

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENGGUNAAN
APLIKASI TRANSPORTASI OJEK *ONLINE***

SKRIPSI



**Oleh:
Marito Julinar Panjaitan
181510085**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENGGUNAAN
APLIKASI TRANSPORTASI OJEK *ONLINE***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Marito Julinar Panjaitan
181510085**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Marito Julinar Panjaitan

NPM : 181510085

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENGGUNAAN APLIKASI TRANSPORTASI OJEK ONLINE

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikat” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila didalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 27 Januari 2023



Marito Julinar Panjaitan
181510085

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENGGUNAAN
APLIKASI TRANSPORTASI OJEK ONLINE**

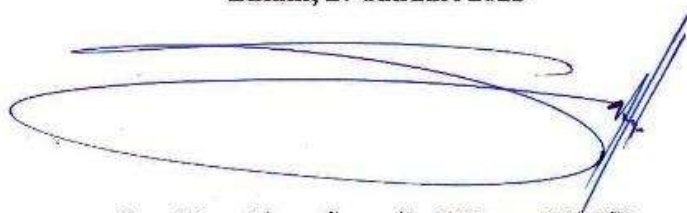
SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Marito Julinar Panjaitan
181510085**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti yang tertera dibawah ini**

Batam, 27 Januari 2023

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized oval shape with a vertical line extending upwards from the right side, ending in a sharp point.

**Saut Pintubipar Saragih, S.Kom., M.MSI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Transportasi *online* yang ada saat ini yang bisa digunakan oleh masyarakat sudah beragam namun masih banyak masyarakat yang belum menggunakan layanan transportasi *online* berbasis aplikasi tersebut. Permasalahan yang muncul pada kalangan pengguna atau masyarakat adalah bagaimana layanan transportasi *online* dirasakan oleh masyarakat perkembangan teknologi dan juga persaingan layanan yang dilakukan oleh penyedia layanan menyebabkan adanya pandangan yang berbeda tentang kepuasan pengguna terhadap pelayanan. Pada penelitian ini akan digunakan metode regresi dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use Technology (UTAUT)* untuk meneliti bagaimana sebenarnya pengaruh variabel-variabel yang dimiliki oleh masyarakat terhadap minat masyarakat dalam menggunakan transportasi berbasis aplikasi. Pengujian data yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan software SPSS dimana metode penelitian ini menggunakan metode regresi. Langkah-langkah penelitian sebelum pengujian regresi linier sederhana dan berganda maka dilakukan uji asumsi klasik serta juga melakukan pengujian validitas dan reliabilitas data responden. Pada akhirnya uji hipotesis dilakukan dengan menghasilkan beberapa hasil penelitian yaitu seluruh variabel yang ada pada UTAUT berpengaruh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha, Pengaruh sosial, Kondisi pemfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap Sikap Minat Menggunakan secara parsial, dan secara bersama-sama juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap minat menggunakan yang ada pada masyarakat.

Kata kunci: ojek *online*, utaut

ABSTRACT

The existing online transportation that can be used by the community is diverse, but there are still many people who have not used this application-based online transportation service. The problem that arises among users or the public is how online transportation services are perceived by the community, technological developments and also competition for services carried out by service providers has led to different views on user satisfaction with services. In this study, the regression method will be used using the UTAUT model to examine how the actual influence of the variables owned by the community on people's interest in using application-based transportation. Testing the data to be used in this study using SPSS software where this research method uses the regression method. The research steps prior to the simple and multiple linear regression testing were carried out by testing the classical assumptions and also testing the validity and reliability of the respondent's data. In the end, hypothesis testing was carried out by producing several research results, namely all variables in UTAUT had a positive and significant effect on the attitude of interest in using the community partially and simultaneously also all independent variables had a positive and significant effect on the attitude of interest in using existing in the community.

Key word: online transportation, UTAUT

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan atas rahmat karunia dan kehadiratNya dengan itu semua penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Masih banyak terdapat kurang dari skripsi ini suatu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari skripsi ini terwujud dari beberapa dukungan, bimbingan, nasehat tanpa bantuan dan bantuan dari beberapa pihak. Maka, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.
3. Bapak Saut Pintubipar Saragih, S.Kom., M.MSI. selaku dosen pembimbing skripsi pada program studi sistem informasi yang telah memberi support kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Sasa Ani Arnomo, S.Kom., M.SI., Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
6. Keluarga dan teman-teman saya yang memberi doa dan semangat.
7. Teman-teman yang telah berkerja sama untuk saling berkerja sama dalam pengerjaan skripsi ini.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan kita selalu berada dalam kesehatan, Amin.

Batam, 27 Januari 2023



Marito Julinar Panjaitan

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Teori Dasar	8
2.1.1. Teori Umum	8
2.1.1.1. Transportasi	8
2.1.1.2. Perkembangan Teknologi Mobile	9
2.1.1.3. Aplikasi Mobile.....	10
2.1.1.4. Aplikasi Android.....	10
2.1.1.5. SPSS.....	11
2.1.1.6. Uji Validitas Product Moment	11
2.1.1.7. Uji Reliabilitas Cronbach Alpha	12
2.1.1.8. Uji Asumsi Klasik	13
2.1.2. Teori Khusus	14
2.1.2.1. UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use Technology).....	14
2.1.2.2. Transportasi Ojek Online	18
2.1.2.3. Ojek Online	19
2.1.2.4. Regresi (Uji Hipotesis).....	19
2.1.2.5. Regresi Linier Berganda	20
2.1.2.6. Regresi Linier Sederhana	22
2.2. Kerangka Pemikiran	25
2.3. Penelitian Terdahulu	25
2.4. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1. Desain Penelitian.....	32
3.2. Operasional Variabel.....	34
3.3. Populasi dan Sample	35

3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.	Metode Analisis Data.....	39
3.6.	Alat Pengumpulan Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1.	Hasil	42
4.1.1.	Presentasi Responden.....	42
4.1.2.	Uji Reliabilitas	43
4.1.3.	Uji Validitas	45
4.1.4.	Uji Asumsi Klasik.....	46
4.1.4.1.	Uji Normalitas.....	46
4.1.4.2.	Uji Multikolienaritas	47
4.1.4.3.	Heteroskedastisitas.....	48
4.1.5.	Uji Regresi Linier Sederhana.....	48
4.1.6.	Uji Regresi Linier Berganda	50
4.2.	Pembahasan.....	52
4.2.1.	Pembahasan Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	52
4.2.2.	Pembahasan Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	54
4.2.3.	Uji Hipotesis.	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		57
5.1.	Simpulan	57
5.2.	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN 1. PENDUKUNG PENELITIAN		
LAMPIRAN 2. DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN 3. SURAT KETERANGAN PENELITIAN		
LAMPIRAN 4. KUESIONER PENELITIAN		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh	15
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran penelitian.....	25
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	32
Gambar 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
Gambar 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia.....	43
Gambar 4. 3 Data Berdasarkan Penggunaan Aplikasi.....	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Nilai F Tabel.....	21
Tabel 2. 2 Nilai R tabel	24
Tabel 2. 3 Referensi Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Penelitian.....	35
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	36
Tabel 4. 1 Nilai Cronbach Alpha N Total	44
Tabel 4. 2 Nilai pengujian Item Cronbach Alpha.....	44
Tabel 4. 3 Hasil uji Validitas dengan pearson product.....	45
Tabel 4. 4 Tabel Koefisien a nilai standard error	47
Tabel 4. 5 Tabel Koefisien a perbandingan nilai tolerance dan VIF.....	47
Tabel 4. 6 Hasil uji heteroskedastistias dengan uji Glejser	48
Tabel 4. 7 Model Summary Hasil Uji Regresi	49
Tabel 4. 8 Tabel Anova	49
Tabel 4. 9 Coefficient ^a Hasil Uji Regresi	50
Tabel 4. 10 Nilai Anova Hasil Uji Regresi.....	51
Tabel 4. 11 Coefficient ^a Hasil Uji Regresi	51
Tabel 4. 12 Tabel Coefficient Regresi Linier sederhana.....	53
Tabel 4. 13 Tabel Anova	54

DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 2. 1 Perhitungan Regresi Linier Sederhana.....	23
Rumus 3. 1 Persamaan Slovin.....	37
Rumus 3. 2 Perhitungan Persamaan Slovin	38
Rumus 4. 1 Persamaan Regresi Berganda yang Tercipta.....	52

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, kemajuan dalam penggunaan *smartphone* membuat kita menjadi lebih cepat dalam mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Namun dengan penggunaan teknologi tersebut beberapa dekade terakhir, peran informasi telah mendapat sedikit perhatian, kebutuhan akan informasi dan komunikasi sama pentingnya kebutuhan manusia akan sandang dan pangan. Dunia telah beralih dari era industri memasuki era sosial informasi (*information society*). Internet dan teknologi memungkinkan setiap bidang aktifitas manusia semakin mudah juga memungkinkan selesai dengan kecepatan yang lebih baik.

Transportasi ojek juga telah berevolusi sejak adanya inovasi ojek online, moda transportasi ini merupakan sarana transportasi yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk melakukan aktifitas kehidupan. Transportasi *online* yang menjadi alternatif baru bagi masyarakat untuk mengurangi tingkat kepadatan lalu lintas yang sulit dijangkau kendaraan lain. Kondisi Sosial ketika internet memiliki dampak besar pada aktivitas masyarakat. Faktor keamanan juga dirasakan penting yaitu terlebih pada keamanan data titik data di sini dimaksudkan adalah Tata pengemudi atau orang yang akan memberikan layanan kepada masyarakat titik seluruh driver atau pengemudi yang menjadi partner penyedia layanan semuanya telah dijamin oleh perusahaan pada aplikasi penyedia layanan ojek *online* seluruh informasi terkait keamanan dan juga pengemudi bisa diakses oleh penumpang atau

masyarakat. hal ini memberikan jaminan bahwa kendaraan yang akan membawa atau mengirimkan barang yang mereka akan kirimkan adalah orang yang terjamin keamanannya (Fakhriyah, 2020).

Masyarakat memiliki ekspektasi yang sangat tinggi terhadap tingkat layanan transportasi online yang ada di kota Batam. Berdasarkan penelitian kepuasan pelanggan yang telah diteliti di Kota lain di Indonesia bahwa tidak seluruh ekspektasi tersebut terpenuhi dengan baik oleh penyedia layanan transportasi online seperti Gojek, Grab ataupun Maxim. Beberapa ekspektasi yang diharapkan dapat didapatkan oleh masyarakat kota Batam seperti bagaimana pelayanan transportasi online memberikan bantuan terhadap pekerjaan sehari-hari yang dikerjakan oleh pengguna transportasi online seperti mengirimkan barang maupun fasilitas transportasi utama seperti kendaraan bermotor atau mobil taksi. penelitian lain yang ada di kota lain menunjukkan bahwa pengguna transportasi online menggunakan atau memilih layanan transportasi online dikarenakan adanya pengaruh kebiasaan masyarakat dalam menggunakan transportasi online. permasalahan yang muncul di dalam penggunaan transportasi online sebenarnya bukan sesuatu yang baru namun bisa terjadi di manapun karena penyedia layanan transportasi online di Indonesia sampai saat ini adalah penyedia layanan transportasi yang sama. permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia seperti sulitnya menggunakan beberapa fitur-fitur yang disediakan oleh penyedia layanan transportasi online di Indonesia seperti yang telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. permasalahan selanjutnya yang ditemukan oleh masyarakat adalah Bagaimana fasilitas yang ditemukan oleh pengguna transportasi online yang disediakan oleh partner atau rekan atau mitra

kerja daripada penyedia layanan transportasi online tersebut. permasalahan selanjutnya ialah beberapa konsumen mengalami *error* yang menyebabkan konsumen *doubel order* dan layanan aplikasi *onlin* tidak sesuai dengan kendaraan penawaran yang diberikan pada aplikasi seperti kendaraan partner yang tidak sesuai dengan pesanan sehingga manfaat yang didapatkan oleh masyarakat belum optimal.

Layanan *transportasi online* memungkinkan masyarakat untuk menggunakan layanan berbasis internet seperti transportasi *online* yang tersedia saat ini. Layanan *transportasi online* dipakai karena alasan mudah, murah, aman dan juga nyaman namun opsi layanan transportasi berbasis *online* semakin menunjukkan banyak kompetensi yang ketat. Hal ini tentunya menimbulkan masalah dalam hal bagaimana menyediakan layanan yang baik untuk pengguna transportasi *online*. Dalam hal ini *transportasi online* menawarkan beberapa produk yang diharapkan memenuhi kebutuhan konsumen. Penggunaan aplikasi transportasi memberikan manfaat luar biasa kepada pelanggan saat ini, perlombaan pengiriman *online* meningkat. Hadirnya Grab, Gojek dan Maxim (Gunawan et al., 2017).

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) Adalah teori yang digunakan peneliti ketika ingin mencari tahu bagaimana sebuah teknologi diterima atau ditolak oleh komunitas atau pengguna Teori ini berkembang yang dimulai oleh Venkatesh pada tahun 2003. Model ini sebenarnya adalah model penggabungan antara 8 model yang digunakan oleh peneliti sebelumnya untuk meneliti bagaimana teknologi dan sosial berpengaruh terhadap penerimaan sebuah aplikasi atau software atau teknologi baru di tengah-tengah masyarakat titik model

atau teori tersebut adalah Model Penerimaan Teknologi (TAM), Teori Tindakan Beralasan (TRA), Model Motivasi (MM), Teori Perilaku Terencana (PTB), Model Penggabungan Penerimaan Teknologi dan Teori Perilaku, Model Pemanfaatan PC (MPCU), Teori Difusi Inovasi (IDT), dan Teori Kognitif Sosial (SCT) (Pilar et al., 2017). Pada UTAUT ada 7 konstruk dasar yang dianggap signifikan terhadap Intensi Perilaku atau perilaku penggunaan pada setiap model. Variabel tersebut adalah Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Upaya, Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitasi, sikap terhadap penggunaan teknologi, kecemasan dan efikasi diri. Pada hasil uji akhir ditemukan bahwa determinan yang secara langsung ditemukan adalah Behavioral Intention dan Use Behavior yaitu, Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions (Fauzi, Achmad; Widodo, Dr. Teguh; Djatmiko, 2018).

Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk mencari tahu informasi dan menggali pengetahuan terkait bagaimana aplikasi transportasi *online* digunakan oleh masyarakat sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENGGUNAAN TRANSPORTASI OJEK *ONLINE*”, serta apa saja yang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini dilakukan terhadap pengguna yang ada di Sungai Panas dikarenakan banyaknya aktivitas yang dilakukan warga dalam menggunakan layanan aplikasi transportasi ojek *online*. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti apakah pengguna mendapatkan kepuasan dalam menggunakan transportasi ojek *online* sehingga berniat untuk terus menggunakan teknologi baru.

