

PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN APLIKASI GOFOOD

Rusminah HS¹, Hilmianti²

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram rosewahyu99@gmail.com

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram hilmiatifauzi62@gmail.com

<i>Article history</i>			
<i>Dikirim tanggal</i>	: 11/02/2021	<i>Diterima tanggal</i>	: 07/03/2021
<i>Revisi pertama tanggal</i>	: 02/03/2021	<i>Tersedia online tanggal</i>	: 23/03/2021

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap Aplikasi GoFood pada konsumen di kota Mataram. Jenis penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Mataram yang menggunakan aplikasi GoFood, dengan sampel sebanyak 100 responden. Teknik pengambilan sampel dengan teknik Non-Probability sampling dengan metode Purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan, angket dan dokumentasi. Teknik analisa untuk menguji hipotesis adalah analisa regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi GoFood pada konsumen di kota Mataram, sehingga disarankan kepada pihak Gojek untuk lebih mengoptimalkan pelayanan dan jaminan keamanan serta terus melakukan pemulihan dengan meningkatkan kemudahan teknologi, agar konsumen dapat berinteraksi dengan lebih mudah, nyaman dan aman.

Kata Kunci: persepsi manfaat, persepsi kemudahan, penggunaan aplikasi GoFood.

ABSTRACT

The Research is conducted to find out perceived usefulness and perceived ease of use toward the using of GoFood application at consumers' in Mataram city. This type of research is an associate study. The population in this research is Mataram city community that uses GoFood application, with a sample of 100 responden. Sample technique use Non probability samplig with Purposive sampling method. The data-collection techniques used, angket and documentation. The data analysis technique which is applied to examine the hypothesis is double linear regression. The research result shows that there is a positive influence and significant of perceived usefulness and petceived ease of use toward the using of GoFood application at consumers' in Mataram city, hence it is recommended to Gojek workers to make more impact on services and security and to continue recovery by promoting technological ease, enabling consumers to interact more easily, conveniently and safely.

Keyword : Perceptions usefulness, perceptions of ease,use of the GoFood applications.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang maju dewasa ini, menimbulkan pertumbuhan teknologi dan pertumbuhan dunia usaha yang semakin pesat. Persaingan antar perusahaan pun terjadi begitu ketat, salah satunya dalam bidang transportasi. Transportasi diartikan sebagai pemindahan barang dan manusia dari tempat asal ke tempat tujuan. Jasa transportasi merupakan suatu sarana yang dibutuhkan oleh

masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang mempunyai kendaraan pribadi tidak akan kesulitan untuk melakukan aktivitasnya sehari-hari, tetapi bagi yang tidak mempunyai kendaraan pribadi, maka transportasi umumlah yang akan menjadi sarana bagisetiap aktivitasnya (Supriyanto dalam Zakaria,2013).

Gojek merupakan salah perusahaan yang membuat terobosan baru dalam bidang transportasi umum berbasis teknologi informasi. Mengingat pertumbuhan pengguna yang semakin pesat, tidak perlu lagi menghabiskan waktu dan tenaga untuk mencari transportasi umum, karena Gojek menawarkan reservasi secara online melalui aplikasi pada Smartphone sehingga memudahkan dalam melakukan transaksinya dan akan menghasilkan respon yang berbeda dari penggunanya.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengukur penerimaan sistem informasi oleh penggunanya adalah Technology Acceptance Model (TAM). Model TAM ini diperkenalkan oleh Davis (1989) yang mengembangkan kerangka pemikiran mengenai minat untuk menggunakan Teknologi berdasarkan persepsi manfaat (Perceived of usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (Perceived ease of use). Persepsi manfaat merupakan suatu fase, seseorang percaya bahwa pemakai suatu sistem tertentu akan dapat menambah prestasi kerja seseorang. Thompson (1991) juga menyatakan bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi jika orang tersebut memiliki pemahaman mengenai manfaat atau kegunaan yang baik. Sedangkan persepsi kemudahan merupakan penggunaan dapat menyakinkan pengguna bahwa teknologi yang akan diaplikasikan adalah suatu hal yang mudah dan bukan beban bagi mereka. Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan sebuah tingkatan dimana seseorang percaya bahwanya penggunaan sistem tertentu tertentu mampu mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu.

