# BAB IPENDAHULUAN

## Latar Belakang

 Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi juga mengalami kemajuan yang cukup pesat, terutama dalam pertumbuhan teknologi informasi. Kemajuan dan peningkatan teknologi telah berdampak secara signifikan pada berbagai bidang di kehidupan manusia. Kemajuan teknologi mendorong terciptanya pengembangan berbagai aplikasi sistem dengan tujuan untuk memudahkan kegiatan operasional baik dibidang pemerintahan, pendidikan, organisasi, dan sebagainya khususnya yang berkaitan dengan akses data, pengolahan data, penyebaran data, penyampaian informasi serta berbagai masalah lainnya yang dianggap sulit dilakukan oleh manusia (Iriani et al., 2014). Sistem manual dipandang tidak lagi efektif dalam membantu operasional manusia, oleh karena itu teknologi sangat penting untuk mewujudkan tujuan organisasi secara keseluruhan. Dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi memberikan bentuk yang realistis bahwa adanya perkembangan teknologi yang digunakan.

Pemerintah Indonesia berupaya meningkatkan pelayanan publik dalam hal perencanaan keuangan, pelaksanaan keuangan, pengawasan keuangan, dan pelaporan keuangan seiring dengan pengembangan dan penerapan sistem informasi sektor publik. Pengembangan sistem informasi yang terintegrasi dalam suatu lingkup tertentu yang membantu pengelolaan sistem informasi antar unit, antar departemen, atau antar lokasi dengan memanfaatkan internet sebagai akses penghubung merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menjawab

permasalahan utama dari kemajuan teknologi hal ini bisa disebut dengan pelayanan elektronik atau *E-Government* (Nugroho et al., 2018).

 Instansi pemerintah semakin mengandalkan *e-government*, atau pemerintahan berbasis elektronik, untuk meningkatkan standar kualitas layanan publik*.* Penggunaan teknologi informasi *e-government* memudahkan untuk mendapatkan akses ke banyak informasi yang tepat dan cepat. Hal ini dianggap bisa menjadi solusi bagi permasalahan pemerintah yang terkesan rumit. *E-government* juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasi pemerintah serta transparansi dan akuntabilitasnya. Menurut Affisco dan Soliman (2006), *e-government* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain peningkatan efisiensi, layanan publik yang nyaman, dan kemudahan akses layanan publik. Menurut Indrajit et al (2005), *E-government* dapat meningkatkan manajemen internal dan pelayanan publik serta dengan bantuan *e-government* informasi dan komunikasi antar daerah, regional maupun nasional mampu dilakukan.

 Di Indonesia kebijakan terkait pengembangan e-government telah ditetapkan melalui Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government. Menurut Inpres tersebut, pengembangan e-government di Indonesia dipandang sebagai situs web layanan publik berkualitas tinggi yang dapat diakses oleh semua warga negara dengan tujuan membina hubungan interaktif dengan dunia usaha sehingga memberikan dampak yang lebih baik bagi pertumbuhan ekonomi, membina mekanisme dan sarana komunikasi antarlembaga negara, dan menyediakan sarana dialog publik sehingga masyarakat dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan dan memperlancar kerja sama lintas negara.

 Direktorat Jendral Perbendaharaan (DJPb) merupakan salah satu lembaga pemerintah yang berupaya mendorong *e-government* melalui inovasi layanan berbasis teknologi dan elektronik. Modernisasi perkembangan teknologi saat ini menuntut pemerintah merancang atau mengembangkan inovasi bebasis elektronik untuk pengelolaan dan pelaksanaan anggaran yang dapat membantu satuan kerja secara lebih efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan penerimaan negara sesuai dengan jumlah yang ditargetkan. Pelaksanaan anggaran yang efektif dan efisien adalah kemampuan satker yang mampu megelola anggaran secara tepat sasaran dan tepat guna yang sesuai dengan kebijakan pelaksanaan anggaran.

