

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan terus berkembang dengan banyak teknologi-teknologi baru yang bahkan tak dapat kita bayangkan dari sebelumnya. Dengan cepatnya pertumbuhan ini masyarakat dunia harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada agar mereka tak ketinggalan informasi, teknologi yang sangat pesat membuat hubungan dunia menjadi tidak terbatas. Tidak dapat di pungkiri bahwa teknologi tersebut telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas manusia (*Politics of the Media / Ian Ward | National Library of Australia, n.d.*).

Teknologi yang seringkali membantu manusia dalam pekerjaannya ini adalah teknologi internet. Internet membantu masyarakat untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi, bahkan melakukan transaksi bisnis dengan orang lain dari segala penjuru dunia dengan memberikan biaya yang murah, cepat, dan mudah. Dari tahun 2011 perkembangan internet sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan manusia dan juga memudahkan komunikasi yang dulu terbatas oleh jarak, begitu merebaknya media internet menyebabkan pemerintah secara perlahan mulai menerapkan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan proses dalam birokrasi menjadi lebih baik dan transparan, agar masyarakat dapat dipermudah dengan segala hal yang sudah ter-integrasi secara teknologi, dan pekerjaan-pekerjaan yang biasanya memakan waktu lama akan dapat dipersingkat waktunya secara signifikan (Sumargono, 2012).

Pemerintah Kota Jambi saat ini mulai melakukan penerapan sistem ter-integrasi dengan menggunakan konsep *smart city* dimana aplikasi-aplikasi yang berada dalam lingkup *smart city* dapat menjangkau semua lapisan dalam pemerintahan mulai dari perencanaan, penganggaran, dan pelaksanaan.

Pemerintah saat ini menggunakan banyak aplikasi untuk mempermudah proses pemantauan birokrasi dan transparansi terhadap apa saja kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah seperti aplikasi tender yaitu LPSE, aplikasi anggaran daerah yaitu e-Budgeting, E-kinerja, aplikasi perencanaan daerah yaitu e-Planing dan aplikasi anggaran desa yaitu Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) yang perlahan sudah mulai diterapkan keseluruhan daerah dan desa di Indonesia, yang semuanya bertujuan untuk mendigitalisasi dan mempermudah segala urusan birokrasi yang ada agar masyarakat dapat menikmati kemudahan dari fasilitas yang diberikan oleh pemerintah. E-kinerja memungkinkan para Aparatur Sipil Negara diawasi dengan sistem, dimana pemberian gaji secara spesifik

didasarkan pada kinerjanya dalam satu bulan sehingga kinerja seorang Aparatur Sipil Negara dapat maksimal.

Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) adalah model yang berhasil dan sangat dapat diterima untuk memprediksi penerimaan terhadap suatu teknologi yang baru diterapkan. Untuk saat ini, TAM merupakan salah satu kontribusi teoritis yang paling penting terhadap penerimaan dan penggunaan suatu sistem informasi. Banyak penelitian telah meneliti ulang, memperluas, dan menggunakan TAM (Malhotra & Galletta, 1999).

Model TAM di adopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna Teknologi Informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi (Wibowo, 2006).

Adanya sebuah teknologi dalam masyarakat dapat membantu segala kebutuhannya menjadi lebih cepat dan akurat sehingga masalah yang terjadi dapat teratasi dengan baik dan tepat. Penggunaan aplikasi di berbagai sektor dalam pemerintahan sangat berguna untuk menetapkan suatu standar baru dalam birokrasi, sehingga dalam dapat di mudahkan dalam memantau dan merencanakan sesuatu, dan masyarakat pun dapat dengan mudah memantau segala aktivitas pemerintah baik itu keuangan, perencanaan, proyek yang sedang berjalan, dengan begitu masyarakat akan semakin percaya dengan pemerintah yang sedang menjalankan amanahnya, karena semuanya terbuka secara langsung ke masyarakat.

Davis (1986) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai suatu tingkatan di mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tertentu dapat mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunaanya.

Telah banyak penerapan untuk mendigitalkan sistem pemerintahan di Indonesia baik pada pemerintahan pusat maupun daerah. Hal ini ditujukan agar mempermudah dan mempercepat pelayanan bagi masyarakat. Pemerintahan di Indonesia berlomba-lomba meningkatkan kualitas pelayanan untuk

masyarakatnya, karena pelayanan bagi masyarakat adalah tujuan utama pembentukan pemerintahan sesuai dengan pembukaan Undang-Undang 1945 yang menjelaskan bahwa pembentukan dengan tujuan utama untuk memajukan kesejahteraan umum. Pengimplementasian kesejahteraan umum adalah dengan pelayanan publik (*Al-Zegaier, Hanadi; Barakat, Samer; Al-Zu'bi, Hasan Ali. (2012)*).

Dengan Latar belakang tersebut penulis akan mengangkat penelitian ini agar dapat mengetahui berbagai hubungan antara berbagai persepsi masyarakat terhadap penggunaan secara nyata aplikasi E-kinerja ini, penulis akan melakukan penelitian dengan menyebarkan kuesioner ke aparat sipil negar yang berada di kecamatan alam barajo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kejadian tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *perceived ease of use* terhadap Behavioural Intention E-kinerja?
2. Bagaimana pengaruh *perceived usefulness* terhadap Behavioural Intention E-kinerja ?
3. Bagaimana pengaruh *perceived ease of use* terhadap *Perceived Usefulness E-kinerja*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap *Behavioural Intention e E-kinerja*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap *Behavioural Intention E-kinerja*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap *Perceived Usefulness E-kinerja*.

Hasil dari Penelitian Ini berupa Rekomendasi berdasarkan nilai hubungan Antar 3 Variabel *Technology Acceptance Model (TAM)* yaitu *perceived ease of use* (Kemudahan), *Perceived Usefulness* (Kegunaan) dan *Behavioral Intention*, apakah berpengaruh positif atau negatif berdasarkan nilai t table dan dibandingkan dengan nilai yang didapat dari hasil perhitungan data memakai aplikasi SPSS.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tingkat penerimaan dan ketergunaan aplikasi E-kinerja dalam sistem kepegawaian dan penggajian pegawai sehingga nanti dapat semakin efisien sehingga para Aparatur Sipil Negara dapat

menggunakannya dengan efisien memperoleh gaji sesuai dengan kinerja yang diberikan kepada pemerintah serta dapat dijadikan sebagai data tambahan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

1. Pengujian dilakukan pada bagian penggunaan secara umum saja, tidak termasuk proses fungsional dalam aplikasi E-kinerja.
2. Proses pengambilan data dilakukan dengan metode Kuesioner dengan pertanyaan yang disesuaikan sesuai dengan metode *Technology Acceptance Model*.
3. Pengambilan data dilakukan hanya di Kantor Camat dan Lurah Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi