

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi Sentuh Tanahku

Aplikasi “Sentuh Tanahku” adalah sebuah aplikasi digital milik Kementerian Agraria dan Tata Ruang (ATR)/Badan Pertanahan Nasional (BPN). Aplikasi Sentuh Tanahku merupakan layanan yang disediakan Kementerian ATR/BPN untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pengurusan berkas dan sertifikat tanah menjadi lebih mudah dan praktis.

Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat menginginkan kemudahan pemenuhan kebutuhan akan informasi tak terkecuali informasi akan pertanahan. Menjawab tantangan tersebut Kementerian Agraria dan Tata Ruang (ATR)/Badan Pertanahan Nasional (BPN) telah meluncurkan aplikasi “Sentuh Tanahku”, yang bisa diunduh secara gratis via *PlayStore* atau *App Store*. Aplikasi ini Sentuh Tanahku tersedia dalam versi *Android* ataupun *iOS*. Aplikasi ini diluncurkan dengan tujuan antara lain:

1. Mensosialisasikan program strategis ATR/BPN.
2. Menyampaikan informasi status kepemilikan bidang tanah (blokir, berakhirnya hak, status berkas).
3. Untuk inventarisasi BMN yang belum terpetakan oleh instansi lain.
4. Membantu Petugas Ukur / Surveyor Kadaster Berlisensi menemukan bidang tanah di lapangan.

5. Mengetahui data suatu bidang tanah sebelum dilakukan transaksi jual beli / hak tanggungan.
6. Sebagai pengingat (*wallet*) terhadap kepemilikan kita (sertifikat), maupun kewajiban kita (agunan).
7. Mengetahui biaya, waktu dan persyaratan layanan BPN dalam rangka meningkatkan transparansi layanan pertanahan.
8. Melakukan pelacakan status berkas permohonan di Kantor Pertanahan untuk meningkatkan akuntabilitas penyelenggaraan layanan.

Aplikasi Sentuh Tanahku disediakan Kementerian ATR/BPN memiliki banyak fitur yang dapat diakses dan digunakan serta dimanfaatkan masyarakat. Berikut ini adalah beberapa fitur layanan dalam aplikasi Aplikasi Sentuh Tanahku yang disediakan oleh Kementerian ATR/BPN:

1. Info berkas

Info berkas memberikan informasi mengenai daftar perkembangan pengurusan berkas. Info berkas menampilkan rincian informasi berkas dari salah satu daftar berkas dan layanan pencarian terhadap informasi berkas tertentu.

2. Info sertipikat

Info sertipikat memberikan informasi mengenai daftar kepemilikan beserta rincian sertipikat. Jika sertipikat fisik belum tersedia pada daftar kepemilikan sertipikat, pengguna dapat melaporkan informasi sertipikat yang belum tersedia tersebut. Daftar Anggunan berfungsi untuk Menampilkan

informasi daftar kode agunan dari sertipikat. Daftar sertifikat yang terkait dengan pemilik akun akan ditampilkan sebagai daftar kepemilikan (berdasarkan NIK). Pengguna dapat menyentuh daftar tersebut untuk melihat detail sertifikat. Dari detail sertifikat tersebut, pengguna dapat melihat lokasi bidang tanahnya di peta atau membantu *plotting* bidang tanah tsb jika belum terpetakan (lihat Pencarian Lokasi Bidang Tanah). Kemudahan yang ditawarkan adalah pengguna terverifikasi tidak perlu mengingat nomor sertifikatnya di seluruh wilayah Indonesia. Jika kepemilikannya belum muncul, pengguna dapat melaporkan kepemilikannya melalui aplikasi ini

3. Plot Bidang tanah

Plot Bidang tanah digunakan untuk melakukan *plotting* bidang. Cara penggunaan Plot Bidang tanah dilakukan dengan memasukkan nomor sertifikat yang akan *diplotting*. Pada tahap selanjutnya, pengguna menggambar bidang tanah di peta sesuai dengan bentuk serta lokasinya. Selanjutnya, pengguna menyentuh menu simpan plot maka data akan tersimpan di *server*. Kantor Pertanahan selanjutnya melakukan verifikasi data dan jika terdaftar, ada atau terverifikasi, maka plot bidang akan muncul di plot bidang.

