signifikan

***p < 0,01; **p < 0,05

Regresi keempat menguji pengaruh SI (X3) terhadap UB (Y) dengan moderator variabel INNOV (Z). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) dan SIxINNOV (X3Z) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.31 No. 5 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel SIxINNOV adalah 0,000 yang artinya variabel SIxINNOV memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05.

Namun dengan masuknya variabel SIxINNOV membuat variabel PE menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,124 dan membuat variabel FC menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,400.

Tabel 7 Regresi Kelima

Variabel	p	Use Behavior
PE	0,212	tidak signifikan
EE	0,001	signifikan
SI	0,001	signifikan
FC	0,000	signifikan
FC x INNOV	0,000	signifikan

***p < 0,01; **p < 0,05

Regresi kelima, menguji pengaruh FC (X2) terhadap UB (Y) dengan moderator variabel INNOV (Z). Pengujian dilakukan dengan meregresi PE (X1), EE (X2), SI (X3), FC (X4) dan FCxINNOV (X4Z) secara bersama-sama dengan variabel *dependent* UB (Y). Tabel 5.1.3.5 No. 5 menunjukkan bahwa nilai p (sig.) dari variabel FCxINNOV adalah 0,000 yang artinya variabel FCxINNOV memiliki pengaruh signifikan terhadap UB karena dibawah 0,05. Namun dengan masuknya variabel FCxINNOV membuat variabel PE menjadi tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,212.

Pengaruh signifikan *performance expectancy* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan performanya meningkat setelah menggunakan aplikasi lembur android. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh [Ghalandari \(2012\)](#) yang menyimpulkan bahwa *performance expectancy* mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi *e-banking*. [Ghalandari \(2012\)](#) menambahkan bahwa aplikasi *e-banking* memberikan pengalaman baru yang dapat mempercepat transaksi bagi penggunanya. Penelitian lain oleh [Chauhan dan Jaiswal \(2016\)](#) menyatakan hal yang sama bahwa cara yang diterima secara universal untuk mempromosikan penggunaan perangkat lunak pelatihan *ERP* adalah untuk meningkatkan persepsi kinerja yang dirasakan.

Pengaruh signifikan *effort expectancy* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang menggunakan aplikasi lembur android menyukai sistem yang simpel dan mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Ghalandari](#)

(2012) yang menyimpulkan bahwa *effort expectancy* mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi *e-banking*. [Ghalandari \(2012\)](#) menambahkan bahwa aplikasi *e-banking* membuat penggunanya nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut. [Martin dan Herrero \(2012\)](#) juga mendapatkan hasil yang sama bahwa *effort expectancy* memiliki pengaruh signifikan terhadap aplikasi pembelian yang diteliti terhadap penduduk pedesaan. [Martin dan Herrero \(2012\)](#) juga menyebutkan bahwa sifat alami dari pembelian online membuat *performance expectancy* dan *effort expectancy* lebih berpengaruh dari pada *social influence*. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Chauhan dan Jaiswal yang menyatakan bahwa kemudahan pengguna pelatihan perangkat lunak ERP merupakan faktor pertimbangan utama untuk menarik minat wanita untuk mengadopsinya. Oleh karena itu, umpan balik dari perempuan perlu diberikan perhatian yang lebih tinggi sambil merancang langkah-langkah untuk membuat pelatihan perangkat lunak ERP lebih mudah digunakan.

Pengaruh signifikan *social influence* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang menggunakan aplikasi lembur android terpengaruh dengan pendapat orang disekitarnya. Karyawan satu dengan yang lain saling berkomunikasi dalam pekerjaan sehari-hari termasuk karyawan yang menggunakan aplikasi lembur. Antar pengguna aplikasi lembur akan saling memberikan pengaruh terhadap teman yang lainnya. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, bukti empiris menunjukkan bahwa karyawan memakai aplikasi lembur setelah karyawan yang lain memakainya atau paling tidak mencoba dan memperoleh hasilnya. Hal ini sejalan dengan [Ghalandari \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa *social influence* mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi *e-banking*. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa *social influence* tidak memiliki pengaruh terhadap pembelian online oleh masyarakat pedesaan. Masyarakat pedesaan masih menganggap bahwa internet akan menurunkan jiwa sosial mereka sehingga pengaruh sosial ini menjadi kurang dalam penerimaan teknologi informasi. Carlsson *et al* (2006) juga menyebutkan bahwa *social influence* tidak

memiliki pengaruh terhadap *behavioral intention* dan *use behavior*.