 Berdasarkan data yang di kutip dari [www.djpb.kemenkeu.go.id](http://www.djpb.kemenkeu.go.id) dalam laporan kinerja tahunan disebutkan bahwa realisasi Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jendral Perbendaharaan (DJPb) dari tahun 2019-2022 mengalami peningkatan yang signifikan. Data realisasi pelaksanaan anggaran dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1
Pagu dan Realisasi DIPA DJPb Tahun 2019 s.d. 2022**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tahun | Pagu | Realisasi | Presentase |
| 2019 | 25,138,757,667,000 | 14,689,246,704,832 | 58,43% |
| 2020 | 66,811,272,090,000 | 64,826,353,060,362 | 97,03% |
| 2021 | 110,845,757,252,000 | 110,469,928,133,770 | 99,66% |
| 2022 | 75,328,769,671,000 | 75,218,179,831,538 | 99,85% |

Sumber: Laporan Kinerja Tahunan DJPb Tahun 2019-2022

Dari tabel diatas menyatakan bahwa realisasi dari tahun ke tahun mengalami kenaikan yang signifikan. Realisasi anggaran pada tahun 2022 mengalami presentase yang paling tinggi yaitu 98,85% dibandingkan dengan tahun tahun sebelumnya. Hal ini melampaui target yang telah di tetapkan yaitu mencapai 95%. Walaupun di tahun 2022 pagu yang di tetapkan lebih rendah dari tahun sebelumnya namun realisasi anggaran yang telah dilakukan sudah mencapai target.

 Sedangkan untuk wilayah Jawa Tengah realisasi pelaksanaan anggaran di Kantor Wilayah DJPb Jateng pada tahun 2019 dan tahun 2022 memiliki pagu yang sama yaitu Rp 5,829,906,000 dan realisasi sebesar 5,788,394,428 hal ini memiliki presentase yang paling tinggi dari tahun 2019-2022 yaitu sebesar 99,29%. Berikut data realisasi anggaran dalam lingkup DJPb Jawa Tengah Tahun 2022.

**Tabel 1.2
Pagu dan RA dalam Lingkup DJPb Jawa Tengah Tahun 2022**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   | **Pagu** | **Realisasi Anggaran** | **Presentase** |
| 1 | Kanwil DJPb Jateng  |  5,829,906,000  |  5,788,394,428  | 99.29% |
| 2 | KPPN Semarang I |  3,200,391,000  |  3,100,165,165  | 99.19% |
| 3 | KPPN Semarang II |  1,541,788,000  |  1,540,039,115  | 99.89% |
| 4 | KPPN Surakarta |  2,657,046,000  |  2,605,211,575  | 98.05% |
| 5 | KPPN Pati |  1,606,898,000  |  1,596,752,849  | 99.37% |
| 6 | KPPN Kudus |  1,412,678,000  |  1,401,810,450  | 99.67% |
| 7 | KPPN Pekalongan |  1,931,965,000  |  1,893,278,895  | 98.00% |
| 8 | KPPN Purwokerto |  2,330,420,000  |  2,318,715,947  | 99.50% |
| 9 | KPPN Magelang |  1,741,405,000  |  1,717,564,316  | 98.63% |
| 10 | KPPN Klaten |  1,453,658,000  |  1,446,130,315  | 99.48% |
| 11 | KPPN Sragen |  1,230,980,000  |  1,217,238,828  | 98.88% |
| 12 | KPPN Purworejo |  1,850,668,000  |  1,801,564,831  | 97.35% |
| 13 | KPPN Purwodadi |  302,490,000  |  302,106,000  | 97.25% |
| 14 | KPPN Cilacap |  1,640,914,000  |  1,613,627,170  | 98.34% |

Sumber: Laporan Kinerja Tahunan Lingkup DJPb Jawa Tengah

 Pada tahun 2022 dalam lingkup Kanwil DJPb Jawa Tengah presentase realisasi anggaran KPPN Semarang II memiliki nilai yang paling tinggi dibanding KPPN yang lain yaitu sebesar 99,89% walaupun pagu yang ditetapkan tidak lebih besar dari KPPN yang lain yaitu sejumlah Rp 1.541.788.000. Sedangkan, KPPN Purwodadi menjadi instansi yang memiliki presentase realisasi anggaran yang paling rendah yaitu 97,25%. Presentase yang tinggi disebabkan karena KPPN Semarang II mengelola dokumen pelaksanaan anggaran dengan tepat dan susuai target yang telah di tetapkan serta mampu menjadikan realisasi anggaran ini untuk jadi acuan menyusun rancangan pelaksanaan anggaran di tahun-tahun berikutnya.

 Pelaksanaan anggaran merupakan langkah penting dalam mewujudkan proyek dan inisiatif pemerintah yang direncanakan dari APBN. Dalam pelaksanaan anggaran terdapat beberapa tantangan, termasuk realisasi anggaran yang relatif rendah di awal periode dan meningkat di akhir periode. Dalam rangka mencapai hasil pelayanan yang lebih efektif dan efisien, pemerintah telah menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) di Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) dan Kantor Wilayah Perbendaharaan Negara (Kanwil). SOP tersebut mencakup aspek kecepatan, keakuratan, keterbukaan, dan tanpa dipungut biaya, baik dari sisi prosedur maupun waktu, dengan didukung oleh penggunaan teknologi informasi dalam mendukung pelayanannya.