1.2. Identifikasi Masalah

Menggunakan penjelasan dari latar belakang yang sudah dipaparkan peneliti mengidentifikasi atau mengenali beberapa masalah yang muncul pada masyarakat yakni:

1. Aplikasi yang digunakan beberapa konsumen terjadi *error* yang menyebabkan konsumen *double order*.
2. Faktor keamanan dan kenyamanan pengguna aplikasi transportasi *online*
3. Layanan aplikasi *online* tidak sesuai dengan kendaraan penawaran yang diberikan pada aplikasi seperti kendaraan partner yang tidak sesuai dengan pesanan.
4. Manfaat yang didapatkan oleh masyarakat belum optimal.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dibuat batasan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Pengguna yang diteliti yaitu pengguna yang menggunakan aplikasi transportasi ojek *online*.
2. Penelitian ini dilakukan dengan pengguna aplikasi transportasi ojek *online* tidak dengan *driver* aplikasi transportasi ojek *online*.
3. Peneliti melakukan analisis terhadap data responden terkait pengaruh variabel penggunaan Transportasi Ojek *Online* terhadap masyarakat dalam menggunakan transportasi *online*.
4. Peneliti tidak akan meneliti faktor-faktor penyebab yang ada pada layanan transportasi *online* (*factor analysis*).

5. Pada Penelitian ini tidak akan dilakukan analisis jalur yang ada pada seluruh variable penelitian yang mengharuskan melakukan analisis jalur (*path analysis*)

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan dan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh ekspektasi kinerja pada minat pengguna transportasi ojek *online*?
2. Bagaimana pengaruh usaha pada minat pengguna transportasi ojek *online*?
3. Bagaimana pengaruh sosial pada minat penggunaan transportasi ojek *online*?
4. Bagaimana pengaruh kondisi memfasilitasi pada minat penggunaan transportasi ojek *online*?
5. Bagaimana pengaruh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha, dan Pengaruh sosial secara bersama-sama pada Minat pengguna?

1.5. Tujuan Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan harapan dapat mencapai tujuan penelitian. Berikut adalah tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti:

1. Mendapatkan pengetahuan berbasis hasil analisis pengaruh ekspektasi kinerja pada minat pengguna transportasi ojek *online*
2. Mendapatkan pengetahuan berbasis hasil analisis pengaruh usaha pada minat pengguna transportasi ojek *online*
3. Mendapatkan pengetahuan berbasis hasil analisis pengaruh sosial pada minat penggunaan transportasi ojek *online*?

4. Mendapatkan pengetahuan berbasis hasil analisis pengaruh kondisi memfasilitasi pada minat penggunaan transportasi ojek *online*?
5. Mendapatkan pengetahuan berbasis hasil analisis pengaruh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha, dan Pengaruh sosial secara bersama-sama pada Minat pengguna?

1.6. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan akan memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang terkait dalam penelitian ini baik dari penyedia layanan *online* transportasi *online* baik kepada pengguna transportasi *online* bahkan kepada peneliti ataupun pada bidang pendidikan secara umum:

1. Bagi Pengguna

Manfaat yang bisa dirasakan oleh seluruh pengguna transportasi *online* yaitu mengeksplorasi pengetahuan terkait penggunaan aplikasi *online* dan bagaimana seharusnya aplikasi *online* yang digunakan di tengah-tengah masyarakat.

2. Bagi Akademisi

Manfaat yang bisa didapatkan oleh akademisi yaitu semakin berkembangnya dan semakin banyaknya referensi tentang penelitian yang menggunakan metode ilmiah Model UTAUT sehingga dalam pengembangan penelitian bisa dijadikan salah satu referensi yang berguna untuk penelitian terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Dasar

Untuk melengkapi referensi dari penelitian ini maka peneliti akan menggunakan teori umum dan teori khusus sebagai pendukung penyelesaian penelitian ini.

2.1.1. Teori Umum

2.1.1.1. Transportasi

Pengertian *transport* berasal dari bahasa latin *transportare*. Berarti menyamping atau berlawanan dan port berarti membawa atau mengangkut(sesuatu) dari sisi lain atau dari satu sisi dari tempat ke tempat lain. Ini berarti bahwa transportasi adalah layanan yang ditawarkan. Untuk mengangkut orang atau barang dari satu tempat ke tempat lain. Oleh karena itu, transportasi dapat diartikan sebagai bisnis dan aktivitas pengangkutan barang dan/atau penumpang dari suatu tempat ke tempat yang lain. Transportasi merupakan pergerakan barang dan orang dari titik asal ke tujuan (Watung et al., 2020).

Menurut Peraturan pemerintah melalui Undang-undang yang berlaku pengertian, kendaraan bermotor adalah kendaraan yang digerakkan oleh alat mekanis atau kendaraan bermotor adalah alat yang berguna dalam mengangkat manusia atau barang. Permintaan perjalanan memiliki minat yang sangat kuat dalam kegiatan yang ada di masyarakat. Dengan kata lain, perjalanan muncul dari aktivitas yang ada di masyarakat. Aktifitas yang dianggap semakin penting, maka

akan meningkatkan biaya perjalanan atau transportasi, maka bisa diketahui bahwa transportasi dipengaruhi oleh beberapa hal seperti (Watung et al., 2020):

- 1) Tingkat Ekonomi dan kepentingan bisnis
- 2) Kondisi kesehatan
- 3) Tujuan
- 4) Usia
- 5) Pekerjaan
- 6) Jumlah penumpang
- 7) Prioritas perjalanan

2.1.1.2. Perkembangan Teknologi Mobile

Perkembangan teknologi aplikasi pada perangkat mobile *smartphone* berbasis Android dan Google dan iOS Apple terus berlembang dan mengubah perilaku orang juga digunakan untuk mendukung perencanaan strategis dalam kegiatan sehari-hari sistem informasi bisnis bagi perusahaan, salah satunya adalah pengembang teknologi bagi perusahaan. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari karena kemajuan teknologi mengikuti kemajuan pengetahuan ilmiah. Setiap inovasi lahir memberikan keuntungan positif pada penggunaannya. Teknologi memberikan banyak fasilitas sebagai pendekatan baru pada aktifitas manusia. Orang bisa mendapatkan manfaat dari inovasi teknologi terutama dari teknologi berbasis internet yang meledak pada tahun 1990 dan hal tersebut memungkinkan manusia melakukan kegiatan yang tidak lagi terbatas. Jogyanto menyatakan aplikasi sebuah fungsi yang menggabungkan perangkat komputer dengan instruksi yang diprogram pada komputer dengan mengikuti proses masukan dan keluaran.

2.1.1.3. Aplikasi *Mobile*

Hal ini merujuk pada program komputer yang terpasang dan dijalankan pada perangkat *mobile* seperti ponsel pintar. Aplikasi *mobile* diketahui juga sebagai aplikasi yang tersedia dan bisa di *download and install* serta memiliki fungsi tertentu pada perangkat *mobile* tersebut. Aplikasi *mobile* yang diinginkan, pengguna dapat mengunduh dari situs web tergantung pada sistem operasi yang dimiliki. Google Play dan iTunes dan beberapa contoh dari situs web menawarkan berbagai kemungkinan aplikasi untuk pengguna Android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diperlukan. Menurut Neil Postman teknologi diciptakan dengan 2 tujuan yaitu *"to solve specific and urgent problems of physical life' and 'to serve the symbolic world of art, politics, myth, ritual, and religion"* untuk memecahkan masalah konkret dan mendesak dalam hidup untuk memberikan layanan di banyak bidang seperti seni, politik, mitologi, ritual, agama dan lainnya. (Mediator et al., 2018).

2.1.1.4. Aplikasi *Android*

Kasman (2015) dalam (Pilar et al., 2017) mendefinisikan Android adalah sistem informasi ponsel layar sentuh dan komputer table (layar sentuh) berbasis Linux. Android juga dapat ditafsirkan sebagai perangkat lunak yang digunakan oleh perangkat seluler, termasuk sistem operasi Middleware dan aplikasi utama diterbitkan Google. Sejak diakuisisi oleh Google pada bulan Agustus sebelum tahun 2005, android sangat kuat dengan cepat. Dalam beberapa tahun terakhir Android telah memantapkan dirinya sebagai sistem operasi paling banyak digunakan. Hal

tersebut terjadi karena produsen smartphone menggunakan sistem operasi open source seperti android pada ponsel pintar yang diproduksi dan dijual dipasar.

