

## **STUDI EMPIRIS PERAN KEMANFAATAN DALAM MEMEDIASI PENGARUH KEMUDAHAN TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN APLIKASI TATA PRAJA**

### ***EMPIRICAL STUDY THE ROLE OF USEFULNESS IN MEDIATING THE EFFECT OF EASE OF USE ON INTENTION TO USE THE TATA PAJA APPLICATION***

**Yohanes Suhari<sup>1</sup>, Sri Eniyati<sup>2</sup>, Hari Murti<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Stikubank  
[ysuhari@gmail.com](mailto:ysuhari@gmail.com)

#### **ABSTRACT**

*Web-based public services are now an important element in supporting the success of government agencies. Many web-based services are still found to be difficult to use, less attractive to users, or do not function well. The ease of use and usefulness of the application are important factors in growing interest in using the application. This research aims to analyze the influence of ease of use and usefulness in supporting work on intentions to use the TATAPRAJA application. The research method applied is a quantitative method using a questionnaire as a data collection tool from TATAPRAJA application users. The data was processed and analyzed using multiple linear regression analysis which is calculated with SPSS software. The hypothesis was tested using the t test. Mediating test with Sobel test. The number of respondents in this research was 62 people who were users of the TATAPRAJA application. The results of the research show: 1) Ease of using the application has a positive effect on perceived usefulness, 2) Perceived usefulness has a positive effect on intention to use the application, and 3) Ease of using the application has no direct effect on intention to use but has an indirect positive effect on intention to use through perceived usefulness.*

**Keywords:** *Ease of Use, Usefulness, Intention to Use, TATAPRAJA.*

#### **ABSTRAK**

Layanan publik berbasis web kini menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan instansi pemerintah. Banyak layanan berbasis web yang masih dirasakan sulit digunakan, kurang menarik bagi pengguna, atau tidak berfungsi dengan baik. Kemudahan dan manfaat aplikasi merupakan faktor penting dalam menumbuhkan minat menggunakan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan dan manfaat dalam mendukung pekerjaan terhadap niat menggunakan aplikasi TATAPRAJA. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data dari pengguna aplikasi TATAPRAJA. Data diolah dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan SPSS. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji t. Uji mediasi dengan uji Sobel. Banyaknya responden dalam penelitian ini adalah 62 orang yang merupakan pengguna aplikasi TATAPRAJA. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kemudahan menggunakan aplikasi berpengaruh positif terhadap kemanfaatan yang dirasakan, 2) Kemanfaatan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi, dan 3) Kemudahan menggunakan aplikasi tidak berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan tetapi berpengaruh tidak langsung secara positif terhadap niat menggunakan melalui kemanfaatan yang dirasakan.

**Kata Kunci:** Kemudahan, Manfaat, Niat Menggunakan, TATAPRAJA.

#### **PENDAHULUAN**

Pemerintah Provinsi Jawa Tengah telah merilis aplikasi TATAPRAJA. Melalui aplikasi ini, komunikasi surat menyurat antar instansi dilakukan secara digital, menghilangkan kebutuhan akan kertas (paperless). Proses ini juga dapat dipantau dan disetujui melalui perangkat seluler. Aplikasi TATAPRAJA adalah bagian dari Reformasi Birokrasi yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi

pola kerja di lingkungan Pemprov Jateng. Selama ini, administrasi pemerintahan masih bergantung pada penggunaan kertas. Dengan aplikasi ini, layanan kepada masyarakat menjadi lebih cepat karena para pejabat dapat memonitor proses surat menyurat secara langsung melalui perangkat seluler, bahkan ketika mereka tidak berada di kantor. Kemudahan serta manfaat aplikasi menjadi penting untuk

diteliti agar aplikasi TATAPRAJA efektif dalam mendukung pelayanan pemerintah.

Layanan publik berbasis web kini menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan instansi pemerintah. Namun, banyak layanan berbasis web yang masih dirasakan sulit digunakan, kurang menarik bagi pengguna, atau tidak berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk mengukur kualitas situs web dari perspektif pengguna dan sesuai dengan standar pemerintahan, berdasarkan panduan penyelenggaraan situs web pemerintahan daerah yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi Republik Indonesia tahun 2003. Pengukuran ini dapat dilakukan melalui uji kemanfaatan (*useability testing*).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hersatoto Listiyono, dkk menunjukkan bahwa kemanfaatan dipengaruhi oleh kemudahan dan selanjutnya kemanfaatan berpengaruh terhadap niat menggunakan. Kemudahan juga berpengaruh terhadap niat menggunakan (Listiyono, Sunardi, Utomo, & Mariana, 2022). Penelitian tentang kemudahan dan kemanfaatan terhadap niat menggunakan E-Ticketing Football diperoleh kesimpulan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan e-ticketing, kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan e-ticketing, dan persepsi kegunaan e-ticketing berpengaruh positif terhadap niat menggunakan e-ticketing (Mahardika & Suhari, 2023).