 Dalam rangka memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat, Direktorat Perbendaharaan (DJPb) menyadari bahwa kualitas pelaksanaan anggaran yang diberikan pemerintah harus selalu ditingkatkan dan perlu adanya tanggungjawab dalam hal tranparansi dan akuntabilitas anggaran maka diperlukannya sumber daya dan sarana yang mendukung. Direktorat Sistem Informasi dan Teknologi Perbendahraan (SITP) yang dibawah DJPb menciptakan beberapa aplikasi untuk mendukung pelaksanaan anggaran secara tepat dan terarah. Salah satu aplikasi yang menunjang adalah aplikasi SAKTI. Dengan adanya SAKTI suatu instansi diharapkan mampu mempertanggungjawabkan pengelolaan anggaran sesuai dengan ketentuan.

 Aplikasi SAKTI dibuat untuk membantu pengelolaan dan pelaksanaan anggaran negara di tingkat instansi. SAKTI diciptakan sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara untuk mewujudkan sistem perbendaharaan yang handal dan akuntabel. Dengan memanfaatkan sumber daya dan teknologi informasi, SAKTI menyatukan seluruh aplikasi satker ke dalam satu basis data (*single database)*. SAKTI dibuat untuk mengatasi masalah jumlah manajemen keuangan yang dihadapi unit kerja ketika mencakup banyak aplikasi dan database yang terpisah dalam pengelolaan anggaran (Prabowo, 2017)

 Penggunaan aplikasi SAKTI merupakan suatu kewajiban bagi entitas akuntansi dan entitas pelaporan kementerian negara/lembaga, oleh karena itu penggunaan aplikasi SAKTI menjadi aplikasi yang mandatory dan seluruh aparat harus menggunakan aplikasi tersebut. Pada tahun 2022 lebih dari 200 ribu pengguna menggunakan SAKTI yang telah mencapai tahap rollout (mulai tersedia) untuk seluruh satuan kerja Indonesia (Sudarto, 2019). Walaupun sudah mencapai tahap roll out tidak bisa dipungkiri bahwa masih terdapat keluhan dalam penerapan SAKTI. Dalam penelitian Rahayuningtyas (2022) disebutkan seperti kurangnya kecepatan akses, kurangnya bimbingan dan pelatihan teknis, fitur SAKTI yang dirasa kurang lengkap khususnya pada modul penganggaran yang mana modul itu digunakan satker unutuk melakukan penyusunan rencana kerja anggaran, penyusunan revisi anggaran hingga Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran.

 Penerapan SAKTI merupakan bentuk dari penerapan *Electronic Government (e-Gov)*. Dimana tujuan pemerintah menerapkan *e-government* untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat secara tidak terbatas, meningkatkan kualitas pelayanan publik, meningkatkan kinerja, dan mengurangi kecurangan dan meningkatkan pendapatan pemerintah (Winarno & Wahyu, 2006). Namun, tingginya layanan e-government yang disediakan oleh pemerintah ternyata tidak diikuti dengan keberhasilan pada tingkat pengguna. Menurut United Nations (2012) keberhasilan e-government ditentukan oleh setidaknya 20% teknologi dan 80% SDM, prosedur, dan organisasi. Pengembangan *e-government* seringkali gagal, terutama di negara-negara berkembang. Sebanyak 35% pengembangan *e-government* gagal total karena tidak pernah dilaksanakan atau diterapkan lalu kemudian ditinggalkan, 50% pengembangan gagal sebagian karena *e-government* tidak dapat memenuhi tujuannya dan memberikan hasil yang tidak diinginkan serta hanya 15% pengembangan *e-goverment* yang berhasil sepenuhnya (Heeks, 2003). Karena kenyataan bahwa masalah utama dengan *e-government* mencakup lebih besar dari teknologi dan juga melibatkan kesediaan masyarakat untuk menerimanya.

 Tidak sedikit inovasi pengembangan sistem informasi yang telah gagal dalam penerapannya dikarekanakan adanya penyebab dari faktor internal maupun faktor eksternal dalam suatu institusi atau organisasi (Davis, 1989). Menurut Hartono (2008) bahwa faktor perilaku, khususnya penolakan pengguna terhadap sistem teknologi informasi, merupakan faktor yang menyebabkan kegagalan implementasi sistem informasi yang ada saat ini.

 Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi faktor yang dapat mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi atau sistem tertentu. Salah satu nya yaitu model *Unified Theory of Acceptence And Use of Technology* (UTAUT). Model UTAUT ini di kembangkan oleh Venkatesh et al., (2003). Model ini dianggap menjadi teori yang tepat untuk menjelaskan pengaruh minat dan penggunaan sistem teknologi. Model UTAUT disusun berdasarkan menggabungakan delapan model-model penerimaan teknologi sebelumnya dengan memperoleh keberhasilan sampai 70% dalam menejelaskan varian pengguna dibanding dengan teknologi penerimaan lainnya (Venkatesh et al., 2003).

 Model UTAUT memiliki empat konstruk utama yaitu ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi. Karena perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan UTAUT dilakukan penelitian yang lebih mandalam sehingga terbentuklah model baru yaitu model UTAUT2. Model UTAUT2 yang dikembangakan oleh Venkatesh et al., (2012) menambahkan tiga konstruk utama lain yaitu kebiasaan, motivasi hedonis, dan nilai harga. Tujuan dilakukannya penelitian UTAUT2 adalah memperkenalkan banyak hubungan baru dengan tiga konstruksi penelitian utama tentang penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk masyarakat umum maupun konsumen.

 Banyak penelitian tentang penerimaan dan penggunaan teknologi informasi yang telah dilakukan begitupun dengan penelitian terkait aplikasi SAKTI meskipun memberikan hasil yang belum konsisten. Menurut penelitian Venkatesh et al., (2003) mengenai UTAUT, terdapat hubungan positif yang substansial antara faktor-faktor yang mengukur minat menggunakan teknologi informasi dan variabel yang mengukur ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, dan dampak sosial. Di sisi lain, variabel kondisi yang mendukung dan variabel minat penggunaan sistem informasi memiliki dampak yang besar pada bagaimana orang menggunakan teknologi. Penelitian oleh Handayani & Sudiana (2017) diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada minat pemanfaatan sistem informasi melalui beberapa variabel yaitu variabel ekspektasi kinerja, variabel pengaruh sosial dan variabel kondisi yang memfasilitasi, sedangkan variabel ekspektasi usaha memberikan hasil yang signifikan terhadap perilaku penggunaan sistem informasi.

 Penelitian yang memberikan hasil yang sejalan dengan Venkatesh et al. (2003) adalah penelitian dari Dian Saputra & Dwirandra (2015) yang mana membuktikan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial berpengaruh positif signifikan terhadap niat pemanfaatan teknik audit sekitar komputer. Namun, penelitian yang juga dilakukan untuk menguji ekspektasi kinerja adalah penelitian dari Yaseen & El Qirem (2018) hasil dari penelitian itu menunjukan bahwa ekspektasi kinerja tidak dianggap sebagai variabel yang signifikan terhadap niat penggunaan pada objek m-banking. Penelitian UTAUT lain yang dilakukan oleh Dasgupta et al., (2007) yang melakukan penelitian pada objek *case tool* menyatakan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan *case tool* sedangkan niat penggunaan teknologi informasi dipengaruhi secara positif oleh kondisi yang memfasilitasi. Berbeda dengan penelitian Isnain (2010) yang menyatakan bahwa minat penggunaan dipengaruhi positif oleh ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial namun, penggunaan teknologi informasi tidak berpengaruh pada ekspektasi usaha.

 Penelitian dari Sedana & Wijaya (2009) yang melakukan penelitian pada objek *e-learning* menunjukan hasil bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan e-learning. Sama hal nya dengan penelitian Kumala (2020) yang melakukan penelitian pada objek online game PUBG menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan online game PUBG. Berbeda dengan penelitian Arum Azzahroo & Dwi Estiningruma (2021) yang mendukung QRIS sebagai metode pembayaran berbasis teknologi, temuannya menunjukkan bahwa pengaruh sosial tidak menjadi faktor utama yang mempengaruhi minat untuk menggunakan QRIS. Selanjutnya, penelitian yang membuktikan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan adalah penelitian Mahendra & Affandy (2013) dan Mayanti (2020). Sedangkan penelitian yang membuktikan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh pada penggunaan sistem informasi adalah Paramarta Widnyana & Yadnyana (2015) yang melakukan penelitian pada objek SIPKD.