4. Lokasi Bidang Tanah

Fitur Lokasi Bidang Tanah digunakan pengguna untuk memilih wilayah administrasi dari suatu bidang tanah. Tahap selanjutnya, pengguna memasukkan jenis hak dan nomornya. Dengan menyentuh tombol proses

maka lokasi bidang tanah dimaksud akan ditunjukkan pada peta yang bersifat interaktif.

15. Info Layanan

Info Layanan menyajikan daftar informasi layanan dan disertakan juga fitur pencarian layanan untuk memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi syarat, biaya dan jangka waktu penyelesaian serta simulasi biaya. Pengguna dapat memilih jenis layanan yang diinginkan, atau mencari berdasarkan kata kunci. Dengan menyentuh layanan yang dimaksud, sentuh tanahku akan menampilkan persyaratan, waktu dan tarif biaya.

Penggunaan aplikasi Sentuh Tanahku akan memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi tentang pertanahan. Sebagai contoh, sebelum proses jual beli tanah, masyarakat dapat memperoleh informasi tentang tanah tersebut atau ketika masyarakat ingin mengetahui lokasi tanah tersebut dapat tersaji di peta. Masyarakat juga dapat mengetahui persyaratan balik nama atau informasi pelayanan pertanahan lainnya, baik persyaratan, waktu proses maupun biayanya.

Berikut ini adalah tampilan aplikasi Sentuh Tanahku beserta gambaran fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Sentuh Tanahku:



Sumber:
TANAHKU

<https://www.atrbpn.go.id/Layanan-Publik/APLIKASI-SENTUH->

Gambar 2.1

Fitur Aplikasi Sentuh Tanahku

2.2. Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) yang dikembangkan manusia dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan manusia dapat dilakukan atau dilaksanakan dengan lebih cepat, lebih tepat serta lebih akurat hasilnya, hingga pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas kerja. Warsita (2008) mendefinisikan teknologi informasi sebagai sarana dan prasarana (dalam bentuk *hardware*, *software*, maupun *useware*) yang digunakan sebagai alat atau sistem/ metode untuk mendapatkan, mengirim, melakukan pengolahan, melakukan penafsiran, sebagai sarana penyimpanan, pengorganisasian, dan penggunaan data secara bermakna. Prasajo dan Rianto (2011) mendefinisikan teknologi informasi sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Berdasarkan dua definisi teknologi informasi di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang berupa *hardware*, *software*, *useware* yang digunakan sebagai sarana maupun prasarana guna mendapat, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna guna mendapatkan informasi yang berkualitas.

Teknologi informasi saat ini diadopsi oleh banyak organisasi untuk mempermudah proses pekerjaan maupun pemberian layanan kepada pihak lain. Berikut ini dipaparkan mengenai fungsi dari penerapan teknologi informasi (Supriyanto dan Muhsin, 2008):

1. Mengatur informasi *ing-griyo (in-house information)* atau informasi yang ada dalam lembaga informasi tersebut serta mengusahakannya agar dapat di temu balik.
2. Mengakses pangkalan data luar (*ekstern*), yaitu pangkalan data dari lembaga-lembaga lain ataupun belahan dunia lain.

Fungsi-fungsi lainnya, yaitu meringankan beban kerja: efisien serta menghemat waktu dan tenaga staf, meningkatkan layanan dan fungsi-fungsi baru serta membangun jaringan kerja dan kerja sama antar organisasi.