Perkembangan terkini masyarakat Indonesia khusus masyarakat di kota Mataram cenderung menggunakan sesuatu yang baru dan terbiasa untuk dilayani. Dengan menggunakan teori TAM, peneliti akan melakukan penelitian mengenai jasa transportasi online Gojek. Menurut jejak pendapat APP 2016, Gojek lebih banyak diminati masyarakat Indonesia dan lebih unggul beberapa aspek dibanding pesaingnya, Gojek hadir pertama kali menawarkan jasa dengan memanfaatkan aplikasi dibidang teknologi informasi di Mataram pada tahun 2017 dengan menyajikan beberapa aplikasi GO-Food, Go-Send, Go-Ride dan Go-Car. Dari beberapa aplikasi yang ditawarkan Go-Food merupakan aplikasi yang paling banyak diminati, karena aplikasi GoFood membuat waktu menjadi lebih efisien dalam beraktifitas dan tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan aplikasi pesanan.

TINJAUAN TEORITIS

Persepsi Kemanfaatan

Persepsi Kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Jika seseorang merasa percaya bahwa system berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa system informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya (Santoso, 2014). Menurut Davis dalam Rajendra

(2014) mendefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Wang dalam Bhilawa. L (2010) bahwa persepsi kemanfaatan didefinisikan dimana seseorang percaya dengan menggunakan suatu system dapat meningkatkan kinerja mereka.

Konsep persepsi kemanfaatan menunjukkan keyakinan pemakai pada kontribusi sistem informasi terhadap kinerja pemakai. Dengan kata lain tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan system akan mendatangkan manfaat dan meningkatkan kinerjanya.

Indikator persepsi kemanfaatan yang dirasakan dapat dikelompokkan menurut Chin dalam Trissantama (2012):

1. Menjadikan pekerjaan lebih mudah
2. Bermanfaat
3. Meningkatkan produktivitas
4. Mempertinggi efektivitas
5. Mengembangkan kinerja pekerjaan.

H1 : Semakin tinggi tingkat kemanfaatan semakin tinggi pula penggunaan layanan aplikasi GojekFood.

Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)

Menurut Davis dalam Winayu (2013) Persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use) merupakan suatu tingkat atau keadaan di mana dengan menggunakan system tertentu tidak diperlukan usaha apapun. Nasution (2014) menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan penggunaan. Kemudahan yang mengarah pada keyakinan individu bahwa pemakai sistem tersebut tidak banyak memerlukan usaha.

Salah satu faktor yang menyebabkan pemakai menerima atau menolak system adalah keterkaitan dengan penggunaan system. Pengguna cenderung untuk menggunakan atau tidak aplikasi yang dianggap sebagai sesuatu yang mereka yakini akan membantu kinerja mereka dalam melakukan pekerjaan. Penerimaan system informasi berarti pemakai mendukung, berpartisipasi dan menggunakan sistem informasi tersebut dalam menunjang kegiatan operasional sehari-hari dengan menggunakan ukuran yaitu kemudahan penggunaan system dan kegunaan sistem.

Kemudahan penggunaan sistem memiliki arti bahwa bentuknya tidak membingungkan, jelas dan mudah dimengerti. Sedangkan yang dimaksud kegunaan sistem berarti suatu tingkat dimana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan sistem tertentu akan lepas dari suatu usaha tertentu melalui prose penguasaan aplikasi tertentu.

Indikator persepsi kemudahan penggunaan, menurut Davis dalam Andryanto (2016) adalah sebagai berikut:

1. Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti.
2. Tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut.
3. Sistem mudah digunakan.
4. Mudah mengoperasikan sistem dengan apa yang ingin individu kerjakan.

H2 : Semakin tinggi tingkat kemudahan semakin tinggi pula tingkat penggunaan layanan fitur GoFood di aplikasi Gojek.

Aplikasi

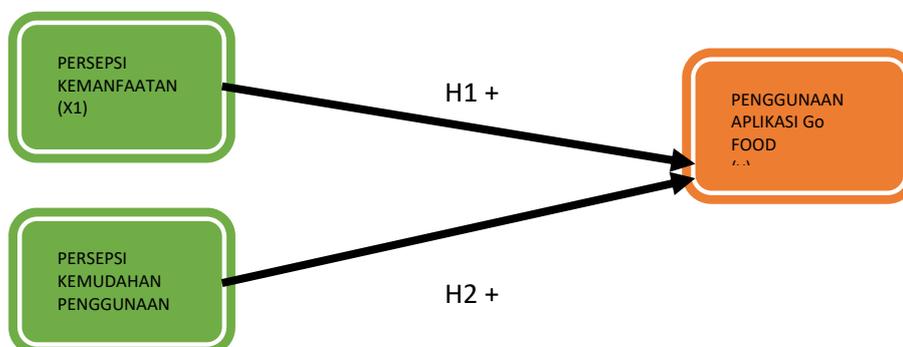
Menurut Kadir (2008) aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditunjukkan untuk melakukan suatu tugas khusus. Sedangkan program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Indikator penggunaan aplikasi menurut Torkazd dalam Dastgir (2012) sebagai berikut:

1. Isi (content)
2. Akurasi (accuracy)
3. Bentuk (format)
4. Kemudahan (ease)
5. Ketepatan waktu (timeliness).

Kerangka Konseptual

Teknologi mempunyai peranan penting dalam memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Davis dalam Jogiyanto (2007) beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi, diantaranya yang tercatat dalam berbagai *literature* dan referensi hasil riset di bidang teknologi adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behavior* (TPB) dan *Technology Accetance Model* (TAM). Menurut Davis (1989) TAM merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. TAM menambahkan dua konstruk utama, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Berdasarkan pemikiran diatas, maka dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut: (X1) Persepsi kemafaataan, (X2) Persepsi Kemudahan, (X3). Penggunaan Aplikasi GoFood Berdasarkan pemikiran di atas, maka dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif dimana persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel yang mempengaruhi (variabel independen) dan penggunaan aplikasi GoFood sebagai variabel yang dipengaruhi (variabel dependen).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Alasan memilih lokasi ini karena driver Gojek banyak ditemukan di kota Mataram. Ada 50 driver Gojek yang tersebar di sejumlah titik di kota Mataram.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Mataram yang menggunakan aplikasi GoFood. Adapun jumlah sampel adalah 100 orang, dimana besaran ini sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik Non-Probability sampling dengan metode Purposive sampling dengan kriteria sampel yang digunakan adalah masyarakat yang pernah menggunakan layanan fitur GoFood di aplikasi Gojek yang berdomisili di kota Mataram dan pendidikan minimal SMA.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan sumber data yang dipergunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari penyebaran kuisisioner kepada para pengguna layanan aplikasi GoFood di kota Mataram dan data sekunder diperoleh dari literatur dan sumber-sumber lain yang mendukung antara lain internet dan beberapa nara sumber bersangkutan.

Teknik dan Alat pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Sedangkan dokumentasi dipergunakan untuk meramu dan menempatkan terminologi dari sumber-sumber teori.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner. Tipe dan bentuk pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat dan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Kuesioner-kuesioner tersebut akan diberikan langsung atau diupload di website goole form dan memberikan link nya kepada responden

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2012).

2. Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2012) uji Multikolinearitas digunakan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linier berganda.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Ghozali, 2012)

Analisis Regresi Linier Berganda digunakan untuk mengukur pengaruh lebih dari satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat (Sugiono, 2018). Pada penelitian ini analisis Regresi Linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemudahan penggunaan terhadap penggunaan GojekFood pada masyarakat di kota Mataram. Adaon model regresi linier berganda penelitian ini ditunjukkan dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji statistic t menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen secara parsial. Uji ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi t hitung dengan t table.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kualitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji Validitas dimaksudkan untuk menyatakan sejauh mana data yang tertampung pada suatu kuesioner dalam mengukur apa yang diukur. Pengujian validitas pada penelitian ini digunakan pada tiga variabel yaitu, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan penggunaan aplikasi layanan GoFood pada masyarakat di Kota Mataram. Adapun korelasi *product moment* pada program SPSS *for windows* dengan level signifikan sebesar 5 persen Teknik ini membandingkan nilai r hitung dengan r tabel dimana r tabel sendiri dicari pada signifikansi 0,05 dan jumlah data (n) = 20 maka instrument dikatakan valid, dan jika sebaliknya di nyatakan tidak valid.

Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2] \sqrt{[n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

- r : koefisien korelasi *product moment*
- n : jumlah subjek
- x : (X1,X2)
- y : (Y)
- Σx : jumlah sekor item

- Σy : jumlah skor total
- Σxy : jumlah perkalian antara skor item dan skor total
- Σx^2 : kuadran skor item
- Σy^2 : kuadran skor total

Data dikatakan valid apabila, data dari hasil penyebaran kuesioner dianggap efektif untuk mengungkapkan masalah dan mewakili dari 20 sampel. Teknik yang digunakan yaitu dengan melakukan korelasi antar skor butir pernyataan dengan total skor variabel. Berikut r hitung dan r tabel pada table.

Uji validitas telah dilakukan dengan menggunakan 20 sampel pertama. Penggunaan 20 sampel pertama ini, mengingat jumlah seluruh sampel adalah sebanyak 100 sampel. Dimana bila korelasi product momen < dari r tabel menunjukkan bahwa pernyataan tidak mampu mengukur variabel yang akan diukur, dan apabila r hitung > r tabel maka pernyataan tersebut valid (Ghozali, 2012). Dilihat dari hasil perhitungan yg dilakukan menunjukkan bahwa nilai korelasi dari setiap skor butir 13 pernyataan, variabel yang terdapat dalam penelitian ini bahwa r tabel diketahui sebesar 0,422 dan setiap r hitungnya lebih besar dari r tabel yang berarti semua pertanyaan valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan mampu mengukur variable *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan penggunaan aplikasi layanan GoFood pada masyarakat di Kota Mataram.

2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini digunakan formula *alfa Cronbach*. Instrumen sebuah penelitian dapat dikatakan reliabel apabila memiliki Cronbach Alpha >0,70 (Ghozali, 2012). Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.908	13

$$0.908 = 90.8\%$$

Kriteria Ghozali (2012): Nilai Cronbach > 70% = Riliabel

$$90.8 \% > 70\% = \text{Riliabel}$$

Alat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan one-Samle Kolmogorov-Smirnov Pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.50542794
Most Extreme Differences	Absolute	.078

	Positive	.067
	Negative	-.078
Test Statistic		.078
Asymp. Sig. (2-tailed)		.141 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dapat diketahui dari *output* diatas bahwa nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* 0,078 dengan tingkat *Asymp.Sig* sebesar 0,141. Dimana data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal bila *Asymp.Sig* > α 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan model regresi memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji Multikolinieritas

Berikut Hasil uji multikolinieritas Pada tabel 3 di bawah ini dapat di lihat

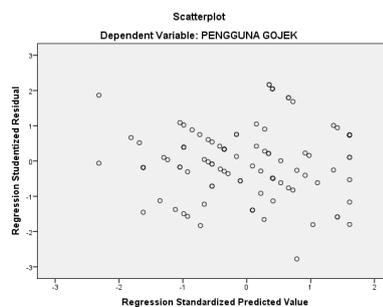
Tabel 3. Uji Multikolinieritas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.862	1.244		1.497	.138		
	PERSEWPSI MANFAAT	.283	.077	.342	3.664	.000	.497	2.010
	PERSEPSI KEMUDAHAN	.493	.096	.479	5.129	.000	.497	2.010

Berdasarkan nilai tolerance pada tabel di atas diketahui *persepsi manfaat* dan *persepsi kemudahan* yaitu $0,497 > 0,10$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Berdasarkan nilai VIF pada tabel di atas diketahui *persepsi manfaat* dan *Persepsi kemudahan* yaitu $2,010 < 10,00$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas. Dapat di simpulkan bahwa data bebas dari gejala multikolinieritas.

3. Uji Heterokedastisitas

Hasil uji heterokedastisitas, Grafik scatter plot dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik scatter plot Heterokedastisitas

Pada gambar 2 terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi Heterokedastisitas pada model regresi.

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis linier berganda dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Analisis Regresi Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.862	1.244		1.497	.138
	PERSEPSI MANFAAT	.283	.077	.342	3.664	.000
	PERSEPSI KEMUDAHAN	.493	.096	.479	5.129	.000

a. Dependent Variable: PENGGUNA GOFOOD

a. Persamaan Regresi Linier Berganda

$$Y = 0,342 (x_1) + 0,479(x_2)$$

b. Mengartikan Koefisien Variabel Independen Dalam Persamaan Regresi

Berganda. Dimana $Y = 0,342 (x_1) + 0,479(x_2)$

5. Uji Hipotesis

a. Uji t

Secara persial, pengujian hipotesisi dilakukan dengan uji t (*t-test*). Menurut Gozali (2012: 98) uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen secara persial. Uji ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi t hitung dengtan t table hasil Uji t dapat dilihat Pada tabel 5.