2.1.1.5. SPSS

SPSS merupakan perangkat lunak yang banyak dioptimalkan dan digunakan dalam ilmu statistik terutama dalam analisis data statistik, penggunaan spss relative mudah bahkan untuk kalangan atau praktisi yang tidak terlalu mengenal aplikasi analisis statisti dengan baik secara teori statistik. Perangkat lunak spss banyak digunakan untuk memberikan pemecahan terkait permasalahan riset atau juga masalah bisnis dalam hal perhitungan statistik. Cara kerja spss sangat mudah dan sederhana, yaitu data yang dimasukkan pada *software* spss akan dianalisis menggunakan *library* yang berisi seluruh perhitungan analisis. Spss memberikan akses data, persiapan dan manajemen data, analisis data, dan juga menyediakan laporan. SPSS adalah *software* yang banyak digunakan atas tampilan antar muka yang *user friendly*. SPSS mendapatkan dukungan oleh OLAP (*Online Analytical Processing*) yang akan memudahkan dalam pemecahan pengolahan dan akses data dari berbagai perangkat lunak yang lain, seperti Microsoft Excel atau Notepad. SPSS adalah suatu singkatan dari *Statistical Product and Service Solution*. SPSS merupakan bagian dari proses analisa, dalam penyediaan akses data. SPSS juga bisa membaca jenis-jenis data ataupun memasukkan data dengan jumlah yang banyak langsung ke dalam SPSS Data Editor (Janna & Herianto, 2021).

2.1.1.6. Uji Validitas Product Moment

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk

mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004). Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah benar (Ilmi, 2021). Untuk menggunakan Uji Validitas dengan perhitungan product Moment dilakukan sebagai berikut:

- 1) Nilai r_{hitung} dan nilai r_{table} .
 - a. $r_{hitung} > r_{table}$, maka item *questioner* adalah valid
 - b. $r_{hitung} < r_{table}$, maka item *questioner* adalah tidak valid.
- 2) Nilai Sig. (probabilitas)
 - a. Nilai sig (2-tailed), Pearson Correlation positif, maka item *questioner* valid.
 - b. Nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 serta Pearson Correlation negative, maka item *questioner* tidak valid.
 - c. Nilai sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka item *questioner* tidak valid.

2.1.1.7. Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

Reliabilitas pada penelitian sangat penting yaitu digunakan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan bisa digunakan berkali-kali. reliabilitas yang baik atau bernilai positif sesuai dengan ketentuan maka akan menghasilkan data penelitian yang lebih konsisten. jika reliabilitas sebuah instrumen penelitian tidak baik maka ada kemungkinan alat ukur tersebut tidak bisa dipercaya. perhitungan yang digunakan untuk menghitung reliabilitas yang

digunakan oleh peneliti adalah Cronbach Alpha. secara spesifik nilai Alfa adalah 0,6 sehingga Jika nilai kelompok apa yang didapatkan dari perhitungan reabilitas kurang dari 0,6 maka reliabilitas dari instrumen penelitian itu dianggap kurang baik sedangkan jika lebih besar dari 0,6 maka dianggap baik. mengukur instrumen penelitian yang reliabilitasnya baik harus dilakukan karena instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengambil data dari responden.

2.1.1.8. Uji Asumsi Klasik

Pengujian data yang dilakukan dalam regresi baik itu regresi sederhana ataupun regresi berganda harus melalui uji awal yang banyak disebut sebagai uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini digunakan agar data yang akan diuji saat pengujian akhir memiliki data yang telah normal dan layak untuk diuji pada hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk melakukan proses regresi, variabel independen, variabel dependen, ataupun variabel keduanya. Pada uji normalitas diuji dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 50%. Jika hasil uji $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal, tetapi jika hasil uji $< 0,05$ maka data tersebut disimpulkan tidak normal (Ilmi, 2021).

2. Uji Multikolienaritas

Untuk melakukan uji multikolienaritas dapat diketahui dari nilai VIF > 10 maka terlihat adanya multikolienaritas dan jika VIF < 10 maka tidak akan terlihat adanya multikolienaritas (Ilmi, 2021).

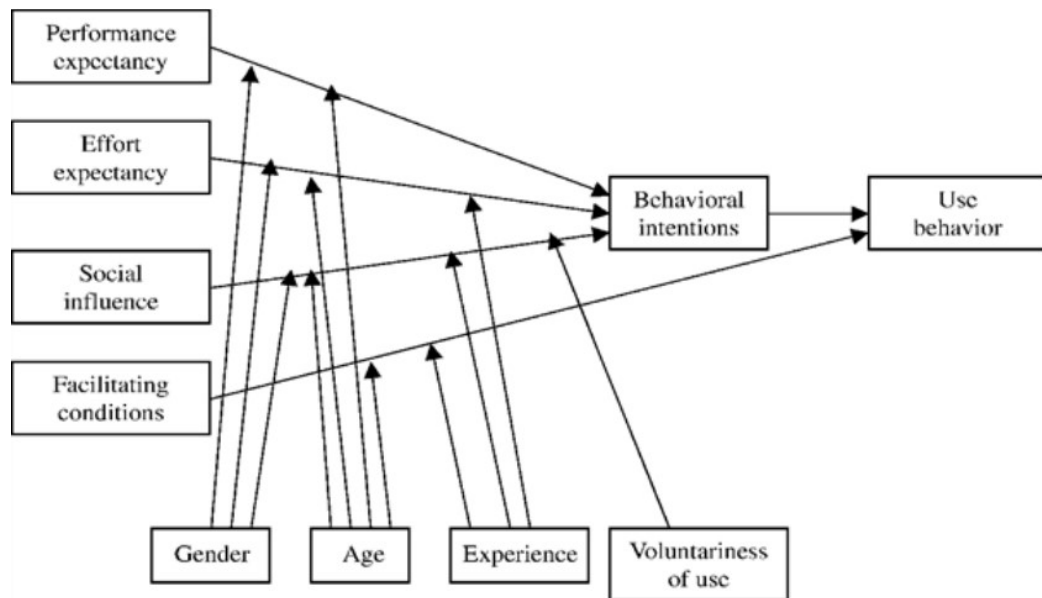
3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah sebuah regresi mempunyai ketidaksamaan terhadap variasi yang konstan dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika signifikansi hasil uji $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan jika hasil uji $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas.

2.1.2. Teori Khusus

2.1.2.1. UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use Technology)

Model unifikasi atau penggabungan yang dikenal dengan istilah *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT) adalah sebuah model penerimaan teknologi melalui kombinasi fitur yang dikembangkan oleh Venkatesh dengan delapan teori penerimaan teknologi utama berhasil dalam satu teori. Delapan teori UTAUT menghubungkan Teori Perilaku Rasional (TRA), Penerimaan Teknologi Model (TAM), Model Motivasi (MM), Teori Perilaku Terencana (TPB), TAM Komposit dan TPB, Model Penggunaan PC (MPTU), Teori Difusi Inovasi (IDT), Kognisi Sosial teori (SCT). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna.



Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh

Sumber: (Esmemed et al., 2021)

Berdasarkan gambar yang dibuat oleh fan kates tersebut dapat disimpulkan ada empat konstruk pembentuk utama yang memberikan pengaruh pada minat berperilaku dan juga perilaku untuk menggunakan sebuah teknologi.