Penelitian pada pengguna pembayaran lewat selular di Taiwan diperoleh hasil kemudahan yang dirasakan berpengaruh secara langsung maupun tidak secara langsung terhadap perilaku niat melalui manfaat yang dirasakan. Pengaruh langsung kemudahan yang dirasakan terhadap perilaku niat lebih besar daripada pengaruh tidak langsung melalui manfaat yang dirasakan (Su, Liu, Yu, & Sung, 2023).

Penelitian dilakukan pada warga Korea yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi pengiriman

makanan seluler (yaitu sebanyak 296 responden). Temuannya mengungkapkan bahwa inovasi pribadi mempunyai efek positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Kepercayaan ditemukan berpengaruh positif terhadap manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan. Variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara signifikan mempengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi pesan-antar makanan (An, Eck, & Yim, 2023).

Penelitian pada mahasiswa sarjana pengguna aplikasi AI, khususnya chatbots, tentang Menjelajahi niat mahasiswa program sarjana untuk menggunakan chatbot: dari sudut pandang Lesotho. Kuesioner diberikan kepada 842 mahasiswa sarjana untuk mengumpulkan data. Analisis yang dilakukan menggunakan software SmartPLS 4.0.9.2 dengan model persamaan struktural berbasis kovarians menghasilkan temuan sebagai berikut : (1) Kemudahan tidak berpengaruh terhadap perilaku niat, (2) Kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap perilaku niat (Ayanwale & Molei, 2024).

Penelitian tentang prediksi niat menggunakan teknologi dalam pendidikan dalam kaitannya dengan guru dan siswa dilakukan di Universitas Tartu yang mengambil sampel sebanyak 232 diperoleh hasil : (1). Kemudahan berpengaruh terhadap niat menggunakan, (2) Kemudahan berpengaruh terhadap kemanfaatan, (3) Kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan (Luik & Taimalu, 2021).

Dalam konteks konsumen mengevaluasi pembayaran seluler, ditemukan statistik yang signifikan untuk hipotesis pengaruh langsung dan tidak langsung dari persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan pada suatu niat untuk menggunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa niat konsumen Thailand untuk menggunakan pembayaran seluler cukup signifikan dipengaruhi oleh sikap mereka dalam hal kegunaan dan semakin sedikit kerumitan dalam

menggunakan aplikasi. Dia menegaskan bahwa pengaruh sosial secara tidak langsung mempengaruhi niat untuk menggunakan melalui peningkatan persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan. Studi ini juga menemukan interaksi yang signifikan antara risiko yang dirasakan dan kegunaan terhadap niat untuk menggunakan (Oentoro, 2021).

Kenedi Binowo, et al. melakukan penelitian dengan judul Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecenderungan Pengguna untuk menggunakan Pendidikan Virtual di Era Pasca Pandemi Covid-19: Kasus Belajar di Indonesia. Banyaknya responden dalam penelitian ini adalah 321 orang. Hasil penelitian adalah: (1) Kemudahan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap manfaat yang dirasakan, dan (1) Manfaat yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat untuk terus menggunakan (Binowo, et al., 2023).

Penelitian tentang Persepsi Dokter sebagai Prediktor Penggunaan Sistem Informasi Kesehatan Nasional di Peru di Masa Depan: Studi Cross-sectional dilakukan oleh Vargas-Herrera, et al. Dalam regresi logistik, manfaat yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan, dan pelatihan pengisian akta kematian ditemukan menjadi prediktor niat perilaku untuk menggunakan SINADEF (Vargas-Herrera, Meneses, & Cortez-Escalante, 2022).

Penelitian tentang Penerapan model penerimaan teknologi pada aplikasi pesan-antar makanan dilakukan oleh Won Seok Lee, et al. Hasil penelitian adalah kegunaan dipengaruhi secara positif oleh waktu pengiriman, karantina, kualitas ulasan, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, kemudahan penggunaan juga berdampak positif pada kemudahan registrasi dan kemudahan pembayaran. Terakhir, penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap kegunaan dan niat menggunakan, dan kegunaan