Pengaruh signifikan *facilitating condition* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang menggunakan aplikasi lembur android bergantung pada gadget android tersebut sebagai alat untuk melaksanakan lembur. Hal ini sejalan dengan penelitian [Ghalandari \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa ada pengaruh signifikan *facilitating condition* terhadap penggunaan aplikasi *e-banking*. [Ghalandari \(2012\)](#) menambahkan bahwa *resource* berupa *hardware* dan *software* adalah dibutuhkan dalam membuat kemudahan penggunaan aplikasi *e-banking*. Selain itu, data dan informasi yang cepat membuat pengguna aplikasi *e-banking* merasa nyaman dalam menggunakannya. Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa *facilitating condition* tidak memiliki pengaruh terhadap pembelian online oleh masyarakat pedesaan. [Martin dan Herrero \(2012\)](#) menambahkan bahwa *resource* informasi dan internet akan menurunkan jiwa sosial mereka dan beranggapan memiliki dampak negatif. Selain itu, dalam penelitiannya [Martin dan Herrero \(2012\)](#) bahwa variabel ini memiliki limitasi yang dapat berbeda pada tiap subjek penelitian.

Pengaruh signifikan *performance expectancy* yang telah dimoderatori *innovativeness* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang inovatif menjadi pendorong penggunaan aplikasi lembur dalam hal ini yang menginginkan performanya meningkat setelah menggunakan aplikasi lembur android. Hal ini sejalan dengan penelitian [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa untuk pengguna yang lebih inovatif, kinerja yang diharapkan dari pembelian online akan menjadi pendorong yang lebih relevan dari niat untuk membeli secara langsung melalui situs web.

Pengaruh signifikan *effort expectancy* yang telah dimoderatori *innovativeness* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang inovatif menjadi pendorong penggunaan aplikasi lembur dalam hal ini yang menginginkan kemudahan penggunaan aplikasi lembur android. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa moderasi inovasi pengguna tidak mendorong harapan usaha terhadap penggunaan aplikasi. [Martin dan](#)

[Herrero \(2012\)](#) menambahkan perlunya segmentasi pengguna berdasarkan tingkat inovasi untuk mendalami lebih jauh.

Pengaruh signifikan *social influence* yang telah dimoderatori *innovativeness* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang inovatif menjadi pendorong penggunaan aplikasi lembur dalam hal ini memberikan dampak positif terhadap interaksi karyawan mempengaruhi karyawan lainnya pada penggunaan aplikasi lembur android. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa moderasi inovasi pengguna tidak mendorong pengaruh sosial terhadap penggunaan aplikasi. [Martin dan Herrero \(2012\)](#) menambahkan perlunya segmentasi pengguna berdasarkan tingkat inovasi untuk mendalami lebih jauh.

Pengaruh signifikan *facilitating condition* yang telah dimoderatori *innovativeness* terhadap *use behavior* menunjukkan bahwa karyawan yang inovatif menjadi pendorong penggunaan fasilitas yang memadai untuk penggunaan aplikasi lembur android. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan [Martin dan Herrero \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa moderasi inovasi pengguna tidak mendorong pengaruh kondisi fasilitas terhadap penggunaan aplikasi. [Martin dan Herrero \(2012\)](#) menambahkan perlunya segmentasi pengguna berdasarkan tingkat inovasi untuk mendalami lebih jauh.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan teori UTAUT yang direferensikan oleh peneliti sebelumnya. Uji teori UTAUT pada penelitian ini membuahkan hasil yang sama dengan kebanyakan peneliti sebelumnya namun tambahan variabel moderator *innovativeness* membuat penelitian ini berbeda dari sekedar uji teori saja. Peneliti sebelumnya dengan hasil tidak signifikannya tiga variabel setelah dimasukkan variabel moderator *innovativeness* UTAUT menyatakan bahwa banyak faktor yang harus digali lagi seperti segmentasi inovasi karyawan. Namun peneliti ini menghasilkan sesuatu yang berbeda dan unik. Variabel moderator *innovativeness* ketika dimasukkan ke dalam UTAUT membuat variabel yang dimoderatori menjadi signifikan namun efek dari hal itu membuat satu atau dua variabel lain menjadi tidak signifikan.