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectacy*)

Ekspektasi kinerja diartikan sebagai tingkat keyakinan di mana pengguna percaya dengan adanya sistem atau teknologi akan memberikan bantuan juga mendapatkan peningkatan pada pekerjaannya diketahui ada lima konstruk dari model pada variabel ekpektasi kinerja yaitu Kegunaan yang Dirasakan, Motivasi Ekstrinsik, Kesesuaian Pekerjaan, Keunggulan Relatif. Variabel ini adalah rignaksan dari persamaan dari konstruk Kegunaan dan Motivasi Ekstrinsik, Kegunaan dan Job-fit, Kegunaan dan Keunggulan

Relatif, Kegunaan dan Harapan Hasil serta Kecocokan Pekerjaan dan Harapan Hasil.

- 1) Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*) Merupakan situasi kondisi di mana seorang pengguna teknologi atau sistem meyakini bahwa ada peningkatan pada kinerja dan sistem tersebut memberikan kegunaan yang baik terhadap dirinya.
- 2) Motivasi Ekstrinsik merupakan sudut pandang yang dimiliki oleh pengguna teknologi di mana ketika pengguna menggunakan teknologi tersebut dinilai ada hasil yang akan dicapai dari aktivitas penggunaan teknologi itu seperti peningkatan kinerja, adanya imbalan atau dampak yang lebih baik. Contohnya adalah produktivitas meningkat mendapatkan promosi jabatan dan lain-lain.
- 3) Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*) adalah kondisi di mana sistem atau teknologi tersebut mampu meningkatkan kinerja yang sesuai dengan fungsi dari sistem yang digunakan tersebut.
- 4) Keuntungan Relatif yaitu bagaimana perbandingan sistem yang dilakukan sebelumnya dengan sistem yang akan digunakan atau teknologi yang baru digunakan.
- 5) Ekspektasi-Ekspektasi adalah harapan atau ekspektasi yang diinginkan oleh pengguna teknologi informasi tersebut baik itu Ekspektasi dari performa sistem dan juga ekspektasi secara personal atau pribadi

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectacy*) menjelaskan bagaimana mudah atau sulitnya penggunaan sistem atau teknologi tersebut oleh pengguna (Sahertian et al., 2021).

Ekspektasi Usaha dikembangkan dari tiga konstruk yaitu kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*), kerumitan (*complexity*) dari MPCU dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dari IDT.

- 1) Kemudahan Penggunaan Persepsian (*Perceived Ease of Use*) Merupakan persepsi yang dimiliki oleh pengguna tentang usaha yang diperlukan dalam menggunakan sistem atau aplikasi atau teknologi tersebut
- 2) Kerumitan (*Complexity*) Merupakan kompleksitas sistem yang dibangun oleh pengembang dan kerumitan yang dialami oleh pengguna
- 3) Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), adalah persepsi pengguna bahwa suatu sistem mudah digunakan atau sulit untuk digunakan.

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Menggunakan teknologi juga dipengaruhi oleh kondisi sosial atau lingkungan titik pengaruh sosial Mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan teknologi. model yang digunakan adalah (Sahertian et al., 2021):

- 1) Norma Subyektif (*Subyektif Norm*)
- 2) Faktor Sosial (*Social Factor*)
- 3) Status

4. Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Pengguna menganggap bahwa fasilitas pendukung yang dimiliki oleh teknologi atau sistem yang digunakan akan mempengaruhi niat pengguna dalam

menggunakan teknologi tersebut. konstruk yang digunakan dari model sebelumnya adalah (Sahertian et al., 2021):

- 1) Pengendalian Perilaku (*Perceived Behavioral Control*)
- 2) Konsisi Pemfasilitasi (*Facilitating Condition*)
- 3) Kemampuan (*Capability*).

2.1.2.2. Transportasi Ojek *Online*

Usaha memindahkan barang dan manusia yang menggunakan kendaraan dengan menggunakan memanfaatkan teknologi berbasis internet dan aplikasi yang terpasang pada Ponsel pintar seluruh kegiatan transportasi dari pemesanan sampai pembayaran dilakukan menggunakan layanan transportasi *online* tersebut (Fakhriyah, 2020),.

1. Gojek

Gojek adalah perusahaan teknologi asli Indonesia yang menyediakan layanan berupa perjalanan menggunakan jasa ojek. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2010 oleh Nadiem Makarim di Jakarta. Sampai sekarang, Gojek ada pada 167 wilayah kota.

2. Grab

Grab dibangun oleh Anthony T serta H. Tan dari Malaysia yang membangun grab dari tidak efisiennya sistem transportasi saat itu. Grab menyediakan layana di Singapura, Negara Indonesia, Negara Filipina, Negara Malaysia, Thailand dan Vietnam, melayani 10 juta pengguna, 185000 partner driver. Grab berdiri di Indonesia pada tahun 2012. Pada 2016, mencatat pertumbuhan layanan GrabCar & GrabBike seperti Grabcar & Grabbike tumbuh 250 kali semenjak pertengahan

2015, Teknologi machine learning serta kemampuan analitik yang baik adalah faktor yang mendorong pertumbuhan grab (Fahrurrozi et al., 2020).

3. Maxim

4. Maxim adalah perusahaan teknologi pada bidang transportasi dengan metode yang berbeda dengan grab dan go-jek. Maxim menawarkan layanan Berdasarkan kesepakatan antara penumpang dengan pengemudi. Maxim berdiri pada tahun 2003 di Kota Cardin Rusia pada tahun 2018 Maxim masuk ke negara Indonesia yang hanya bergerak pada transportasi taksi saja tidak seperti grab dan gojek yang sudah menyediakan layanan tambahan selain transportasi. saat ini maksimum sudah ada di banyak kota atau provinsi di Indonesia seperti Batam, Solo dan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia menggunakan kesepakatan antara pengemudi dengan pelanggan dalam menetapkan harga hal tersebutlah yang membuat Maxim sampai saat bisa bertahan dan bersaing dengan penyedia transportasi lainnya (Fahrurrozi et al., 2020).

2.1.2.3. Ojek *Online*

Ojek *online* merupakan implementasi teknologi informasi dan komunikasi yang menerapkan perubahan besar dalam industri ojek berbasis internet dan aplikasi dimana Sepeda motor dan mobil digunakan moda transportasi informal kepada penumpang dengan mengakses layanan secara *online* melalui perangkat *smartphone* (Pilar et al., 2017).

2.1.2.4. Regresi (Uji Hipotesis)

Metode regresi digunakan dalam dunia statistik untuk membuat membuktikan sebuah dugaan dalam hubungan antara variabel dependen kepada

variabel independen. Regresi dapat berfungsi dalam penilaian seberapa kuat hubungan pada variabel dan juga mampu memperkirakan hubungan yang akan terbentuk. Ada beberapa jenis analisis pada regresi yaitu linear, regresi linear majemuk, dan juga regresi *nonlinear*. Regresi linier sederhana dan berganda adalah yang paling sering digunakan. Regresi *nonlinear* digunakan untuk keadaan dimana banyak data yang rumit, karena adanya hubungan antar variabel yang tidak sama.