berhubungan positif dengan niat menggunakan (Lee, Song, Moon, & Tang, 2023).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya kelihatan bahwa ada hasil yang berbeda (terjadi gap) berkaitan dengan pengaruh kemudahan terhadap kemanfaatan, pengaruh kemudahan terhadap niat menggunakan, dan pengaruh kemanfaatan terhadap niat menggunakan. Perbedaan-perbedaan hasil penelitian tersebut diatas menjadi dasar untuk meneliti peran variabel kemanfaatan dalam memediasi pengaruh kemudahan terhadap niat menggunakan. Penelitian ini spesifik karena penggunaan aplikasi bersifat wajib (bukan suatu pilihan). Manfaat dari penelitian ini akan membantu pengambil keputusan bagaimana hubungan kemudahan dan kemanfaatan terhadap niat menggunakan aplikasi khususnya aplikasi TATAPRAJA. Hasil penelitian juga bisa menjadi pertimbangan perlunya pelatihan bagi pengguna aplikasi.

## LANDASAN TEORI

### 1. Pengaruh Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan

Aplikasi yang semakin mudah digunakan akan mendorong orang lebih berminat akan menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan (Listiyono, Sunardi, Utomo, & Mariana, 2022) (Su, Liu, Yu, & Sung, 2023) (An, Eck, & Yim, 2023). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut disusun hipotesis sebagai berikut :  
**Hipotesis 1:** Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan

### 2. Pengaruh Kemudahan Terhadap Kemanfaatan

Faktor penting dari sistem adalah kemanfaatan digunakan. Kalau sistem susah digunakan akan menyebabkan keengganan menggunakannya. Salah satu faktor penting dari kegunaan adalah

mudah digunakan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh terhadap kemudahan (Listiyono, Sunardi, Utomo, & Mariana, 2022) (Mahardika & Suhari, 2023) (Su, Liu, Yu, & Sung, 2023). Berdasarkan hasil penelitian tersebut disusun hipotesis berikut ini:

**Hipotesis 2:** Kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan.

### **3. Pengaruh Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan**

Semakin tinggi kemanfaatan sistem mendorong untuk menggunakan sistem tersebut. Beberapa hasil penelitian menunjukkan kegunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan (Mahardika & Suhari, 2023) (Su, Liu, Yu, & Sung, 2023) (An, Eck, & Yim, 2023). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut disusun hipotesis sebagai berikut:

**Hipotesis 3:** Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan

### **4. Pengaruh Tidak Langsung Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan Melalui Kemanfaatan**

Kemudahan berpengaruh positif terhadap kemanfaatan dan kemanfaatan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan, berarti ada pengaruh tidak langsung yang positif dari kemudahan terhadap niat menggunakan melalui kemanfaatan. Pengaruh tidak langsung ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang hasilnya adalah pengaruh langsung kemudahan yang dirasakan terhadap perilaku niat lebih besar daripada pengaruh tidak langsung melalui manfaat yang dirasakan (Su, Liu, Yu, & Sung, 2023). Berdasarkan hasil penelitian ini disusun hipotesis sebagai berikut:

**Hipotesis 4:** Terdapat pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan dari Kemanfaatan terhadap Niat Menggunakan melalui kegunaan.

## **METODE**

Responden pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi TATAPRAJA di Kota Semarang. Semua pengguna aplikasi menjadi responden dalam penelitian ini.

Variabel penelitian terdiri variabel independen adalah kemudahan, variabel mediasi adalah manfaat, dan variabel dependen adalah niat.

Variabel kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Variabel kemudahan diukur menggunakan 6 item yang diadaptasi dari penelitian (Davis, 1989) dan (Chau, 1996), yaitu: (1) Mudah dipelajari, (2) Terkendali, (3) Jelas dan dapat dimengerti, (4) Fleksibel, (6) Mudah untuk menjadi terampil, (7) Mudah untuk digunakan.

Variabel manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaan mereka. Variabel ini diukur menggunakan 6 item diadaptasi dari penelitian (Davis, 1989) dan (Chau, 1996), yaitu: (1) Bekerja lebih cepat, (2) Prestasi kerja, (3) Meningkatkan produktivitas, (4) Efektivitas, (5) Membuat pekerjaan lebih mudah, (6) Berguna.

Variabel niat adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau niat untuk melakukannya. Variabel niat diadaptasi dari (Davis, 1989) dan (Chau, 1996): (1) Setiap melakukan tugas, (2) Setiap kasus yang terjadi dalam pekerjaan, (3) Berencana menggunakan, (4) Terus menggunakan.