Faktor yang berbeda antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya mulai dari budaya,

kebiasaan, hingga tempat kerja. Faktor-faktor itu sangat mempengaruhi hasil penelitian yang tiap penelitiannya menemukan sesuatu yang berbeda di tiap tempat dan subjek penelitiannya. Penelitian ini dilakukan di lingkungan perusahaan daerah di bawah Pemerintah Kota yang mungkin sangat berbeda jika diterapkan di tempat lain.

7. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian UTAUT pada karyawan PDAM Kota Malang mendapatkan hasil yang sesuai dengan teori UTAUT. Penelitian ini dapat memperkuat teori UTAUT dari beberapa penelitian sebelumnya antara lain: [Venkatesh et al. \(2003\)](#), [Chauhan and Jaiswal \(2016\)](#), dan [Ghalandari \(2012\)](#). Penelitian UTAUT yang dilakukan masing-masing peneliti dengan subjek dan tempat yang berbeda antara lain: Eropa, Saudi Arabia ([Ghalandari, 2012](#)), India ([Chauhan and Jaiswal, 2016](#)) dan Indonesia pada penelitian ini dapat menghasilkan output yang sama.

Variabel moderator *innovativeness* pada UTAUT menjadi pendorong yang memperkuat pengaruh tiap variabel independennya terhadap variabel dependennya. Penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [Martin and Herrero \(2012\)](#) yang hasil penelitiannya menemukan beberapa variabel yang tidak signifikan.

Variabel moderator *innovativeness* pada UTAUT membuat beberapa variabel independen lain menjadi tidak signifikan ketika variabel *Innovativeness* dimasukkan kepada salah satu variabel independen. Penelitian ini menjadi menarik karena menemukan hal semacam ini yang belum pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya.

Saran

Beberapa saran untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut :

1. Perlu beberapa penelitian lain dengan subjek dan tempat yang berbeda sehingga dapat memperkuat kesimpulan dan menjadikan teori pengembangan UTAUT yang baru.
2. Perlu untuk mencoba variabel moderator lain selain *innovativeness* dengan pemodelan yang sama.

Apendik

No.	Konstruk / Variabel Laten	Kode Item	Item
1	Performance Expectancy (PE)	PE1	Daya guna aplikasi lembur
		PE2	Kecepatan proses administrasi lembur
		PE3	Efisiensi administrasi lembur
		PE4	Peningkatan performa laporan lembur
2	Effort Expectancy (EE)	EE1	Kepraktisan penggunaan (simpl)
		EE2	Kemudahan penguasaan
		EE3	Kemudahan penggunaan
		EE4	Kebutuhan usaha yang digunakan
3	Social Influence (SI)	SI1	Pengaruh orang yang berpengaruh terhadap daya guna aplikasi lembur
		SI2	Pengaruh orang disekitar terhadap saran penggunaan aplikasi lembur
		SI3	Pengaruh orang yang penting terhadap kesetujuan penggunaan aplikasi lembur
4	Facilitating Condition (FC)	FC1	Tingkat kelengkapan peralatan
		FC2	Tingkat pengetahuan aplikasi lembur
		FC3	Tingkat kenyamanan menggunakan aplikasi lembur
5	Innovativeness (INNOV)	INNO V1	Keinginan mencoba teknologi baru
		INNO V2	Keinginan lebih dulu mencoba teknologi baru

		INNO V3	Keinginan mencoba teknologi baru
		INNO V4	Keinginan eksperimen terhadap teknologi baru
6	Use Behavior (UB)	UB1	Lama waktu penggunaan aplikasi lembur
		UB2	Intensitas penggunaan aplikasi lembur
		UB3	Jumlah instalasi penggunaan aplikasi lembur

DAFTAR PUSTAKA

KEPMEN NO. 102 TH 2004 tentang WAKTU KERJA LEMBUR DAN UPAH KERJA LEMBUR.