2.1.2.5. Regresi Linier Berganda

Variabel bebas bisa lebih dari satu variabel. Don't forever variabel tersebut diasumsikan mempengaruhi Variabel terikat titik untuk menguji hal tersebut dibutuhkan sebuah persamaan atau perhitungan dan untuk membuat asumsi bahwa Lebih dari satu variabel bebas variabel bebas Mempengaruhi Variabel terikat yang ada. Untuk menguji hipotesis pada regresi berganda maka akan dilakukan dengan melihat distribusi nilai F sebagai berikut:

1) Hipotesis

- a. $H_0: \beta_1 = \beta_2 = \dots = \beta_n = 0$, berarti Hipotesis ditolak
- b. H_a : jika minimal ditemukan satu $\beta \neq 0$ Berarti Hipotesis diterima

2) Nilai signifikansi

Signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05

3) Menentukan F hitung

4) Uji F Tabel

Nilai F tabel ditentukan dari derajat keyakinan. Pada derajat bebas (df) dalam distribusi F ada dua, yaitu:

- i. df numerator dihitung dengan rumus $df_n = df_1 = k - 1$

ii. df denumerator dihitung dengan rumus $dfd = df2 = n - k$

diketahui df adalah degree of freedom

n = sampel

k = koefisien regresi

Tabel 2. 1 Nilai F Tabel

DF	NUMERATOR			
	1	2	3	4
1	161.4476388	199.5000000	215.7073454	224.5832406
2	18.5128205	19.0000000	19.1642921	19.2467943
3	10.1279645	9.5520945	9.2766282	9.1171823
4	7.7086474	6.9442719	6.5913821	6.3882329
5	6.6078910	5.7861350	5.4094513	5.1921678
6	5.9873776	5.1432528	4.7570627	4.5336770
7	5.5914479	4.7374141	4.3468314	4.1203117
8	5.3176551	4.4589701	4.0661806	3.8378534
9	5.1173550	4.2564947	3.8625484	3.6330885
10	4.9646027	4.1028210	3.7082648	3.4780497
11	4.8443357	3.9822980	3.5874337	3.3566900
12	4.7472253	3.8852938	3.4902948	3.2591667
13	4.6671927	3.8055653	3.4105336	3.1791171
14	4.6001099	3.7388918	3.3438887	3.1122498
15	4.5430772	3.6823203	3.2873821	3.0555683
16	4.4939985	3.6337235	3.2388715	3.0069173
390	3.8654129	3.0188619	2.6277893	2.3948242

391	3.8653513	3.0188024	2.6277304	2.3947653
392	3.8652901	3.0187433	2.6276719	2.3947068
393	3.8652292	3.0186844	2.6276137	2.3946485
394	3.8651686	3.0186259	2.6275557	2.3945906
395	3.8651083	3.0185676	2.6274981	2.3945329
396	3.8650483	3.0185097	2.6274408	2.3944755
397	3.8649886	3.0184520	2.6273837	2.3944184
398	3.8649292	3.0183946	2.6273270	2.3943616
399	3.8648701	3.0183375	2.6272705	2.3943051
400	3.8648113	3.0182807	2.6272143	2.3942489

5) Kriteria pengujian

- i. H_0 diterima bila $F_{hitung} < F_{tabel}$
- ii. H_0 ditolak bila $F_{hitung} > F_{table}$

6) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

2.1.2.6. Regresi Linier Sederhana

Regresi Linear Sederhana adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk menguji sejauh mana hubungan atau pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y (Trianggana, 2020), .

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_n X_n + \varepsilon$$

dengan:

Y = variabel terikat

β_0 = koefisien intercept regresi

$\beta_1, \beta_2, \beta_n$ = koefisien slope regresi

X_1, X_2, X_n = variabel bebas

ε = error persamaan regresi.

Rumus 2. 1 Perhitungan Regresi Linier Sederhana

Regresi dikatakan adalah metode perhitungan yang lebih sesuai dengan penelitian lapangan di mana suatu variabel bebas menjelaskan pengaruhnya terhadap Variabel terikat begitu juga sebaliknya perhitungan regresi linier sederhana ataupun berganda dinilai merupakan metode perhitungan yang tepat dalam penelitian berbasis data responden.

Menguji Regresi linier sederhana dengan Uji t. Diketahui bahwa uji t digunakan dalam menilai koefisien regresi satu per satu atau parsial. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji t yakni:

1) Hipotesis

i. $H_0: \beta_i = 0$ artinya hipotesis ditolak

ii. $H_a: \beta_i \neq 0$, hipotesis diterima

2) Signifikansi. Nilai signifikansi yaitu 5% atau 0,05

3) T hitung dan T Tabel

T tabel dibuat menggunakan derajat keyakinan 1% atau 5% atau 10% dengan rumus $df = n - k$. dimana diketahui bahwa Df adalah nilai *degree of freedom*, n adalah berapa sampel yang digunakan, dan k adalah seberapa banyak koefisien regresi + konstanta yang ada

Dibawah ini merupakan sebuah tabel yang dibuat hasil daripada perhitungan r tabel. Pada tabel berikut digunakan tingkat signifikansi kesalahan sebesar 1% dan 5%.

Tabel 2. 2 Nilai R tabel

Nilai N	Tingkat Sig		Nilai N	Tingkat Sig	
	0,05 (5%)	0,01 (1%)		0,05 (5%)	0,01(1%)
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

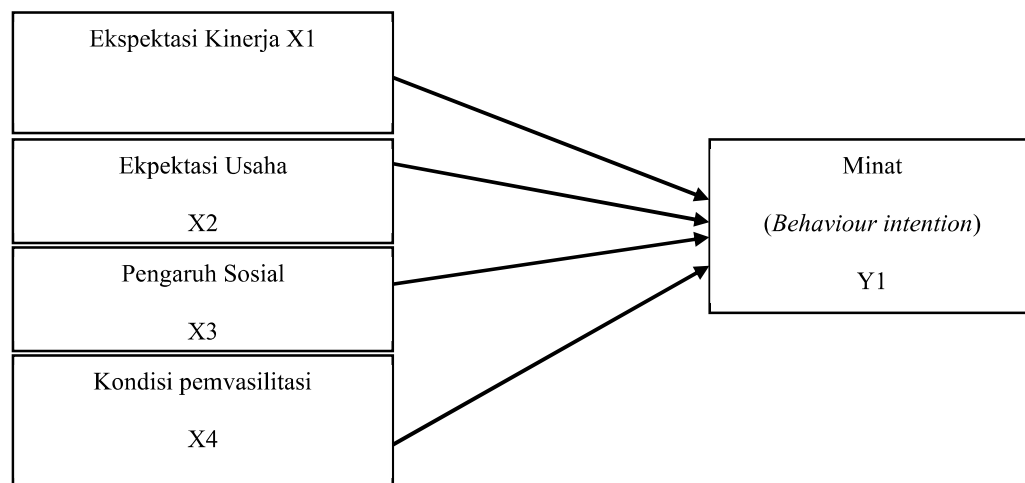
4) Perbandingan Nilai T_{hitung} dengan T_{table}

5) Kesimpulan

Nilai t_{tabel} dibandingkan dengan t_{hitung} , bila t_{hitung} lebih besar t_{tabel} , maka H_0 ditolak, kemudian disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , kemudian diputuskan H_0 diterima dan disimpulkan variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

2.2. Kerangka Pemikiran

Model kerangka pemikiran berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:



(Sumber: Penulis, 2023)

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran penelitian

2.3. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan maka peneliti menggunakan berbagai studi literature dan menetapkan beberapa publikasi untuk mendukung penelitian ini:

Tabel 2. 3 Referensi Penelitian Terdahulu

Author	Atribut Publikasi	Hasil
<p>Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Transportasi <i>Online...</i> (Esmemed et al., 2021)</p>	<p>Esmemed G, Testiana G, Nopriani F (2021) 2775-2496</p>	<p>Penggunaan aplikasi transportasi <i>online</i> dinyatakan memuaskan, khususnya di lingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang</p>
<p>Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Go-Jek...(Firtian Soebali Putri et al., 2017)</p>	<p>Firtian Soebali Putri L, Mahendra I, [...] Jakarta Selatan M Jurnal Pilar Nusa Mandiri (2017) 13(1)</p>	<p>secara simultan faktor performance expectancy, effort expectancy, social influence and facilitating conditions dan pengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan Aplikasi Gojek. Sedangkan secara parsial diketahui bahwa ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan</p>

		<p>Aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan ekspektasi usaha dan kondisi fasilitasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan Aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Transportasi <i>Online</i> (James Sahertian et al., n.d.-a)</p>	<p>ames Sahertian G, Aditya A, [...] Penulis Utama E 15(2)</p>	<p>faktor pengaruh sosial, kondisi memfasilitasi, niat perilaku, perilaku penggunaan, pengaruh penerimaan dan penggunaan jasa layanan transportasi <i>online</i> sedangkan faktor ekspektasi kinerja dan ekspektasi usaha tidak menggunakan jasa transportasi <i>online</i></p>
<p>Analysis of Acceptance and Use of <i>Online</i> Transportation on Grab</p>	<p>Wulandari M</p>	<p>Ada 12 faktor yang mempengaruhi transportasi <i>online</i> pada</p>

<p>and Go-Jek (Wulandari, 2022)</p>	<p>Journal of Sosial Science (2022) 3(3) 609-620</p>	<p>aplikasi grab dan go-jek untuk masyarakat. Yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, kualitas layanan, kepuasan pelanggan, niat perilaku, dan perilaku penggunaan.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Gojek Menggunakan Model UTAUT (Hidayati & Ramdhani, 2020)</p>	<p>Hidayati N, Ramdhani Y JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia (2020) 1(1) 85-95</p>	<p>secara simultan variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek. Sedangkan secara parsial hanya variabel</p>

		<p>performance expectancy dan social influence yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan variabel effort expectancy dan facilitating conditions tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Transportasi Online ... (James Sahertian et al., n.d.-b)</p>	<p>James Sahertian G, Aditya A, [...] Penulis Utama E 15(2)</p>	<p>secara simultan variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p>

		<p>Sedangkan secara parsial hanya variabel performance expectancy dan social influence yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan variabel effort expectancy dan facilitating conditions tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention menggunakan aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Aplikasi Ojek <i>Online ...</i> (Mulyani Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut</p>	<p>Mulyani Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Jl Mayor Syamsu No A, Garut J (2018)</p>	<p>hasil akhir menyatakan pengaruh positif masing-masing hubungan antar faktor, dan disimpulkan aplikasi ojek <i>online</i> diterima masyarakat</p>

JI Mayor Syamsu No & Garut, 2018)		
--------------------------------------	--	--

(Sumber: Penelitian, 2023)

2.4. Hipotesis Penelitian

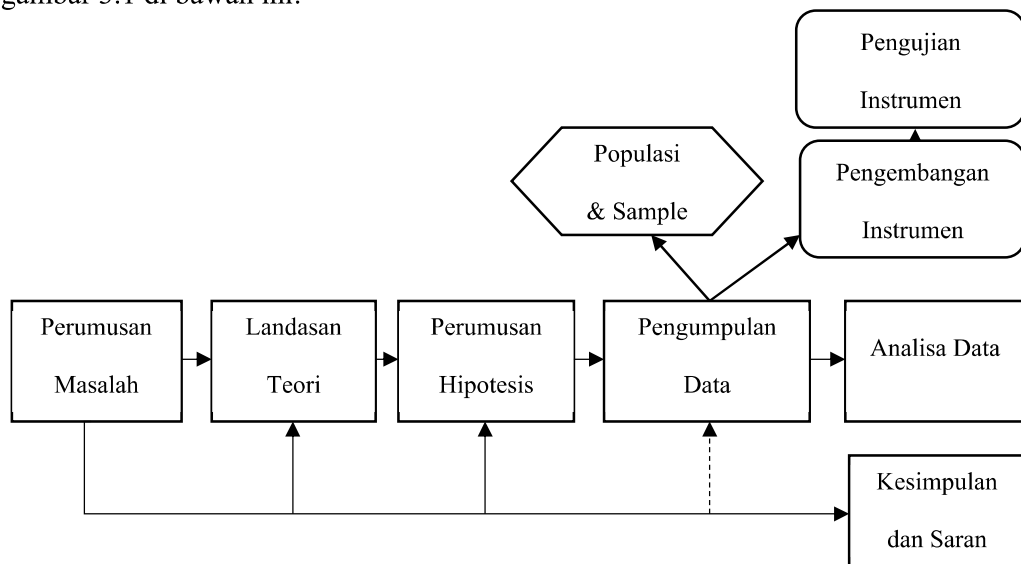
Pada penelitian ini diputuskan untuk membuat hipotesis peneltiani seperti dibawah ini yaitu:

1. H1: Ekspektasi kinerja memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
2. H2: Ekspektasi usaha memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
3. H3: Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
4. H4: Kondisi Pemfasilitasi memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
5. H5: Ekpektasi kinerja, Ekspektasi usaha, kondisi pemvasilitasi, dan pengaruh sosial memberikan pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap sikap berminat.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Agar penelitian Pada penggunaan transportasi *online* di Kota Batam ini lebih terstruktur peneliti menggambarkan desain penelitian seperti yang ada pada gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

(Sumber: Penulis, 2023)

Berikut merupakan penjelasan berdasarkan desain dari penelitian sesuai dengan gambar desain penelitian diatas, yaitu:

1. Perumusan Masalah

Pada tahapan perumusan permasalahan yang ada pada penelitian ini penulis melakukan analisis permasalahan yang terjadi di masyarakat terkait dengan bagaimana penggunaan aplikasi untuk transportasi *online* permasalahan yang

ditemukan akan telah dituangkan pada bagian perumusan masalah. rumusan masalah tersebut terkait dengan variabel yang ada pada model utaut

2. Landasan Teori

Pendidikan ini tidak lepas dari referensi yang digunakan oleh peneliti dalam mendukung literatur dan dengan penelitian terdahulu dan juga teori-teori yang ada maka penelitian ini akan lebih baik sehingga sejalan dengan apa yang akan diteliti teori yang digunakan adalah teori yang terkait dengan kasus pada model utaut

3. Hipotesis

Pada tahapan ini telah diputuskan oleh peneliti apa hipotesis yang akan diteliti hipotesis ini adalah terkait dengan konstruk penelitian yang ada pada model utaut. hipotesis akan diuji dengan menggunakan pengujian secara ilmiah menggunakan perhitungan dan perangkat lunak pembantu dalam menghitung nilai uji dari data responden.

4. Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data primer yang langsung diambil dari masyarakat titik data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang telah dibagikan kepada responden titik kuesioner tersebut disusun berdasarkan teori dan pembuktian secara ilmiah seperti yang tertulis pada penelitian terdahulu.

5. Populasi dan Sample dan Pengembangan Instrumen

Pengumpulan data akan dilakukan pada wilayah yang ditentukan sebelumnya yaitu salah satu daerah di Kota Batam dengan jumlah sampel atau responden yang akan digunakan pada penelitian ini sebanyak 394 orang sesuai dengan hasil perhitungan

menggunakan metode penentuan sampel yaitu metode slovin. data dikumpulkan dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang dibagikan kepada responden

6. Pengujian Instrumen dan Analisa

Data responden yang telah dikumpulkan akan di komputasi pada komputer sehingga membentuk satu tabulasi data. data yang telah ditabulasi tersebut akan diuji menggunakan software atau perangkat lunak untuk menganalisa data responden titik perangkat lunak yang digunakan adalah perangkat lunak SPSS. Hasil pengujian data akan dianalisa termasuk itu validasi, reliabilitas, uji asumsi klasik pada regresi dan uji regresi. pada akhirnya akan dilakukan analisa tahap akhir yaitu menguji hipotesis.

7. Kesimpulan dan Saran

Setelah semua tahapan yang direncanakan diselesaikan peneliti akan mengambil kesimpulan dari penelitian tersebut. pada saat yang sama peneliti juga akan memberikan saran atas hasil penelitian yang didapatkan serta penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lain yang mengikuti penelitian ini.

