

## ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN FARMASI DI RSUD DR. MOEWARDI

Didik Setyawan<sup>1)</sup>, Debora Antika Putri<sup>2)</sup>  
Fakultas Ekonomi Universitas Setia Budi  
[didik\\_feusb@yahoo.co.id](mailto:didik_feusb@yahoo.co.id)  
Fakultas Ekonomi Universitas Setia Budi  
[debantika92@gmail.com](mailto:debantika92@gmail.com)

### ABSTRACT

*Implementation of information system in the pharmacy inventory RSUD Dr. Moewardi still raises problems especially problems in using behavior of information systems. This study tries to reveal behavior using of information systems in the pharmacy inventory RSUD Dr. Moewardi through aspects perceived enjoyment, perceived usefulness and perceived ease of use to influence the actual usage of information system.*

*This study using quantitative research methods to test causality between perceived enjoyment, perceived usefulness, perceived ease of use to actual usage information system. The place of the study RSUD Dr. Moewardi. Size of samples are 100 respondents. Hypothesis tested use SEM analysis and result of the study were confrimed by interviews.*

*The result of data analysis there are significant influence between perceived enjoyment and perceived usefulness; there are significant influence between perceived enjoyment and perceived ease of use. There side analysis found no significant influence between perceived usefulness and actual using of information system; there are no significant influence between perceived ease of use and usage of information system; there are no significant influence of perceived enjoyment and usage information system.*

**Keywords :** *Perceived Enjoyment, Perceived Usefulness, Perceived Ease of use, Actual Usage Information Systems.*

### 1. PENDAHULUAN

Pengelolaan data administrasi diperlukan suatu sistem informasi yang berguna dan mudah untuk digunakan. Kemudahan dan kegunaan sistem informasi merupakan penentu yang penting akan niat pengguna sistem untuk menerima dan menggunakan teknologi yang dapat mempengaruhi individu untuk menggunakan sistem informasi yang sebenarnya (Firmawan dan Warsono, 2009).

Penggunaan sistem informasi farmasi dalam suatu rumah sakit akan mempermudah dalam pengendalian stok obat dan alkes multi gudang (*floor stock*) yang bisa dilakukan dengan mudah karena posisi *stock up to date* bisa diketahui setiap saat. Fungsi Sistem Informasi Persediaan Farmasi dapat membantu praktisi farmasi dalam mendesain sistem dan manajemen *database* yang dapat merampingkan proses pengelolaan obat yang mempermudah personil untuk menggunakan lebih efisien dan tepat waktu (Fatmadevi, 2013). Maka dengan adanya sistem informasi ini diharapkan akan menjadi alat untuk meningkatkan komunikasi antara apoteker, dokter dan pasien (Alhidayat, 2012).

Berbagai penelitian penerimaan sistem informasi diterapkan pada berbagai obyek amatan memberikan hasil yang beragam (Wu dan Wang, 2005; Probst *et al.*, 2006; Green dan Pearson, 2011). Hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan kontruksi model penelitian dengan berdasarkan model TAM sebagai model dasar sesuai obyek amatan. Penelitian penerimaan sistem informasi dengan menggunakan TAM sebagai model dasar dalam berbagai obyek

penelitian sistem teknologi informasi adalah sesuatu yang wajar, dimana tujuan dari TAM adalah menyediakan penjelasan penentu perilaku penerimaan pengguna sistem teknologi informasi secara umum (Klopping dan McKinney, 2004) dan melacak dampak variabel eksternal pada keyakinan internal, sikap, dan niat (Collerette et al., 2003).

Penelitian ini memfokuskan pada niat belanja online yang menjadi prediksi kuat bagi individu untuk bertindak. Dimana niat penggunaan sudah mengindikasikan pengguna akan melakukan penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Studi terdahulu mengindikasikan terdapat tiga variabel dalam mempengaruhi niat, yaitu persepsi kemudahan (Davis et al., 1989), persepsi kegunaan (Vankatesh dan Davis, 2000), dan persepsi kesenangan (Pikkarainen et al., 2004). Variabel kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan sistem informasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi (*perceived usefulness*) sebagai variabel intervening (Davis et al., 1989). Sedangkan Vankatesh dan Davis (2000) menyatakan bahwa persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan penggunaan suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.

