

**ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP KASKUS.CO.ID DENGAN
MEMPERTIMBANGKAN *PERCEIVED EASE OF USE* DAN *PERCEIVED
USEFULNESS* MENGGUNAKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL (TAM)***

***THE ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE ON KASKUS.CO.ID BY
CONSIDERING THE *PERCEIVED EASE OF USE* AND *PERCEIVED
USEFULNESS* USING *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)
APPROACH****

Nursamsi Wahyu Aprianto, Puspita Kencana Sari

Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

nursamsianto@gmail.com, puspitakencana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Fenomena perubahan interface yang terjadi pada kaskus.co.id menggerakkan penelitian ini untuk mengukur penggunaan kaskus.co.id secara nyata. Dikarenakan perubahan interface ini dapat mempengaruhi persepsi seseorang untuk menggunakan kaskus.co.id.

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar sikap untuk menggunakan kaskus secara nyata berdasarkan persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan. Model ini disebut *Technology Acceptance Model (TAM)* menggunakan empat variabel yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *intention to use*, dan *actual system usage*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh pengguna kaskus.co.id pengguna forum diskusi dan forum jual beli. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *Insidental Sampling*, dan didapatkan sampel sebanyak 385 orang. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dan menggunakan teknik analisis data yaitu *path analysis* atau analisis jalur.

Sementara itu, pengaruh persepsi kemudahan menggunakan dengan persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan sebesar 36,7%. Pengaruh bersamaan persepsi kemudahan menggunakan dan persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan dengan nilai sebesar 25,7%. Pengaruh secara parsial dari persepsi kemudahan menggunakan terhadap penggunaan kaskus secara nyata sebesar memiliki pengaruh signifikan sebesar 24,8% dan persepsi kemanfaatan menggunakan terhadap penggunaan kaskus secara nyata memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 11,1%. Sedangkan pengaruh antara kemauan menggunakan dan penggunaan kaskus secara nyata memiliki pengaruh signifikan pula sebesar 26,9%.

Kata Kunci: *Technology Acceptance Model, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness*

Abstract

The phenomenon of interface changes that occur in kaskus.co.id drive this study to measure the actual usage kaskus.co.id. This interface changes can affect a person's perception to use kaskus.co.id.

The purpose this study was to determine how much influence of the actual usage kaskus looked from perceived ease of use and perceived usefulness. This model named Technology Acceptance Model (TAM) that was had four variables which namely ease of use, perceived usefulness, intention to use, and actual system usage. The population of this study were the all kaskus.co.id users that used the discussion forum and trading forum. Sampling technique used the non-probability sampling technique which was the Incidental Sampling and samples found as many as 385 people. The type of this study was descriptive study dan used the path analysis as the analysis technique.

Meanwhile, the influence the perceived ease of use with the perceived usefulness had 36,7% significant influence. The concurrent influence of perceived ease of use and perceived usefulness had 25.7% significant influence. Partial effect of perceived ease of use to the actual system usage kaskus had significant influence amounted to 24.8% and the perception of the benefits of actual system usage kaskus had significant effect of 11.1%. while the influence of willingness to use and the actual usage kaskus had significant influence amounted to 26.9%.

Keyword: *Technology Acceptance Model, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness*

1. Pendahuluan

Selama 15 tahun berdiri, kaskus mengalami perubahan pada websitenya dari tahun ke tahun. Perubahan ini dimaksudkan untuk memberikan kepuasan tersendiri kepada para pengunjung website. Perubahan besar terjadi pada tahun 2012, dimana kaskus merubah websitenya menjadi new kaskus dan tahun 2014 yang berubah menjadi kaskus evolution. Tidak semua kaskuser (sebutan untuk member kaskus) dan pengunjung lainnya merasa puas pada website kaskus versi terbaru yakni kaskus evolution. Beberapa kaskuser justru mengeluhkan kaskus versi baru dan menginginkan kembali ke kaskus versi sebelumnya.

