

**UJI PENERIMAAN *USER* TERHADAP *MOBILE APPS* PARIWISATA
KABUPATEN ACEH BARAT DAYA MENGGUNAKAN *UNIFIED
THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

SISKA FADILLA

NIM. 180705022

**Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M / 1444 H**

**UJI PENERIMAAN *USER* TERHADAP *MOBILE APPS* PARIWISATA
KABUPATEN ACEH BARAT DAYA MENGGUNAKAN *UNIFIED
THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)***

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Teknologi Informasi

Oleh:

**SISKA FADILLA
NIM. 180705022**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



**Khairan AR, M.kom
NIDN.2004078602**

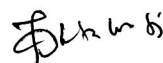
Pembimbing II,



**Ima Dwitawati, MBA
NIDN.0113108204**

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Informasi,



**Ima Dwitawati, MBA
NIDN.011310820**

**UJI PENERIMAAN USER TERHADAP MOBILE APPS PARIWISATA
KABUPATEN ACEH BARAT DAYA MENGGUNAKAN UNIFIED THEORY OF
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)**

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir Fakultas Sains dan
Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu/Prodi Teknologi Informasi

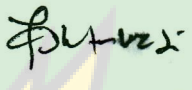
Pada Hari/Tanggal: Rabu, 11 April 2023
21 Ramadhan 1444 H
di Darussalam, Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir


Ketua,


Khairan A.R. M.Kom
NIDN. 2004078602


Sekretaris,


Ima Dwitawati. M.B.A
NIDN. 0113108204

Penguji I,

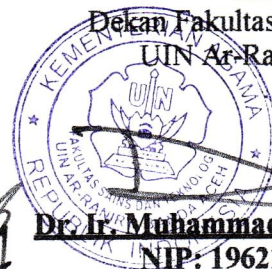

Bustami. M.Sc
NIDN. 2008048601

Penguji II,


Nazaruddin Ahmad. M.T
NIDN. 0105068202

Mengetahui,

Dean Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah. M.T. IPU
NIP: 19621002198811100

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Fadilla
NIM : 180705022
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Uji Penerimaan *User Terhadap Mobile Apps* Pariwisata
Kabupaten Aceh Barat Daya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
2. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
3. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawab atas karya ini;

Bila kemudian hari ini ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat mempertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 April 2023

Yang Menyatakan,


Siska Fadilla

ABSTRAK

Nama : Siska Fadilla
NIM : 180705022
Program Studi : Teknologi Informasi (TI)
Fakultas : Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Uji Penerimaan *User* Terhadap *Mobile Apps* Pariwisata
Kabupaten Aceh Barat Daya
Tanggal Sidang : 11 April 2023/ 21 Ramadhan 1444 H
Tebal Skripsi : 90 Halaman
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom
Pembimbing II : Ima Dwitawati, MBA

Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya (Abdya) merupakan layanan informasi serta pemesanan tempat wisata Abdya secara lengkap yang memfasilitasi proses transaksi pemesanan tempat wisata ke wisatawan yang ingin berkunjung ke Abdya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dengan pendekatan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekpektasi kinerja, ekpektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas sebagai variabel eksogen dan niat pembelian sebagai variabel endogen. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 100 sampel yang didapat sesuai dengan kriteria yang di tetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan SPSS (*Statistical Product and service solution*) versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan Secara langsung ekpektasi kinerja (*performance expectancy*), ekpektasi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*), Kondisi Fasilitas (*facilitating conditions*) berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya terhadap niat penggunaan (*behavioral intention*)

Kata Kunci: *Mobile Apss* , *UTAUT*, *SPSS*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa kita sanjung sajikan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa seluruh umatnya untuk menjadi generasi yang berilmu pengetahuan.

Dengan izin Allah SWT, saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Uji Penerimaan User terhadap *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya menggunakan Unified theory of acceptance and use technology (UTAUT)”** Dengan harapan penulis bahwa tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan, menambahkan wawasan serta ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bimbingan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung kelancaran penulisan tugas akhir ini baik berupa dukungan, doa maupun bimbingan yang telah diberikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Muhammad Dirhamsyah selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ima Dwitawati, MBA dan Khairan AR, M.Kom selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Khairan AR, M.Kom selaku pembimbing I dan Ima Dwitawati, MBA selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam membimbing penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Terima kasih banyak penulis ucapkan.

4. Alm.Andika Prajana, M.Kom Selaku Mantan Penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing saya dalam proses perkuliahan selaku Penasehat Akademik (PA) penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi. Terima kasih banyak telah memberi nesehat dan saran selama ini kepada penulis.
5. Seluruh dosen yang mengajar pada Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi penulis selama proses belajar mengajar. Cut Ida Rahmadiana S,Si. Selaku staf prodi Teknologi Informasi yang telah membantu penulis dalam hal administrasi selama menempuh pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi.
6. Orang tua yang luar biasa , Bapak Julasmi dan Ibu Harmi yang telah mendo'akan serta memberikan semangat, kasih sayang yang tiada henti kepada penulis serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan nasihat, semangat dan motivasi sehingga penulis menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
7. Azanna Fasalli yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan selalu ada di saat suka maupun duka.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan Teknologi Informasi, Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada Nisa Afdhilla, Rosha Tesa Lorenza, Muhammad Ridha, Muhammad Firdaus, Darul Fata, Faslul Faizi dan Rizal Ilham. Penulis berterima kasih atas motivasi dan semangat kalian semua.

Banda Aceh, 29 Maret 2023

Penulis,

Siska Fadilla

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABLE	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan Penelitian.....	2
I.4 Batasan Penelitian.....	2
I.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
II.1 Sistem Informasi.....	4
II.2 Aplikasi.....	5
II.3 Konten.....	6
II.4 Penelitian Kuantitatif.....	6
II.5 Penelitian Terdahulu.....	6
II.6 Model the Unifed Theory of Acceptance and Use of Technology	13
II.6.1. Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>).....	14
II.6.2. Ekpektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>).....	15
II.6.3. Faktor Sosial (<i>Social Influence</i>).....	15
II.6.4. Kondisi Fasilitas (<i>Facilitating Conditions</i>).....	15
II.6.5. Niat penggunaan (<i>Behavioral Intention</i>).....	16
II.7 SPSS (<i>Statistical Product and service solution</i>) versi 25.....	16
II.8 Hipotesis Penelitian.....	16
II.9 Kerangka Berpikir.....	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
III.1 Jenis Penelitian.....	19
III.2 Penentuan Populasi Dan Sampel.....	19
III.3 Teknik Analisa Data.....	20
III.4 Skala Pengukuran	22
III.5 Operasional Variabel Penelitian.....	23
III.6 Metode Analisis Data.....	23
III.6.1. Uji Validalitas.....	23
III.6.2. Uji Reliabilitas	27
III.6.3. Pengujian Hipotesis.....	31
III.7 Tampilan Antar Muka (<i>Front-end</i>) aplikasi	41
III.7.1. Menu Utama.....	41
III.7.2. <i>Login</i>	42
III.7.3. Referensi Wisata Abdya.....	42
III.7.4. Paket Wisata.....	43
III.7.5. <i>Input Data</i> Wisata.....	43
III.7.6. Resgitrasi <i>User</i>	44
III.7.7. Pemesanan Tempat Wisata (<i>Booking</i>)	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
IV.1 Hasil	45
IV.1.1. Deskripsi Data	45
a. Jenis Kelamin	45
b. Pengalaman.....	46
c. Kemauan Akses.....	47
d. Waktu.....	47
e. Tentang Aplikasi	48

f. Wisata	48
IV.1.2. Deskripsi Data Penelitian	49
a. Distribusi Jawaban Responden terhadap (X ₁).....	49
b. Distribusi Jawaban Responden terhadap (X ₂)	53
c. Distribusi Jawaban Responden terhadap (X ₃).....	56
d. Distribusi Jawaban Responden terhadap (X ₄)	60
e. Distribusi Jawaban Responden terhadap (Y ₁).....	62
IV.2 Analisis Output Menggunakan SPSS	64
IV.2.1. Uji Validitas.....	64
IV.2.2. Uji Reabilitas	68
IV.2.3. Pengujian Hipotesis	70
IV.3 Pembahasan.....	73
IV.3.1. Pengaruh X ₁ Terhadap Niat Penggunaan	73
IV.3.2. Pengaruh X ₂ Terhadap Niat Penggunaan	73
IV.3.3. Pengaruh X ₃ Terhadap Niat Penggunaan.....	73
IV.3.4. Pengaruh X ₄ Terhadap Niat Penggunaan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
V.1 KESIMPULAN	74
V.2 SARAN	75
DAFTAR PUSAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Model UTAUT.....	14
Gambar II.2	Kerangka Berpikir.....	18
Gambar III.1	Menu Utama.....	42
Gambar III.2	<i>Login</i>	42
Gambar III.3	Referensi Wisata.....	43
Gambar III.4	Paket Wisata.....	43
Gambar III.5	<i>Input Data Wisata</i>	44
Gambar III.6.	<i>Registrasi User</i>	44
Gambar III.7	<i>Booking</i>	45
Gambar IV.1.	Jenis Kelamin.....	46
Gambar IV.2	Pengalaman.....	46
Gambar IV.3	Kemauan Akses Aplikasi.....	47
Gambar IV.4	Kemauan Akses Aplikasi.....	47
Gambar IV.5	Tentang Aplikasi.....	48
Gambar IV.6	Tentang Aplikasi.....	48
Gambar IV.7	Olah data SPSS X1.1.....	50
Gambar IV.8	Olah data X1.2.....	51
Gambar IV.9	Olah data SPSS X1.3.....	52
Gambar IV.10	Olah data X1.4.....	52
Gambar IV.11	Olah data SPSS X2.1.....	54
Gambar IV.12	Olah data SPSS X2.2.....	54
Gambar IV.13	Olah data SPSS X2.3.....	55
Gambar IV.14	Olah data SPSS X2.4.....	56
Gambar IV.15	Olah data SPSS X3.1.....	57
Gambar IV.16	Olah data SPSS X3.2.....	58

Gambar IV.17	Olah data SPSS X3.3	58
Gambar IV.18	Olah data SPSS X3.4	59
Gambar IV.19	Olah data SPSS X3.5	60
Gambar IV.20	Olah data SPSS X4.1	61
Gambar IV.21	Olah data SPSS X4.2	62
Gambar IV.22	Olah data SPSS Y1.1	63
Gambar IV.23	Olah data SPSS Y1.2	64
Gambar IV.24	Olah data Validitas SPSS X1	65
Gambar IV.25	Olah data Validitas SPSS X2	66
Gambar IV.26	Olah data Validitas SPSS X3	66
Gambar IV.27	Olah data Validitas SPSS X4	67
Gambar IV.28	Olah data Validitas SPSS Y	67
Gambar IV.29	Olah data Reabilitas X1	68
Gambar IV.30	Olah data Reabilitas X2	69
Gambar IV.31	Olah data Reabilitas X3	69
Gambar IV.32	Olah data Reabilitas X4	69
Gambar IV.33	Olah data Reabilitas Y1	70
Gambar IV.29	Olah data Reabilitas X1	68
Gambar IV.30	Olah data Reabilitas X2	69
Gambar IV.31	Olah data Reabilitas X3	69
Gambar IV.32	Olah data Reabilitas X4	69
Gambar IV.33	Olah data Reabilitas Y1	70
Gambar IV.34	Olah data Hipotesis X1	71
Gambar IV.35	Olah data Hipotesis X2	72
Gambar IV.36	Olah data Hipotesis X3	72
Gambar IV.37	Olah data Hipotesis X4	72

DAFTAR TABLE

Tabel II.1	Penelitian Terdahulu	7
Tabel II.2	Delapan Model Penerimaan didalam UTAUT.....	13
Tabel III.1	Skala Likert	23
Tabel III.2	Uji validitas pertanyaan X _{1.1}	24
Table III.3	Uji Reabiitas pertanyaan X ₁	28
Table III.4	Variabel X ₁ terhadap variabel Y.....	34
Tabel IV.1	Deskriptif Data	49
Tabel IV.2	Persepsi Responden terhadap Ekpektasi Kinerja	50
Tabel IV.3	Persepsi Responden terhadap Ekpektasi Usaha	53
Tabel IV.4	Persepsi Responden terhadap Faktor Sosial.....	56
Tabel IV.5	Persepsi Responden terhadap Kondisi Fasilitas	60
Tabel IV.6	Persepsi Responden terhadap Niat Penggunaan.....	62
Tabel IV.7	Rekaptulasi Uji Validitas	64
Tabel IV.8	Rekaptulasi Uji Cronhbach's alpa.....	68
Tabel IV.9	Rekaptulitasi Uji Hipotesis.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kabupaten Aceh Barat Daya yaitu Kabupaten dari 23 Kabupaten atau Kota yang ada didalam wilayah Provinsi Aceh. Aceh Barat Daya menghubungkan lintasan barat yang berbatasan langsung dengan laut lepas Samudera Hindia, wilayah ini menjadi hilir dari beberapa sungai, mulai dari datar (pantai) sampai bergelombang (gunung dan perbukitan). Hal ini menjadi salah satu daya tarik Kabupaten Aceh Barat Daya (Abdya) dengan ragam wisata seperti Pemandian Putro Aloh, Gua Seumancang Kuta Tinggi, Pulau Gosong, Pantai Ujung Manggeng, Pemandian Krueng Baru, Pantai Jilbab dan masih banyak lainnya.

Selain objek wisata alam, Kabupaten Abdya juga menawarkan beragam wisata kuliner yang merupakan khas Kabupaten Abdya seperti Mie Kocok, Ikan Keurling, Manisan Pala, Nasi bebek, Nasi Ayam Pop, Gulai Jruk dan lainnya. Serta adanya pemandu wisata daerah dalam lingkup kabupaten Abdya menjadi suatu kebutuhan sejalan dengan banyaknya objek wisata yang telah ada.

Saat ini telah dibangun sebuah *Mobile apps* Pariwisata di Kabupaten Aceh Barat Daya, dimana aplikasi ini berguna untuk wisatawan yang ingin berkunjung ke Aceh Barat Daya, dengan adanya aplikasi ini membantu memudahkan wisatawan yang ingin berkunjung dengan cepat dan mudah menggunakan *Mobile Apps* Pariwisata Abdya. Namun demikian aplikasi tersebut membutuhkan pandangan dari pengguna (*user*) apakah aplikasi tersebut memiliki kriteria yang baik, apakah aplikasi ini layak atau tidaknya saat digunakan dan apakah mendapatkan respon yang baik dari pengguna.

Didalam tingkat penerimaan teknologi itu ada beberapa teori yang di gunakan, salah satunya adalah teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Jadi tingkat penerimaan pengguna terhadap *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dapat diukur dengan (UTAUT). Melalui UTAUT, dapat dipahami bahwa persepsi pengguna terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan. Tujuan diukurnya tingkat penerimaan pengguna menggunakan UTAUT di penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kebutuhan apa saja yang di butuhkan

pengguna di *Mobile apps* Pariwisata Aceh Barat Daya. UTAUT merupakan teori dari delapan gabungan teori penerimaan teknologi yaitu mengabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan penerimaan teknologi menjadi satu teori yang di sebut dengan teori UTAUT.(Mulya dkk., 2022)

Sebagaimana yang dijelaskan pada teori penerimaan dan penggunaan teknologi UTAUT bahwa teori penerimaan teknologi informasi ini akan dipengaruhi oleh Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), Ekspektasi usaha (*effort expentancy*), Faktor sosial (*social influence*), Kondisi fasilitas (*facilitating condition*)(Studi dkk., 2018). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi “Faktor-faktor yang Mempengaruhi pengguna dalam Menggunakan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya” dengan UTAUT.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah Ekspektasi kinerja, berpengaruh terhadap niat penggunaan dalam menjalankan *Mobile apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya?
2. Apakah Ekspektasi Usaha, berpengaruh terhadap niat penggunaan dalam menjalankan *Mobile apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya?
3. Apakah Faktor sosial, berpengaruh terhadap niat penggunaan dalam menjalankan *Mobile apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya?
4. Apakah Kondisi fasilitas, berpengaruh terhadap niat penggunaan dalam menjalankan *Mobile apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya?

I.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna (*user*) terhadap *Mobile Apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya menggunakan metode UTAUT.

I.4 Batasan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah :

1. Data uji penerimaan pengguna (*user*) atau responden terhadap *Mobile Apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya menggunakan UTAUT.

2. Responden adalah Mahasiswa Uin Ar-raniry.
3. Mengolah data responden menggunakan *software* SPSS versi 25 (*Statistical Product and service solution*)

I.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, jadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, yaitu menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman yang didapatkan dalam bidang penerimaan pengguna dalam *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya*. Juga sebagai bahan evaluasi dan referensi dalam meneliti berbagai masalah yang ada kedepannya, terutama berfokus pada teori UTAUT.
2. Bagi Kabupaten/Kota, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta dapat memberikan pengaruh untuk pengembangan tempat wisata serta dapat membantu meningkatkan promosi wilayah wisata khususnya di Aceh Barat Daya.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, referensi tambahan bagi pembaca yang sedang melakukan penelitian sejenis untuk pengetahuan di bidang *Mobile apps* dan teori UTAUT.

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1 Sistem Informasi

Sistem merupakan terkait jejaring kerja dari beberapa prosedur yang berhubungan untuk kegiatan lainnya bertujuan dalam penyelesaian dengan target tertentu. Sistem informasi yaitu hasil pengolahan data yang bermanfaat. Sistem Informasi dapat diartikan sebagai kerja prosedur-prosedur yang saling berelasi atau kerjasama dalam melakukan sesuatu berkaitan dengan kegiatan dalam penyelesaian suatu masalah (Susanto Azhar, 2023).