Melalui penggunaan teknologi informasi diharapkan pekerjaan, kegiatan, dan layanan yang disediakan organisasi menjadi semakin meningkat, lebih baik. Lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh atas penerapan teknologi informasi adalah (Supriyanto dan Muhsin, 2008):

1. Mengefisiensikan dan mempermudah pekerjaan
2. Memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna
3. Meningkatkan citra organisasi

2.3. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

Perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Pada saat ini, hampir sebagian besar aktifitas dan pekerjaan manusia dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi informasi seperti internet dan lain sebagainya. Manfaat yang besar yang diberikan atas penggunaan teknologi informasi menjadikan lebih banyak perusahaan atau organisasi dan masyarakat yang mengadopsi teknologi informasi tersebut.

Menarik untuk diketahui bagaimana proses penerimaan atau adopsi teknologi informasi tersebut hingga saat ini semakin banyak (hampir sebagian besar) kegiatan yang dilakukan manusia mengandalkan kemampuan teknologi informasi tersebut.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan salah satu model teori penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh *et al.*, (2003). UTAUT adalah pengembangan model penerimaan teknologi yang mensintetiskan elemen-elemen dari delapan model penerimaan teknologi sebelumnya yang telah ditemukan yang pernah ada yaitu: 1) *Theory of Reasoned Action* (TRA), 2) *Technology Acceptance Model* (TAM), 3) *Motivation Model* (MM), 4) *Theory of Planned Behavior* (TPB), 5) *Combined TAM & TPB*, 6) *Model of PC Utilization* (MPTU), 7) *Innovation Diffusion Theory* (IDT) dan 8) *Social Cognitive Theory* (SCT) untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai penerimaan teknologi terkini (Venkatesh *et al.*, 2003).

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai teori-teori yang mendasari teori UTAUT:

Tabel 2.1
Teori Yang Mendasari UTAUT

No	Nama Teori	Peneliti	Penjelasan
1	<i>Theory of Reasoned Action</i>	Fishbein dan Ajzen (1975)	Teori ini adalah teori yang digunakan untuk mengestimasi sikap manusia yaitu dengan cara menganalisis hubungan antara kriteria kinerja dan sikap seseorang, niat, dan norma subyektif.
2	<i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	Ajzen (1988)	Teori ini adalah teori yang digunakan untuk memenuhi keadaan ketika perilaku seseorang tidak merasa bebas dengan memasukkan faktor niat dan perilaku yang mengacu pada keyakinan seseorang tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi ataupun faktor yang menghalangi suatu kinerja

Lanjutan Tabel 2.1

No	Nama Teori	Peneliti	Penjelasan
3	<i>Motivation Model (MM)</i>	Davis F.D (1989)	Teori ini adalah teori yang mengidentifikasi reaksi dan perspektif (sudut pandang) seseorang terhadap sesuatu yang dapat menentukan sikap dan perilakunya dengan cara membuat model perilaku seseorang yang mana ditentukan oleh sikap atas perilaku itu sendiri
4	<i>Theory of Planned Behavior (TPB)</i>	Davis <i>et al.</i> , (1992)	Teori ini adalah sebuah teori motivasi yang dikembangkan untuk mengestimasi penerimaan dan penggunaan suatu teknologi.
5	<i>Combined TAM & TPB,</i>	Taylor dan Todd (1995)	Teori ini adalah teori model gabungan dari TPB dengan TAM yang memberikan penjelasan tentang penentu penerimaan dan perilaku penggunaan suatu teknologi tertentu yang akurat.
6	<i>Model of PC Utilization (MPTU)</i>	Thompson <i>et al.</i> , (1991)	Teori ini adalah teori yang menilai pengaruh dari kondisi-kondisi yang memfasilitasi dan mempengaruhi, faktor sosial, kompleksitas, kesesuaian tugas dan konsekuensi jangka panjang terhadap pemanfaatan <i>Personal Computer PC</i>
7	<i>Innovation Diffusion Theory (IDT)</i>	Rogers (1962)	Teori ini adalah adalah teori yang mengadopsi penerapan teknologi IDT yang dapat mengukur persepsi masyarakat dengan menggunakan tujuh atribut.
8	<i>Social Cognitive Theory (SCT)</i>	Bandura (1977)	Teori ini adalah teori yang mengidentifikasi perilaku manusia sebagai interaksi dari faktor pribadi, perilaku, dan lingkungan yang bertujuan untuk memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia.