Pada Mei 2014 KASKUS kembali meluncurkan versi baru yang dinamakan KASKUS Evolution, hal ini agar senantiasa relevan dengan tren dunia digital,. Pada versi ini KASKUS tampil lebih fresh, classy dan clean. Membuat navigasi yang lebih intuitif, fitur search yang lebih berkualitas di Forum serta Forum Jual Beli (FJB). Ini dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan member KASKUS yang telah mencapai lebih dari 6,5 juta member[3]

Pada awal masa test kaskus evolution, terdapat sebuah tombol Switch to the classic site yang berfungsi untuk kembali ke kaskus versi lama apabila pengunjung tidak menyukai tampilan kaskus evolution. Namun semenjak bulan Juni 2014, tombol tersebut hilang dan kaskus hanya bisa dinikmati dan dikunjungi dalam kaskus evolution. Hilangnya tombol Switch to the classic site tersebut menyebabkan keluhan banyak kaskuser.

Dari kasus ini menggambarkan bahwa kaskus evolution masih membutuhkan masa transisi agar para pengguna dapat menerima interface baru dari kaskus ini. Berikut ini mencoba membandingkan statistik kaskus.co.id sejak sebelum peluncuran kaskus evolution yakni April 2014 dengan data statistik pada bulan Oktober 2014, dimana pada bulan ini sudah berjalan selama 6 bulan sejak diluncurkannya kaskus evolution ini.

Berdasarkan statistik yang diambil dari situs alexa.com, pada 17 April 2014 kaskus menempati urutan website ke 253 yang paling sering dikunjungi didunia. Sedangkan di Indonesia sendiri kaskus menempati urutan website ketujuh yang paling sering dikunjungi oleh pengguna internet, dengan rata-rata setiap pengunjung mengunjungi 14.19 halaman setiap harinya. Sedangkan statistik pada 7 Oktober 2014, kaskus menempati urutan website ke 320 yang paling sering dikunjungi didunia dimana adanya penurunan peringkat secara global terhadap website kaskus dibandingkan dengan statistik website kaskus pada bulan April 2014. Di Indonesia sendiri kaskus menempati urutan website ketujuh yang paling sering dikunjungi oleh pengguna internet, dimana peringkat kaskus di Indonesia masih berada pada posisi yang sama. Sedangkan rata-rata setiap pengunjung mengunjungi 11.92 halaman setiap harinya angka ini mengalami penurunan pula jika dibandingkan dengan statistik kaskus pada bulan April 2014 lalu.

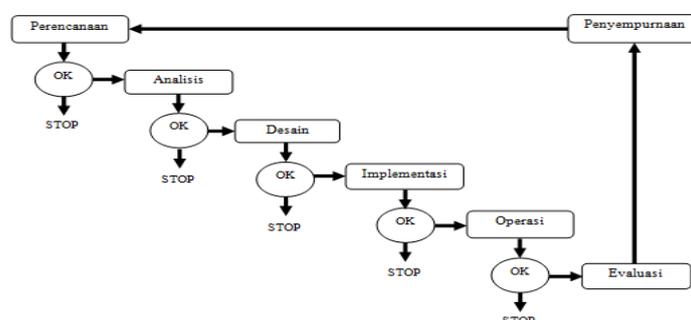
Berdasarkan gejala tersebut peneliti tergerak untuk meneliti bagaimana tingkat penggunaan kaskus secara nyata oleh para kaskuser sebagai pengguna terhadap website kaskus khususnya untuk kategori Forum diskusi dan FJB, dikarenakan forum diskusi dan FJB kaskus adalah terbesar di Indonesia. Selain itu dengan pendekatan penelitian *Technology Acceptance Model* (TAM), penelitian ini juga ingin mengetahui tingkat serta pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *intention to use* dan *actual system usage*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh setiap variabel yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung, dan untuk mengetahui pengaruh yang lebih besar antara *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap penggunaan secara nyata kaskus atau *Actual System Usage*.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

2.1 Dasar Teori

Raymond Mc Leod merumuskan bahwa sistem SHPS (Siklus Hidup Pengembangan Sistem) terdiri atas lima fase, dengan empat fase pertama disediakan untuk pengembangan dan yang kelima untuk penggunaan [5].



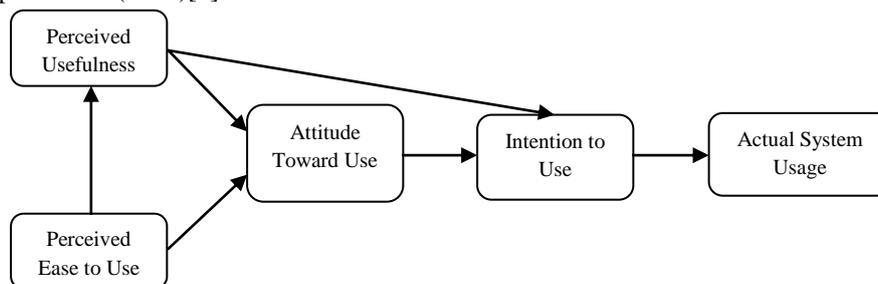
Gambar 1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Dalam mengevaluasi sistem informasi diperlukan metode evaluasi sistem informasi. Berikut akan membahas beberapa model untuk evaluasi sistem informasi. Salah satu dari metode evaluasi sistem informasi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dimana metode ini yang akan diterapkan pada penelitian ini.

Technology Acceptance Model (TAM) telah terbukti menjadi model teoritis berguna dalam membantu untuk memahami dan menjelaskan perilaku yang digunakan dalam implementasi sistem informasi [2].

Model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi informasi. Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan teknologi informasi dipengaruhi oleh *ease to use*, *usefulness*, *attitude toward*

using, dan *intention to use*. Keempatnya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang sudah teruji secara empiris Chau (1996)[1].

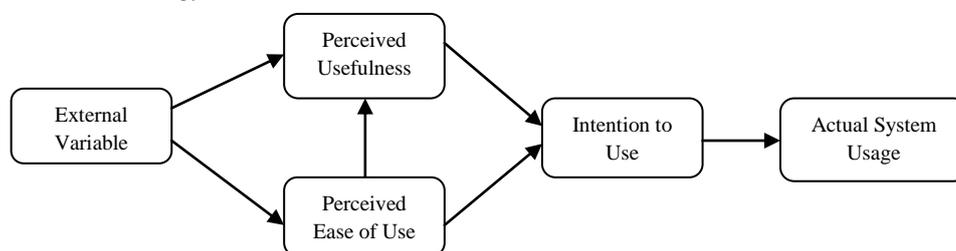


Gambar 2. Model Penerimaan Teknologi Davis (1989)

Lebih jauh lagi, bahwa terdapat variabel eksternal yang berdampak pada *perceived ease to use* dan *perceived usefulness* [3].

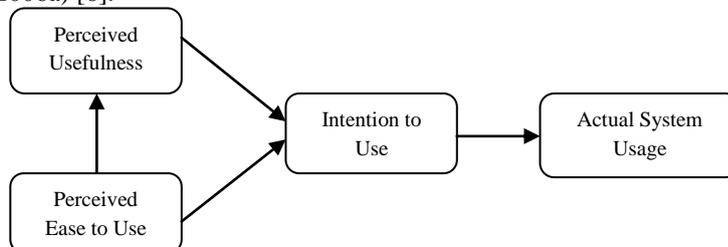
Venkatesh (1999) menyebutkan bahwa efek mediasi *attitude toward use* tidak sepenuhnya memediasi dampak persepsi kegunaan terhadap penggunaan teknologi. Masyarakat cenderung untuk menunjukkan perilaku walaupun mereka tidak memiliki sikap positif (dampak) terhadap perilaku [3].

Davis dan Venkatesh (1996) telah mengadopsi modifikasi konseptual dari TAM dalam penelitian *Information Technology (IT)* terbaru [3].



Gambar 3. Model Penerimaan Teknologi yang dimodifikasi

Technology Acceptance Model (TAM) yang memiliki elemen kuat tentang perilaku (*behavioural*), mengasumsikan bahwa ketika seseorang membentuk suatu bagian untuk bertindak, mereka akan bebas bertindak tanpa batasan. Beberapa penelitian telah mereplikasi studi Davis untuk memberi bukti empiris terhadap hubungan yang ada antara *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease to Use* dan *System Use* (Furneaux, 2006a) [6].



Gambar 4. *Technology Acceptance Model* (Furneaux (2006a))

Model ini mengusulkan bahwa ketika pengguna ditawarkan untuk menggunakan suatu sistem yang baru, sejumlah faktor mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan akan menggunakan sistem tersebut, khususnya dalam hal *usefulness* (pengguna yakin bahwa kinerjanya akan meningkat dengan menggunakan sistem ini), *ease to use* (pengguna yakin bahwa penggunaan sistem ini akan membebaskannya dari kesulitan, dalam artian sistem ini mudah digunakan).

a) *Perceived Ease to Use*

Menurut Davis (1989) persepsi tentang kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya [1].

b) *Perceived Usefulness*

Persepsi kemanfaatan menurut Davis (1989) didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya [1].

c) *Intention to Use*

Menurut Imam (2009) mendefinisikan perilaku penggunaan sebagai kecenderungan untuk tetap menggunakan suatu teknologi [1].

Menurut Davis (1989) tingkat penggunaan sebuah teknologi pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan untuk menambah fitur pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, dan motivasi pengguna lain [1].

d) Actual System Usage

Menurut Wibowo (2006:3) *Actual System Usage* adalah kondisi nyata penggunaan sistem [5]

2.2 Metodologi

Pendekatan TAM dalam memodelkan suatu fenomena dengan statistik didalamnya jenis penelitian ini bersifat deskriptif. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode yang dilakukan untuk mengetahui dan menjadi mampu untuk menjelaskan karakteristik variabel yang diteliti dalam suatu situasi [8].

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala ordinal. Skala ordinal adalah skala yang dapat mengkategorikan variabel-variabel untuk menunjukkan perbedaan diantara berbagai kategori, skala ordinal juga dapat digunakan untuk mengurutkan variabel kedalam beberapa cara [8]. Skala penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala likert didesain untuk menelaah seberapa kuat subjek setuju dengan suatu pernyataan [8].

Populasi yang digunakan dipenelitian ini adalah ID (*Identity*) kaskus yang mengunjungi dua kategori kaskus yaitu forum diskusi dan Forum Jual Beli. Cara membedakan ID kaskus yang pernah menggunakan forum atau FJB adalah dengan menggunakan *screening question*. Dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti, maka untuk penarikan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus *bernoulli*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *bernoulli*, maka didapatkan jumlah sampel minimal yang bisa digunakan dalam penelitian ini adalah 384,16 dan dibulatkan menjadi 385 orang responden.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling*. Untuk menentukan calon responden, peneliti menggunakan teknik *incidental/ convenience sampling* yang merupakan salah satu teknik dari *nonprobability sampling*.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang terdiri dari 19 item pernyataan dan disebarkan kepada 385 responden yang merupakan penggunakaskus yaitu forum diskusi dan Forum Jual Beli. Dan juga menggunakan teknik pengumpulan data studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan informasi dari penelitian terdahulu, jurnal-jurnal, buku literatur dan data dari situs *website* yang berkaitan dengan penelitian ini.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, maka digunakan teknik analisis nilai jenjang dari hasil kuesioner yang telah disebarkan. Untuk menguji pengaruh dari variabel X1, X2 terhadap variabel Y dan variabel Z digunakan analisis jalur (*path analysis*). Untuk mengeksplor hubungan antar variabel digunakan metode analisis jalur (*path analysis*). *path analysis* digunakan untuk menganalisis pola hubungan antar variabel dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung seperangkat variabel bebas (eksogen) terhadap variabel terikat (endogen) [7]. Uji asumsi klasik yang digunakan adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atukah tidak. Model regresi yang baik adalah model regresi yang berdistribusi normal.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis, yaitu pengujian hipotesis secara parsial dan pengujian hipotesis secara simultan.

3. Pembahasan

Analisis deskriptif berdasarkan hasil jawaban kuesioner dari pengguna kaskus.co.id forum diskus dan FJB diperoleh gambaran mengenai masing-masing variabel *Perceived Ease of Use* (X1), *Perceived Usefulness* (X2), *Intention to Use* (Y) dan variabel *Actual System Usage*(Z) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Tanggapan Konsumen dari Setiap Variabel *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Intention to Use* dan Variabel *Actual System Usage*

No.	Sub Variabel	Persentase
1	<i>Perceived Ease of Use</i> (X1)	76,49 %
2	<i>Perceived Usefulness</i> (X2)	76,75 %
3	<i>Intention to Use</i> (Y)	64,29%
4	<i>Actual System Usage</i> (Z)	69,87 %

Berdasarkan pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa variabel *Perceived Ease of Use* (X1), *Perceived Usefulness* (X2), *Intention to Use* (Y) dan variabel *Actual System Usage* (Z) yang berarti bahwa sebagian besar mempunyai tanggapan yang tinggi.

3.1. Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan dari *software* statistik yaitu SPSS versi 20, dapat disimpulkan bahwa model TAM ini memenuhi asumsi normalitas.