Studi terdahulu yang secara teoritis dapat mempengaruhi penggunaan nyata sistem informasi secara signifikan adalah variabel kesenangan (Pikkarainen et al., 2004). Hasil ini diperkuat oleh Sun dan Zhang (2006) yang menunjukkan bahwa persepsi kesenangan mempunyai peran dalam membentuk langsung niat penggunaan maupun tidak langsung sebagai variabel eksternal melalui variabel kemudahan dan kegunaan. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengindikasikan bahwa persepsi kesenangan mempunyai peran dalam mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan untuk mendorong penggunaan nyata sistem informasi.

Berbagai review jurnal yang telah dilakukan, peneliti mengajukan penelitian penggunaan sistem informasi di bagian farmasi. Penelitian ini dirasa penting dalam pengembangan keilmuan maupun kebijakan praktis karena masih belum ada penelitian dengan obyek sistem informasi di bagian farmasi rumah sakit.

## **2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

### **Persepsi Kesenangan**

Persepsi kesenangan menurut Davis et al. (1992) adalah motivasi intrinsik pengguna untuk menerima dan menggunakan teknologi atau dengan kata lain pribadi orang tersebut senang dengan aktivitas menggunakan teknologi. Dalam studi ini, persepsi kesenangan adalah sejauh mana pengguna memandang aktivitas menggunakan sistem informasi menyenangkan secara pribadi dalam dirinya.

Variabel kesenangan berarti bahwa segala aktivitas penggunaan SI dipersepsikan sangatlah menyenangkan (Davis et al., 1992). Karakteristik variabel kesenangan mirip variabel kegunaan, yaitu motivasi penggunaannya. Akan tetapi, berbeda dengan variabel kegunaan yang dilihat sebagai motivasi yang ekstrinsik, persepsi kesenangan dilihat sebagai motivasi yang intrinsik untuk menggunakan sistem informasi.

Variabel kesenangan merupakan variabel eksternal TAM, variabel eksternal merupakan variabel pendorong untuk penerapan penggunaan sistem informasi, jika pengguna sudah merasa senang, mudah dan merasa sistem informasi itu berguna maka akan dapat mendorong pengguna untuk menggunakan sistem informasi secara nyata (Sang dan Yun, 2008)

Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara persepsi kesenangan terhadap persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan. Variabel kesenangan merupakan variabel pendahulu dalam

penelitian ini, apabila pengguna tersebut sudah merasa senang maka akan mendorong persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan sistem informasi yang sebenarnya (Sang dan Yun, 2008). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa persepsi kesenangan berpengaruh langsung *significant* terhadap persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan dan niat menggunakan teknologi (Yi dan Hwang, 2003; Hwang, 2005; Sun dan Zhang; 2006). Sehingga dapat dikatakan variabel kesenangan merupakan variabel yang membentuk variabel kegunaan dan kemudahan penggunaan suatu sistem informasi.

### **Persepsi Kegunaan**

Persepsi kegunaan didefinisikan oleh Davis (1989) sebagai tingkat dimana pemakai percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja. Definisi ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan dalam hal ini menerima dan menggunakan suatu sistem. Sistem informasi akan digunakan apabila pemakai percaya bahwa sistem tersebut akan memberi manfaat. Koufaris (2002) mengungkapkan bahwa manfaat yang dirasakan oleh pengguna adalah penentu kuat penerimaan pengguna, adopsi, dan penggunaan perilaku. Hal ini menunjukkan sejauh mana kepercayaan pengguna dalam menggunakan sistem informasi akan meningkatkan kinerjanya, produktifitasnya, dan keefektifannya dalam bekerja.

Variabel kegunaan merupakan konstruk pokok dalam sistem penerapan TAM, sehingga variabel kegunaan menjadi faktor penting untuk mendorong pengguna menggunakan sistem informasi. Jika pengguna merasa sistem informasi itu berguna maka pengguna akan menggunakan sistem tersebut secara berkesinambungan (Sang dan Yun, 2008).

Studi terdahulu yang dilakukan oleh Sang dan Yun (2008) menunjukkan bahwa ada pengaruh antara persepsi kesenangan terhadap persepsi kegunaan. Hasil ini diperkuat oleh Sun (2003) yang mengemukakan bahwa variabel kesenangan berpengaruh positif terhadap persepsi penggunaan sistem informasi itu sendiri. Hal ini mengindikasikan jika individu merasa senang menggunakan sistem informasi dapat membentuk kegunaan sistem informasi dalam menyelesaikan pekerjaannya sehingga akan menimbulkan penggunaan sistem informasi yang berkelanjutan.