Sumber: Venkatesh *et. al.*, (2003)

Model UTAUT memiliki tujuan dalam menjelaskan minat pengguna dan perilaku pengguna untuk menggunakan teknologi informasi. Hasil penelitian Venkatesh *et. al.*, (2003) memberikan bukti empiris bahwa UTAUT terbukti mampu menjelaskan hingga 70% varian pengguna dibandingkan dengan kedelapan teori sebelumnya tersebut.

Venkatesh *et. al.*, (2003) menyebutkan bahwa ada empat konstruk utama yang berpengaruh langsung terhadap niat penggunaan (*behavioral intention*) dan perilaku pengguna (*use behavior*) yaitu:

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektasi kinerja diartikan sebagai seberapa tinggi seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan membantunya untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja dalam pekerjaannya. Dengan kata lain, konstruk UTAUT ditujukan untuk mengukur tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem dapat membantunya untuk mencapai kinerja pekerjaannya. Ekspektasi kinerja merupakan variabel yang dapat disebut sebagai kemampuan untuk memperoleh manfaat yang signifikan setelah menggunakan sebuah sistem (Latif *et al.*, 2011).

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha diartikan sebagai tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan penggunaan suatu sistem. Dengan kata lain, ekspektasi usaha adalah tingkatan upaya setiap individu dalam penggunaan sebuah sistem untuk mendukung melakukan pekerjaannya. Seperti hanya dinyatakan Latif *et al.*, (2011), ekspektasi usaha mengacu pada seberapa mudah seseorang berpikir dalam menggunakan sebuah sistem.

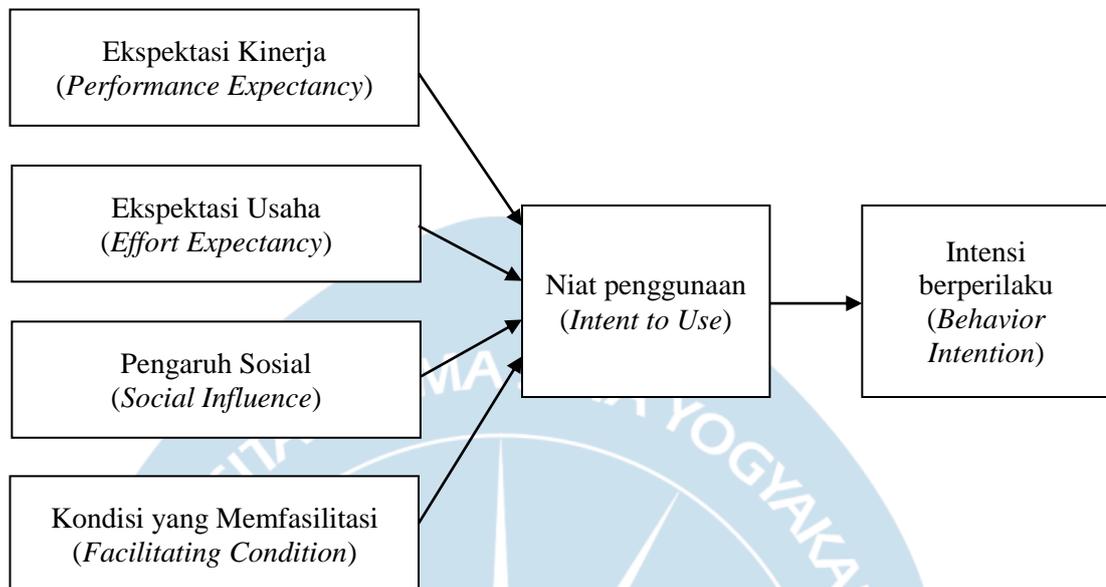
3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial diartikan sebagai sejauh mana seorang individu mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem yang baru. Dengan kata lain, pengaruh sosial merupakan tingkat dimana seseorang menganggap penting untuk orang lain meyakinkan dirinya untuk menggunakan sistem baru. Latif *et al.*, (2015) menyatakan bahwa pengaruh sosial mengacu kepada perasaan seorang individu untuk merasa bahwa orang yang penting untuk dirinya berpikir bahwa dia harus menggunakan sebuah aplikasi.