3.2. Pengujian Hipotesis

3.2.1. Pengujian Hipotesis Secara Simultan

- a Pengaruh Variabel *Perceived Ease of Use* (X1) terhadap Variabel *Perceived Usefulness* (X2)

Tabel 2

Anova *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	47,716	1	47,716	222,043	,000 ^b
	Residual	82,305	383	,215		
	Total	130,021	384			

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai Signifikansi setelah perhitungan adalah 0,000 dan nilai alpha (α) adalah 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, variabel *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived Usefulness*.

Berdasarkan pengujian tersebut, maka pengambilan keputusan untuk hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \rho_{X_2X_1} = 0$, tidak ada pengaruh signifikan dari *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* (ditolak)

$H_1: \rho_{X_2X_1} \neq 0$, ada pengaruh signifikan dari *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* (diterima)

- b Pengaruh Variabel *Perceived Ease of Use* (X1) dan Variabel *Perceived Usefulness* (X2) terhadap Variabel *Intention to Use* (Y) secara Simultan

Tabel 3

Anova *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48,719	2	24,359	66,157	,000 ^b
	Residual	140,653	382	,368		
	Total	189,371	384			

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai signifikansi dari perhitungan adalah 0,000 dan nilai alpha (α) adalah 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, variabel *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap *Intention to Use*.

Berdasarkan pengujian tersebut, maka pengambilan keputusan untuk hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \rho_{YX_2X_1} = 0$, tidak adanya pengaruh simultan antara variabel *Perceived Ease to Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap variabel *Intention to Use* (ditolak)

$H_1: \rho_{YX_2X_1} \neq 0$, adanya pengaruh simultan antara variabel *Perceived Ease to Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap variabel *Intention to Use* (diterima)

- c Pengaruh Variabel *Intention to Use* (Y) terhadap Variabel *Actual System Usage* (Z)

Tabel 4

Anova *Intention to Use* terhadap *Actual System Usage*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61,361	1	61,361	141,035	,000 ^b
	Residual	166,636	383	,435		
	Total	227,997	384			

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig) adalah 0,000 dan nilai alpha (α) adalah 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan pengujian tersebut, maka pengambilan keputusan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \rho_{ZY} = 0$, tidak ada pengaruh signifikan dari *Intention to Use* terhadap *Actual System Usage* (ditolak)

$H_1: \rho_{ZY} \neq 0$, ada pengaruh signifikan dari *Intention to Use* terhadap *Actual System Usage* (diterima)

- d Pengaruh Variabel *Perceived Ease of Use* (X1) dan Variabel *Perceived Usefulness* (X2) terhadap Variabel *Actual System Usage* (Z) secara Simultan

Tabel 5

Anova *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Actual System Usage*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	56,131	2	28,065	62,534	,000 ^b
	Residual	171,443	382	,449		
	Total	227,574	384			

3.2.2. Pengujian Secara Parsial

Hasil dari pengujian hipotesis secara parsial yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6

Hasil Pengujian *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use* Secara Parsial

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,874	,216		4,049	,000
	X1	,245	,068	,201	3,619	,000
	X2	,434	,067	,360	6,495	,000

a. Dependent Variable: Y

Analisis hasil pengujian secara parsial penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention to Use*. Hasil perhitungan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel *Perceived Ease of Use* adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini mengandung pengertian bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*.
2. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*. Dari hasil perhitungan SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *Perceived Usefulness* adalah $0,000 < 0,05$. Artinya, variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan *Intention to Use*.

Tabel 7

Hasil Pengujian *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Actual System Usage* Secara Parsial

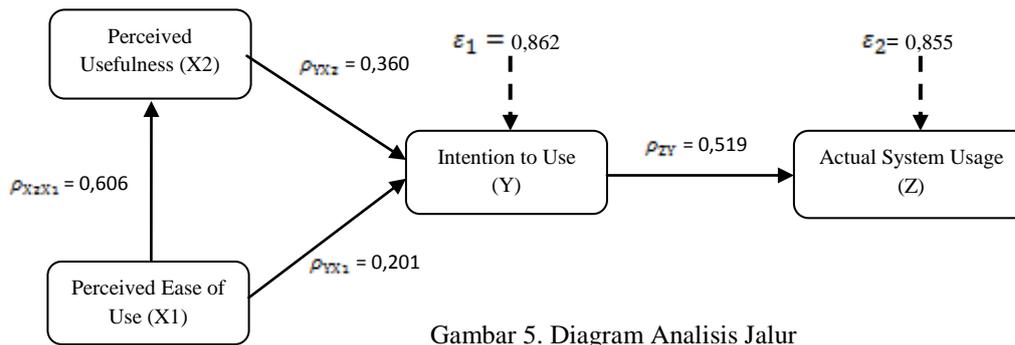
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,796	,238		3,346	,001
	X1	,528	,075	,394	7,059	,000
	X2	,193	,074	,146	2,618	,009