H1 : Persepsi kesenangan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan

### **Persepsi Kemudahan**

Persepsi kemudahan merupakan suatu tingkatan kepercayaan pengguna bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Davis (1989) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai suatu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa sistem informasi (SI) dapat dengan mudah dipahami dan bebas dari usaha. Sedangkan menurut Koufaris (2002), persepsi kemudahan didefinisikan sebagai suatu tingkatan dalam penggunaan teknologi tanpa harus dilakukan secara khusus dan dapat dengan mudah dipahami. Penjelasan lain mengemukakan bahwa intentitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan (Adam, et, al., 1992). Penjelasan ini dapat diartikan jika sistem yang lebih sering digunakan akan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.

Variabel kesenangan mempunyai peran untuk mempengaruhi variabel kemudahan dalam penggunaan sistem, dimana jika pengguna merasa senang maka akan merasa lebih mudah dalam menggunakan sistem informasi (Sang dan Yun, 2008). Sang dan Yun (2008) juga menunjukkan

bahwa ada pengaruh antara persepsi kesenangan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini didukung oleh Wang, *et. al.* (2003) yang meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna sistem informasi perbankan di Taiwan yang menunjukkan bahwa hubungan persepsi kemudahan dan persepsi kesenangan berpengaruh signifikan positif terhadap penerimaan pengguna. Hal ini menjelaskan bahwa dengan kemudahan penggunaan sistem informasi maka seorang pengguna akan merasa bahwa dirinya mampu mengoperasikan sistem informasi tersebut dengan mudah.

H2 : persepsi kesenangan berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan.

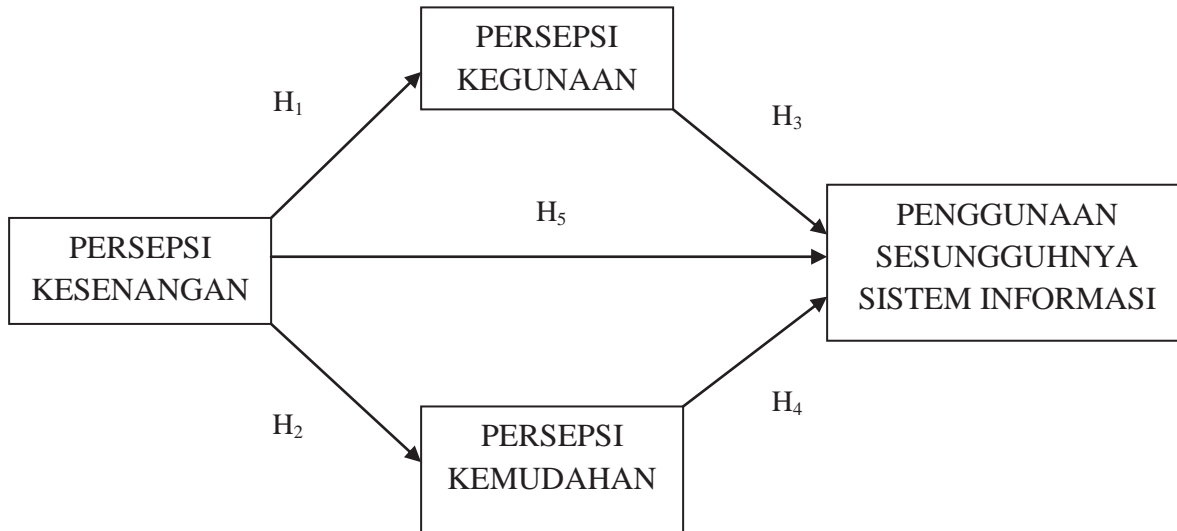
### **Perilaku Penggunaan Sesungguhnya Sistem Informasi**

Salah satu unsur penting dalam penerapan sebuah sistem informasi adalah penerimaan terhadap sistem informasi tersebut. Bagi sebuah organisasi, sistem informasi berfungsi sebagai alat bantu untuk pencapaian tujuan organisasi melalui penyediaan informasi. Kesuksesan sebuah sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh bagaimana sistem dapat memproses masukan dan menghasilkan informasi dengan baik, tetapi juga bagaimana pengguna mau menerima dan menggunakannya, sehingga mampu mencapai tujuan organisasi (Sun dan Zang, 2006). Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan sesungguhnya sistem informasi merupakan aplikasi penerapan dari variabel kegunaan, variabel kesenangan dan variabel kemudahan penggunaan, jika pengguna merasa sistem informasi tersebut mudah, berguna dan memberikan kesenangan, maka pengguna akan menerapkan penggunaan sistem informasi secara berkesinambungan (Sun dan Zang, 2006).