Menurut pendapat dari James O'Brien, Sistem informasi yaitu sebuah sistem yang dapat terdiri dari *brainware, software, hardware*, pengolahan data, serta penyebaran informasi terkait suatu perusahaan (Setiawan, 2022). Sistem informasi yaitu sebuah sistem yang dapat terdiri dari *brainware, software, hardware*, pengolahan data, serta penyebaran informasi terkait suatu perusahaan. Selanjutnya Sutabri juga menjelaskan "Sistem informasi merupakan sesuatu sistem yang didalamnya terdapat organisasi untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan yang mendukung fungsi operasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategi oleh pihak tertentu" (Alakel, 2019).

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya sistem informasi adalah suatu sistem yang berguna untuk mendapatkan suatu sistem data informasi yang terdiri dari pengumpulan data, pemasukan data, pemrosesan data, penyimpanan data, pengolahan data, pengendalian data, serta pelaporan data sehingga tercapainya sebuah informasi.

Menurut (Abdullah, 2018) sistem informasi dapat beberapa karakteristik atau sifat yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Komponen (*componens*)

Komponen adalah segala sesuatu yang saling berinteraksi menjadi bagian penyusun sistem.

b. *Boundary*

Boundary adalah batasan sistem diperlukan untuk membedakan satu sistem dengan sistem yang lain.

c. Interface

Interface (antar muka) merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang bertugas menjembatani hubungan antar komponen dalam sistem

d. Input

Input adalah yang menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk di proses.

e. Proses

Proses adalah yang menggambarkan bagaimana suatu data di proses untuk menghasilkan suatu data informasi yang bernilai tambah

f. Output

Output adalah suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses tersebut.

II.2 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Pada penelitian ini aplikasi yang di pakai adalah *Mobile Apps* dimana membantu wisatawan dalam mencari informasi seputar wisata di kabupaten Aceh Barat Daya.

Untuk itu agar penyediaan informasi perjalanan wisata menjadi efektif maka dapat dilakukan menggunakan *Mobile Apps*. Penggunaan perangkat ini disebabkan saat ini semua orang termasuk pengguna (*user*) telah menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan maksud agar dapat selalu diakses dan dilihat kapanpun dan dimanapun pengguna berada.

Pengguna internet melalui *mobile device* di Indonesia baik wisatawan nasional maupun wisatawan internasional mencapai 83,44%, (2) Pencarian informasi melalui mobile device mencapai 87,13%, (3) Peningkatan pengguna internet terutama melalui mobile device mencapai 37,12% per tahun dan (4) Pengaksesan internet melalui mobile device setiap harinya mencapai 65,98% (Ependi dkk., 2020).

II.3 Konten

Konten dalam pembahasan ini berfokus pada *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Isi konten pada layanan aplikasi ini menggunakan fitur-fitur yang mudah dipahami. Dengan pemaparan konten yang mudah dipahami pengguna dapat merasakan kenyamanan sehingga bisa meningkatkan daya tarik terhadap *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

Aplikasi ini dilengkapi fitur transaksi agar wisatawan mudah dalam akses pemesanan wisata yang akan di kunjungi. Konten pada aplikasi ini diakses menggunakan mobile android yang pada dasarnya mempunyai mobilitas yang tinggi sehingga pengguna tidak kesulitan untuk mengakses konten tersebut.

II.4 Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan suatu fenomena. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatempiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif (Fadzilah dkk., 2023).

Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik (Machali, 2021). Pendekatan ini juga digunakan sebagai cara untuk meneliti berbagai aspek dari pendidikan. Istilah penelitian kuantitatif sering dipergunakan dalam ilmu-ilmu sosial untuk membedakannya dengan penelitian kualitatif. Didalam penelitian pendekatan ini digunakan untuk menjelaskan pola hubungan antar variabel. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antar variabel untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang berpengaruh *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Abdaya dengan menggunakan teori UTAUT.

II.5 Penelitian Terdahulu

Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan pada penerimaan *user* terhadap *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya menggunakan teori UTAUT, dibutuhkannya referensi atau penelitian terkait guna untuk terhindar dari

duplikasi dan *plagiarisme*. Berikut ini adalah beberapa penelitian terkait yang berhubungan dengan penelitian penulis.

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu

NO.	Peneliti	Judul	Keterangan
1.	Eko Moh. Romi Kurniawan, Irene Hanna H. Sihombing dan Nyoman Gde Dewa Rucika.	Peran Ekpeksti Kinerja Dan Ekspektasi Usaha Penggunaan Teknologi dalam Mediasi Pengaruh <i>Work From Home</i> Terhadap Kinerja Karyawan Archipelago Internasional Bali.	penerapan model unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) dalam memediasi pengaruh work from home terhadap kinerja karyawan Archipelago Office Bali. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Bekerja dari rumah (Work from home) berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi kinerja karyawan Archipelago Office Bali. Ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan Archipelago Office Bali. Ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan Archipelago Office Bali (Kurniawan dkk., 2022).

2.	Komang Darma Widia, Usman, dan Victorson Taruh.	Pengaruh Ekpektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Pada Bumdes Di Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi pada BUMDes di Kecamatan Kabila Bone.</p> <p>Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Non-Probability Sampling, yaitu menggunakan Purposive Sampling, responden penelitian ini adalah orang yang terlibat langsung dalam pengelolaan BUMDes yaitu Ketua, Sekretaris, Bendahara dan Pengawas BUMDes yang berjumlah 36 orang di seluruh Kecamatan Kabila Bone.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi pada BUMDes di Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango(Darma Widia & Taruh, 2022).</p>
----	---	---	---

3.	Muhammad Nazir	Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang menggunakan UTAUT.	Penerimaan pengguna atau lebih dikenal dengan nama user acceptance merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi dari suatu teknologi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa secara simultan maupun secara parsial terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, behavioral intention dan use behavior terhadap variabel Penerimaan Teknologi. Sedangkan dari hasil analisis Regresi diperoleh fakta bahwa kontribusi ketiga variabel tersebut adalah 58,9 % terhadap penerimaan Teknologi Informasi.(Nasir, 2018)
4.	Ainul Bashir dan Nur Azmi	Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU	Layanan sistem informasi akademik untuk orang tua (SIORTU) telah banyak diterapkan di kampus-kampus, salah satunya adalah Universitas Islam Indonesia (UII). Nama resmi SIORTU

		<p> UII yaitu UNISYS untuk orang tua. Belum banyak orang tua atau wali mahasiswa yang menggunakan SIORTU. </p> <p> Tercatat hanya 7.361 akun SIORTU yang aktif pada rentang April 2018 s.d Maret 2019. Jumlah tersebut hanya 36.68% dari jumlah akun yang disediakan untuk orang tua mahasiswa angkatan 2015-2018 yaitu 20.068 akun. </p> <p> Penelitian ini merupakan pengembangan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Data yang dianalisis diperoleh dari data penelitian yang dikembangkan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh faktor-faktor penggunaan SIORTU terhadap minat penggunaan SIORTU, serta mengetahui bagaimana hubungan hasil penelitian dengan hasil penelitian yang dikembangkan. Manfaat yang diharapkan antara lain memperkuat hasil penelitian yang dikembangkan, mengetahui faktor-faktor yang </p>
--	--	--

			<p>memengaruhi minat dan penggunaan SIORTU serta menambah referensi penelitian mengenai sistem informasi khususnya SIAKAD dan SIORTU. Penulis mengasumsikan variabel-variabel penelitian yang meliputi performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions dan habit berpengaruh terhadap SIORTU behavioral intention dan SIORTU behavioral intention berpengaruh terhadap SIORTU usage behavioral. Hasil Pengujian dan analisis yang dilakukan menghasilkan semua variabel independen berpengaruh positif terhadap behavioral intention dan usage behavioral melalui minat penggunaannya.(Ainul Bashir, 2020)</p>
--	--	--	---

5.	Toni Candra Kuncoro, Imam Suyadi dan Mochammad Al Musadieq	Peran <i>Innovativeness</i> Sebagai Variabel Moderator Model Utaut Pada Aplikasi Lembur Berbasis Android (Studi pada karyawan tetap PDAM Kota Malang)	Penerapan teknologi informasi di PDAM Kota Malang tidaklah mudah mengingat aplikasi lembur merupakan aplikasi dan metode baru dalam mengelola lembur karyawan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi informasi menurut teori UTAUT adalah <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating condition</i> yang diteliti (Candra Kuncoro dkk., 2019).
6.	Novita Sari	Pengaruh penerapan model UTAUT terhadap <i>User Acceptance</i> nasabah pegadaian syariah pada penggunaan <i>Financial Thecnology</i> pegadaian syariah <i>digital service</i> .	Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) yaitu suatu model yang akan menjelaskan perilaku pengguna teknologi 4informasi dalam hal ini adalah pengguna Pegadaian Syariah Digital Service. Model UTAUT memiliki 4 faktor yaitu <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions</i> (Patriniyasari dkk., 2020).

II.6 Model the Unifed Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unifed Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah sebuah penerimaan teknologi yang telah di kembangkan oleh Venkatesh dkk.(Prasetyo, 2018). Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT mengabungkan fitur-fitur yang berhasil dari penerimaan aplikasi menjadi satu teori. Ada delapan teori penerimaan teknologi yaitu ada pada tabel II.2 di bawah.

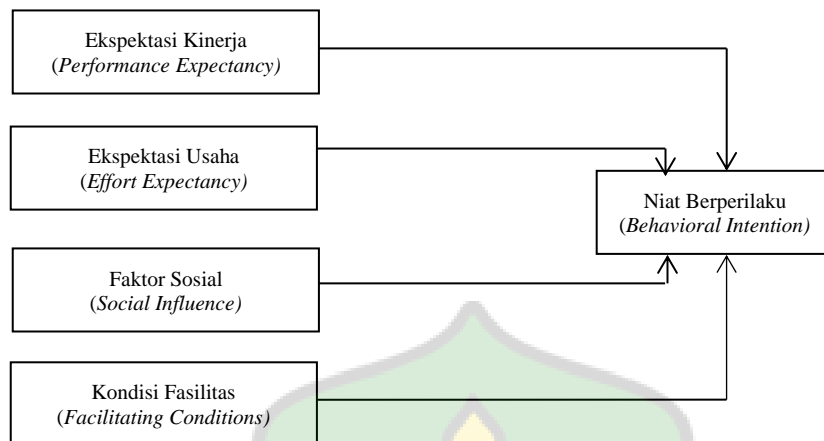
Tabel II.2 Delapan Model Penerimaan didalam UTAUT

Model (Singkatan)	Penulis (Tahun)
<i>Theory of Reasoned Action</i> (TRA)	Sheppard, dkk., (1988)
<i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	Venkatesh dan Davis (2000)
<i>Motivational Model</i> (MM)	Vallerand (1997) Davis, dkk., (1992)
<i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB)	Ajzen (1991)
<i>Combined TAM and TPB</i> (C-TAM-TPB)	Taylor dan Todd (1995)
<i>Model of PC Utilization</i> (MPCU)	Thompson, dkk.,(1991)
<i>Innovation Diffusion Theory</i> (IDT)	Rogers (1995): Moore dan Benbasat (1991)
<i>Social Cognitive Theory</i> (SCT)	Bandura (1986): Compeau, dkk., (1999)

Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, dkk. menemukan tujuh konstruk yang tampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* atau *use behavior* dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy*.

UTAUT telah terbukti lebih berhasil dibandingkan dengan delapan teori sebelumnya hingga dapat menjelaskan sampai 70 persen varian niat (*behavioral intention*) dalam mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan pengadopsian suatu sistem atau teknologi. Pada awalnya, UTAUT dikembangkan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) pada tahun 2003 dengan empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi yaitu: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan

facilitating conditions. (Tinggi dkk., 2018). Berikut adalah model UTAUT dapat dilihat pada Gambar II.1 di bawah :



Gambar II.1 Model UTAUT

Berdasarkan Gambar II.1 di atas, definisi dari setiap variabel penelitian yang dibuat berdasarkan model UTAUT

- (1) *Performance Expectancy* merupakan tingkat ekspektasi yang dimiliki setiap individu bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja di pekerjaannya.
- (2) *Effort Expectancy* didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan menggunakan suatu sistem.
- (3) *Social Influence* didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhi menggunakan sistem yang baru.
- 4) *Facilitating Condition* merupakan tingkat seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan tehnikal tersedia untuk mendukung sistem.

Pada penelitian ini teori UTAUT mempunyai empat konstruk atau variabel yang memainkan peranan penting sebagai penentu langsung dari *behavior intention* yaitu, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*.

II.6.1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektasi kinerja adalah kepercayaan individu terhadap penggunaan *mobile apps* yang akan membuat kinerja menjadi lebih baik atau dapat membantu dalam pekerjaan orang lain (Dewa dkk., 2018). Dalam artinya apakah aplikasi

dapat bermanfaat bagi banyak pengguna dalam melakukan aktivitas tertentu. Semakin baik kinerja aplikasi dalam kebutuhan pengguna maka semakin besar minat banyak orang terhadap penggunaan suatu aplikasi.

Dalam sudut pandang aplikasi, pemahaman pengguna terhadap *mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya, meningkatkan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi karena tujuan utama dalam pengembangan aplikasi ini adalah mempengaruhi pengguna terhadap minat dalam mengunjungi banyak wisata yang ada di Aceh Barat Daya.

II.6.2. Ekpektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan pengguna dalam penggunaan *mobile apps* atau pemikiran pengguna terhadap upaya yang di butuhkan dalam penggunaan aplikasi (Ningrum, 2018). Ekpektasi Usaha merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Mobile apps pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya yang dapat di pahami dan sangat mudah dioperasikan akan membuat pengguna dapat menggunakan aplikasi itu. Sebaliknya jika aplikasi tersebut sulit untuk di pahami maka minat pengguna dalam menggunakan aplikasi dapat berdampak negatif.

II.6.3. Faktor Sosial (*Social Influence*)

Faktor sosial adalah bagaimana seseorang beranggapan bahwa orang lain dapat percaya dalam penggunaan suatu aplikasi (Darmawan dkk., 2019). Semakin besar pengaruh dari lingkungan sekitar terhadap penggunaan *mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya semakin besar minat pengguna dalam menggunakan aplikasi dan dapat mempengaruhi banyak orang contoh dari orang-orang sekitar lingkungan.

II.6.4. Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*)

Kondisi Fasilitas adalah persepsi pengguna terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia dalam penggunaan aplikasi atau dukungan orang lain bahwa fasilitas-fasilitas di dalam aplikasi tersebut sangat relevan saat di gunakan (Hanum & Hapsari, 2022). Pada peneltian ini kondisi fasilitas menjelaskan tentang suatu yang memfasilitasi penggunaan *mobile apps* pariwisata Aceh Barat

Daya apakah dapat mendukung pengguna dalam pengenalan wisata di dalam aplikasi yang berbentuk aplikasi sesuai yang di butuhkan oleh pengguna nantinya.

II.6.5. Niat penggunaan (*Behavioral Intention*)

Niat penggunaan adalah pertimbangan seberapa minat pengguna dalam penggunaan (Astuti & Prijanto, 2021). Dalam penelitian ini *behavioral intention* bertujuan untuk menggambarkan seberapa minat pengguna dalam menggunakan aplikasi untuk melakukan transaksi maupun jasa yang akan di pakai jika ingin berkunjung ke Aceh Barat Daya menggunakan *mobile apps* ini.

II.7 SPSS (*Statistical Product and service solution*) versi 25

SPSS (*Statistical Product and service solution*) yang di rilis tahun 1968 oleh mahasiswa Standfor University, California yaitu oleh Norman H.Nie, Dale Bent, C.Hadlal Hull. SPSS merupakan program komputer statistik yang mampu memproses data statistik, mengolah atau manajemen data baik secara cepat dan mudah di gunakan.

SPSS menjadi sangat populer karena memiliki bentuk pemaparan yang baik (berbentuk grafik dan tabel), bersifat dinamis (mudah dilakukan perubahan data dan up date analisis) serta mudah dihubungkan dengan aplikasi lain (misalnya ekspor/impor data ke Excel)(Hasyim & Listiawan, 2018).

SPSS juga sangat membantu memecahkan berbagai permasalahan ilmu sosial (hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya) terutama dalam analisis statistik. Namun demikian, fleksibilitas yang dimilikinya menyebabkan berbagai masalah di luar ilmu sosial juga dapat diatasinya dengan baik, termasuk ilmu pendidikan. Dalam penelitian ini untuk mengolah data responden akan di gunakan softwate SPSS versi 25.

II.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian, dikarenakan jawabannya belum final dan harus dibuktikan melalui penelitian. Menurut (Sugiyono, 2013) menerangkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian yang diberikan berdasarkan rumusan masalah. Dikatakan sementara karena kebenaran dari jawaban akan terjawab ketika diperoleh data–

data melalui penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H₁ : Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₀₁ : Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₂ : Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₀₂ : Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₃ : Faktor sosial (*social influence*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₀₃ : Faktor sosial (*social influence*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

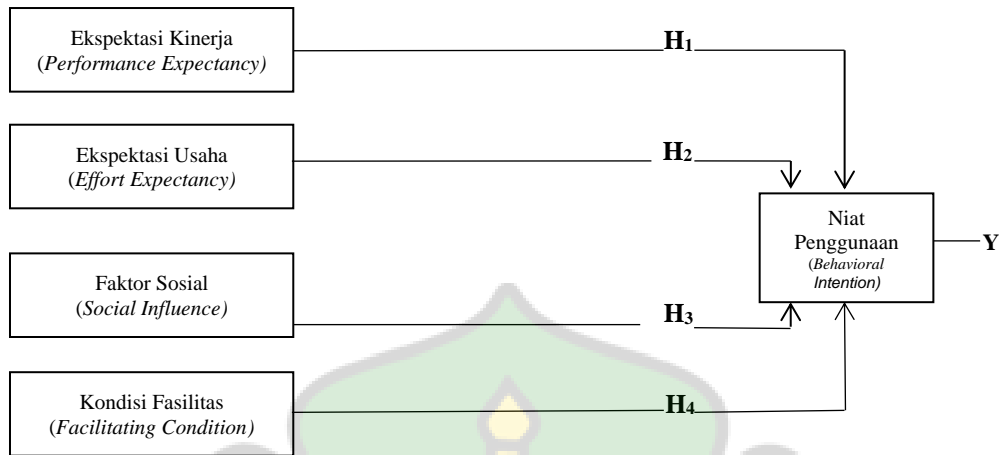
H₄ : Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H₀₄ : Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

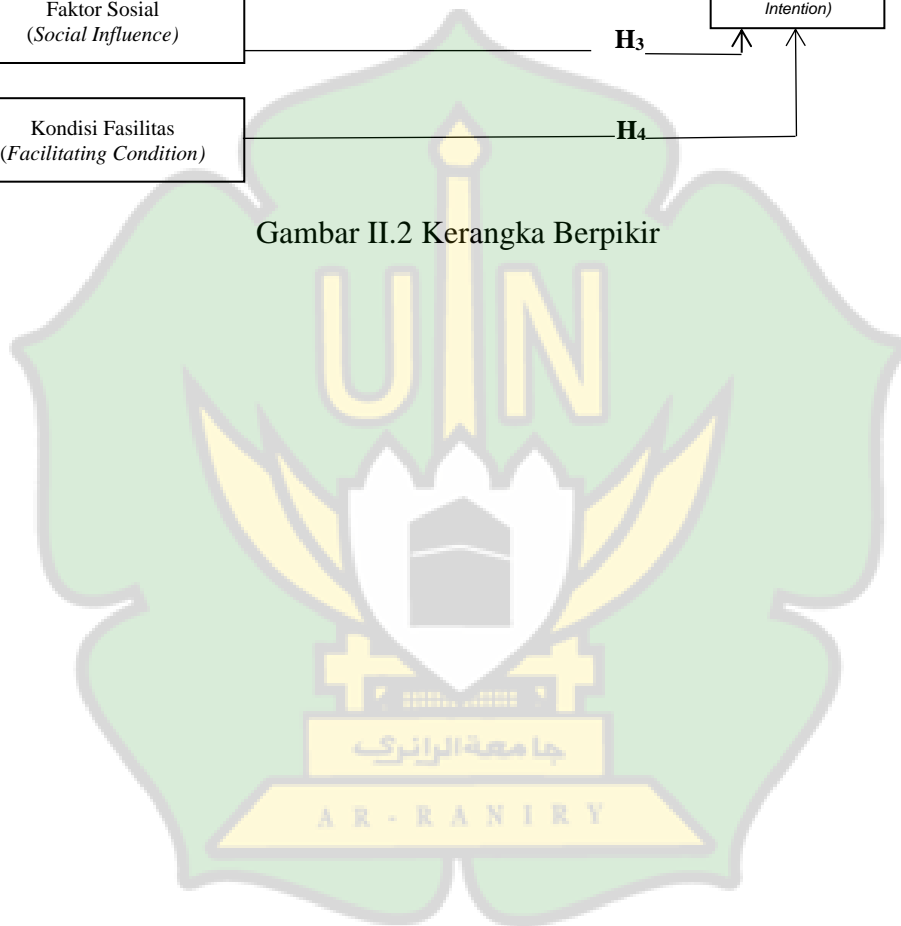
II.9 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini menggambarkan pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, dalam hal ini terdapat empat variabel independen yaitu: ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) sebagai (X₁), ekspektasi usaha (*effort expectancy*) sebagai (X₂), faktor sosial (*social influence*) sebagai (X₃), kondisi fasilitas (*facilitating condition*) sebagai (X₄) dan

terhadap variabel dependen yaitu niat penggunaan (*behavioral intention*) sebagai (Y) . Adapun kerangka pemikiran yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar II.2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

III.1 Jenis Penelitian

Pendekatan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif untuk menguji model UTAUT terhadap niat pengguna (*user*) dalam menggunakan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antar variabel untuk mengeksplorasi faktor-faktor ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expentancy*), faktor sosial (*social influence*), kondisi fasilitas (*facilitating condition*) terhadap niat penggunaan yang berpengaruh pada pengguna dalam menggunakan fasilitas *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya menggunakan UTAUT.

III.2 Penentuan Populasi Dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Penelitian hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Uin Ar-raniry.

Sampel adalah perwakilan dari populasi. Jadi sampel diambil dari beberapa orang dari Mahasiwa Uin Ar-raniry. Teknik pengambilan sampel di lakukan berdasarkan metode *puspositive sampling* yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah di tentukan. Adapun karakteristik yang di pakai dalam penelitian ini adalah :

1. Pengguna harus bisa mengoperasikan *Mobile Apps*.
2. Pengguna punya ketertarikan terhadap Pariwisata Aceh Barat Daya.

Sampel yang di pakai dipenelitian ini adalah Mahasiswa Uin Ar-raniry dimana Mahasiswa ini berasal dari berbagai daerah yang dapat mengenal bahwasanya di Kabupaten Aceh Barat Daya sudah memiliki sebuah *Mobile apps* Pariwisata. Mengingat jumlah responden tidak dapat diketahui dengan pasti dan selalu bertambah setiap waktu, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah minimal 100 responden karena *Mobile Apss* ini adalah sebuah aplikasi yang baru. Hal ini didukung oleh pendapat (Muttaqien, Khaerul Muhammad Mas'ud, 2022)

bahwa ukuran sampel minimal yang direkomendasikan berkisar 100-300 dalam analisis statistik.

III.3 Teknik Analisa Data

Teknik pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini berupa kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan beberapa pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan tanggapan atas daftar pertanyaan tersebut.

Kuesioner dibagikan kepada pengguna yang nantinya dapat tertarik dengan penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Teknik pengumpulan data di lakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden secara *offline*, sehingga responden dapat memahami dengan jelas.

Didalam penelitian ini ekpektasi Kinerja memiliki 4 indikator variabel, ekpektasi usaha memiliki 4 indikator variabel, faktor sosial memiliki 5 indikator variabel, kondisi fasilitas memiliki 2 indikator variabel, dan niat pengguna memiliki 2 indikator variabel.

Berikut adalah indikator-indikator pertanyaan yang mengacu pada model UTAUT menurut Venkades dkk yang telah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian (Ainul Bashir, 2020) pertanyaan pertanyaan ini yang dicantumkan pada kuesioner:

No	Pertanyaan
X₁	Ekpektasi Kinerja (<i>Performance Ekpectancy</i>)
1.	Saya akan menemukan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya yang berguna untuk aktivitas pemesanan tempat Wisata Abdya yang saya butuhkan
2.	Menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya memungkinkan saya untuk melakukan aktivitas pemesanan tempat Wisata Abdya secara lebih cepat
3.	Menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat

No	Pertanyaan
	Daya memperbaiki produktivitas saya dalam pemesanan tempat Wisata Abdya
4.	Jika saya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya maka saya memiliki kemudahan untuk mencari tempat wisata yang saya inginkan dalam waktu yang cepat
X2.	Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>)
1.	Saya mengerti dengan jelas ketika berinteraksi dengan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya
2.	Mudah bagi saya dalam menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya
3	Saya akan menemukan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya yang mudah digunakan dalam aktivitas saya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya.
4.	Belajar untuk mengakses <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk Tempat pemesanan wisata Abdya adalah mudah bagi saya.
X3.	Faktor Sosial (<i>Social Influence</i>)
1.	Orang yang penting bagi saya bahwa saya seharusnya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat wisata Abdya
2.	Orang mempengaruhi perilaku saya berfikir bahwa saya semestinya menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat wisata Abdya
3.	Orang yang pendapatnya saya hormati menyarankan kepada saya untuk menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya ketika pemesanan Tempat wisata Abdya
4.	Dorongan dari teman meningkatkan keinginan saya dalam pemesanan Tempat Wisata melalui fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya

No	Pertanyaan
5.	Lingkungan sosial mendukung saya dalam menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya
X4.	Kondisi Fasilitas (<i>Facilitating Conditions</i>)
1.	Saya memiliki sumber daya berupa Hp android / mobile serta jaringan internet yang memadai untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya
2.	Saya memiliki pengetahuan bahwa <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya saya gunakan untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya.
Y.	Niat Penggunaan <i>Mobile apps</i> (<i>Behavioral Intention To Use The Sistem</i>)
1.	Saya berkeinginan untuk tetap menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dalam pemesanan Tempat wisata Abdya
2.	Saya berencana tetap menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dalam pemesanan wisata Abdya

III.4 Skala Pengukuran

Skala pengukuran diperlukan untuk data kuantitatif yaitu mengukur faktor-faktor ekpektasi kinerja, ekpektasi usaha, faktor sosial, kondisi fasilitas terhadap niat berperilaku. Skala pengukuran penelitian ini pada umumnya mengacu pada UTAUT dan selebihnya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Skala pengukuran data yang digunakan adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Lumuko dkk., 2023). Alternatif pilihan jawaban konsumen berdasarkan skala pengukuran seperti ditunjukkan dalam Tabel III.1.

Tabel III.1 Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Netral	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

III.5 Operasional Variabel Penelitian

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah terdiri atas variabel independent yaitu :

- (X_1) = Ekspektasi Kinerja
- (X_2) = Ekspektasi Usaha
- (X_3) = Faktor Sosial
- (X_4) = Kondisi Fasilitas

Dan sebagai variabel dependent atau variabel hasil yaitu :

- (Y) = Niat Penggunaan

III.6 Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data yang digunakan dalam penelitian yang bersifat kuantitatif ini, maka penulis menggunakan analisis statistik menggunakan SPSS (*Statistical Product and service solution*). Analisis yang akan di lakukan adalah dalam mencari hasil uji validitas, uji reabilitas, dan pengujian hipotesis.

III.6.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu data dari beberapa indikator variabel. Validnya sebuah indikator maka mempunyai validitas tinggi begitu juga sebaliknya. Uji Validitas berguna sebagai alat ukur untuk melihat valid atau tidaknya suatu kuesioner (Rosmasari dkk., 2021). Uji Validitas digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Amanda dkk., 2019):

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \dots\dots\dots (3.1)$$

- Dimana: r_{hitung} = koefisien korelasi suatu butir/item
 N = jumlah subyek
 X = skor suatu butir/item
 Y = skor total nilai setiap butir/item

Setelah r_{hitung} yang di hasilkan melalui perhitungan di dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikasinya 5% dan $df = n-2$ apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pertanyaan nya valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan nya tidak valid. (Maryanti dkk., 2022).

Tabel III.2 Uji validitas pertanyaan X_{1.1}

Responden	X _{1.1}	X _{1.2}	X _{1.3}	X _{1.4}	Y	X _{1.1} ²	Y ²	X _{1.1} *Y
1	5	5	5	5	20	25	400	100
2	5	5	5	5	20	25	400	100
3	4	4	4	4	16	16	256	64
4	5	5	5	5	20	25	400	100
5	4	4	3	3	14	16	196	56
6	5	5	5	5	20	25	400	100
7	3	3	4	3	13	9	169	39
8	4	4	4	4	16	16	256	64
9	3	4	4	4	15	9	225	45
10	4	4	4	4	16	16	256	64
11	3	3	3	3	12	9	144	36
12	4	4	4	4	16	16	256	64
13	4	5	5	4	18	16	324	72
14	5	4	4	5	18	25	324	90
15	4	4	4	4	16	16	256	64
16	4	4	4	4	16	16	256	64
17	4	4	4	4	16	16	256	64
18	2	2	2	2	8	4	64	16
19	3	4	4	5	16	9	256	48
20	4	4	4	4	16	16	256	64
21	4	5	5	4	18	16	324	72
22	5	5	4	5	19	25	361	95
23	5	5	5	5	20	25	400	100
24	5	5	4	4	18	25	324	90

25	5	5	5	5	20	25	400	100
26	5	4	4	4	17	25	289	85
27	4	4	5	5	18	16	324	72
28	5	5	5	5	20	25	400	100
29	5	5	5	5	20	25	400	100
30	5	5	5	5	20	25	400	100
31	5	1	5	5	16	25	256	80
32	4	5	4	4	17	16	289	68
33	4	5	4	4	17	16	289	68
34	4	4	4	4	16	16	256	64
35	4	4	4	4	16	16	256	64
36	4	5	3	4	16	16	256	64
37	4	4	4	5	17	16	289	68
38	4	4	4	5	17	16	289	68
39	4	5	5	5	19	16	361	76
40	5	4	4	5	18	25	324	90
41	4	4	3	5	16	16	256	64
42	5	4	4	4	17	25	289	85
43	4	4	4	4	16	16	256	64
44	4	5	4	5	18	16	324	72
45	4	5	4	5	18	16	324	72
46	3	5	4	4	16	9	256	48
47	4	4	4	4	16	16	256	64
48	4	4	4	4	16	16	256	64
49	4	4	4	4	16	16	256	64
50	4	4	4	4	16	16	256	64
51	5	5	5	5	20	25	400	100
52	4	4	3	3	14	16	196	56
53	4	4	3	4	15	16	225	60
54	5	5	5	5	20	25	400	100
55	5	4	4	5	18	25	324	90
56	4	4	4	4	16	16	256	64
57	3	4	4	3	14	9	196	42
58	5	5	5	5	20	25	400	100
59	3	3	3	3	12	9	144	36
60	3	4	4	3	14	9	196	42
61	3	4	4	5	16	9	256	48
62	3	3	3	3	12	9	144	36
63	5	5	5	5	20	25	400	100
64	5	5	4	5	19	25	361	95
65	4	4	4	5	17	16	289	68
66	3	3	2	2	10	9	100	30
67	4	4	5	4	17	16	289	68

68	4	5	4	3	16	16	256	64
69	5	5	5	5	20	25	400	100
70	5	5	5	5	20	25	400	100
71	4	3	4	3	14	16	196	56
72	4	4	4	4	16	16	256	64
73	4	4	4	4	16	16	256	64
74	4	4	4	4	16	16	256	64
75	4	4	4	4	16	16	256	64
76	5	5	4	3	17	25	289	85
77	4	4	4	4	16	16	256	64
78	5	4	4	4	17	25	289	85
79	5	5	5	5	20	25	400	100
80	4	4	5	4	17	16	289	68
81	5	5	5	5	20	25	400	100
82	5	5	5	5	20	25	400	100
83	4	5	4	4	17	16	289	68
84	4	5	5	4	18	16	324	72
85	4	5	5	4	18	16	324	72
86	4	4	4	4	16	16	256	64
87	5	5	5	5	20	25	400	100
88	5	5	5	5	20	25	400	100
89	4	4	4	4	16	16	256	64
90	4	4	4	4	16	16	256	64
91	4	4	4	4	16	16	256	64
92	3	4	4	4	15	9	225	45
93	4	3	3	4	14	16	196	56
94	4	4	4	4	16	16	256	64
95	4	4	4	4	16	16	256	64
96	4	3	4	4	15	16	225	60
97	4	4	4	3	15	16	225	60
98	4	4	4	5	17	16	289	68
99	5	5	5	5	20	25	400	100
100	4	4	3	4	15	16	225	60
100	418	425	416	422	1681	1792	28799	7157

Dapat di cari nilai rhitung untuk pertanyaan X_{1.1} sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{100(7.157) - (418)(1.681)}{\sqrt{[100(1.792) - (418)^2 | 100(28.799) - (1.681)^2]}} = 0,83781$$

$$r_{hitung} = \frac{13042}{15566,8} = 0,83781$$

Pada pencarian nilai validitas menggunakan persamaan (3.1) nilai n= 100 yaitu dimana nilai jumlah sampel responden = 7.157 dikurangi dengan jumlah total varian butir pertanyaan dari X_{1.1} = 418 dikalikan dengan jumlah total setiap item = 1.681 hasilnya 13042, lalu di bagikan dengan jumlah sampel = 100 dikali dengan jumlah X_{1.1}² = 1.792 di kurangi dengan (Y)²= 418² n= 100 dikalikan jumlah Y² di kurang (Y)² hasilnya 15566,8 jadi total keseluruhan dari persamaan (3.1) adalah 0,83781. Selanjutnya untuk mencari rtabel sebagai berikut :

$$\begin{aligned} df &= (N-2) \\ &= 100-2 \\ &= 98. \end{aligned}$$

Jadi pada nilai di rtabel dengan taraf signifikasinya 5% di urutan 98 adalah 0,1966.

$$r_{hitung} \geq r_{tabel}$$

$$0,838 > 0,197 \text{ di katakan } \textit{valid}$$

Maka begitu juga dengan indikator pertanyaan selanjutnya menggunakan persamaan (3.1) diatas dapat dihasilkan tabel uji validitas setiap indikator pertanyaan pada bab IV hasil dan pembahasan.

III.6.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu uji prasyaratan penelitian mengenai layak atau tidak layak nya sebuah variabel penelitan yang digunakan menjadi alat mengumpulkan data yang tepat. Rumus alpha cronhbach adalah rumus yang digunakan untuk menguji relibitas secara manual. Adapun langkah pengerjakan nya berikut ini (Amanda dkk., 2019).

a. Menghitung nilai varian total :

$$\sum \sigma_b^2 = x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = \dots v_n$$

Keterangan : $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians semua item

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = v_n = \text{Varians item ke 1, 2, 3, \dots, n}$$

b. Menghitung nilai reabilitas :

$$r_{hitung} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right] \dots \dots \dots (3.2)$$

Keterangan :
 r_{hitung} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir/item
 V_t^2 = varian total

Syarat untuk uji reabilitas dapat dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas Cronbach Alpha > 0,6. Maka pernyataan pada dimensi tersebut adalah reliable (Prabowo, 2019).

Table III.3 Uji Reabilitas pertanyaan X₁

Responden	X _{1.1}	X _{1.2}	X _{1.3}	X _{1.4}	TotalX ₁
1	5	5	5	5	20
2	5	5	5	5	20
3	4	4	4	4	16
4	5	5	5	5	20
5	4	4	3	3	14
6	5	5	5	5	20
7	3	3	4	3	13
8	4	4	4	4	16
9	3	4	4	4	15
10	4	4	4	4	16
11	3	3	3	3	12
12	4	4	4	4	16

13	4	5	5	4	18
14	5	4	4	5	18
15	4	4	4	4	16
16	4	4	4	4	16
17	4	4	4	4	16
18	2	2	2	2	8
19	3	4	4	5	16
20	4	4	4	4	16
21	4	5	5	4	18
22	5	5	4	5	19
23	5	5	5	5	20
24	5	5	4	4	18
25	5	5	5	5	20
26	5	4	4	4	17
27	4	4	5	5	18
28	5	5	5	5	20
29	5	5	5	5	20
30	5	5	5	5	20
31	5	1	5	5	16
32	4	5	4	4	17
33	4	5	4	4	17
34	4	4	4	4	16
35	4	4	4	4	16
36	4	5	3	4	16
37	4	4	4	5	17
38	4	4	4	5	17
39	4	5	5	5	19
40	5	4	4	5	18
41	4	4	3	5	16
42	5	4	4	4	17
43	4	4	4	4	16
44	4	5	4	5	18
45	4	5	4	5	18
46	3	5	4	4	16
47	4	4	4	4	16
48	4	4	4	4	16
49	4	4	4	4	16
50	4	4	4	4	16
51	5	5	5	5	20
52	4	4	3	3	14
53	4	4	3	4	15
54	5	5	5	5	20
55	5	4	4	5	18

56	4	4	4	4	16
57	3	4	4	3	14
58	5	5	5	5	20
59	3	3	3	3	12
60	3	4	4	3	14
61	3	4	4	5	16
62	3	3	3	3	12
63	5	5	5	5	20
64	5	5	4	5	19
65	4	4	4	5	17
66	3	3	2	2	10
67	4	4	5	4	17
68	4	5	4	3	16
69	5	5	5	5	20
70	5	5	5	5	20
71	4	3	4	3	14
72	4	4	4	4	16
73	4	4	4	4	16
74	4	4	4	4	16
75	4	4	4	4	16
76	5	5	4	3	17
77	4	4	4	4	16
78	5	4	4	4	17
79	5	5	5	5	20
80	4	4	5	4	17
81	5	5	5	5	20
82	5	5	5	5	20
83	4	5	4	4	17
84	4	5	5	4	18
85	4	5	5	4	18
86	4	4	4	4	16
87	5	5	5	5	20
88	5	5	5	5	20
89	4	4	4	4	16
90	4	4	4	4	16
91	4	4	4	4	16
92	3	4	4	4	15
93	4	3	3	4	14
94	4	4	4	4	16
95	4	4	4	4	16
96	4	3	4	4	15
97	4	4	4	3	15
98	4	4	4	5	17

99	5	5	5	5	20
100	4	4	3	4	15

Dapat di cari nilai r uji reabilitas untuk pertanyaan X1 sebagai berikut:

a. Menghitung nilai varian total :

$$\begin{aligned} \sum \sigma_b^2 &= x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = \dots x_n \\ &= 0,45 + 0,53 + 0,46 + 0,53 = 1,98 \end{aligned}$$

Dalam menghitung nilai varian total terlebih dahulu jumlahkan setiap indikator pertanyaan yang dipilih oleh responden dimana jumlah $x_1 = 0,45$, $x_2 = 0,53$, $x_3 = 0,46$, $x_4 = 0,53$ jadi setiap jumlah indikator pertanyaan dijumlahkan dan hasilnya 1,98.

b. Menghitung nilai reabilitas :

$$\begin{aligned} r_{hitung} &= \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right] \\ r_{hitung} &= \left[\frac{4}{3} \right] \left[1 - \frac{1,98}{547} \right] = 0,850 \end{aligned}$$

Dalam pencarian menggunakan persamaan (3.2) hasil $k =$ jumlah sampel jadi jumlah sampel di bagi jumlah sampel di kurangi 1, selanjutnya $1 - 1,98$ yaitu hasil dari jumlah varian butir/ite dibagi dengan varian total jadi hasil dari rhitung uji reabilitas yaitu 0,850. Jadi hasil dari rhitung uji reabilitas yaitu $0,850 > 0,6$ jadi di katakan reliabel. Maka begitu juga dengan variabel selanjutnya menggunakan persamaan (3.2) diatas dapat dihasilkan tabel uji reabilitas setiap variabel pada bab IV hasil dan pembahasan.

III.6.3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis dan menarik kesimpulan terhadap permasalahan yang diteliti. Uji signifikan (uji statistik t) tujuannya menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen ke variabel dependen. Pengujian ini bisa untuk melihat signifikansi dan nilai t_{hitung} dibandingkan t_{tabel}

dari masing-masing variabel. Mencari t tabel itu menggunakan rumus $t = (a/2 : n-k-1)$. T hitung digunakan untuk mengetahui nilai kualitas regresi dari setiap variabel, lalu t tabel adalah jenis tabel distribusi, t tabel digunakan untuk mengkonfirmasi nilai tersebut.

Dalam penelitian ini yang di lihat adalah uji t untuk melihat signifikansi pengaruh tidak langsung antara variabel Ekpektasi kinerja, Ekpektasi usaha, dan Faktor sosial terhadap variabel Niat penggunaan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis hubungan antar variabel pada keluaran aplikasi SPSS versi 25. Oleh karena itu hipotesis dari penelitian ini yaitu:

- H_1 : Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_{01} : Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_2 : Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_{02} : Ekspektasi usaha (*effort expectancy*)) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_3 : Faktor sosial (*social influence*)) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_{03} : Faktor sosial (*social influence*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
- H_4 : Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

H04 : Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) tidak berpengaruh terhadap niat pengguna (*behavioral intention*) dalam penggunaan *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

Analisis regresi linear digunakan untuk mengetahui pola variabel *dependent* dapat di predisikan melalui variabel *independent*. Adapun persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y = a + bX \dots\dots(3.3)$$

Keterangan :

Y = Variabel *dependent*

a = Suatu bilangan konstanta yang merupakan nilai Y apabila X=0

b = Angka arah (koefesien regresi)

X = Variabel *independent*

Langkah langkah dalam analisis regresi linear adalah :

1. Menghitung nilai konstanta (a)

Yang dimaksud konstanta a dalam uji regresi linear adalah variabel Y apabila X=0. Rumus yang di gunakan adalah :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} \dots\dots(3.4)$$

Keterangan :

a = konstanta

$\sum X$ = Jumlah pengamatan variabel X

$\sum Y$ = Jumlah pengamatan variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah kuadrat item pertanyaan variabel X

$(\sum X)^2$ = Kuadrat dari jumlah item pertanyaan variabel X

2. Menghitung nilai Koefisien Regresi (b)

Nilai koefisien regresi, bila nilai b positif (+), maka arah regresi akan naik dan apabila nilai b negatif (-), maka arah regresi turun. Rumus yang di pergunakan adalah :

$$b = \frac{n (\sum X_i Y_i) - (\sum X_i) (\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} \dots\dots\dots(3.5)$$

Keterangan :

b = koefisien regresi

$\sum X$ = Jumlah pengamatan variabel X

$\sum Y$ = Jumlah pengamatan variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah kuadrat item pertanyaan variabel X

$(\sum X)^2$ = Kuadrat dari jumlah item pertanyaan variabel X

n = Banyaknya respon

Berikut adalah contoh perhitungan nilai konstanta (a) atau variabel X_1 (Ekpektasi kinerja) terhadap perhitungan nilai koefisien regresi (b) atau variabel Y (Niat penggunaan).

Table III.4 Variabel X_1 terhadap variabel Y

Responden	X_1	Y	X^2	Y^2	$X*Y$
1	20	9	400	81	180
2	20	10	400	100	200
3	16	8	256	64	128
4	20	9	400	81	180
5	14	10	196	100	140
6	20	10	400	100	200
7	13	9	169	81	117
8	16	9	256	81	144
9	15	10	225	100	150
10	16	7	256	49	112
11	12	6	144	36	72
12	16	9	256	81	144
13	18	8	324	64	144
14	18	8	324	64	144

15	16	8	256	64	128
16	16	7	256	49	112
17	16	8	256	64	128
18	8	6	64	36	48
19	16	8	256	64	128
20	16	10	256	100	160
21	18	9	324	81	162
22	19	9	361	81	171
23	20	9	400	81	180
24	18	10	324	100	180
25	20	8	400	64	160
26	17	9	289	81	153
27	18	10	324	100	180
28	20	9	400	81	180
29	20	10	400	100	200
30	20	8	400	64	160
31	16	9	256	81	144
32	17	9	289	81	153
33	17	8	289	64	136
34	16	7	256	49	112
35	16	7	256	49	112
36	16	7	256	49	112
37	17	9	289	81	153
38	17	9	289	81	153
39	19	10	361	100	190
40	18	9	324	81	162
41	16	8	256	64	128
42	17	10	289	100	170
43	16	6	256	36	96
44	18	10	324	100	180
45	18	8	324	64	144
46	16	10	256	100	160
47	16	8	256	64	128
48	16	8	256	64	128
49	16	8	256	64	128
50	16	8	256	64	128
51	20	6	400	36	120
52	14	10	196	100	140
53	15	8	225	64	120
54	20	6	400	36	120
55	18	8	324	64	144
56	16	8	256	64	128
57	14	6	196	36	84

58	20	6	400	36	120
59	12	7	144	49	84
60	14	6	196	36	84
61	16	6	256	36	96
62	12	6	144	36	72
63	20	3	400	9	60
64	19	10	361	100	190
65	17	8	289	64	136
66	10	6	100	36	60
67	17	6	289	36	102
68	16	6	256	36	96
69	20	10	400	100	200
70	20	9	400	81	180
71	14	6	196	36	84
72	16	8	256	64	128
73	16	9	256	81	144
74	16	8	256	64	128
75	16	8	256	64	128
76	17	8	289	64	136
77	16	7	256	49	112
78	17	8	289	64	136
79	20	9	400	81	180
80	17	7	289	49	119
81	20	7	400	49	140
82	20	9	400	81	180
83	17	10	289	100	170
84	18	6	324	36	108
85	18	8	324	64	144
86	16	8	256	64	128
87	20	8	400	64	160
88	20	10	400	100	200
89	16	8	256	64	128
90	16	8	256	64	128
91	16	5	256	25	80
92	15	8	225	64	120
93	14	8	196	64	112
94	16	8	256	64	128
95	16	10	256	100	160
96	15	7	225	49	105
97	15	10	225	100	150
98	17	10	289	100	170
99	20	8	400	64	160
100	15	6	225	36	90

100	1681	809	28799	6751	13694
-----	------	-----	-------	------	-------

Diketahui :

$$\sum X = 1681$$

$$\sum X^2 = 28799$$

$$\sum Y = 809$$

$$\sum Y^2 = 6751$$

$$\sum XY = 13694$$

$$n = 100$$

a. Menghitung nilai konstanta (a)

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$a = \frac{(809)(28799) - (1681)(13694)}{100(28799) - (1681)^2}$$

$$a = \frac{23298391 - 23019614}{2879900 - 2825761}$$

$$a = 5,149.$$

b. Menghitung nilai koefisien regresi (b)

$$b = \frac{n (\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{100(13694) - (1681)(809)}{100(28799) - (1681)^2}$$

$$b = \frac{1369400 - 1359929}{2879900 - 2825761}$$

$$b = 0,175.$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat diperoleh persamaan regresi linear sebagai berikut :

$$Y = 5,149 + 0,175 X_1$$

Dimana X_1 = Ekspektasi Kinerja

Y = Niat penggunaan

Jika nilai $X_1 = 0$ akan di peroleh $Y = 5,149$

Artinya nilai konstanta a sebesar 5,149 dimana nilai ini menunjukkan bahwa pada saat Ekspektasi kinerja (X_1) bernilai 0, maka Niat penggunaan (Y) akan tetap bernilai 5,149. Koefisiensi regresi nilai b sebesar 0,175 (positif) menunjukkan pengaruh yang searah, artinya Niat penggunaan (Y) berpengaruh terhadap Ekspektasi kinerja (X_1).

c. Menghitung nilai Koefisien korelasi

Untuk mencari nilai dari uji hipotesis variabel Ekspektasi kinerja (X_1) dengan menggunakan pendekatan koefisien korelasi Pearson dengan rumus persamaan (3.1) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{100(13694) - (1681)(809)}{\sqrt{[100(28799) - (1681)^2][100(6751) - (809)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{9471}{3341096} = 0,283$$

Selanjutnya mencari uji t dalam hipotesis Ekspektasi Kinerja (X_1) terhadap niat penggunaan (Y) menggunakan regresi linear dengan persamaan sebagai berikut (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2018):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots\dots\dots(3.6)$$

Keterangan :

- t = nilai t hitung
- r = koefisien korelasi X
- n = jumlah responden

Apabila signifikansi < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan apabila signifikansi > 0,05 dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak (Hagu dkk., 2023).

Dapat di cari nilai uji t untuk variabel X_1 sebagai berikut:

Diketahui :

$$r = 0,283$$

$$n = 100$$

d. Menghitung nilai Uji t_{hitung}

Untuk mencari nilai dari uji t_{hitung} variabel Ekspektasi kinerja (X_1) dengan menggunakan persamaan (3.6) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 t &= \frac{0,283\sqrt{100-2}}{\sqrt{1-(0,283)^2}} \\
 &= \frac{0,283\sqrt{98}}{\sqrt{100-n-(0,080089)}} \\
 &= \frac{0,283\sqrt{9,89}}{\sqrt{0,930831}} \\
 &= \frac{2,79887}{0,959119} \\
 &= 2,91816
 \end{aligned}$$

Jadi hasil dari pencarian uji t menggunakan persamaan (3.6) adalah nilai r= koefisien korelasi dari X_1 bernilai 0,283 kemudian nilai $n = 100-2 = 98$ adalah 9,89 lalu 1- akar 0,063 yaitu 0,930831 dan dibagikan sehingga mendapatkan hasil

2,91816, dan dibulatkan menjadi 2.926. Kemudian dilakukan proses untuk mendapatkan nilai t_{tabel} menggunakan rumus berikut ini :

$t_{\text{tabel}} = t (\alpha/2 : n-k-1)$ dengan nilai alpha (α) = 5% , sehingga

$$t_{\text{tabel}} = t (0,05/2) : 100-4-1$$

$$= 0,025 : 95$$

$$= 1,985$$

e. Mencari nilai $\text{sign}(p\text{-value})$

Untuk mencari nilai $\text{sign}(p\text{-value})$ variabel Ekspektasi kinerja (X_1) dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

Keterangan :

n = nilai sampel

k = variabel keseluruhan

maka,

$$DF = n-k$$

$$= 100-5$$

$$= 95$$

$$DF = (\text{TDIST},95,2) = 0,004$$

Hasil pencarian nilai $\text{sign}(p\text{-value})$ dimana nilai 95 adalah nilai hasil dari DF dan 2 adalah hipotesis yang di pakai di penelitian ini adalah jalur dua arah (*Two tails*). Sesuai dengan pengujian X_1 terhadap Y yaitu hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sign. adalah $0,004 < 0,50$ dan nilai t hitung yaitu $2,926 >$ nilai t tabel yaitu 1,985 maka H_{01} di tolak dan H_1 di terima. Jadi Ekpektasi kinerja terhadap niat penggunaan berpengaruh signifikan. Maka begitu juga dengan variabel selanjutnya menggunakan persamaan (3.6) diatas dapat dihasilkan tabel hipotesis pada bab IV hasil dan pembahasan.

Pada pengujian hipotesis selanjutnya analisis koefiensi determinasi dimana hasil signifikansi nilainya dalam bentuk persentase. Untuk hasil varibel X_1 dinyatakan nilai koefisiensi determinan adalah sebagai berikut :

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

$$= 263^2 \times 100\%$$

$$= 80.089 \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinan pada X_1 adalah sebesar 80% yang artinya variabel Ekpektasi Kinerja(X_1) memberikan kontribusi sebesar 80% terhadap Niat penggunaan(Y).

III.7 Tampilan Antar Muka (*Front-end*) aplikasi

Dalam menggunakan aplikasi melibatkan *User* dan *Admin*, Langkah pertama yaitu Admin menginput data-data ke dalam aplikasi, dan selanjutnya *User* mendaftarkan diri pada aplikasi untuk menggunakan segala fasilitas-fasilitas di dalam aplikasi serta dapat memilih paket-paket wisata yang sudah tersedia serta melakukan pembayaran pada aplikasi tersebut. Setelah di verifikasi oleh admin maka wisatawan dapat melakukan kunjungan wisata sesuai dengan jadwal yang telah di tentukan.