a. Dependent Variable: Z

Analisis hasil pengujian secara parsial penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Actual System Usage*. Hasil perhitungan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel *Perceived Ease of Use* adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini mengandung pengertian bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual System Usage*.
2. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Actual System Usage*. Dari hasil perhitungan SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *Perceived Usefulness* adalah $0,009 < 0,05$. Artinya, variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan *Actual System Usage*.

3.3. Perhitungan Analisis Jalur Keseluruhan



Gambar 5. Diagram Analisis Jalur

Hasil perhitungan pengaruh langsung, pengaruh tidak langsung, dan total pengaruh variabel *Perceived Ease of Use* (X1) dan *Perceived Usefulness* (X2) terhadap *Intention to Use* (Y) secara parsial pada penelitian ini di rangkum dalam Tabel 8:

Tabel 8
Hasil Pengaruh Variabel X1 dan X2 terhadap Variabel Y

Variabel	Koefisien Jalur terhadap Y	Pengaruh terhadap Y		Total Pengaruh terhadap Y
		Langsung	Tidak Langsung	
X1 terhadap Y	0,201	0,201	$0,606 \times 0,360 = 0,218$	0,419
X2 terhadap Y	0,360	0,360	0	0,360

Berikut adalah penjabaran dari Tabel 8:

1. Variabel *Perceived Ease of Use* (X1) berpengaruh secara langsung terhadap *Intention to Use* (Y) sebesar 0,201. Selain itu, variabel *Perceived Ease of Use* (X1) memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *Intention to Use* (Y) sebesar 0,218. Sehingga total pengaruh dari variabel *Perceived Ease of Use* (X1) terhadap *Intention to Use* (Y) adalah sebesar $(0,419)^2 = 17,56\%$.
2. Variabel *Perceived Usefulness* (X2) berpengaruh secara langsung terhadap *Intention to Use* (Y) sebesar 0,360. Sehingga total pengaruh dari variabel *Perceived Usefulness* (X2) terhadap *Intention to Use* (Y) adalah sebesar $(0,360)^2 = 12,96\%$.

Tabel 9
Hasil Pengaruh Variabel X1 dan X2 terhadap Variabel Z

Variabel	Koefisien Jalur terhadap Z	Pengaruh terhadap Variabel Z		Total Pengaruh terhadap Z
		Langsung	Tidak Langsung	
X1	0,394	0,394	$0,201 \times 0,519 = 0,104$	0,498
X2	0,146	0,146	$0,360 \times 0,519 = 0,187$	0,333

Berikut adalah penjabaran dari Tabel 9:

1. Variabel *Perceived Ease of Use* (X1) memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *Actual System Usage* (Z) sebesar 0,498. Sehingga total pengaruh dari variabel *Perceived Ease of Use* (X1) terhadap *Actual System Usage* (Z) adalah sebesar $(0,498)^2 = 24,8\%$.
2. Variabel *Perceived Usefulness* (X2) berpengaruh secara langsung terhadap *Actual System Usage* (Z) sebesar 0,333. Sehingga total pengaruh dari variabel *Perceived Usefulness* (X2) terhadap *Actual System Usage* (Z) adalah sebesar $(0,333)^2 = 11,1\%$.

3.4. Pembahasan Penelitian

1. Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap *Perceived Usefulness*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* mampu dijelaskan pengaruhnya terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 0,367 atau sebesar 36,7%. Artinya, *Perceived Usefulness* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli mampu dijelaskan sebesar 36,7% oleh *Perceived Ease of Use*, sedangkan sisanya sebesar 63,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar yang diteliti.

2. Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap *Intention to Use*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* pada pengguna kaskus.co.id memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to Use*. Artinya, positif atau tidaknya *Intention to Use* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli dapat dijelaskan oleh faktor hubungan pelanggan dengan *Perceived Ease of Use* yang telah mereka berikan kepada kaskus.co.id. Total pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention to Use* adalah sebesar 17,56%.