Penelitian yang dilakukan oleh Sun dan Zang (2006) menunjukkan bahwa ada pengaruh antara persepsi kesenangan terhadap persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan, sedangkan persepsi kesenangan, persepsi kemudahan, dan persepsi kegunaan merupakan persepsi yang mendorong seorang pengguna untuk menggunakan sistem informasi secara nyata, walaupun tanpa melalui sikap dan minat, apabila pengguna merasa sistem informasi tersebut mudah dan berguna maka dapat mendorong loyalitas pengguna untuk menggunakan sistem informasi secara nyata. Penelitian yang sama menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi kesenangan berpengaruh kuat dengan penggunaan nyata sistem informasi (Yi dan Hwang, 2003; Gardner dan Amoroso, 2004). Namun dalam penelitian Gardner dan Amoroso (2004) mengungkapkan pengaruh persepsi kegunaan terhadap penggunaan nyata sistem informasi dimodifikasi oleh faktor luar seperti *gender*, kerumitan, pengalaman dan kesukarelaan.

- H3 : persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi.
- H4 : persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi.
- H5 : persepsi kesenangan berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi.

### Model Penelitian



### 3. METODE PENELITIAN

Obyek penelitian ini adalah pengguna sistem informasi farmasi RSUD Dr. Moewardi dengan jumlah populasi 138 orang. Teknik ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Dimana syarat sampel dalam penelitian ini adalah karyawan yang bekerja dibagian farmasi, umur pekerja minimal 19 tahun, tingkat pendidikan minimal SMA dan sederajat, dan lama bekerja minimal 1 tahun.

Pengujian instrument penelitian digunakan pengujian validitas dan reliabilitas kuisiener dalam penelitian ini digunakan program SPSS. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis *Structural Equation Model (SEM)*. Penelitian ini menggunakan tiga macam teknik analisis yaitu 1). *Confirmatory Factor Analysis* digunakan untuk mengkonfrimasi faktor-faktor yang paling dominan dalam suatu kelompok variabel; 2) uji kesesuaian model dengan menggunakan uji *Goodness of Fit*; dan 3) uji kasualitas melalui uji koefisien regresi untuk menguji hipotesis digunakan *Maximum Likelihood estimation (ML)* dengan program AMOS.

### 4. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pengujian validitas terhadap item pertanyaan kuisiener menunjukkan dinyatakan valid. Dimana semua item pertanyaan mempunyai *factor loading* lebih besar dari 0,4 dan tidak terjadi nilai ganda. Maka dapat disimpulkan semua item pernyataan kuisiener adalah valid. Sedangkan pengujian reliabilitas kuisiener diuji dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha (α)* dimana semua item kuisiener dalam variabel yang diteliti mempunyai nilai reliabilitas lebih besar dari 0,6 sehingga dapat disimpulkan semua item kuisiener reliabel digunakan untuk mengambil data.

Pengujian asumsi normalitas data dalam SEM didasarkan pada normalitas secara multivariate. Data dikatakan normal bila nilai *Critical ratio (c.r) multivariate* terletak dalam interval  $-2,58 < c.r < 2,58$ . Dari hasil pengujian dalam output SEM nilai cr sebesar 8,946. Walaupun nilai normalitas multivariate masih jauh dari syarat sebesar  $\pm 2,58$ , namun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang berasal dari jawaban responden yang sangat beragam, sehingga sulit untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal multivariate secara sempurna.

Deteksi keberadaan outlier (*multivariate outlier*) dilakukan dengan mengamati nilai *Mahalanobis distance*. Kriteria ujinya adalah bila suatu hasil observasi lebih besar dari nilai kritis yang ditentukan, maka hasil observasi tersebut dikatakan outlier. Sebaliknya bila lebih kecil dari nilai kritisnya, maka hasil observasi tersebut dinyatakan bukan outlier. Nilai kritis dapat ditentukan dari nilai chi-square ( $\chi^2$ ) dengan derajat bebas sebesar jumlah indikator, pada taraf signifikansi 0,01. Dalam penelitian ini jumlah indikator ada 20 dan taraf signifikasinya 0,01. Nilai  $\chi^2$  (20; 0,01) = 37,5662. Terlihat semua observasi mempunyai nilai *mohalanobis distance* lebih kecil dari 37,5662 sehingga tidak ada data observasi yang bisa dinyatakan sebagai outlier.