4. Kondisi-Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*)

Kondisi-kondisi pemfasilitasi diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Dengan kata lain Kondisi-kondisi pemfasilitasi merupakan tingkat keyakinan seorang individu bahwa infrastruktur perusahaan dan teknis tersedia mampu memberikan dukungan dalam penggunaan suatu sistem. Kondisi-kondisi pemfasilitasi juga termasuk dalam keyakinan seseorang terhadap fasilitas dilingkungannya termasuk jangkauan, jaringan dan ketersediaan perangkat untuk menjadikan keyakinan seseorang menerima sebuah teknologi (Latif *et al.*, 2011).

Untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai penerimaan teknologi terkini yang berhubungan dengan intensi menggunakan dan intensi berperilaku maka digambarkan kedalam suatu model sebagai berikut (Venkatesh *et al.*, 2003):



Sumber: Venkatesh *et al.*, 2003)

Gambar 2.1
Model UTAUT

2.4. Niat Penggunaan (*Intention to Use*)

Niat penggunaan atau *intention to use* berasal dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang diperkenalkan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975). Teori TRA bertujuan untuk mengukur motivasi seseorang (pengguna) untuk mengadopsi perilaku. Berkaitan dengan model UTAUT, TRA dilakukan untuk membuktikan bahwa kinerja perilaku individu ditentukan oleh niat seorang individu untuk melaksanakan atau menggunakannya. Dalam model UTAUT, niat penggunaan dipengaruhi oleh empat faktor yaitu: 1) *performance expectancy*, 2) *effort expectancy*, 3) *social influence* dan 4) *facilitating condition* Venkatesh *et al.*, 2003). Penelitian lain setelah penelitian Venkatesh *et al.* (2003) secara nyata juga menemukan bukti bahwa UTAUT memiliki pengaruh yang positif dari niat penggunaan *maupun* terhadap perilaku penggunaan.

Krueger (2000) mendefinisikan niat sebagai kesediaan seorang individu untuk melakukan perilaku tertentu dan mewakili komitmen individu terhadap perilaku target. Venkatesh *et al.*, (2008) mendefinisikan perilaku penggunaan sebagai frekuensi, durasi, dan intensitas interaksi individu dengan sistem tertentu. Sesuai dengan model UTAUT dan model lain yang mendasari penelitian ini dijelaskan bahwa niat perilaku merupakan faktor penting dalam memprediksi tindakan. Semakin tinggi tingkat niat akan meningkatkan kemungkinan dalam mengambil tindakan, sementara niat perilaku akan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perilaku penggunaan.

2.5. Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis di masa lalu yang meneliti tentang pemberdayaan, niat menggunakan dan niat untuk merekomendasikan telah banyak dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan digunakan sebagai referensi penelitian ini:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Analisis	Hasil penelitian
1	Zolotov, Oliveira, dan Casteleyn, (2019). <i>Citizens' Intention to Use and Recommend e-Participation Drawing Upon UTAUT and Citizen Empowerment</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Empowerment</i> b. <i>Intention to use</i> c. <i>Intention to recommend</i> 	<i>Structural equation modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Empowerment</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>intention to use</i> maupun terhadap <i>intention to recommend</i> b. <i>Intention to use</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>intention to recommend</i> c. <i>Intention to use</i> memediasi pengaruh <i>empowerment</i> terhadap <i>intention to recommend</i>