Tabel 5. Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.862	1.244		1.497	.138
	PERSEWPSI MANFAAT	.283	.077	.342	3.664	.000
	PERSEPSI KEMUDAHAN	.493	.096	.479	5.129	.000

$$\alpha = 0,05$$

$$N = 100$$

$$K = 2$$

$$t \text{ tabel} = t (\alpha/2 : n - k - 1)$$

$$t = 0,025 : 97$$

Dik nilai sig *persepsi manfaat* $0,00 < 0,05$ dan nilai t hitung $3,664 > t$ Tabel 1,98472 artinya Terdapat pengaruh positif *persepsi manfaat* terhadap penggunaan aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram

Dik nilai sig *perceived ease of uses* $0,00 < 0,05$ dan nilai t hitung $5,129 > t$ Tabel 1,98472 artinya Terdapat pengaruh positif persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram.

b. Uji F

Hasil uji f dapat di lihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji F

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	308.635	2	154.317	66.716	.000 ^b
	Residual	224.365	97	2.313		
	Total	533.000	99			

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa F hitung sebesar 66.716 dengan probabilita serbesar 0.000 yang berarti nilai probabilita sig karena < 0.05 . sedangkan hasil dari F tabel dengan $df_1=2$ dan $df_2=97$ pada $\alpha 0.05$ sebesar 3,090. Artinya F hitung $> F$ tabel ($66.716 > 3.090$). maka dari itu dapat di simpulkan semua variable independen (*persepsi kemanfaatan* dan *persepsi kemudahan penggunaan*) layak untuk menjelaskan variable dependen.

Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian terhadap variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini, dapat dijelaskan dalam tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Penelitian

No	Hipotesis	β	Signifikansi	Kesimpulan
1	Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap Penggunaan Aplikasi Layanan GoFood Pada Masyarakat di Kota Mataram	0.342	0,000	Positif dan signifikan
2	Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan layanan aplikasi <i>GoFood</i> pada masyarakat di kota Mataram.	0.479	0.000	Positif dan signifikan

Berdasarkan hasil pengujian H1 membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *persepsi kemanfaatan* terhadap penggunaan aplikasi GoFood. Di Kota Mataram. Melalui hasil perhitungan yang telah di lakukan di peroleh nilai t hitung 3.664 lebih besar dari t tabel sebesar 1.98472 dan taraf sig 0.00 lebih kecil dari 0.05 dan koefisien regresi memiliki nilai positif sebesar 0.342 dengan demikian H_a di terima dan H_o di tolak. Pengujian ini secara statistik menunjukkan bahwa *persepsi kemanfaatan* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram.

Persepsi kemanfaatan secara umum didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi tersebut dapat digunakan sebagai salah satu kriteria untuk mengetahui seberapa jauh sistem informasi yang dalam hal ini adalah *GoFood* memberikan manfaat oleh pengguna. Pengguna yang beranggapan bahwa aplikasi *GoFood* tersebut dapat berguna bagi dirinya, maka dia dengan senang hati akan mengakses aplikasi tersebut yang secara langsung akan berpengaruh pula terhadap minat melakukan transaksi pembelian. Hal ini di perkuat dengan hasil penelitian Periambedo (2016) bahwa *persepsi manfaat* berpengaruh positif pada penggunaan minat menggunakan uang elektronik.

Hasil pengujian H2 membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *persepsi kemudahan* terhadap penggunaan aplikasi layanan GoFood. Di Kota Mataram. baik dalam perhitungan regresi linier berganda dan uji t Melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan di peroleh t hitung 5.129 lebih besar dari t tabel 1.98472 dan taraf sig 0,00 lebih kecil dari 0,05 dan koefisien regresi memiliki nilai positif sebesar 0,479 dengan demikian H_a di terima dan H_o di tolak. Pengujian ini

secara statistik menunjukkan bahwa *persepsi kemudahan penggunaan* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu tingkat atau keadaan di mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha apapun. *GoFood* adalah jasa mengantar makanan yang ada pada aplikasi Gojek. Usaha merupakan sumber yang terbatas yang akan dialokasikan seseorang pada sebuah aktivitas sebagai bentuk dari tanggung jawab. Aplikasi *GoFood* sebagai salah satu bentuk implementasi teknologi dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai sejauh mana minat pengguna terhadap fitur dan karakteristik yang ada pada aplikasi itu sendiri. Pengguna yang beranggapan bahwa aplikasi layanan *GoFood* mudah untuk diakses dan mudah untuk dipahami, maka dirinya akan senantiasa mengakses aplikasi tersebut untuk melakukan transaksi pembelian secara online berupa makanan.