Uji *goodness of fit* dilakukan untuk menguji kesesuaian model dengan datanya. Hasil uji *goodness of fit* dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1  
Hasil Uji *Goodness of Fit Model*.

Indeks	Nilai kritis	Hasil	Keterangan
CMIN	Diharapkan kecil	43,809	Kecil
CMIN/DF	$\leq 2,00$	1,460	Sangat baik
GFI	$\geq 0,90$	0,923	Sangat baik
AGFI	$\geq 0,90$	0,860	Marginal
CFI	$\geq 0,90$	0,955	Sangat baik
RMSEA	$\leq 0,08$	0,068	Sangat baik
TLI	$\geq 0,90$	0,933	Sangat baik
NFI	$\geq 0,90$	0,876	Marginal

Sumber: data yang diolah

Hasil diatas menginformasikan bahwa model mempunyai *goodness of fit* yang sangat baik, artinya model sesuai/cocok dengan datanya.

Uji hipotesis dilakukan dengan menganalisis hubungan sebab-akibat (kausalitas) antar variabel dengan model berdasarkan nilai *critical ratio* (c.r) nya. Jika arah hubungan sesuai dengan hipotesis penelitian serta didukung nilai c.r yang memenuhi persyaratan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diuji mendapat dukungan yang kuat. Nilai kritis (c.r) didapat dari tabel luas kurva normal (Z tabel) pada taraf signifikansi 0,01 secara dua arah yaitu  $Z_{\frac{1-\alpha}{2}} = Z_{0,4950} = 2,57$ . Kriteria ujinya adalah : bila nilai c.r lebih besar dari nilai Ztabel nya

maka dapat disimpulkan variabel yang dihipotesiskan berpengaruh signifikan. Output SEM dapat disajikan pada tabel 2 sebagai berikut

Tabel 2  
Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Standardized estimate	C.R	Z <sub>tabel</sub>	Keterangan
KG $\leftarrow$ -K	0,486	2,898	2,57	Signifikan
KM $\leftarrow$ -K	0,651	3,987		Signifikan
PS $\leftarrow$ -K	0,308	1,492		Tidak signifikan
PS $\leftarrow$ -KM	0,334	1,900		Tidak signifikan
PS $\leftarrow$ -KG	0,117	0,860		Tidak signifikan

Sumber : data primer yang telah diolah.

Keterangan:

\* = signifikan pada  $\alpha = 0,01$ .

Dari hasil diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Terlihat CR pada hubungan regresi antara variabel kesenangan (K) dengan variabel kegunaan (KG) sebesar 2,898. Nilai ini lebih besar dari Z tabel nya, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif (karena nilai koefisien regresi/*standarized estimate* nya positif) dan signifikan variabel kesenangan (K) pada variabel kegunaan (KG). Jadi hipotesis 1 terdukung.
2. Terlihat CR pada hubungan regresi antara variabel kesenangan (K) dengan variabel kinerja kemudahan (KM) sebesar 3,987. Nilai ini lebih besar dari Z tabel nya, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif dan signifikan variabel kesenangan (K) pada variabel kemudahan (KM). Maka hipotesis 2 terdukung.
3. Pada hubungan variabel kegunaan (KG) dengan penggunaan sesungguhnya sistem informasi (PS) terlihat nilai CR lebih kecil dari Z tabelnya, sehingga dapat disimpulkan hubungan pengaruh antar variabel tidak signifikan, sehingga dapat dinyatakan hipotesis 3 tidak terdukung.
4. Pada hubungan variabel kemudahan (KM) dengan penggunaan sesungguhnya sistem informasi (PS) terlihat nilai CR lebih kecil dari Z tabelnya, sehingga dapat disimpulkan hubungan pengaruh antar variabel tidak signifikan, sehingga dapat dinyatakan hipotesis 4 tidak terdukung.
5. Pada hubungan variabel kesenangan (K) dengan penggunaan sesungguhnya sistem informasi (PS) terlihat nilai CR lebih kecil dari Z tabelnya, sehingga dapat disimpulkan hubungan pengaruh antar variabel tidak signifikan, sehingga dapat dinyatakan hipotesis 5 tidak terdukung.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kesenangan berpengaruh signifikan terhadap variabel kegunaan. Hal ini ditunjukkan c.r lebih besar dari Ztabel atau  $2,898 > 2,57$ . Hasil penelitian ini mendukung penelitian Sun dan Zhang (2006) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan variabel kesenangan terhadap variabel kegunaan. Hal yang sama diperkuat oleh penelitian Sang dan Yun (2008), yang menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan variabel kesenangan terhadap variabel kegunaan. Penjelasan tersebut memberi arti bahwa jika pengguna merasa senang maka pengguna dipastikan akan merasa lebih mudah dalam menggunakan sistem informasi.