Data diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada responden melalui google forms. Sebelum kuesioner digunakan lebih lanjut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis dengan analisis regresi berganda dengan alat bantu SPSS. Uji kecocokan model dengan uji F dan R square. Uji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan uji t. Uji mediasi dengan uji Sobel.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Deskripsi Responden**

Banyaknya responden dalam penelitian ini sebanyak 62 orang yang terdiri dari laki-laki sebanyak 39 oarang (62,9%) dan perempuan sebanyak 23 orang (37,1%). Usia responden 21 tahun sampai dengan 30 tahun sebanyak 16 responden atau 25,8%, usia 31 tahun sampai dengan 40 tahun sebanyak 23 responden atau 37,1%, usia 41 tahun sampai dengan 50 tahun sebanyak 10 responden atau 16,1%, usia diatas 51 tahun sebanyak 13 responden atau 21%.

**2. Uji Instrumen**

**Uji validitas.** Hasil uji dengan Kaiser-Meyer-Olkin kecukupan sampel terpenuhi. Semua indikator memiliki nilai *component matrix* lebih dari 0,4 sehingga semua indikator valid.

**Uji reliabilitas.** Hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menunjukkan semua variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,7. Hal ini berarti semua variabel reliabel.

**3. Analisis Data**

Hasil uji t pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kemanfaatan dalam membantu pekerjaan adalah seperti pada Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Pengaruh Kemudahan Terhadap Manfaat**

Model	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)		.000	1.000
1 KEMUDAHAN	.824	11.268	.000

a. Dependent Variable: MANFAAT

Berdasarkan Tabel 1 di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$X2 = 0,824X1 + e1$$

$$X2 = \text{Manfaat}$$

$$X1 = \text{Kemudahan}$$

Manfaat berpengaruh positif terhadap kemudahan

Hasil uji t pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi dan kemanfaatan yang dirasakan terhadap niat menggunakan adalah seperti pada Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Terhadap Niat Menggunakan**

Model	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1 (Constant)		.000	1.000
KEMUDAHAN	.065	.359	.721
MANFAAT	.553	3.030	.004

a. Dependent Variable: NIAT MENGGUNAKAN

Berdasarkan Tabel 2 di atas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 0,065X_1 + 0,553X_2 + e_2$$

$$Y = \text{Niat Menggunakan}$$

$$X1 = \text{Kemudahan}$$

$$X2 = \text{Manfaat}$$

Kemanfaatan dan kemudahan masing-masing berpengaruh positif terhadap niat menggunakan.

**Uji Kecocokan Model Pengaruh Kemudahan Terhadap Manfaat**

Pengujian kecocokan model pengaruh kemudahan menggunakan aplikasi terhadap kemanfaatan yang dirasakan adalah seperti pada Tabel 3 untuk uji R square dan Tabel 4 untuk uji F seperti pada berikut ini:

**Tabel 3. Uji R Square Pengaruh Kemudahan Terhadap Manfaat**

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.824 <sup>a</sup>	.679	.674

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN

**Tabel 4. Uji F Pengaruh Kemudahan Terhadap Manfaat**

ANOVA <sup>b</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	41.425	1	41.425	126.970	.000 <sup>a</sup>
Residual	19.575	60	.326		
Total	61.000	61			

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN

b. Dependent Variable: MANFAAT

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan bahwa model untuk pengaruh Kemudahan terhadap Manfaat fit. Pengaruh kemudahan terhadap manfaat

sebesar 67,4%. Sisa sebesar 32,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

**Uji Kecocokan Model Pengaruh Manfaat dan Kemudahan terhadap Niat Menggunakan**

Pengujian kecocokan model pengaruh kemudahan menggunakan aplikasi dan kemanfaatan yang dirasakan terhadap niat penguakan adalah seperti pada Tabel 4 untuk uji R dan Tabel 5 untuk uji F seperti pada berikut ini :

**Tabel 5. Uji R Square Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan**

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.608 <sup>a</sup>	.370	.348

a. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN

**Tabel 6. Uji F Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan**

Model	ANOVA <sup>b</sup>				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	22.546	2	11.273	17.296	.000 <sup>b</sup>
Residual	38.454	59	.652		
Total	61.000	61			

a. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN

b. Dependent Variable: NIAT MENGGUNAKAN

Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6 menunjukkan bahwa model untuk pengaruh Kemudahan dan manfaat terhadap niat menggunakan adalah fit. Pengaruh kemudahan dan manfaat terhadap niat menggunakan sebesar 34,8%. Sisa sebesar 65,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

**Uji Hipotesis**

**a. Uji Pengaruh Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan**

Berdasarkan Tabel 2 nilai Signifikansi pengaruh kemudahan terhadap manfaat sebesar 0.721 > 0,05. Karena pengaruhnya tidak signifikan maka hipotesis 1 yang berbunyi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan ditolak.