III.7.1. Menu Utama

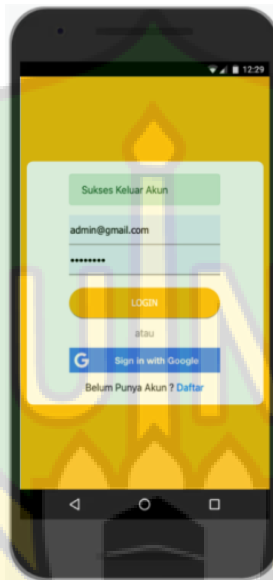
Menu utama merupakan menu yang tampil pada saat diakses aplikasi pertama, aplikasi ini di hanya dapat di gunakan pada *mobile apps*. Pada halaman ini menjelaskan tentang informasi, sejarah atau wisata-wisata yang terdapat di Kabupaten Aceh Barat Daya yang terlihat pada gambar III.1 di bawah.



Gambar III.1 Menu Utama

III.7.2. Login

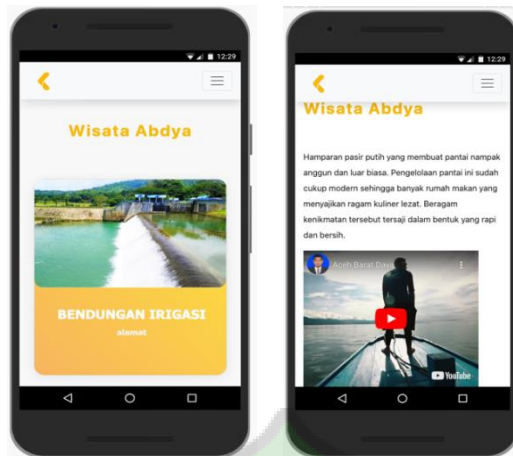
Form *login* merupakan akses untuk masuk ke dalam aplikasi wisata, login ini ada dua model yaitu untuk *Admin* dan *User*. Fungsi Admin disini adalah bisa menginput data-data wisata dan mengelola proses pengguna (*User*) yang telah mendaftarkan diri, fungsi pengguna disini dapat terlebih dahulu mendaftarkan diri sesuai dengan identitasnya dan pengguna dapat melakukan proses pemesanan dan melihat jadwal pemesanannya sesuai dengan jadwal yang di inginkan. Untuk lebih lanjut seperti pada Gambar III.2 di bawah.



Gambar III.2 Login

III.7.3. Referensi Wisata Abdya

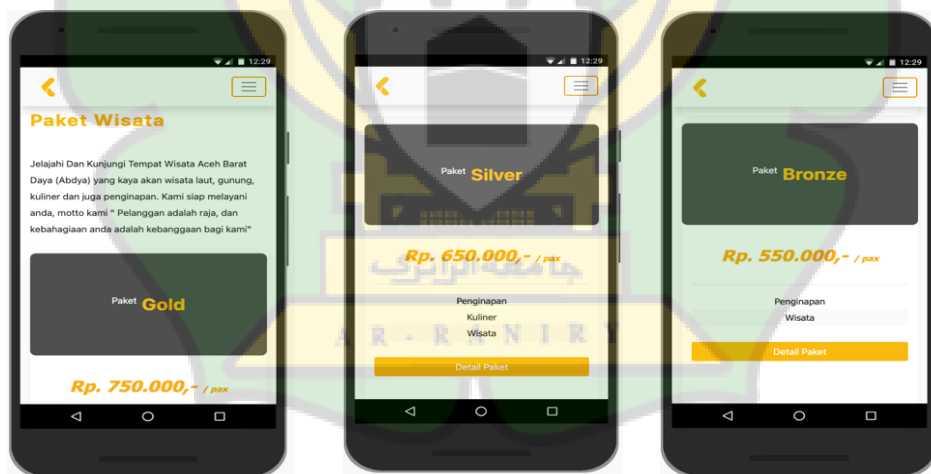
Pada menu ini juga menampilkan referensi data wisata, jadi *admin* menginput beberapa data wisata yang ada di daerah abdya, serta muncul beberapa biaya paket dan fasilitas yang disediakan. Inputan ini lengkap dengan alamat dan lain sebagainya. Untuk lebih lanjut seperti pada Gambar III.3 di bawah.



Gambar III.3 Referensi Wisata

III.7.4. Paket Wisata

Paket wisata disini merupakan pengabungan dari komponen-komponen wisata yaitu seperti Transportasi, Wisata, Kuliner dan lain sebagainya. Paket wisata adalah suatu perjalanan wisata yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu *Travel agent* atau biro perjalanan atas resiko dan tanggung jawab.

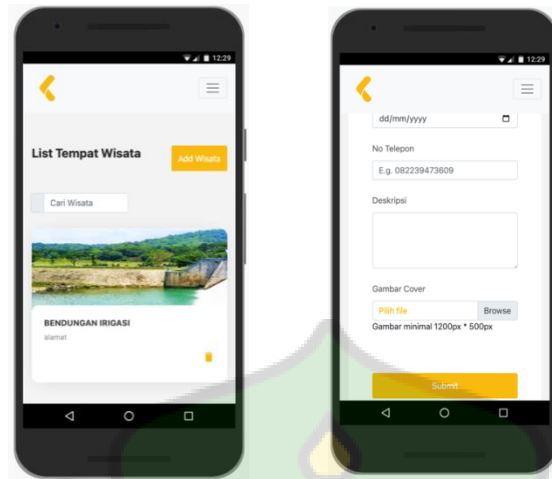


Gambar III.4 Paket Wisata

III.7.5. Input Data Wisata

Input data wisata disini merupakan inputan untuk wisata-wisata yang ada di daerah abdya, data yang masukan adalah nama tempat wisata, alamat wisata, tanggal di bukanya wisata, nomor telfon pemandu wisata, dan deskripsi sedikit

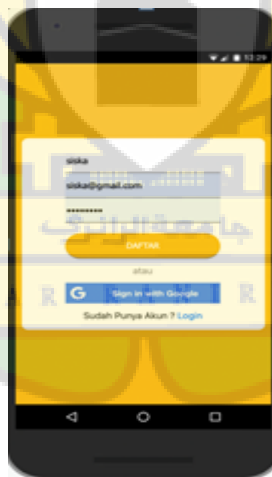
tentang wisata tersebut serta gambar wisatanya di halaman tersebut. Untuk lebih jelasnya terlihat seperti pada Gambar III.5.



Gambar III.5 *Input Data Wisata*

III.7.6. Resgitrasi *User*

Input data registrasi digunakan untuk menggunakan aplikasi wisata dan melakukan transaksi bagi yang akan menggunakan fasilitas yang digunakan untuk *booking* .Untuk lebih jelasnya seperti pada Gambar III.6 di bawah.

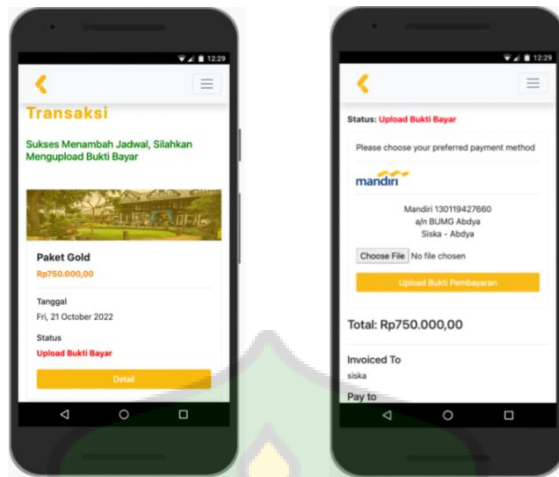


Gambar III.6. Registrasi *User*

III.7.7. Pemesanan Tempat Wisata (*Booking*)

Fungsi *booking* adalah untuk pemesanan wisata sesuai paket yang diarahkan, untuk pemesanan *User* perlu adanya akun terlebih dahulu agar bisa melakukan pemesanan dan kemudian wisatawan dapat memilih paket wisata dan

selanjutnya memilih jadwal yang ingin di pesan .Untuk lebih jelasnya seperti pada Gambar III.7 di bawah.



Gambar III.7 Booking



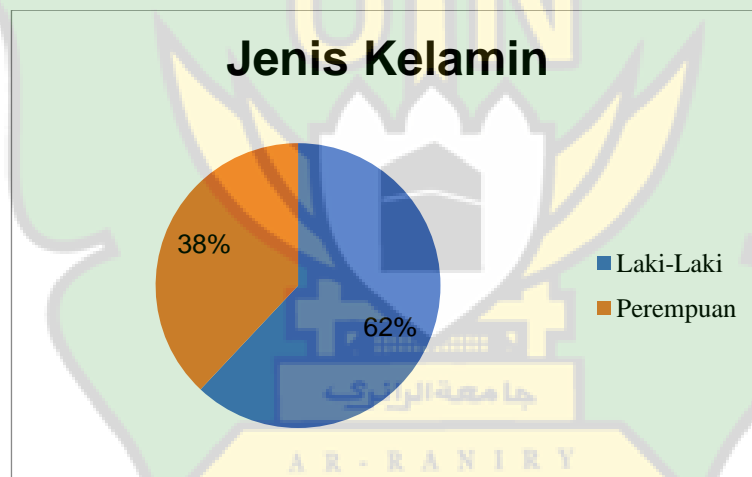
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1 Hasil

IV.1.1. Deskripsi Data

Dari hasil penyebaran kuesioner yang sudah dilakukan dari tanggal 21 Februari sampai dengan 24 Februari 2023 melalui lembaran kuesioner secara *offline* yang telah dibagikan kepada Mahasiswa Uin Ar-raniry. Responden dalam penelitian ini berjumlah 100 sampel. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, pengalaman, kerelaan menggunakan, waktu yang sudah dihabiskan dalam menggunakan aplikasi, aplikasi yang sering digunakan untuk pemesanan tempat wisata, dan wisata apa saja yang ingin di kunjungi dalam *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

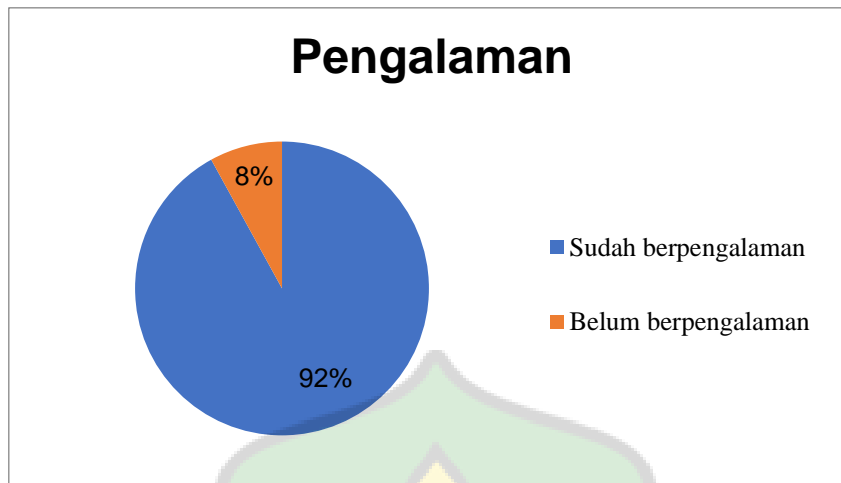
a. Jenis Kelamin



Gambar IV.1. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner sebagaimana dirangkum dalam Gambar IV.1 sesuai dengan jenis kelamin terdapat 100 responden diketahui bahwa responden laki-laki berjumlah 62 orang dan perempuan berjumlah 38 orang.

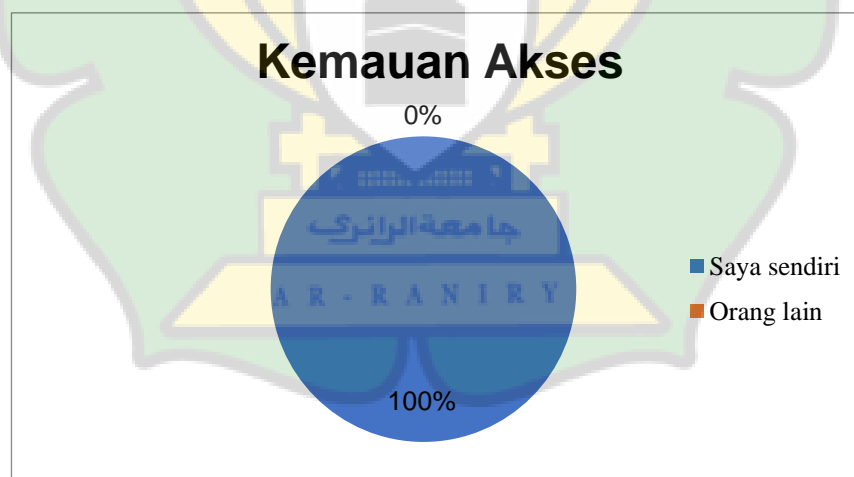
b. Pengalaman



Gambar IV.2 Pengalaman

Berdasarkan pengalaman terkait dengan penyebaran kuesioner sebagaimana dirangkum dalam Gambar IV.2 diantara responden terdapat 92 orang yang berpengalaman dan sisanya 8 orang yang belum berpengalaman.

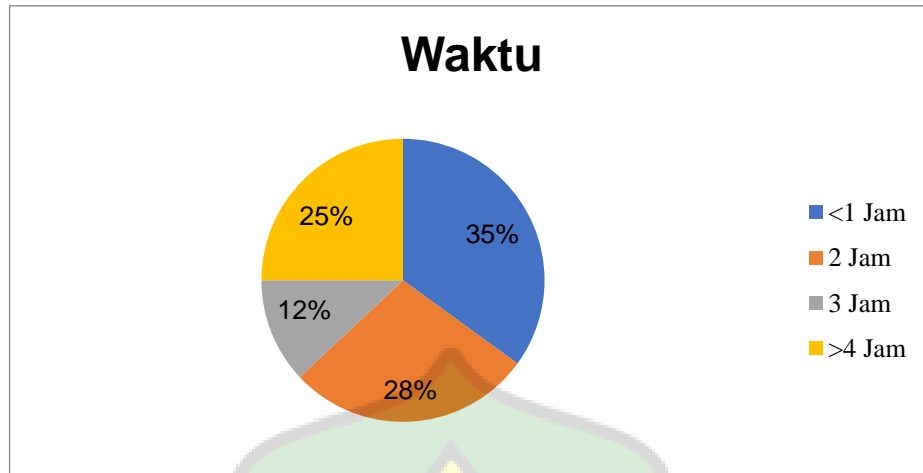
c. Kemauan Akses



Gambar IV.3 Kemauan Akses Aplikasi

Berdasarkan Gambar IV.3 kemauan dalam menggunakan *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya* atas kemauan saya sendiri berjumlah 100 orang, dan atas kemauan orang lain berjumlah 0 atau tidak ada yang memilih.

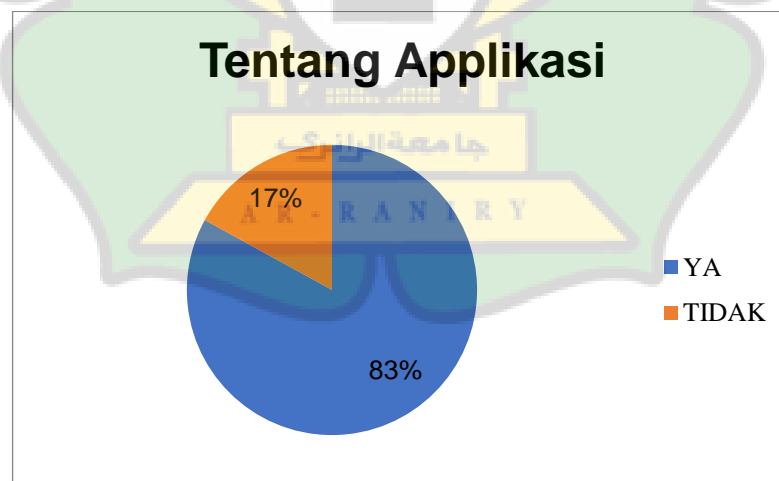
d. Waktu



Gambar IV.4 Kemauan Akses Aplikasi

Berdasarkan Gambar IV.4 waktu yang dihabiskan untuk mengakses aplikasi dalam *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya*. terdapat 100 orang menghabiskan waktu kurang dari 1 jam, 35 orang menghabiskan waktu 2 jam 28 orang, menghabiskan waktu 3 jam 12 orang dan yang menghabiskan waktu > 4 jam 25 orang.

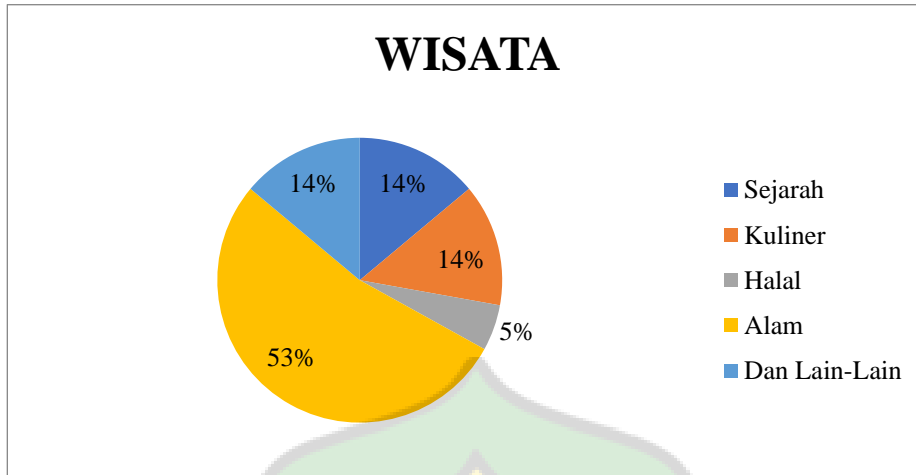
e. Tentang Aplikasi



Gambar IV.5 Tentang Aplikasi

Berdasarkan Gambar IV.5 dalam mencari tahu tentang lokasi wisata melalui Aplikasi berbasis Mobile yang menjawab Ya 83 orang dan yang menjawab Tidak 17 orang.

f. Wisata



Gambar IV.6 Tentang Aplikasi

Kemudian berdasarkan Gambar IV.6 Wisata yang di kunjungi melalui fasilitas *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya* . Wisata Sejarah 16 orang, Wisata Kuliner 16 orang, Wisata Halal 6 orang, Wisata Alam 61 orang , Dan Lain-lain 16 orang.