Lanjutan Tabel 2.2

No	Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Analisis	Hasil penelitian
2	Chao, C.M. (2019). <i>Factors Determining the Behavioral Intention to Use Mobile Learning: An Application and Extension of the UTAUT Model.</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Mobile Self-efficacy</i> b. <i>Effort Expectancy</i> c. <i>Perceived Enjoyment</i> d. <i>Performance Expectancy</i> e. <i>Satisfaction</i> f. <i>Perceived Risk</i> g. <i>Trust</i> h. <i>Behavioral Intention</i> 	<i>Structural equation modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Mobile Self-efficacy</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>perceived enjoyment</i> b. <i>Perceived enjoyment</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>effort expectancy</i>, dan <i>performance expectancy</i> c. <i>Perceived enjoyment</i>, <i>effort expectancy</i>, dan <i>performance expectancy</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>satisfaction</i> d. <i>Effort expectancy</i>, <i>performance expectancy</i>, <i>satisfaction</i> dan <i>trust</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> e. <i>Perceived risk</i> memoderasi pengaruh <i>effort expectancy</i>, dan <i>performance expectancy</i> terhadap <i>behavioral intention</i>
3	Jacob dan Darmawan, (2018). <i>Extending the UTAUT Model to Understand the Citizens' Acceptance and Use of Electronic Government in Developing Country: A Structural Equation Modeling Approach</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Privacy</i> b. <i>Performance expectancy</i> c. <i>Effort expectancy</i> d. <i>Social influence</i> e. <i>Facilitating conditions</i> f. <i>Behavior intention</i> g. <i>Trust</i> h. <i>User behavior</i> 	<i>Structural equation modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Privacy</i>, <i>performance expectancy</i>, <i>effort expectancy</i>, <i>social influence</i>, dan <i>facilitating conditions</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>behavior intention</i> b. <i>Facilitating conditions</i>, <i>Behavior intention</i> dan <i>trust</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>user behavior</i>

Lanjutan Tabel 2.2

No	Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Analisis	Hasil penelitian
4	Huang dan Kao, (2015). <i>UTAUT2 Based Predictions of Factors Influencing the Technology Acceptance of Phablets by DNP</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Performance expectancy</i> b. <i>Effort expectancy</i> c. <i>Social influence</i> d. <i>Facilitating conditions</i> e. <i>Hedonic motivation</i> f. <i>Price value</i> g. <i>Habit</i> h. <i>Behavior intention</i> i. <i>User behavior</i> 	<i>Structural equation modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Privacy, performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, price value, dan habit</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>behavior intention</i> b. <i>Facilitating conditions, price value, behavior intention dan habit</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>user behavior</i>
5	Chen, Li, Gan, Fu, dan Yuan, (2020). <i>Public Acceptance of Driverless Buses in China: An Empirical Analysis Based on an Extended UTAUT Model.</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Performance expectancy</i> b. <i>Effort expectancy</i> c. <i>Social influence</i> d. <i>Facilitating conditions</i> e. <i>Behavior intention</i> f. <i>User behavior</i> 	<i>Structural equation modelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Privacy, performance expectancy, effort expectancy, dan social influence</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>behavior intention</i> b. <i>Facilitating conditions dan behavior intention</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>user behavior</i> c. <i>Gender, age, experience, dan voluntariness of use</i> memoderasi pengaruh <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions</i> terhadap <i>user behavior</i>

2.6. Hipotesis Penelitian

1. Pengaruh *performance expectancy* terhadap intensi penggunaan

Venkatesh *et al.* (2003) menyatakan bahwa harapan kinerja adalah sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sebuah sistem akan membantu mencapai suatu tujuan karena sistem yang bersangkutan memiliki

kinerja yang baik. Hal tersebut sesuai dengan teori penelitian Ghalandari (2012) yang menyatakan bahwa harapan kinerja adalah tingkat di mana seorang individu percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan membantu untuk mencapai keuntungan dalam kinerja suatu hal. Kemampuan atau kinerja sebuah sistem yang baik akan memberikan dorongan pada motivasi seorang individu untuk menggunakan sistem yang bersangkutan (Venkatesh *et al.*, 2003). Demikian juga halnya dengan penggunaan aplikasi Sentuh Tanahku, kemampuan atau kinerja aplikasi Sentuh Tanahku yang baik untuk membantu masyarakat dalam kaitannya dengan urusan pertanahan akan meningkatkan niat masyarakat untuk menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H1: *Performance expectancy* memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