 Terdapat pembaruan dari penelitian UTAUT yang dilakukan pada tahun 2012 oleh Venkatesh et al., (2012) yaitu UTAUT2 memiliki hasil bahwa niat penggunaan dipengaruhi oleh motivasi hedonis dan nilai harga dengan menambahkan beberapa variabel moderasi yaitu faktor umur, pengalaman dan jenis kelamin. Namun, untuk variabel nilai harga hanya faktor umur dan jenis kelamin yang memoderasi. Variabel kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan teknologi dengan perbedaan umur, jenis kelamin, dan pengalaman sebagai variabel moderator. Sedangkan hasil penelitian menurut Harsono & Suryana (2014) menyatakan bahwa niat penggunaan dan perilaku penggunaan sistem informasi dipengaruhi oleh hampir semua konstruk utama pada UTAUT 2 yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, motivasi hedonis kecuali variabel nilai harga tidak dipengaruhi oleh niat penggunaan maupun perilaku penggunaan.

 Terdapat konstruk kebiasaan dalam penelitian UTAUT2. Pada penelitian Venkatesh et al., (2012) menyatakan bahwa dalam penggunaan teknologi, variabel kebiasaan terbukti sebagi faktor yang dapat memprediksi kebiasaan. Dalam penelitian Onibala et al., (2021) yang menerapkan variabel kebiasaan pada objek *E-kinerja* memperoleh hasil bahwa kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan dan ditemukannya pengaruh yang tidak signifikan terhadap minat penggunaan. Sedangkan dalam penelitian Fifi Septyan & Wardoyo (2021) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh variabel kebiasaan yang signifikan sebagai penentu niat seseorang dalam menggunakan sistem.

 Konstruk lain yang ditambahkan dalam penelitian UTAUT2 adalah variabel motivasi hedonis. Menurut Brown & Venkatesh (2005) motivasi hedonis terbukti berperan penting dalam penerimaan dan penggunaan teknologi. Penelitian Raman & Don (2013) yang melakukan penelitian pada objek aplikasi *Moodle* sistem pembelajaran disebutkan bahwa variabel motivasi hedonis memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat penggunaan. Sedangkan penelitian yang dilakuan Yaseen & El Qirem (2018) menunjukan motivasi hedonis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap niat pengggunaan.

Beberapa penlitian sudah dilakukan untuk melihat penerimaan teknologi menggunakan model UTAUT namun masih belum memebrikan hasil yang sama. Penelitian yang dilakuan oleh Al-Gahtani et al., (2007) melakukan penelitian pada sistem informasi yang bertujuan meneliti mempengaruhi penerimaan dan penggunaan komputer oleh pengetahuan pekerja di Arab Saudi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat untuk menggunakan komputer secara positif dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan.

 Dalam Ngampornchai & Adams, (2016) yang melakukan penelitian tentang kesiapan dan penerimaan terhadap *e-learning* di Thailand menggunakan model UTAUT menemukan bahwa ekspektasi kinerja dan ekspektasi usaha memiliki hubungan positif yang kuat dan merupakan indikator kuat terhadap penerimaan teknologi. Pengaruh sosial juga tampak memiliki hubungan positif dengan persepsi dan sikap. Penelitian ini mengungkapkan siswa yang berada di tahun senior dan tahun pertama pembelajaran cenderung lebih bersedia menerima e-learning. Berbeda dengan studi lain dalam Zhang Wu et al., (2022) yang melakukan penelitian pada *health mobile* di China memberikan hasil bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, keandalan yang dirasakan, nilai harga berdampak positif yang signifikan pada niat penggunaan. Selain itu, kebiasaan menggunakan *health mobile* juga meningkatkan efek positif dari kepuasan elektronik pada niat penggunaan yang berkelanjutan.

 Penelitian ini dilakukan dengan menguji faktor faktor pada UTAUT2 yang sudah dikembangkan. Penelitian ini merupakan suatu replika dari penelitian Venkatesh et al., (2012). Namun, tidak menambahkan variabel nilai harga karena objek yang diteliti merupakan inovasi dari pemerintah dan segala bentuk pembiayaan sudah di bebankan kepada pemerintah. Penelitian ini dilakukan padaKantor Pelayanan Perbendaharaan Negara Tipe A1 Semarang II karena dalam presentase realisasi anggaran tahun 2022 intansi ini memiliki presentase yang paling tinggi dibanding KPPN lain di Jawa Tengah. Presentase realisasi anggaran yang tinggi tidak terlepas dari bantuan teknologi informasi dalam pelaksanaan realisasi anggaran yaitu aplikasi SAKTI. Faktanya dalam penerapan aplikasi SAKTI masih terdapat keluhan khususnya pada modul penganggaran yang mana modul itu digunakan untuk pelaksanaan realisasi anggaran mulai dari penyusunan anggaran sampai pelaporan anggaran.

 Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terdahulu peneliti berkeinginan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terkait UTAUT2. Maka penelitian ini berjudul “***Analisis Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)2 Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI) (Studi Kasus Di Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara Tipe A1 Semarang II)***”.

## 1.2 Rumusan Masalah

 Pertanyaan penelitian berikut ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di latar belakang:

1. Apakah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
2. Apakah ekspektasi usaha (*effort expectancy***)** berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
3. Apakah pengaruh sosial (*social influence***)** berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
4. Apakah kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions***)** berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
5. Apakah kebiasaan (*habit***)** berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
6. Apakah motivasi hedonis (*hedonic motivation***)** berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?
7. Apakah minat perilaku (*behavior intention***)** berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *(use behavior*) untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

 Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sudah disebutkan, maka penelitian ini bertujuan pembuktian secara empiris apakah :

1. Untuk menganalisis pengaruh positif ekspektasi kinerja terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
2. Untuk menganalisis pengaruh positif ekspektasi usaha terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
3. Untuk menganalisis pengaruh positif pengaruh sosial terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
4. Untuk menganalisis pengaruh positif kondisi yang memfasilitasi terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
5. Untuk menganalisis pengaruh positif kebiasaan terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
6. Untuk menganalisis pengaruh positif motivasi hedonis terhadap minat perilaku untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).
7. Untuk menganalisis pengaruh positif minat perilaku terhadap perilaku penggunaan untuk menggunakan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI).

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah :

### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap teori akuntansi keperilakuan dalam hal ini mengenai penerimaan teknologi melalui model UTAUT2 pada pengguna Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (SAKTI). Selain itu, memberikan refrensi yang lebih luas bagi peneliti selanjutnya terkait model UTAUT2 pada penggunaan SAKTI.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

 Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan masukan atau evaluasi bagi KPPN Semarang II dan kanwil DJPb Jawa Tengah untuk memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan pada Aplikasi SAKTI. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan kinerja sistem mapun pengguna dari sistem tersebut.

## 1.5 Sistematika Penulisan

 Sistematika penulisan sangat penting untuk disampaikan untuk memudahkan pembaca memahami apa yang disampaikan dalam tugas akhir. Ringkasan dari masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir disampaikan dalam sistematika penulisan. Berikut ini adalah sistematika penulisan:

**BAB I : PENDAHULUAN**

 Bab ini menerangkan apa yang menjadi latar belakang penulisan penelitian yaitu perkembangan teknologi yang berkembang pesat, realisasi anggaran, manfaat yang diberikan dari *e-goverment* tersebut, masalah yang sering terjadi pada aplikasi SAKTI, kegagalan *e-goverment* reseach gap dan penelitian terdahulu yang meneliti model serupa atau sistem keuangan pemerintah yang sejenis, rumusan masalah penelitian, tujuan penulisan penelitian dan manfaat penelitian yang dapat diperoleh pembaca serta bagaimana sistematika penulisan penelitian ini disusun.

**BAB II : TELAAH PUSTAKA**

 Bab ini berisi teori dan penjelasan dasar-dasar teoritis penelitian, beberapa penelitian terdahulu yang mendukung dan memperkuat argumen yang terdapat dalam penelitian, kerangka pemikiran, serta pengembangan rumusan hipotesis yang berkaitan dengan UTAUT2.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini memberikan penjelasan rinci mengenai variabel dependen dan independen yang digunakan dalam penelitian, teknik pengambilan sampel, populasi, jenis dan sumber perolehan data, metode pengumpulan data, dan metode analisis penelitian. Bab ini juga menjelaskan alat analisis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB IV : HASIL DAN ANALISIS**

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi objek penelitian yang menjelaskan beberapa gambaran umum dari responden, hasil analisis data penelitian yang dibagi menjadi tiga yaitu statistik deskriptif, model structural dan model pengukuran, dan menjelaskan interprtasi hasil dari temuan penelitian berdasarkan pengujian yang telah dilakukan.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian berupa temuan penelitian dan hasil analisis, keterbatasan penelitian, dan saran untuk penelitian lebih lanjut.