**b. Pengaruh Kemudahan Terhadap Kemanfaatan**

Berdasarkan Tabel 1 pengaruh kemudahan terhadap manfaat memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0.05 dan nilai standardized coefficients beta sebesar 0,824 bertanda positif. Hipotesis 2 yang berbunyi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap manfaat diterima.

**c. Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Niat Menggunakan**

Berdasarkan Tabel 2 nilai Signifikansi pengaruh manfaat terhadap niat menggunakan sebesar 0.004 < 0,05 dan nilai standardized coefficients beta sebesar 0,553 bertanda positif. Hipotesis 3 yang berbunyi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan diterima.

**d. Pengaruh Tidak Langsung Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan Melalui Kemanfaatan**

Hasil uji pengaruh tidak langsung Kemudahan terhadap Niat Menggunakan melalui Kemanfaatan dengan uji Sobel diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0033 kurang dari 0,05 dengan nilai pengaruh tidak langsung sebesar 0,824 X 0,553 = 0,4557. Hipotesis 4 yang berbunyi Terdapat pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan dari kegunaan terhadap Niat Menggunakan melalui kemanfaatan dapat diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan. Diantara kemudahan dan kemanfaatan yang lebih berpengaruh terhadap niat menggunakan adalah kemanfaatan. Meskipun secara langsung kemudahan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi, tetapi kemudahan berpengaruh tidak langsung terhadap niat menggunakan melalui kemanfaatan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahardika dan Suhari bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap

persepsi kegunaan e-ticketing, kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan e-ticketing, dan persepsi kegunaan e-ticketing berpengaruh positif terhadap niat penggunaan e-ticketing (Mahardika & Suhari, 2023). Supaya pegawai memiliki niat menggunakan perlu dipertimbangkan kemudahan dalam menggunakan dan kemanfaatan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian data empiris pengguna aplikasi TATAPRAJA diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan aplikasi tidak berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan aplikasi
2. Kemudahan menggunakan aplikasi berpengaruh positif terhadap kemanfaatan menggunakan aplikasi dalam mendukung pekerjaannya.
3. Kemanfaatan menggunakan aplikasi berpengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi
4. Kemanfaatan menggunakan aplikasi berpengaruh tidak langsung terhadap niat menggunakan melalui kegunaan yang dirasakan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- An, S., Eck, T., & Yim, H. (2023). Understanding Consumers' Acceptance Intention to Use Mobile Food Delivery Applications through an Extended Technology Acceptance Model. *Sustainability*, 15(832): 1-14.
- Ayanwale, M. A., & Molei, R. R. (2024). Exploring intention of undergraduate students to embrace chatbots: from the vantage point of Lesotho. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(20): 1-28.
- Binowo, K., Setiawan, A. N., Tallisha, R. P., Azzahra, S., Sutanto, Y. E., Hidayanto, A. N., & Rahmatullah, B. (2023). Analysis of Factors Affecting User Inclination to use Virtual Education Exhibitions in the Post Pandemic Covid-19 Era: Case Study in Indonesia. *The Electronic Journal of e-Learning*, 2022(3): 12-28.
- Chau, Y. P. (1996). An empirical assessment of a modified technology acceptance model. *Journal of management information systems*, 13(2), 185-204.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Lee, W. S., Song, M., Moon, J., & Tang, R. (2023). Application of the technology acceptance model to food delivery apps. *British Food Journal*, 125(1): 49-64.
- Listiyono, H., Sunardi, S., Utomo, A. P., & Mariana, N. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Learning Management System (LMS) Terhadap Niat Penggunaan E-Learning. *SISFOKOM*, 2022(3): 208-213.
- Luik, P., & Taimalu, M. (2021). Predicting the Intention to Use Technology in Education among Student Teachers: A Path Analysis. *Education Science*, 11(564): 1-14.
- Mahardika, S. A., & Suhari, Y. (2023). Perceived Ease Of Use And Perceived Usefulness on The Intention To Use E-Ticketing Football. *Jurnal TAM*, 14(1): 57-62.
- Oentoro, W. (2021). Mobile payment adoption process: a serial of multiple mediation and moderation analysis. *The Bottom Line*, 34(3/4): 225-244.
- Su, M.-T., Liu, H.-M., Yu, H.-F., & Sung, P.-H. (2023). Effects of SCT-TAM model on mobile payment adoption in Taiwan: A moderated mediation

approach. *Journal of Business Administration*, 48(2): 17-35.

Vargas-Herrera, J., Meneses, G., & Cortez-Escalante, J. (2022). Physicians' Perceptions as Predictors of the Future Use of the National Death Information System in Peru: Cross-sectional Study. *Journal Of Medical Research*, 24(8): 1-15.