Al-Gahtani, S., Hubona, G. and Wang, J. 2007. Information technology (IT) in Saudi Arabia: Culture and the acceptance and use of IT. *Information and Management*, Vol. 44 (2007), pp. 681-691.

Chauhan, S. and Jaiswal, M. 2016. Determinants of acceptance of ERP software training in business schools: Empirical investigation using UTAUT model. *The International Journal of Management Education*. Vol. 14 (2016), pp. 248-262.

Chin, W. W. 2001. *PLS-graph user's guide, version 3.0*. C.T. USA: Bauer College of Business, University of Houston. Retrieved August 7, 2012, from <http://carma.wayne.edu/Documents/OCT1405/PLSGRAPH3.0Manual.hubona.pdf>.

Davis, F.D., Bagozzi, R.P., and Warshaw, P.R. 1992. Extrinsic and Intrinsic Motivation To Use Computers In The Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*. Vol. 22, pp. 111-132.

Davis, F.D. and Venkatesh, V. 2000. A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*. Vol. 46, No. 2, pp. 186-204.

Fishbein, M. and Cappella, J. 2006. The Role of Theory in Developing Effective Health Communications. *Journal of*

- Communications*. Vol. 56, No. 1, pp. 1-17.
- Ghalandari, Kamal. 2012. The Effect of Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence and Facilitating Conditions on Acceptance of E-Banking Services in Iran: the Moderating Role of Age and Gender. *Middle-East Journal of Scientific Research*. Vol. 12 No. 6, pp. 801-807.
- Herrero, A. and Rodríguez Del Bosque, I. 2008a. The effect of innovativeness on the adoption of B2C e-commerce: a model based on the theory of planned behavior. *Computers in Human Behavior*. Vol. 24, pp. 2830-2847.
- Herrero, A. and Rodríguez Del Bosque, I. 2008b. Explaining B2C e-commerce acceptance: an integrative model based on the framework by Gatignon and Robertson. *Interacting with Computers*. Vol. 20, No. 2, pp. 212-224.
- Jackson, J., Yi, M. and Park, J. 2013. An empirical test of three mediation models for the relationship between personal innovativeness and user acceptance of technology. *Information & Management*. Vol. 50 (2013), pp. 154-161.
- Kelly, K. (1997). New rules for the new economy: Twelve dependable principles for thriving in a turbulent world. *Wired*, (5.09/1997) <http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules.html> Accessed 20.04.15.
- Lakhal, S. and Khechine, H. 2016. Student intention to use desktop web-conferencing according to course delivery modes in higher education. *The International Journal of Management Education*. Vol. 14 (2016), pp. 146-160.
- Martin, H. and Herrero, A. 2012. Influence of the user's psychological factors on the online purchase intention in rural tourism: Integrating innovativeness to the UTAUT framework. *Tourism Management*. Vol. 33 (2012), pp. 341-350.
- Park, C., & Jun, J. K. (2003). A cross-cultural comparison of online buying intention: effects of internet usage, perceived risk, and innovativeness. *International Marketing Review*, 20(5), 534-553.
- Bagozzi, R. P., and Yi, Y. 1988. On the evaluation of structural equation models. *Journal of the Academy of Marketing Science*. Vol. 16, No. 1, pp. 74-94.
- Fornell, C., and Larcker, D. F. 1981. Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*. Vol. 18, No. 1, pp. 39-50.
- Wang, Y. S., et al. 2009. Investigating the determinants and age and gender differences in the acceptance of mobile learning. *British Journal of Educational Technology*. Vol. 40, No. 1, pp. 92-118.
- Patil, R. 2014. 5G Wireless Technology. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*.
- Sunarya, A., Padeli, and Rodatin, I. 2015. Sistem Aplikasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berdasarkan UU RI No. 13 Tahun 2003 Pada PT. APM. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika 2015*.
- Venkatesh, et al. 2003. "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*.