IV.1.2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian juga diperlukan untuk melihat beberapa karakteristik data yang meliputi jumlah sampel, skor minimum, skor maximum, rata-rata, dan standa deviasi sebagaimana pada Tabel IV.1 berikut.

Tabel IV.1 Deskriptif Data

	N	Min	Max	Mean	Std.Deviation
Ekspektasi Kinerja	100	8	20	16,81	2,339
Ekspektasi Usaha	100	10	20	16,24	2,314
Faktor Sosial	100	11	25	19,34	2,679
Kondisi Fasilitas	100	5	10	8,57	1,066
Niat Penggunaan	100	3	10	8,09	1,443
Valid N (listwise)	100				

Berdasarkan Tabel IV.1 diketahui bahwa variabel ekspektasi kinerja memiliki nilai minimum 8 dan nilai maksimum 20, sedangkan variabel ekpektasi usaha memiliki nilai minimum 10 dan nilai maksimum 20, variabel faktor sosial memiliki nilai minimum 11 dan nilai maksimum 25, variabel kondisi fasilitas memiliki nilai minimum 5 dan nilai maksimum 10, dan variabel Niat penggunaan memiliki nilai minimum 10 dan nilai maksimum 20.

Variabel ekpektasi kinerja memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 16,81 dan standar deviasi 2,339. Variabel ekspektasi usaha memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 16,24, dan standar deviasi 2,314. Variabel faktor sosial memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 19,34 dan standar deviasi 2,679. Variabel kondisi fasilitas memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 8,57 dan standar deviasi 1,066. Variabel niat penggunaan memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 8,09 dan standar deviasi 1,443.

a. Distribusi Jawaban Responden terhadap Jawaban Ekpektasi Kinerja (X₁)

Dalam penelitian ini, variabel ekpektasi kinerja dijelaskan dalam 4 indikator pertanyaan. Tingkat persetujuan responden terhadap indikator-indikator yang merepresentasikan ekpektasi kinerja dapat dilihat dari pilihan jawaban yang diberikan responden sebagaimana yang ditunjukkan dalam tabel IV.2.

Tabel IV.2 Persepsi Responden terhadap Ekpektasi Kinerja

No.	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean
1.	X1.1	0	1	12	55	32	4,18
2.	X1.2	1	1	8	52	38	4,25
3.	X1.3	0	2	10	58	30	4,16
4.	X1.4	0	2	12	48	38	4,22

Pada tabel IV.2 di ketahui jumlah jawaban responden terhadap ekpektasi kinerja menurut skala penentuan jawaban responden dengan rata rata (*mean*) tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban respon terhadap Ekspektasi Kinerja (X_1) yang di proses melalui software SPSS di dapatkan hasil sebagai berikut :

X1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	12	12,0	12,0	13,0
	Setuju	55	55,0	55,0	68,0
	Sangat Setuju	32	32,0	32,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X1.1

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,18
Std. Deviation		,672
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.7 Olah data SPSS X1.1

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X1.1 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 12, (S) 55, (SS) 32 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,18 std.deviasi ,672 minimum 2 dan maximum 5.

X1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	2,0
	Netral	8	8,0	8,0	10,0
	Setuju	52	52,0	52,0	62,0
	Sangat Setuju	38	38,0	38,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Statistics

X1.2		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,25
Std. Deviation		,730
Minimum		1
Maximum		5

Gambar IV.8 Olah data X1.2

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X1.2 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 1, Netral 8, (S) 55, (SS) 38 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,25 std.deviiasi ,730 minimum 1 dan maximum 5.

X1.3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2,0	2,0	2,0
	Netral	10	10,0	10,0	12,0
	Setuju	58	58,0	58,0	70,0
	Sangat Setuju	30	30,0	30,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Statistics

X1.3		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,16
Std. Deviation		,677
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.9 Olah data SPSS X1.3

Dari hasil gambar IV.9 jawaban respon terhadap X1.3 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 2, Netral 10, (S) 58, (SS) 30 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,16 std.deviiasi ,677 minimum 2 dan maximum 5.

X1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2,0	2,0	2,0
	Netral	12	12,0	12,0	14,0
	Setuju	48	48,0	48,0	62,0
	Sangat Setuju	38	38,0	38,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X1.4		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,22
Std. Deviation		,733
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.10 Olah data X1.4

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X1.4 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 2, Netral 12, (S) 48, (SS) 38 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,22 std.deviasi ,733 minimum 2 dan maximum 5.

b. Distribusi Jawaban Responden terhadap Ekpektasi Usaha (X₂)

Dalam penelitian ini, variabel ekpekasi kinerja dijelaskan dalam 4 indikator pertanyaan. Tingkat persetujuan responden terhadap indikator-indikator yang merepresentasikan ekpektasi kinerja dapat dilihat dari pilihan jawaban yang diberikan responden sebagaimana yang ditunjukkan dalam tabel IV.3.

Tabel IV.3 Persepsi Responden terhadap Ekpektasi Usaha

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean
1.	X2.1	1	1	25	49	24	3,94
2.	X2.2	1	3	14	54	28	4,05
3.	X2.3	0	1	14	59	26	4,10

4.	X2.4	0	0	16	53	31	4,15
----	------	---	---	----	----	----	------

Berdasarkan tabel IV.3 di ketahui jumlah jawaban responden terhadap ekpektasi usaha menurut skala penentuan jawaban responden dengan rata rata (*mean*) tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban respon terhadap Ekspektasi Kinerja (X₂) yang di proses melalui software SPSS di dapatkan hasil sebagai berikut :

X2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	2,0
	Netral	25	25,0	25,0	27,0
	Setuju	49	49,0	49,0	76,0
	Sangat Setuju	24	24,0	24,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X2.1	
N	Valid 100
	Missing 0
Mean	3,94
Std. Deviation	,789
Minimum	1
Maximum	5

Gambar IV.11 Olah data SPSS X2.1

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X2.1 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 1, Netral 25, (S) 49, (SS) 24 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,94 std.deviasi ,789 minimum 1 dan maximum 5.

X2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	3	3,0	3,0	4,0
	Netral	14	14,0	14,0	18,0
	Setuju	54	54,0	54,0	72,0
	Sangat Setuju	28	28,0	28,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0

Statistics

X2.2

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,05
Std. Deviation		,796
Minimum		1
Maximum		5

Gambar IV.12 Olah data SPSS X2.2

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X2.2 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 3, Netral 14, (S) 54, (SS) 28 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,05 std.deviiasi ,796 minimum 1 dan maximum 5.

X2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	14	14,0	14,0	15,0
	Setuju	59	59,0	59,0	74,0
	Sangat Setuju	26	26,0	26,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0

Statistics

X2.3

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,10
Std. Deviation		,659
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.13 Olah data SPSS X2.3

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X2.3 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 14, (S) 59, (SS) 26 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,10 std.deviasi ,659 minimum 2 dan maximum 5.

X2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Netral	16	16,0	16,0	16,0
	Setuju	53	53,0	53,0	69,0
	Sangat Setuju	31	31,0	31,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X2.4

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,15
Std. Deviation		,672
Minimum		3
Maximum		5

Gambar IV.14 Olah data SPSS X2.4

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X2.4 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 0, Netral 16, (S) 53, (SS) 31 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,15 std.deviasi ,672 minimum 3 dan maximum 5.

c. Distribusi Jawaban Responden terhadap Faktor Sosial (X₃)

Dalam penelitian ini, variabel ekpekasi kinerja dijelaskan dalam 5 indikator pertanyaan. Tingkat persetujuan responden terhadap indikator-indikator yang merepresentasikan ekpektasi kinerja dapat dilihat dari pilihan jawaban yang diberikan responden sebagaimana yang ditunjukkan dalam tabel IV.4.

Tabel IV.4 Persepsi Responden terhadap Faktor Sosial

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean
1.	X3.1	0	2	24	52	22	3,94
2.	X3.2	1	5	28	50	16	3,75
3.	X3.3	0	1	20	62	17	3,95
4.	X3.4	0	4	26	55	15	3,81
5.	X3.5	1	5	15	62	17	3,89

Berdasarkan tabel IV.4 di ketahui jumlah jawaban responden terhadap faktor sosial menurut skala penentuan jawaban responden dengan rata rata (*mean*) tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban respon terhadap Ekspektasi Kinerja (X₃) yang di proses melalui software SPSS di dapatkan hasil sebagai berikut :

X3.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2,0	2,0	2,0
	Netral	24	24,0	24,0	26,0
	Setuju	52	52,0	52,0	78,0
	Sangat Setuju	22	22,0	22,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X3.1

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3,94
Std. Deviation		,736
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.15 Olah data SPSS X3.1

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X3.1 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 2, Netral 24, (S) 52, (SS) 22 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,94 std.deviiasi ,739 minimum 2 dan maximum 5.

X3.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	5	5,0	5,0	6,0
	Netral	28	28,0	28,0	34,0
	Setuju	50	50,0	50,0	84,0
	Sangat Setuju	16	16,0	16,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Statistics

X3,2

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3,75
Std. Deviation		,821
Minimum		1
Maximum		5

Gambar IV.16 Olah data SPSS X3.2

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X3.2 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 5, Netral 28, (S) 50, (SS) 16 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,75 std.deviasi ,821 minimum 1 dan maximum 5.

X3.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	20	20,0	20,0	21,0
	Setuju	62	62,0	62,0	83,0
	Sangat Setuju	17	17,0	17,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X3.3

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3,95
Std. Deviation		,642
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.17 Olah data SPSS X3.3

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X3.3 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 20, (S) 62, (SS) 17 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,95 std.deviasi ,642 minimum 2 dan maximum 5.

X3.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	4,0	4,0	4,0
	Netral	26	26,0	26,0	30,0
	Setuju	55	55,0	55,0	85,0
	Sangat Setuju	15	15,0	15,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X3.4

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3,81
Std. Deviation		,734
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.18 Olah data SPSS X3.4

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X3.4 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 4, Netral 26, (S) 55, (SS) 15 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,81 std.deviiasi ,734 minimum 2 dan maximum 5.

X3.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	5	5,0	5,0	6,0
	Netral	15	15,0	15,0	21,0
	Setuju	62	62,0	62,0	83,0
	Sangat Setuju	17	17,0	17,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Statistics

X3,5

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		3,89
Std. Deviation		,777
Minimum		1
Maximum		5

Gambar IV.19 Olah data SPSS X3.5

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X3.5 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 5, Netral 15, (S) 62, (SS) 17 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 3,89 std.deviasi ,777 minimum 1 dan maximum 5.

d. Distribusi Jawaban Responden terhadap Kondisi Fasilitas (X4)

Dalam penelitian ini, variabel ekpekasi kinerja dijelaskan dalam 2 indikator pertanyaan. Tingkat persetujuan responden terhadap indikator-indikator yang merepresentasikan ekpektasi kinerja dapat dilihat dari pilihan jawaban yang diberikan responden sebagaimana yang ditunjukkan dalam tabel IV.5

Tabel IV.5 Persepsi Responden terhadap Kondisi Fasilitas

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean
1.	X4.1	0	1	3	55	41	4,36
2.	X4.2	0	1	12	52	35	4,21

Berdasarkan tabel IV.5 di ketahui jumlah jawaban responden terhadap kondisi fasilitas menurut skala penentuan jawaban responden dengan rata rata (*mean*) tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban respon terhadap Ekspektasi Kinerja (X4) yang di proses melalui software SPSS di dapatkan hasil sebagai berikut :

X4.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	3	3,0	3,0	4,0
	Setuju	55	55,0	55,0	59,0
	Sangat Setuju	41	41,0	41,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X4.1

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,36
Std. Deviation		,595
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.20 Olah data SPSS X4.1

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X4.1 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 3, (S) 55, (SS) 41 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,39 std.deviiasi ,595 minimum 2 dan maximum 5.

X4.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	12	12,0	12,0	13,0
	Setuju	52	52,0	52,0	65,0
	Sangat Setuju	35	35,0	35,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

X4.2

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,21
Std. Deviation		,686
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.21 Olah data SPSS X4.2

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap X4.2 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 12, (S) 52, (SS) 35 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,21 std.deviiasi ,686 minimum 2 dan maximum 5.

e. Distribusi Jawaban Responden terhadap Niat Penggunaan (Y₁)

Dalam penelitian ini, variabel ekpekasi kinerja dijelaskan dalam 2 indikator pertanyaan. Tingkat persetujuan responden terhadap indikator-indikator yang merepresentasikan ekpektasi kinerja dapat dilihat dari pilihan jawaban yang diberikan responden sebagaimana yang ditunjukkan dalam tabel IV.6

Tabel IV.6 Persepsi Responden terhadap Niat Penggunaan

No	Indikator	STS	TS	N	S	SS	Mean
1.	Y1.1	0	1	24	40	35	4,09
2.	Y1.2	1	1	21	51	25	4,00

Berdasarkan tabel IV.6 di ketahui jumlah jawaban responden terhadap niat penggunaan menurut skala penentuan jawaban responden dengan rata rata (*mean*) tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban respon terhadap Ekspektasi Kinerja (Y₁) yang di proses melalui software SPSS di dapatkan hasil sebagai berikut :

Y1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	24	24,0	24,0	25,0
	Setuju	40	40,0	40,0	65,0
	Sangat Setuju	35	35,0	35,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

Y1.1

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,09
Std. Deviation		,793
Minimum		2
Maximum		5

Gambar IV.22 Olah data SPSS Y1.1

Dari hasil gambar IV.22 jawaban respon terhadap Y1.1 adalah yang memilih (STS) 0, (TS) 1, Netral 24, (S) 40, (SS) 35 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,09 std.deviasi ,793 minimum 2 dan maximum 5.

Y1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	2,0
	Netral	21	21,0	21,0	23,0
	Setuju	51	51,0	51,0	74,0
	Sangat Setuju	26	26,0	26,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Statistics

Y1.2		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4,00
Std. Deviation		,778
Minimum		1
Maximum		5

Gambar IV.23 Olah data SPSS Y1.2

Dari hasil gambar di atas jawaban respon terhadap Y1.2 adalah yang memilih (STS) 1, (TS) 1, Netral 21, (S) 51, (SS) 26 jadi totalnya adalah 100 responden dan mean 4,00 std.deviasi ,778 minimum 1 dan maximum 5.

IV.2 Analisis Output Menggunakan SPSS (*Statistical Product and service solution*)

IV.2.1. Uji Validitas

Berikut adalah tabel hasil dari uji validitas yang telah di lakukan:

Tabel IV.7 Rekapitulasi Uji Validitas

Indikator pertanyaan	N	rhitung	rtabel	Keterangan
X1.1	100	,838	,197	<i>Valid</i>
X1.2	100	,786	,197	<i>Valid</i>
X1.3	100	,855	,197	<i>Valid</i>
X1.4	100	,850	,197	<i>Valid</i>
X2.1	100	,821	,197	<i>Valid</i>
X2.2	100	,876	,197	<i>Valid</i>
X2.3	100	,759	,197	<i>Valid</i>
X2.4	100	,697	,197	<i>Valid</i>
X3.1	100	,712	,197	<i>Valid</i>
X3.2	100	,769	,197	<i>Valid</i>
X3.3	100	,727	,197	<i>Valid</i>
X3.4	100	,737	,197	<i>Valid</i>
X3.5	100	,663	,197	<i>Valid</i>
X4.1	100	,804	,197	<i>Valid</i>
X4.2	100	,857	,197	<i>Valid</i>
Y1.1	100	,920	,197	<i>Valid</i>
Y1.2	100	,917	,197	<i>Valid</i>

Berdasarkan tabel IV.7 Melalui perhitungan di bandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikasinya 5% dan hasil dari $df = n-2$ apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pertanyaan nya valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan nya tidak valid.

Berikut hasil jawaban uji validitas terhadap X1 menggunakan software Spss (*Statistical Program for Social Science*):

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	TotalX1
X1.1	Pearson Correlation	1	,525**	,624**	,657**	,838**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	,525**	1	,572**	,500**	,786**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	,624**	,572**	1	,661**	,855**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	,657**	,500**	,661**	1	,850**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
TotalX1	Pearson Correlation	,838**	,786**	,855**	,850**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar IV.24 Olah data Validitas SPSS X1

Dari gambar di atas adalah hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi Spss.25 yang dapat dilihat di total X1 jumlah keseluruhan dari setiap indikator pertanyaan dengan hasil ,838, ,786, ,855 dan ,850.

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	TotalX2
X2.1	Pearson Correlation	1	,761**	,439**	,322**	,821**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,001	,000
	N	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	,761**	1	,510**	,439**	,876**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	,439**	,510**	1	,513**	,759**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	,322**	,439**	,513**	1	,697**
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
TotalX2	Pearson Correlation	,821**	,876**	,759**	,697**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar IV.25 Olah data Validitas SPSS X2

Dari gambar di atas adalah hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi Spss.25 yang dapat di lihat di total X2 jumlah keseluruhan dari setiap indikator pertanyaan dengan hasil ,821, ,876, ,759 dan ,697.

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	TotalX3
X3.1	Pearson Correlation	1	,476**	,486**	,352**	,271**	,712**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,006	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	,476**	1	,494**	,423**	,336**	,769**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,001	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	,486**	,494**	1	,430**	,293**	,727**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,003	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	,352**	,423**	,430**	1	,459**	,737**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.5	Pearson Correlation	,271**	,336**	,293**	,459**	1	,663**
	Sig. (2-tailed)	,006	,001	,003	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100
TotalX3	Pearson Correlation	,712**	,769**	,727**	,737**	,663**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar IV.26 Olah data Validitas SPSS X3

Dari gambar IV.26 adalah hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi Spss.25 yang dapat di lihat di total X3 jumlah keseluruhan dari setiap indikator pertanyaan dengan hasil ,712, ,769, ,727, ,737 dan ,663.

Correlations

		X4.1	X4.2	TotalX4
X4.1	Pearson Correlation	1	,382**	,804**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	100	100	100
X4.2	Pearson Correlation	,382**	1	,857**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	100	100	100
TotalX4	Pearson Correlation	,804**	,857**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar IV.27 Olah data Validitas SPSS X4

Dari gambar di atas adalah hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi Spss.25 yang dapat di lihat di total X4 jumlah keseluruhan dari setiap indikator pertanyaan dengan hasil ,804 dan ,857.

Correlations

		Y1.1	Y1.2	TotalY1
Y1.1	Pearson Correlation	1	,688**	,920**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	100	100	100
Y1.2	Pearson Correlation	,688**	1	,917**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	100	100	100
TotalY1	Pearson Correlation	,920**	,917**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar IV.28 Olah data Validitas SPSS Y

Dari gambar IV.28 adalah hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi Spss.25 yang dapat di lihat di total Y jumlah keseluruhan dari setiap indikator pertanyaan dengan hasil ,920 dan ,917.

IV.2.2. Uji Reabilitas

Berikut adalah tabel hasil dari uji validitas yang telah di lakukan:

Tabel IV.8 Rekapitulasi Uji Cronhbach's alpa

Variabel	<i>Cronhbach 's alpa</i>	<i>N/item</i>	Keterangan
X1	0,850	4	<i>Reliabel</i>
X2	0,800	4	<i>Reliabel</i>
X3	0,767	5	<i>Reliabel</i>

X4	0,549	2	<i>NoReliabel</i>
Y1	0,815	2	<i>Reliabel</i>

Berikut hasil jawaban uji reabilitas menggunakan aplikasi Spss (*Statistical Program for Social Science*):

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,850	4

Gambar IV.29 Olah data Reabilitas X1

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25, pernyataan pada semua dimensi dianggap reliable karena nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,850.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,800	4

Gambar IV.30 Olah data Reabilitas X2

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25, pernyataan pada semua dimensi dianggap reliable karena nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,800.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,767	5

Gambar IV.31 Olah data Reabilitas X3

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25, pernyataan pada semua dimensi dianggap reliable karena nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,767.

Cronbach's Alpha	N of Items
,549	2

Gambar IV.32 Olah data Reabilitas X4

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25, pernyataan pada semua dimensi dianggap tidak reliable karena nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,549.

Cronbach's Alpha	N of Items
,815	2

Gambar IV.33 Olah data Reabilitas Y1

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25, pernyataan pada semua dimensi dianggap reliable karena nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,815.

IV.2.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian ini bisa dilakukan dengan melihat signifikansi dan nilai thitung dibandingkan ttabel dari masing-masing variabel. Apabila signifikansi < 0,05 dan thitung > ttabel maka H₁ diterima dan apabila signifikansi > 0,05 dan thitung < ttabel maka H₀ ditolak (Hagu dkk., 2023).

Tabel IV.9 Rekapitulasi Uji Hipotesis

Variabel		Sig.	T	Status
Y	<--- X1	,004	2,926	Signifikansi

Y	<---	X2	,008	2,695	Signifikansi
Y	<---	X3	,003	5,941	Signifikansi
Y	<---	X4	,001	4,149	Signifikansi

a) Pengujian ekspektasi kinerja (X1) terhadap niat penggunaan(Y) yaitu hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sign adalah $0,004 < 0,50$ dan nilai t hitung yaitu $2,926 >$ nilai t tabel yaitu $1,985$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima. Jadi Ekpektasi kinerja terhadap niat penggunaan berpengaruh signifikan.

b) Pengujian ekspektasi usaha (X2) terhadap niat penggunaan(Y) yaitu hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sign adalah $0,004 < 0,50$ dan nilai t hitung yaitu $2,965 >$ nilai t tabel yaitu $1,985$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima. Jadi Ekpektasi usaha terhadap niat penggunaan berpengaruh signifikan.

c) Pengujian Faktor Sosial (X3) terhadap niat penggunaan (Y) yaitu hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sign adalah $0,003 < 0,50$ dan nilai t hitung yaitu $5,941 >$ nilai t tabel yaitu $1,985$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima. Jadi Faktor Sosial terhadap niat penggunaan berpengaruh signifikan.

d) Pengujian Kondisi Fasilitas (X4) terhadap niat penggunaan (Y) yaitu hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sign adalah $0,001 < 0,50$ dan nilai t hitung yaitu $4,149 >$ nilai t tabel yaitu $1,985$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima. Jadi Faktor Sosial terhadap niat penggunaan berpengaruh signifikan.

Berikut hasil jawaban uji reabilitas menggunakan software Spss (*Statistical Program for Social Science*):

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	5,149	1,015		5,076	,000
	Ekspektasi Kinerja	,175	,060	,283	2,926	,004

a. Dependent Variable: Niat penggunaan

Gambar IV.34 Olah data Hipotesis X1

Gambar di atas hasil uji hipotesis X2 terhadap Y1 dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 adalah nilai sig ,004 dan nilai t 2,926.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,430	,997		5,447	,000
	Ekpektasi Usaha	,164	,061	,263	2,695	,008

a. Dependent Variable: Niat penggunaan

Gambar IV.35 Olah data Hipotesis X2

Gambar di atas hasil uji hipotesis X1 terhadap Y1 dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 adalah nilai sig ,008 dan nilai t 2,695.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,729	,911		2,995	,003
	Faktor Sosial	,277	,047	,515	5,941	,000

a. Dependent Variable: Niat penggunaan

Gambar IV.36 Olah data Hipotesis X3

Gambar di atas hasil uji hipotesis X3 terhadap Y1 dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 adalah nilai sig ,003 dan nilai t 2,995.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,606	1,089		3,311	,001
	Kondisi Fasilitas	,523	,126	,387	4,149	,000

a. Dependent Variable: Niat penggunaan

Gambar IV.37 Olah data Hipotesis X4

Gambar di atas hasil uji hipotesis X4 terhadap Y1 dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 adalah nilai sig ,001 dan nilai t 4,149.

IV.3 Pembahasan

IV.3.1. Pengaruh Ekpektasi Kinerja Terhadap Niat Penggunaan *Mobile Apps*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekpektasi kinerja berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya persepsi pengguna dalam penggunaan aplikasi untuk melakukan aktivitas, lebih cepat, meningkatkan produktivitas, dan peluang yang lebih besar untuk aktivitas penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya maka semakin tinggi tingkat niat dalam penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinan pada X_1 adalah sebesar 80% yang artinya variabel Ekpektasi Kinerja(X_1) memberikan kontribusi sebesar 80% terhadap Niat penggunaan(Y).

IV.3.2. Pengaruh Ekpektasi Usaha Terhadap Niat Penggunaan *Mobile Apps*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekpektasi usaha berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin seorang merasa aplikasi mudah dimengerti, terampil, mudah digunakan, dan mudah diakses, semakin mempengaruhi niat untuk penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinan pada X_2 adalah sebesar 69% yang artinya variabel Ekpektasi Usaha(X_2) memberikan kontribusi sebesar 69% terhadap Niat penggunaan(Y).

IV.3.3. Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Niat Penggunaan *Mobile Apps*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh positif signifikan terhadap terhadap niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada dorongan, dukungan dan saran dari lingkungan sosial, keluarga, dan teman dalam niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya maka semakin tinggi tingkat niat dalam penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinan pada X_3 adalah sebesar 26.5% yang artinya variabel Faktor Sosial(X_3) memberikan kontribusi sebesar 26,5% terhadap Niat penggunaan(Y).

IV.3.4. Pengaruh Kondisi Fasilitas Terhadap Niat Penggunaan *Mobile Apps*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa memiliki sumber daya berupa hp/laptop dan jaringan internet, dan pengetahuan berpengaruh terhadap niat penggunaan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinan pada X_4 adalah sebesar 14,9% yang artinya variabel Kondisi Fasilitas (X_4) memberikan kontribusi sebesar 14,9% terhadap Niat penggunaan(Y).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian, maka dapat disimpulkan faktor–faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan dalam *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya* dipengaruhi:

1. Secara langsung ekpektasi kinerja (*performance expectancy*), ekpektasi usaha (*effort expectancy*) faktor sosial (*social influence*) berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan (*behavioral intention*) *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.
2. Secara tidak langsung, Kondisi Fasilitas (*facilitating conditions*) tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan (*behavioral intention*) *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya.

V.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang diajukan penulis sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya bisa menggunakan model UTAUT untuk melihat niat pengguna dalam penggunaan aplikasi menggunakan pendekatan yang berbeda. Pada penelitian ini hanya fokus membahas tentang perilaku pengguna dalam menggunakan dalam *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya*. menggunakan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang telah dimodifikasi menjadi lebih sederhana.
2. Diharapkan *Mobile apps* pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya ini nantinya dapat berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya* terhadap kondisi fasilitas. Hal ini dapat mempengaruhi minat penggunaan sistem yang akan berpengaruh terhadap niat perilaku penggunaan (*behavioral intention*). Demikian juga bisa di lakukan perbaikan fitur yang di kembangkan sehingga *Mobile apps* ini dapat di terima dengan baik oleh pengguna (*user*).

DAFTAR PUSAKA

- Abdullah, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Siswa SMP Islam Swasta Darul Yatama Berbasis Web. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 2(1), 81–110.
- Ainul Bashir, N. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i1.30636>
- Alakel, W. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First in First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 36. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.269>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Astuti, W., & Prijanto, B. (2021). Faktor yang Memengaruhi Minat Muzaki dalam Membayar Zakat Melalui Kitabisa.com: Pendekatan Technology Acceptance Model dan Theory of Planned Behavior. *Al-Muzara'Ah*, 9(1), 21–44. <https://doi.org/10.29244/jam.9.1.21-44>
- Candra Kuncoro, T., Suyadi, I., & Al Musadieq, M. (2019). Peran Innovativeness sebagai variabel moderator model UTAUT pada Aplikasi Lembur Berbasis Android (Studi pada karyawan tetap PDAM Kota Malang). *Profit*, 13(01), 70–79. <https://doi.org/10.21776/ub.profit.2019.013.01.8>
- Darma Widia, K., & Taruh, V. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Pada Bumdes Di Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Mahasiswa Akuntansi*, 1(1), 97–111.
- Darmawan, P. F., Pradnyana, I. made A., & Divayana, G. H. (2019). Analisis Penerimaan Pengguna Aplikasi Cerdas Layanan Perizinan Terpadu Untuk Publik (Sicantik) Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (Dpmpptsp) Menggunakan Pendekatan Utaut. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 379. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18372>

- Dewa, I. I., Widnyana, G. P., & Yadnyana, I. K. (2018). Implikasi Model Utaut Dalam Menjelaskan Faktor Niat Dan Penggunaan Sipkd Kabupaten Tabanan. *Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 112, 2302–8556.
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Syakti, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Travel Guide pada Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 607. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020732107>
- Fadzilah, A. N., Izzurrohman, M. F., Lya, S., Pramesti, D., Studi, P., Matematika, T., & Malang, N. (2023). *Pelatihan karya tulis ilmiah untuk mengembangkan pemikiran komputasi mahasiswa*. 2(1), 21–25. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i1.1677>
- Hagu, R. K. A., Dama, H., & Machmud, R. (2023). *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Keputusan Di Hotel Maqna Gorontalo Terhadap Pengambilan*. 5(3), 953–962.
- Hanum, L., & Hapsari, W. A. (2022). Determinan Behaviour Intention Dalam Menggunakan Sistem E-Filing Pada Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kota. *Profitt: Jurnal Administrasi Isnis*, 16(2), 230–240.
- Hasyim, M., & Listiawan, T. (2018). Penerapan Aplikasi IBM SPSS Untuk Analisis Data Bagi Pengajar Pondok Hidayatul Muftadi'in Ngunut Tulungagung Demi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Kreativitas Karya Ilmiah Guru. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 28–35.
- Kurniawan, E. M. R., Sihombing, I. H. H., & Rucika, N. G. D. (2022). Peran Ekspektasi Kinerja Dan Ekspektasi Usaha Penggunaan Teknologi Dalam Memediasi Pengaruh Work From Home Terhadap Kinerja Karyawan Archipelago International Bali. *Tulisan Ilmiah Pariwisata (TULIP)*, 4(2), 98. <https://doi.org/10.31314/tulip.4.2.98-109.2021>
- Lumuko, A. P., Durand, S. S., Kotambunan, O. V, Jardie, A., Pangemanan, J. F., Tambani, G. O., Fakultas, M., Kelautan, I., Sam, U., Manado, R., Pengajar, S., Perikanan, F., Universitas, K., & Ratulangi, S. (2023). *KOTA BITUNG Persepsi Nelayan terkait tingkat Pendidikan Anak di Kelurahan Batulubang Kecamatan Lembeh Selatan Kota Bitung . Rumusan Masalah tingkat pendidikan anak di Kelurahan Batulubang Kecamatan Lembeh Selatan Kota*

Bitung. 11(1).

- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April). [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode Penelitian Kuantitatif %20Panduan Praktis Merencanakan%2C Melaksa.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode%20Penelitian%20Kuantitatif%20Panduan%20Praktis%20Merencanakan%20Melaksa.pdf)
- Maryanti, I., Sakinah, N., & Situmorang, H. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Learning Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 3(3), 105–113. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v3i3.11412>
- Mulya, B. H., Mutiah, N., & Rusi, I. (2022). *MODEL KESUKSESAN E-LEARNING MENGGUNAKAN IS SUCCESS MODEL DELONE AND MCLEAN DAN UTAUT (Studi Kasus : E-learning Universitas Tanjungpura)*. 10(03).
- Muttaqien, Khaerul Muhammad Mas'ud, T. (2022). *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah Kampanye Infak di Media Sosial dan Niat Perilaku Infak Masyarakat Saat Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah*. 4(1), 103–119. <https://doi.org/10.47476/alkharaj.v4i1.446>
- Nasir, M. (2018). Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang Menggunakan Model UTAUT. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1), 15–2018.
- Ningrum, T. W. (2018). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial, Kesesuaian Tugas dan Kondisi yang Memfasilitasi Pemakai terhadap Minat Pemanfaatan Sistem Informasi. *Simposium Nasional Sistem Teknologi Informasi*, 1–23.
- Patriniasari, R., Ulfa, M., Komputer, F. I., Darma, U. B., Expectancy, P., Expectancy, E., & Digital, P. S. (2020). *Analisis Penerapan Aplikasi Pegadaian Syariah Digital*. 307–311.
- Prabowo, A. (2019). *KONTRIBUSI DISIPLIN KERJA TERHADAP PROFESIONALISME GURU SD SE-KAPANEWON MOYUDAN SLEMAN*. 244–260.
- Prasetyo, D. Y. (2018). Penerapan Metode Utaut (Unified Theory of Acceptance

- and Use of Technology) Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website Kkn Lppm Unisi. *Jurnal SISTEMASI*, 6(2), 26–34.
- Rosmasari, R., Agus, F., & Ismail, I. (2021). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.30872/jurti.v5i2.7071>
- Setiawan, H. (2022). Peran software, hardware dan brainware dalam sistem informasi manajemen sekolah. *Jurnal Oase Nusantara*, 1(1), 51–58.
- Studi, P., Informasi, S., Informatika, S. T., & Malang, K. I. (2018). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Behavioral Intention pada Online Marketplace Menggunakan Model UTAUT (Studi Kasus : Shopee)*. 4(September), 1–8.
- susanto azhar. (2023). Perancangan Sistem Pencatatan Pajak Reklame Pada Dinas Pendapatan Kota Pekanbaru Dengan Metode Visual Basic. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 14(2), 160–180.
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2018). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tinggi, S., Nasional, T., & Babarsari, J. (2018). *ANALISIS PENERAPAN MODEL UTAUT (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY) (STUDI KASUS : SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA STTNAS YOGYAKARTA)*. 165–180.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Responden Yth,

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Kuesioner ini bertujuan untuk menganalisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengguna (*Mobile Apps*) dalam pemesanan Tempat Wisata Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya. Mohon berkenan kiranya bagi anda untuk meluangkan waktu dalam mengisi setiap pertanyaan yang saya sertakan. Semua data yang anda berikan akan digunakan untuk keperluan akademik dan bukan untuk tujuan yang lainnya. Data yang anda berikan hanya dapat diakses oleh peneliti, dan menjamin kerahasiaannya. Partisipasi anda dalam pengisian kuesioner ini bersifat sukarela. Silahkan dibaca dan diisi sesuai kondisi dan pengalaman pribadi anda. Terima kasih banyak atas dukungan dan bantuan yang anda berikan. Terima kasih

Hormat Kami,

Pembimbing I : Khairan AR, M Kom

Pembimbing II : Ima Dwitawati, M.B.A

Peneliti : Siska Fadilla

IV.4.1. Data Pribadi (*Personal Traits*)

Nama :

Jenis kelamin :

Laki-laki-laki

Perempuan

1. Apakah anda sudah berpengalaman dalam menggunakan berbagai Aplikasi berbasis Mobile (*Mobile Apps*)

sudah berpengalaman

belum berpengalaman

2. Saya menggunakan Handphone untuk mengakses berbagai aplikasi untuk

berbagai keperluan atas kemauan dari....