Dalam pengujian pengaruh persepsi kesenangan terhadap persepsi kemudahan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kesenangan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kemudahan. Hal ini ditunjukkan c.r lebih besar dari Z tabel atau  $3,987 > 2,57$ . Hasil penelitian ini mengkonfirmasi penelitian Vankatesh (2000) dalam menguji faktor-faktor yang membentuk penerimaan pengguna sistem informasi, dimana dari hasil pengujian menunjukkan bahwa persepsi kesenangan berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Wang et al (2003) dalam penelitian yang juga meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan sistem internet banking di Taiwan didapatkan hasil penelitian bahwa persepsi kesenangan berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Kajian tersebut cukup beralasan dimana individu apabila sudah menyenangi sistem informasi akan cenderung mempersepsikan mudah meskipun sistem informasi tersebut sulit.

Namun pengaruh yang kuat persepsi kesenangan terhadap persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan tidak cukup mampu mempengaruhi individu untuk melakukan penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Berdasarkan pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Hal ini ditunjukkan c.r lebih kecil dari Z tabel atau  $0,117 < 2,5$ . Sedangkan persepsi kemudahan tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya

sistem informasi yang ditunjukkan dengan c.r lebih kecil dari Z tabel atau  $1,900 < 2,5$ . Hal yang sama ditunjukkan dalam pengaruh persepsi kesenangan yang tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Hal ini ditunjukkan c.r lebih kecil dari Z tabel atau  $1,492 < 2,5$ .

Hasil ini tidaklah mengejutkan dimana studi yang dilakukan oleh Kristiyanto (2011) pada obyek perusahaan jasa yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa persepsi kesenangan, persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan nyata sistem informasi. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Firmawan dan Wirsana (2008) yang mengemukakan bahwa variabel kesenangan mempunyai pengaruh signifikan negatif terhadap penggunaan nyata sistem informasi. Kajian ini memberi arti bahwa meskipun sistem informasi tersebut mempunyai kesenangan pada penggunaannya, mudah digunakan, dan berguna untuk mendukung pekerjaannya tidaklah cukup dapat mempengaruhi individu untuk menggunakan secara rutin.

Hasil yang berbeda diungkapkan dalam penelitian Bhattacharjee (2001) yaitu persepsi kegunaan merupakan instrumen yang diturunkan dari kegunaan teknologi informasi tersebut, dimana persepsi kegunaan merupakan motivator utama dalam penerimaan teknologi informasi, hal ini berimplikasi bahwa persepsi kegunaan akan berpengaruh pada keputusan melanjutkan penggunaan teknologi informasi. Beberapa penelitian-penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa persepsi kegunaan secara konsisten berpengaruh pada perilaku penerimaan teknologi informasi saat pra dan pasca penggunaan (Davis *et al.* 1989; Karahanna *et al.* 1999).

Terindikasi pada penelitian Krystiyanto (2009) dengan objek perusahaan jasa didapatkan hasil yaitu variabel kegunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Sedangkan penelitian Bhattacharjee (2001) dan Karahanna *et al.* (1999) pada objek penelitian perusahaan manufaktur didapatkan hasil penelitian yaitu persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi. Berdasarkan uraian tersebut bahwa pengaruh variabel kegunaan terhadap penggunaan sesungguhnya sistem informasi, akan berbeda hasilnya apabila diterapkan pada objek yang berbeda.