3.2. Operasional Variabel

Setiap penelitian yang menggunakan model UTAUT pasti memiliki variabel penelitian. menggunakan landasan teori dan juga referensi yang ada pada penelitian terdahulu maka peneliti akan menggunakan variabel penelitian seperti terlihat pada tabel 3.1 di bawah ini:

Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Indikator
1. Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>)	1) Peningkatan Produktifitas,
	2) Penyelesaian pekerjaan dengan cepat
	3) Peningkatan efektifitas
2. Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>)	1) Penyelesaian lebih baik
	2) mendapatkan kemudahan
	3) adanya inovasi
3. Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>)	1) Rekomendasi
	2) Memberikan manfaat
	3) Jumlah pengguna
4. Kondisi Fasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>)	1) Mempermudah penyelesaian masalah
5. Minat Pengguna (<i>intention to use</i>)	1) Berminat
	2) Tidak keberatan/Mengeluh
	3) Keinginan Dalam Menggunakan
	4) Keuntungan yang didapatkan pengguna

(Sumber Penulis, 2023)

3.3. Populasi dan Sample

Populasi merupakan jumlah data yang akan diambil, data tersebut berapa pada sebuah wilayah atau sekumpulan objek atau subjek yang ditentukan oleh peneliti (Watung et al., 2020). Pada penelitian ini, jumlah data yang akan diteliti adalah sebanyak 25.361 data responden, dikarenakan keterbatasan waktu yang

dimiliki penulis. Penulis akan melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin dikarenakan penulis tidak akan mengambil seluruh jumlah data yang ada pada populasi. Oleh karena itu, penulis akan mengestimasi proporsi populasi dengan tingkat kesalahan sebesar 5%.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

Kelurahan	Penduduk Kota Batam (Jiwa)	
	Laki-Laki	Perempuan
	2019	2019
Batu Merah	4138	3852
Kampung Seraya	6968	6546
Sungai Harapan	10584	10146
Baloi Permai	17008	17045
Taman Baloi	11431	11922
Teluk Tering	8209	8439
Belian	35948	35536
Sukajadi	2649	2739
Sungai Panas	12828	12533

Sample merupakan bagian dari total jumlah populasi yang dapat berpartisipasi dalam penelitian. Sugiono dalam (Watung et al., 2020) mendefinisikan sample sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi. Salah satu kondisi yang memungkinkan menjadi penyebab tidak semua anggota populasi dapat menjadi sample adalah karena wilayah generalisasi memiliki cakupan yang besar, namun terdapat kondisi tertentu yang tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari (meneliti) semua, misalkan karena keterbatasan dana, tenaga atau waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi yang akan menjadi representatif, sehingga kesimpulan dari proses penelitian dapat dianggap telah diberlakukan untuk populasi. Pada penelitian ini, jumlah data yang akan diperoleh sebanyak 25.361 populasi, dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki penulis. Penulis akan melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin dikarenakan penulis tidak akan mengambil seluruh jumlah data yang ada pada populasi. Oleh karena itu, penulis akan mengestimasi proporsi populasi dengan tingkat kesalahan sebesar 5%.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Rumus 3. 1 Persamaan Slovin

Keterangan:

n = Total Jumlah sampel

N = Total Jumlah Populasi

e = Toleransi error yang digunakan

Sehingga dengan menggunakan rumus slovin maka sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebesar 394. Berikut perhitungan sampel tersebut:

$$n = \frac{25361}{1+25361(0,05)^2} = 394$$

Rumus 3. 2 Perhitungan Persamaan Slovin

Dengan perhitungan diatas yang dilakukan dengan persamaan Slovin, maka penulis memutuskan mengambil data dari 394 responden untuk penelitian ini.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dari responden adalah hal yang penting pada tahapan pengumpulan data. Namun peneliti melakukan beberapa cara dalam mengumpulkan data berikut adalah teknik pengumpulan yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu:

1. Melakukan Observasi

Teknik ini yang dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan hasil pengamatan yang ada dilingkungan sekitar. Sehingga penulis melakukan pengamatan disekitar lingkungan kerja dan tempat tinggal sekitar untuk mengumpulkan berbagai informasi untuk penelitian

2. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data yang dilakukan secara tatap muka. Untuk penelitian ini, peneltiti melakukan pengumpulan data kepada objek di lingkungan sekitar yang dekat dengan peneliti. Peneliti mewawancarai mengenai kualitas pelayanan dan kepuasan pengguna terhadap layanan transportasi *online* yang digunakan.

3. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari sumber literature dengan cara mempelajari gambaran juga masalah ada pada area penelitian yang sama. Dengan itu peneliti mempelajari

mengenai literature yang bisa membantu dalam melakukan penelitian dari berbagai informasi pendukung dari berbagai jurnal seperti “Perbandingan Kualitas Pelayanan, Harga Dan Kepuasan Konsumen Gojek Dan Grab Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Jember”.

4. Kuesioner.

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data penelitian adalah dengan menggunakan sebuah instrument pengumpulan data dalam bentuk daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada responden penelitian. Responden ini akan mengisi jawaban secara sukarela atau tanpa paksaan saat mengisi kuesioner. Kuesioner ini akan dibuat sesuai dengan variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

3.5. Metode Analisis Data

Menghasilkan kesimpulan pada penelitian diawali dengan analisis permasalahan yang akan dilanjutkan dengan pengumpulan data. Kemudian data yang terkumpul akan dianalisis dan diolah agar bisa didapatkan hasil penelitian yang diinginkan peneliti. Pada penelitian ini metode analisis data yang akan digunakan adalah dengan metode analisis data menggunakan Regresi, metode ini akan menggunakan 2 jenis regresi yakni regresi linier sederhana dalam menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial atau pengujian pada masing-masing variabel secara terpisah. Untuk pengujian dan analisis variabel secara bersama-sama yakni seluruh variabel bebas diuji secara bersamaan terhadap variabel terikat dengan menggunakan metode analisis regresi linier berganda (simultan).

Untuk membantu peneliti dalam menganalisis data penelitian maka digunakan sebuah alat bantu dalam bentuk perangkat lunak (aplikasi) pengolah data statistik penelitian sosial yang disebut dengan spss.

3.6. Alat Pengumpulan Data

Kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang sudah dibuat oleh penulis untuk diberikan responden di wilayah yang telah ditetapkan. Untuk melakukan pengisian dari daftar pertanyaan. Pada teknik ini, penulis melakukan pengumpulan data yang akan dijadikan sebagai hasil penelitian tersebut. Berikut kuesioner yang akan dilampirkan untuk masyarakat di Kawasan Batam Kota.

- 1) Pekerjaan terbantu dengan menggunakan transportasi *online* berbasis aplikasi dan membuat pekerjaan menjadi lebih mudah.
- 2) Peningkatan efisiensi dalam kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan transportasi *online* berbasis aplikasi selama ini.
- 3) Keberadaan transportasi *online* berbasis aplikasi memberikan kemudahan untuk bergerak atau mobile movement, pergi ke tempat belanja, dan yang lain
- 4) Sangat mudah untuk mengoperasikan aplikasi transportasi *online* selama menggunakannya
- 5) Untuk menggunakan aplikasi transportasi *online* sangat mudah untuk digunakan.
- 6) Akses terhadap aplikasi transportasi *online* dijangkau dengan mudah
- 7) Orang terdekat seperti teman dan kerabat memberikan rekomendasi untuk menggunakan aplikasi transportasi *online*.

- 8) Transportasi *online* menjadi penting untuk mendukung mobilisasi.
- 9) Transportasi *online* digunakan karena lingkungan sekitar menggunakan.
- 10) Kegiatan sehari-hari menjadi mudah dan relatif tidak mengalami kesulitan
- 11) Anda berminat menggunakan aplikasi transportasi *online* untuk seterusnya.
- 12) Anda tidak keberatan menggunakan aplikasi transportasi *online*
- 13) Keinginan sebagai pengguna aplikasi transportasi *online* dalam menggunakan layanan berbasis aplikasi sangat besar
- 14) Penggunaan layanan transportasi ojek *online* sangat menguntungkan bagi pengguna