- saya sendiri
 - orang lain
3. Waktu yang saya habiskan dalam mengakses berba berbagai aplikasi untuk berbagai keperluan adalah selama....
- < 1 jam
 - 2 jam
 - 3 jam
 - > 4 jam
4. Ketika saya ingin berkunjung ke suatu daerah, saya mencari tahu tentang lokasi wisata melalui Aplikasi berbasis Mobile
- Ya
 - Tidak
5. Saya telah mengakses Mobile Apps Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya
- Ya
 - Tidak
6. Wisata yang ingin saya kunjungi melalui fasilitas *Mobile Apps* Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya (boleh dijawab lebih dari satu)
- Wisata Sejarah
 - Wisata Kuliner
 - Wisata Halal
 - Wisata Alam
 - Dan lain –lain

Keterangan Alternatif Jawaban

- Sangat Tidak Setuju : 1
- Tidak Setuju : 2
- Netral : 3
- Setuju : 4
- Sangat Setuju : 5

No	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
A.	Ekpektasi Kinerja (<i>Performance Ekpectancy</i>)					
1.	Saya akan menemukan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya yang berguna					

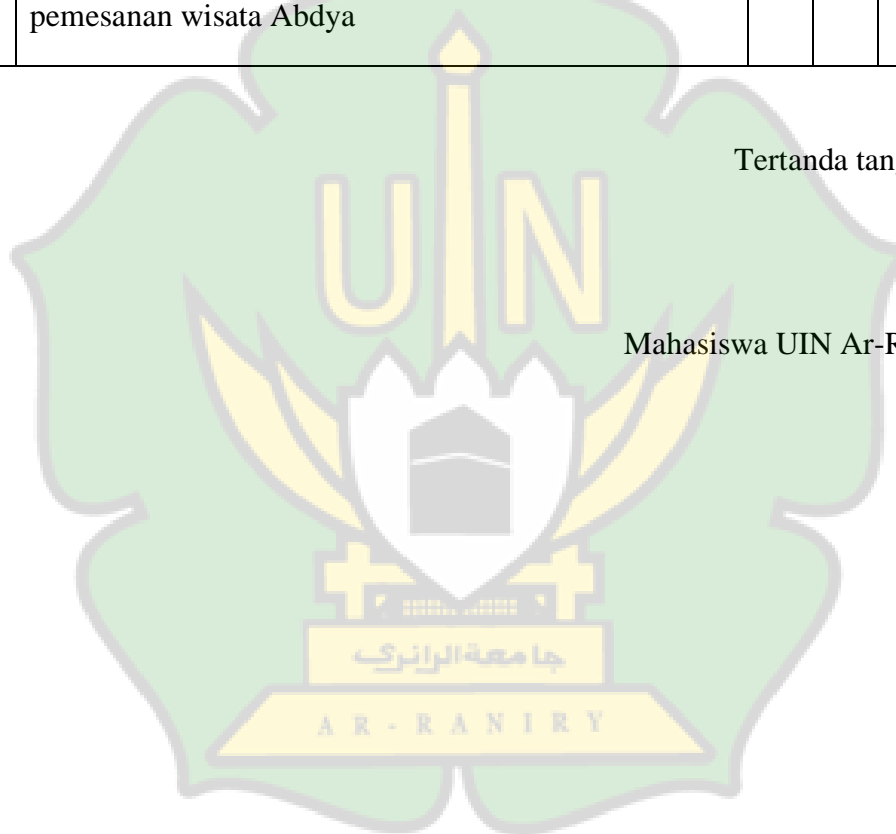
No	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
	untuk aktivitas pemesanan tempat Wisata Abdyia yang saya butuhkan					
2.	Menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya memungkinkan saya untuk melakukan aktivitas pemesanan tempat Wisata Abdyia secara lebih cepat					
3.	Menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya memperbaiki produktivitas saya dalam pemesanan tempat Wisata Abdyia					
4.	Jika saya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya maka saya memiliki kemudahan untuk mencari tempat wisata yang saya inginkan dalam waktu yang cepat					
B.	Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>)					
1.	Saya mengerti dengan jelas ketika berinteraksi dengan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya					
2.	Mudah bagi saya dalam menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdyia					
3.	Saya akan menemukan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya yang mudah digunakan dalam aktivitas saya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdyia					
4.	Belajar untuk mengakses <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk Tempat pemesanan wisata Abdyia adalah mudah bagi saya					

No	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
C.	Faktor Sosial (<i>Social Influence</i>)					
1.	Orang yang penting bagi saya bahwa saya seharusnya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat wisata Abdya					
2.	Orang mempengaruhi perilaku saya berfikir bahwa saya semestinya menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat wisata Abdya					
3.	Orang yang pendapatnya saya hormati menyarankan kepada saya untuk menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya ketika pemesanan Tempat wisata Abdya					
4.	Dorongan dari teman meningkatkan keinginan saya dalam pemesanan Tempat Wisata melalui fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya					
5.	Lingkungan sosial mendukung saya dalam menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya					
D.	Kondisi Fasilitas (<i>Facilitating Conditions</i>)					
1.	Saya memiliki sumber daya berupa Hp android / mobile serta jaringan internet yang memadai untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya menggunakan fasilitas <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya					
2.	Saya memiliki pengetahuan bahwa <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya saya gunakan untuk pemesanan Tempat Wisata Abdya.					
E.						

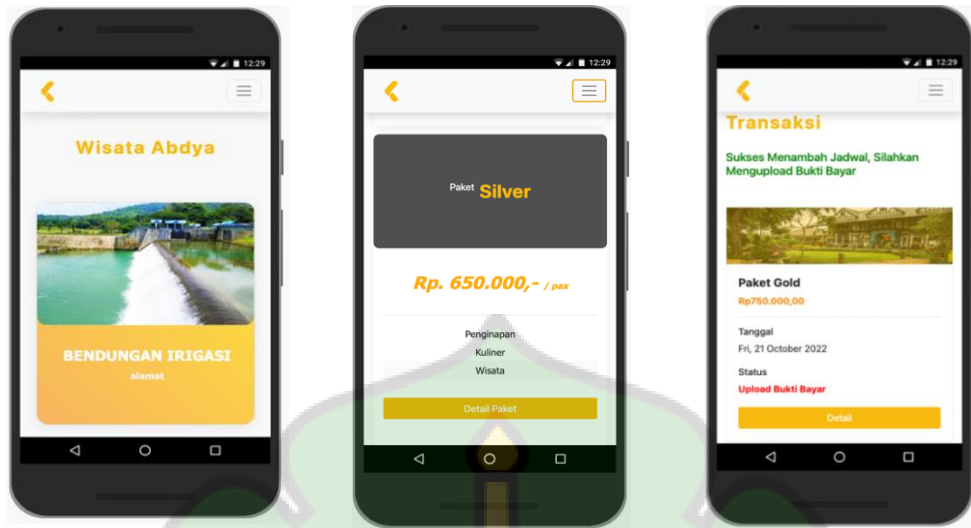
No	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
	Niat Penggunaan Melalui <i>Mobile apps</i> (<i>Behavioral Intention To Use The Sistem</i>)					
1.	Saya berkeinginan untuk tetap menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dalam pemesanan Tempat wisata Abdya					
2.	Saya berencana tetap menggunakan <i>Mobile Apps</i> Pariwisata Kabupaten Aceh Barat Daya dalam pemesanan wisata Abdya					

Tertanda tangan,

Mahasiswa UIN Ar-Raniry



TAMPILAN MOBILE APPS PARIWISATA KAB.ACEH BARAT DAYA



Lampiran 2: Hasil Olah Data

DATA YANG BELUM DI OLAH

	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	TotalX1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	TotalX2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	TotalX3	X4.1	X4.2	TotalX4	Y1.1	Y2.2	TotalY1
1	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	4	4	4	4	4	20	5	5	10	5	4	9
2	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	5	5	10	5	4	9
3	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
4	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19	5	5	4	4	4	22	5	4	9	5	4	9
5	4	4	3	3	14	3	4	3	5	15	4	3	4	4	4	19	5	4	9	5	4	9
6	5	5	5	5	20	3	4	5	5	17	3	5	5	5	4	22	5	5	10	5	4	9
7	3	3	4	3	13	4	5	5	5	19	5	5	4	4	4	22	4	5	9	5	4	9
8	4	4	4	4	16	4	3	4	3	14	4	3	3	4	4	18	5	5	10	5	4	9
9	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
10	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
11	3	3	3	3	12	3	4	3	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	6	5	4	9
12	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	3	3	4	4	4	18	4	4	8	5	4	9
13	4	5	5	4	18	4	5	5	5	19	5	4	4	3	4	20	5	5	10	5	4	9
14	5	4	4	5	18	4	4	4	4	16	5	4	4	3	4	20	5	5	10	5	4	9
15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
17	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
18	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	4	4	8	5	4	9
19	2	2	2	2	8	3	2	2	2	10	2	3	4	2	2	13	4	3	7	5	4	9
20	3	4	4	5	16	3	3	4	4	14	3	4	4	4	4	19	4	4	8	5	4	9
21	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	5	21	5	5	10	5	4	9
22	4	5	5	4	18	5	5	4	5	19	4	3	4	5	5	21	5	4	9	5	4	9
23	5	5	4	5	19	4	5	4	5	18	5	4	5	4	4	22	4	5	9	5	4	9
24	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25	4	3	7	5	4	9
25	5	5	4	4	18	5	4	4	4	17	5	4	5	4	4	22	4	5	9	5	4	9
26	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	5	4	4	5	4	22	5	4	9	5	4	9
27	5	4	4	4	17	5	5	5	4	19	5	5	4	4	4	22	4	5	9	5	4	9
28	4	4	5	5	18	4	4	5	5	18	3	3	4	4	5	19	5	5	10	5	4	9
29	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19	5	5	4	4	5	23	5	5	10	5	4	9
30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	4	5	5	5	24	5	5	10	5	4	9

HASIL OLAH DATA SOFTWARE SPSS VERSI 25

Output1.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

Statistics

	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X4.1
N	Valid 100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Missing 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4,18	4,25	4,16	4,22	3,94	4,05	4,10	4,15	3,94	3,75	3,95	3,81	3,89	4,36
Std. Error of Mean	,067	,073	,068	,073	,079	,080	,066	,067	,074	,082	,064	,073	,078	,059
Median	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Mode	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Std. Deviation	,672	,730	,677	,733	,789	,796	,659	,672	,736	,821	,642	,734	,777	,595
Variance	,452	,533	,459	,537	,623	,634	,434	,452	,542	,674	,412	,539	,604	,354
Range	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3
Minimum	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2
Maximum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Sum	418	425	416	422	394	405	410	415	394	375	395	381	389	436

Frequency Table

X1.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
Netral	12	12,0	12,0	13,0
Setuju	55	55,0	55,0	68,0
Sangat Setuju	32	32,0	32,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

X1.2

Output1.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

X1.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
Netral	12	12,0	12,0	13,0
Setuju	55	55,0	55,0	68,0
Sangat Setuju	32	32,0	32,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

X1.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
Tidak Setuju	1	1,0	1,0	2,0
Netral	8	8,0	8,0	10,0
Setuju	52	52,0	52,0	62,0
Sangat Setuju	38	38,0	38,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

X1.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	2,0	2,0	2,0
Netral	10	10,0	10,0	12,0
Setuju	58	58,0	58,0	70,0
Sangat Setuju	30	30,0	30,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Output1.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

Output

- Log
- Frequencies
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Statistics
- Frequency Table
 - Title
 - X1.1
 - X1.2
 - X1.3
 - X1.4
 - X2.1
 - X2.2
 - X2.3
 - X2.4
 - X3.1
 - X3.2
 - X3.3
 - X3.4
 - X3.5
 - X4.1
 - X4.2
 - Y1.1
 - Y1.2

22:55 Minggu 05/03/2023

IBM SPSS Statistics Processing is ready | I Inivinda'AM

X3.2

Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	5	5,0	5,0	6,0
	Netral	28	28,0	28,0	34,0
	Setuju	50	50,0	50,0	84,0
	Sangat Setuju	16	16,0	16,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

X3.3

Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	20	20,0	20,0	21,0
	Setuju	62	62,0	62,0	83,0
	Sangat Setuju	17	17,0	17,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

X3.4

Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Tidak Setuju	4	4,0	4,0	4,0
	Netral	26	26,0	26,0	30,0
	Setuju	55	55,0	55,0	85,0
	Sangat Setuju	15	15,0	15,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Output1.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

Output

- Log
- Frequencies
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Statistics
- Frequency Table
 - Title
 - X1.1
 - X1.2
 - X1.3
 - X1.4
 - X2.1
 - X2.2
 - X2.3
 - X2.4
 - X3.1
 - X3.2
 - X3.3
 - X3.4
 - X3.5
 - X4.1
 - X4.2
 - Y1.1
 - Y1.2

22:55 Minggu 05/03/2023

IBM SPSS Statistics Processing is ready | I Inivinda'AM

X3.5

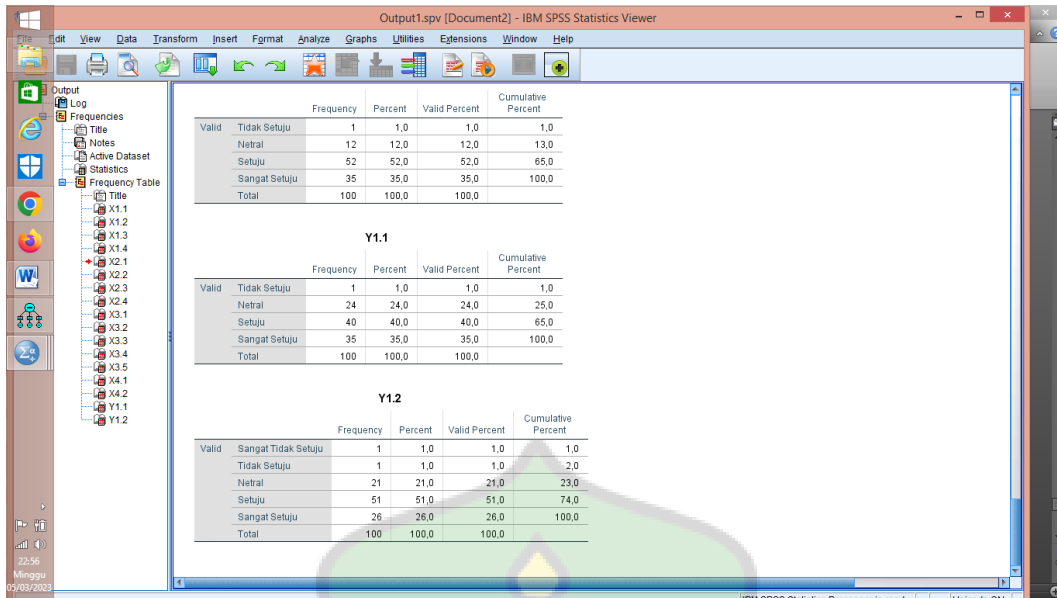
Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Sangat Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Tidak Setuju	5	5,0	5,0	6,0
	Netral	15	15,0	15,0	21,0
	Setuju	62	62,0	62,0	83,0
	Sangat Setuju	17	17,0	17,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

X4.1

Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	3	3,0	3,0	4,0
	Setuju	55	55,0	55,0	59,0
	Sangat Setuju	41	41,0	41,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

X4.2

Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Tidak Setuju	1	1,0	1,0	1,0
	Netral	12	12,0	12,0	13,0
	Setuju	52	52,0	52,0	65,0
	Sangat Setuju	35	35,0	35,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Deskriptif Data

	N	Min	Max	Mean	Std.Deviation
Ekspektasi Kinerja	100	8	20	16,81	2,339
Ekspektasi Usaha	100	10	20	16,24	2,314
Pengaruh Sosial	100	11	25	19,34	2,679
Kondisi Fasilitas	100	5	10	8,57	1,066
Niat Penggunaan	100	3	10	8,09	1,443
Valid N (listwise)	100				

Tabel IV.7 Rekapulasi Uji Validitas

Indikator pertanyaan	N	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
X1.1	100	,838	,197	Valid
X1.2	100	,786	,197	Valid
X1.3	100	,855	,197	Valid
X1.4	100	,850	,197	Valid
X2.1	100	,821	,197	Valid
X2.2	100	,876	,197	Valid
X2.3	100	,759	,197	Valid
X2.4	100	,697	,197	Valid
X3.1	100	,712	,197	Valid
X3.2	100	,769	,197	Valid
X3.3	100	,727	,197	Valid
X3.4	100	,737	,197	Valid
X3.5	100	,663	,197	Valid
X4.1	100	,804	,197	Valid
X4.2	100	,857	,197	Valid
Y1.1	100	,920	,197	Valid
Y1.2	100	,917	,197	Valid

Tabel IV.8 Rekapitulasi Uji *Cronhbach's alpa*

Variabel	<i>Cronhbach 's alpa</i>	<i>N/item</i>	Keterangan
X1	0,850	4	<i>Reliabel</i>
X2	0,800	4	<i>Reliabel</i>
X3	0,767	5	<i>Reliabel</i>
X4	0,549	2	<i>NoReliabel</i>
Y1	0,815	2	<i>Reliabel</i>

Tabel IV.9 Rekapitulasi Uji Hipotesis

Variabel	Sig.	T	Status
Y <--- X1	,004	2,926	Signifikansi
Y <--- X2	,008	2,695	Signifikansi
Y <--- X3	,003	5,941	Signifikansi
Y <--- X4	,001	4,149	Signifikansi

**DOKUMENTASI RESPONDEN *MOBILE APPS* PARIWISATA
KAB.ACEH BARAT DAYA**