Penelitian yang diajukan oleh Sun dan Zang (2006) mengemukakan bahwa ada pengaruh kuat antara persepsi kesenangan terhadap niat individu untuk menggunakan sistem informasi. Niat merupakan dasar kemauan individu pengguna untuk menggunakan sistem informasi. Penelitian yang diajukan oleh Yi dan Hwang (2008) juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu persepsi kesenangan mempunyai pengaruh kuat individu untuk menggunakan sistem informasi. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Firmawan dan Wirsana (2008) yang mengemukakan bahwa variabel kesenangan mempunyai pengaruh signifikan negatif terhadap penggunaan nyata sistem informasi.

## REFERENSI

- Adams, D. A; Nelson, R. R.; Todd, P. A. 1992. Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Technology: A replication. *MIS Quarterly*, Vol 16, No. 2, pp. 227-247
- Bhattacharjee, A. 2001. Understanding Information Systems Continuance: An Expectation-Confirmation Model. *MIS Quarterly*, Vol. 25, pp. 351-370
- Collerette, P., Legris, P., dan Ingham, J. 2003. Why Do People Use Information Technology? A Critical Review of The Technology Acceptance Model. *Information and Management*. Vol. 40. Pp. 191-204.



- Davis, F.D., Bagozzi, R.P. and Warshaw, P.R. 1989. User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, Vol. 35, No. 8
- Davis, F.D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P., Warshaw, P.R., 1992. Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in The Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 22, pp. 1111–1132.
- Firmawan dan Warsono. 2009. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Sistem Informasi. *Jurnal Akuntansi & Auditing*. Volume 5/No.2/MEI 2009:164-180.Universitas Diponegoro.
- Gardner, C. dan Amoroso, D. L., 2004, Development of An Instrument to Measure the Acceptance of Internet the Technology by Consumers', *Proceeding of the 37 Hawaii International Conference of System Science*, IEEE, pp. 1-10.
- Green, D.T. dan Pearson, J.M. 2010. Integrating Website Usability with the Electronic Commerce Acceptance Model, *Behavior and Information Technology*, Vol. 30, No. 2, pp. 181-199
- Hartono, J.M. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*, Penerbit ANDI, Yogyakarta
- Hwang, Yi. 2002. Predicting the Use of Web-Based Information Systems: Instrinsik Motivation and Self-Efficacy. *English American Conference on Information System*. University of South Carolina.
- Karahanna, E., Straub, D.W., dan Chervany, N.L. 1999. Information Technology Adoption Across Time: A Cross-sectional Comparison of Pre-adoption and Post-adoption Beliefs, *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 2, pp. 183-213
- Klopping, I.M. and McKinney, E., 2004. Extending The Technology Acceptance Model and The Task-technology Fit Model to Consumer E-commerce. *Information Technology, Learning, and Performance Journal*, Vol. 22, pp. 35-48.
- Koufaris, M. 2002. Applying The Technology Acceptance Model and Flow Theory to Online Consumer Behavior. *Information System Research*. Vol. 13, No. 2, pp. 205-223
- Kristiyanto, P.L. 2011. *Psikologi Pemasaran*. Jakarta : Center of Academic Publishing Service.
- Pikkarainen, T., Pikkarainen, K., Karijaluoto, H. and Pahnla, S., 2004. Customer Acceptance of On-line Banking: An Extension of The Technology Acceptance Model. *Internet Research*, Vol. 3, pp. 224-235.
- Probst, J.C., Yi, M.Y., Jackson, J.D., dan Park, J.S. 2006. Understanding Information Technology Acceptance by Individual Professionals: Toward an Integrative View. *Information and Management*. Vol. 43. Pp. 350-363.
- Sun, H., dan Zang, P. 2006. Causal Relationships between Perceived Enjoyment and Perceived Ease of Use: An Alternative Approach. *Journal of The Association for Information System*, Vol. 7, No. 9, pp. 618-645.
- Venkatesh, V. and Davis, F.D. 2000. A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, Vol 46, No. 2.
- Yi, M. Y., dan Hwang, Y. 2003. Predicting The Use of Web-based Information Systems: Self-efficacy, Enjoyment, Learning Goal Orientation, and The Technology Acceptance Model. *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 59, pp. 431-449.

Wu, J.H. dan Wang. S.C. 2005. What Drives Mobile Commerce? An Empirical Evaluation of The Received Technology Acceptance Model. Information and Management. Vol. 42. Pp. 719-729