2. Pengaruh *effort expectancy* terhadap intensi penggunaan

Davis *et al.* (1989) dan Venkatesh *et al.* (2003) menyatakan bahwa harapan usaha berhubungan dengan tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh individu dalam menggunakan sebuah sistem. Artinya, seorang individu selalu ingin bahwa ia akan memperoleh kemudahan dalam penggunaan sebuah sistem. Penelitian Ghalandari (2012) menemukan bukti nyata bahwa harapan usaha memiliki pengaruh terhadap niat untuk menggunakan sebuah sistem. Harapan usaha tersebut terkait dengan kemudahan yang dirasakan dari penggunaan sehingga individu mau menerima teknologi baru (sistem) yang ada, dan kerumitan pekerjaan yang harus dijalankan oleh seorang individu dan harapan bahwa

pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan penggunaan teknologi (sistem) yang ada (Ghalandari, 2012).

Kesediaan masyarakat untuk menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku sebagai sebuah sistem yang diyakini dapat membantu dalam masalah pertanahan tidak terlepas dari bagaimana aplikasi Sentuh Tanahku dapat digunakan dengan nyaman, dan urusan masalah pertanahan dapat diselesaikan dengan baik saat menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H2: *Effort expectancy* memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

3. Pengaruh *social influence* terhadap intensi penggunaan

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain. Dalam hubungan sosial tersebut, orang lain yang dianggap memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman pada suatu hal akan mempengaruhi perilaku seorang individu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Venkatesh *et al.* (2003) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial merupakan tingkat sejauh mana seorang individu merasakan bahwa orang lain memiliki peran penting untuk membuat individu tersebut harus menggunakan sistem baru. Hal senada juga dinyatakan oleh Latif *et al.*, (2011) bahwa pengaruh sosial mengacu kepada perasaan seorang individu untuk merasa bahwa orang yang penting untuk dirinya berpikir bahwa dia harus menggunakan sebuah aplikasi.

Penggunaan aplikasi Sentuh Tanahku oleh seorang individu tidak terlepas dari pengaruh sosial yang ada di sekitar individu yang bersangkutan.

Rekomendasi dari orang lain yang telah memiliki pengalaman atas penggunaa aplikasi Sentuh Tanahku akan memberikan stimuli pada seorang individu untuk bersedia menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H3: *Social influence* memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

4. Pengaruh *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan

Untuk dapat menggunakan sebuah sistem, seorang individu dituntut untuk memiliki sarana maupun prasaranan yang kompatibel dengan sebuah sistem. Kondisi yang memfasilitasi dinyatakan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem (Venkatesh *et al.*, 2003). Latif *et al.*, (2011) menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi merupakan tingkat keyakinan seorang individu bahwa infrastruktur perusahaan dan teknis tersedia mampu memberikan dukungan dalam penggunaan suatu sistem.

Berkaitan dengan penggunaan aplikasi Sentuh Tanahku, keyakinan seseorang bahwa aplikasi Sentuh Tanahku dilengkapi dengan fasilitas dilingkungannya yang mendukung seperti jangkauan, jaringan dan ketersediaan perangkat untuk menjadikan keyakinan seseorang menerima sebuah teknologi (aplikasi Sentuh Tanahku). Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H4: *Facilitating conditions* memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

5. Peran gender dalam memoderasi pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan

Perilaku yaitu sebuah tindakan yang dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu. Perilaku seorang individu dipengaruhi oleh karakteristik individu yang bersangkutan serta variabel-variabel lain yang menstimulinya. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku yaitu penggunaan sesungguhnya dari suatu teknologi (Hartono, 2008). Niala penggunaan menurut Venkatesh *et al.* (2003) akan memiliki pengaruh pada penggunaan sesungguhnya. Chao (2019) dalam penelitiannya menemukan bukti bahwa laki-laki memiliki orientasi yang lebih tinggi pada penggunaan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaannya. Melalui penggunaan teknologi informasi, diharapkan akan memperoleh hasil yang lebih besar. Hal ini menunjukkan bahwa gender memiliki kontribusi pada stimulasi penggunaan sebuah sistem pada niat penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H2: Gender memoderasi pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan.