Hasil penelitian ini mendukung Penelitian yang dilakukan oleh Mimba (2016) bahwa *Persepsi kemudahan penggunaan* berpengaruh positif terhadap penggunaan internet *banking* pada usaha dagang di kota Denpasar

Dari hasil uji linier berganda dapat dilihat bahwa *Persepsi kemudahan* memiliki pengaruh paling dominan sebesar 0.479 terhadap penggunaan Aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram.

Ini berarti *Persepsi kemudahan penggunaan* yang dirasakan pada penggunaan aplikasi GoFood pada masyarakat di Kota Mataram yaitu tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem yang ada pada tersebut. Sistem aplikasi GoFood sangat mudah digunakan. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan teknologi, maka semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi. Dapat diketahui bahwa kemudahan penggunaan merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang yakin dengan teknologi yang ada dan mudah untuk digunakan maka seseorang akan sering menggunakannya.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Nursiah (2017) pengaruh *Persepsi kemudahandan persepsi manfaatterhadap behavior intention to use*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa variabel yang lebih dominan adalah *Persepsi kemudahan* terhadap *behavior intention to use*.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran perilaku konsumen terhadap perubahan perilaku masyarakat, yaitu dalam memutuskan menggunakan sesuatu yang baru. Dalam hal ini menggunakan fitur GoFood dalam aplikasi Gojek. Konsumen di kota Mataram menggunakan fitur GoFood dalam aplikasi Gojek karena memberikan kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Hal ini sesuai dengan Model TAM yang diperkenalkan oleh Davis (1989) yang mengembangkan kerangka pemikiran mengenai minat untuk menggunakan teknologi berdasarkan persepsi manfaat (*perceived of usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Sejalan juga dengan pendapatnya Thompson (1991) yang menyatakan bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi tersebut, jika orang tersebut mendapatkan kemanfaatan dan kemudahan dalam menggunakannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan layanan Aplikasi GoFood pada masyarakat di kota Mataram.

2. Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan layanan aplikasi GoFood pada masyarakat kota Mataram.
3. Persepsi kemudahan merupakan faktor yang lebih dominan berpengaruh terhadap Penggunaan layanan aplikasi GoFood pada masyarakat di kota Mataram.

Saran

Bertolak dari hasil penelitian, maka dapat diajukan saran kepada PT. Gojek, khususnya di kota Mataram sebaiknya mengoptimalkan manfaat dan kemudahan yang dirasakan pengguna layanan fitur GoFood di aplikasi Gojek, karena manfaat yang dirasakan tersebut tentu menambah citra dan loyalitas pengguna dan mengoptimalkan pelayanan kepada konsumen, dengan memberikan jaminan keamanan dan kenyamanan pada saat berinteraksi. Hal ini bertujuan agar minat konsumen menggunakan layanan fitur GoFood dapat semakin meningkat, sehingga dapat mendatangkan keuntungan yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhilawa, L.2010. Analisis Penerimaan Mobile Banking (m-banking) dengan pengalaman (Experience) sebagai variabel External dengan menggunakan Pendekatan Technogy Acceptance Model (TAM). Skripsi Sarjana Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Davis, F.D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*. Vol.13 No.5: pp319-339.
- Dastgir, M, and A. S. Morteznie. 2012. "Factors Affeefing The End-User Computing Satisfaction". *Business Integence Journal*,55(2):292:298.
- Ghozali, Imam. 2012. Aplikasi Analisis Multi Variate dengan Program IBM SPSS19. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jogiyanto, Hm. 2007. Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. 2003. Pengendalian Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Andi.
- Nasution. 2004. Perceived of Use, Sistem Informasi Manajemen. Sanjaya.
- Santoso, B. 2014. Pengaruh perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Enjoyment Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi (Studi Empiris di Kabupaten Sragen).
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trissantama, Lucky. (20120. Model Penerimaan Teknologi dalam Penggunaan Facebook Sebagai Media Promosi. Skripsi FISIP Universitas Lampung. Lampung.
- Winayu, N.Y. (2013). Pengaruh Kepercayaan Perceived Ease of Use dan Percived Usefulness terhadap Minat Menggunakan E- Commerce Forum Jual Beli Kaskus. Skripsi UNY. Yogyakarta.