3. **Pengaruh *Perceived Usefulness* Terhadap *Intention to Use***
 Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* pada pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli forum diskusi dan forum jual beli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Intention to Use*. Artinya, positif atau tidaknya *Intention to Use* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli dapat dijelaskan oleh faktor hubungan pelanggan dengan *Perceived Usefulness* yang telah mereka berikan kepada kaskus.co.id. Total pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use* adalah sebesar 12,96%.
4. **Pengaruh *Intention to Use* Terhadap *Actual System Usage***
 Hasil penelitian menggambarkan bahwa variabel *Intention to Use* mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel *Actual System Usage* sebesar 0,269 atau sebesar 26,9%. Artinya, *Actual System Usage* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli forum diskusi dan forum jual beli mampu dijelaskan sebesar 26,9% oleh *Intention to Use*, sedangkan sisanya sebesar 73,1% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti.
5. **Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap *Actual System Usage***
 Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* pada pengguna kaskus.co.id memiliki total pengaruh sebesar 24,8%. Artinya, *Actual System Usage* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* hanya sebesar 24,8%.
6. **Pengaruh *Perceived Usefulness* Terhadap *Actual System Usage***
 Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* pada pengguna kaskus.co.id memiliki total pengaruh sebesar 11,1%. Artinya, *Actual System Usage* pengguna kaskus.co.id forum diskusi dan atau forum jual beli dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* hanya sebesar 11,1%.

4. Kesimpulan

1. Seberapa besar pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* kaskus berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM)?

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 0,367 atau sebesar 36,7% dan memiliki pengaruh yang signifikan. Sedangkan sisanya sebesar 63,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti.

2. Seberapa besar pengaruh *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use* kaskus berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM)?

Berdasarkan hasil penelitian menggambarkan bahwa variabel bebas yang terdiri dari *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu *Intention to Use* sebesar 0,257 atau 25,7% dan memiliki pengaruh yang signifikan. Sedangkan sisanya 74,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti.

3. Seberapa besar pengaruh *Intention to Use* terhadap *Actual System Usage* website kaskus oleh para kaskuser?

Berdasarkan hasil penelitian menggambarkan bahwa *Intention to Use* mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap *Actual System Usage* sebesar 0,269 atau sebesar 26,9% dan memiliki pengaruh yang signifikan. Sedangkan sisanya sebesar 73,1% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti.

4. Manakah yang lebih berpengaruh antara variabel *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Actual System Usage* kaskus?

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh lebih besar yaitu 24,8% dibandingkan dengan *Perceived Usefulness* sebesar 11,1% terhadap *Actual System Usage*. Kedua variabel ini memiliki pengaruh yang signifikan. Artinya, persepsi kemudahan menggunakan pengguna kaskus memiliki pengaruh yang cukup besar dibandingkan persepsi kebermanfaatannya terhadap penggunaan kaskus secara nyata dengan persentase sebesar 24,8%.

Daftar Pustaka

- [1] Budiman, Fuad dan Fefri Indra Arza (2013). Pendekatan *Technology Acceptance Model* dalam Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Daerah. *Jurnal WRA. Vol.1 No. 1*. Universitas Negeri Padang.
- [2] Chen, Shih-Chih, Shing-Han Li dan Chien-Yi Li. (2011). Recent Related Research In *Technology Acceptance Model*: A Literature Review. *Australian Journal of Business and Management Research. Vol. 1 No. 9*. Taipei: Department of Information Management, Tatung University.
- [3] Ellitan, Lena dan Lina Anatan. (2009). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Kaskus.(2014a). Kaskus Help Center. Diakses pada tanggal 10 maret 2014, 13.40 dari http://support.kaskus.co.id/about/sejarah_kaskus.html#content.
- [5] Muntianah, Siti Tutik Endang Siti Astuti dan Devi Farah Azizah. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap *Actual Use* Teknologi Informasi Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). *Profit Volume 6 No. 1*. Universitas Brawijaya Malang.
- [6] Nugroho, Eko (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [7] Riduwan dan Engkos Achmad Kuncoro (2008). *Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung: Alfabeta.

[8] Sekaran, Uma (2006). *Research Methods For Business*. Jakarta: Salemba Empat.