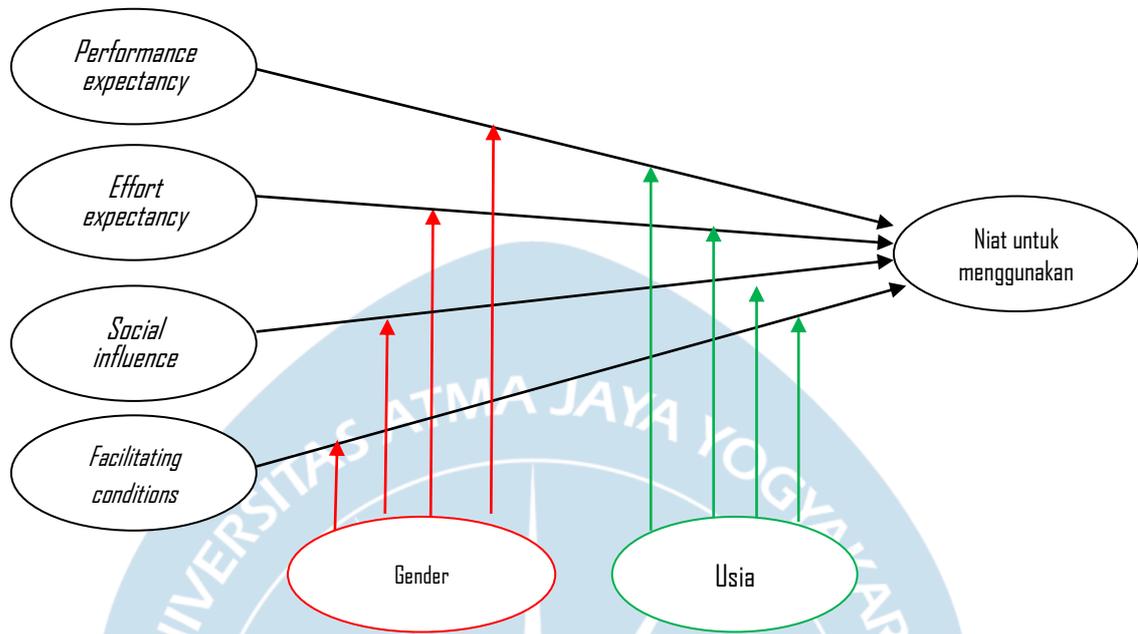
6. Peran usia dalam memoderasi pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan

Berdasarkan penelitian Venkatesh *et al.* (2003), Chen *et al.*, (2020) dinyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku penggunaan yang dijelaskan oleh niatan penggunaan itu sendiri. Hal tersebut konsisten dengan teori penerimaan lain yaitu TPB yang menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi juga dimodelkan sebagai anteseden dan langsung dari penggunaan. Pada kenyataannya, efek tersebut diekspektasikan meningkat seiring pengalaman pengguna dalam menggunakan teknologi (Venkatesh *et al.*, 2003). Seorang psikolog organisasional mencatat bahwa pekerja yang lebih tua lebih menerima bantuan dan asisten dalam pekerjaannya. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa efeknya akan lebih kuat pada pekerja yang lebih tua dengan meningkatkan pengalamannya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengajukan hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

H3: Usia memoderasi pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan.

2.7. Kerangka Penelitian

Pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan dengan gender dan usia sebagai variabel pemoderasi digambarkan dalam kerangka penelitian sebagai berikut:



Sumber: Zolotov *et al.*, (2019)

Gambar 2.2
Kerangka Penelitian