



Analisis Faktor Keberhasilan e-Government dalam Perspektif Penerimaan Pengguna terhadap Sistem Informasi Desa di Kabupaten Sleman

Analysis of E-Government Success Factors in The Perspective of User Acceptance of Village Information Systems in Sleman Regency

Esty Mei Shita¹, Argo Pambudi²

¹Departemen Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

²Departemen Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

INFORMASI ARTIKEL

Article history:

Diterima 24-03-2025

Diperbaiki 25-04-2025

Disetujui 25-05-2025

Kata Kunci:

e-Government, UTAUT-1, SIDESI MANIS, Pelayanan Publik, SEM-PLS

ABSTRAK

Penyelenggaraan e-Government di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Presiden No 95 Tahun 2018 Tentang SPBE. Namun, dalam realisasinya masih terdapat beberapa permasalahan baik dari segi teknis maupun nama aplikasi layanan publik, khususnya dalam penyelenggaraan Sistem Informasi Desa. Dengan demikian, Penelitian ini memodifikasi teori UTAUT-1 dengan variabel penamaan produk untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan e-Government dalam perspektif penerimaan pengguna terhadap Sistem Informasi Desa (SIDESI MANIS). Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik korelasional. Sumber data dalam penelitian ini didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada 81 responden pengguna SIDESI MANIS yang dipilih berdasarkan metode *proportional cluster sampling*. Data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan metode analisis SEM-PLS dengan bantuan software SmartPLS 4 untuk mengetahui dampak dari faktor UTAUT dan faktor penamaan produk terhadap keberhasilan e-Government. Setelah melakukan analisis dan interpretasi data, hasil penelitian ini menghasilkan bahwa faktor harapan kinerja (29%), kondisi fasilitas (25,4%), dan penamaan produk (33,2%) berpengaruh dalam membentuk minat pengguna untuk menggunakan SIDESI MANIS. Minat pengguna dalam penelitian ini menunjukkan nilai sebesar 66,4 persen yang mengindikasikan bahwa pengguna telah memiliki kesiapan untuk menggunakan SIDESI MANIS. Hasil ini juga menyatakan bahwa semakin besar nilai kesiapan pengguna, maka semakin besar tingkat keberhasilan e-Government. Dengan mengoptimalkan faktor harapan kinerja, kondisi fasilitas, dan penamaan nama, maka keberhasilan e-Government dapat semakin didorong, utamanya dengan melakukan sosialisasi dan pengembangan website SIDESI MANIS.

ABSTRACT

Keywords:

e-Government, UTAUT-1, SIDESI MANIS, Public Service, SEM-PLS

The implementation of e-Government in Indonesia has been regulated in Presidential Regulation No. 95/2018 on SPBE. However, in its realization there are still some problems both in terms of technical and the name of public service applications, especially in the implementation of the Village Information System. Thus, this study modifies the UTAUT-1 theory with product naming variables to find out what factors influence the success of e-Government from the perspective of user acceptance of the Village Information System (SIDESI MANIS). The method used is quantitative research method with correlational statistical approach. The data source in this study was obtained through distributing questionnaires to 81 respondents of SIDESI MANIS users who were selected based on the proportional cluster sampling method. The data obtained was then analyzed using the SEM-PLS analysis method with the help of SmartPLS 4 software to determine the impact of UTAUT factors and product naming factors on the success of e-Government. After analyzing and interpreting the data, the results of this study indicate that performance expectation (29%), conditions facilitating (25.4%), and product naming (33.2%) are influential in shaping behavior intention in

using SIDESI MANIS. Behavior intention in this study shows a value of 66.4 percent, which indicates that users have readiness to use SIDESI MANIS. This results also states that the greater the value of user readiness, the greater the level of e-Government success. By optimizing performance expectation, conditions facilitating, and product naming, the success of e-Government can be further encouraged, especially by socializing and developing the SIDESI MANIS website.

Pendahuluan

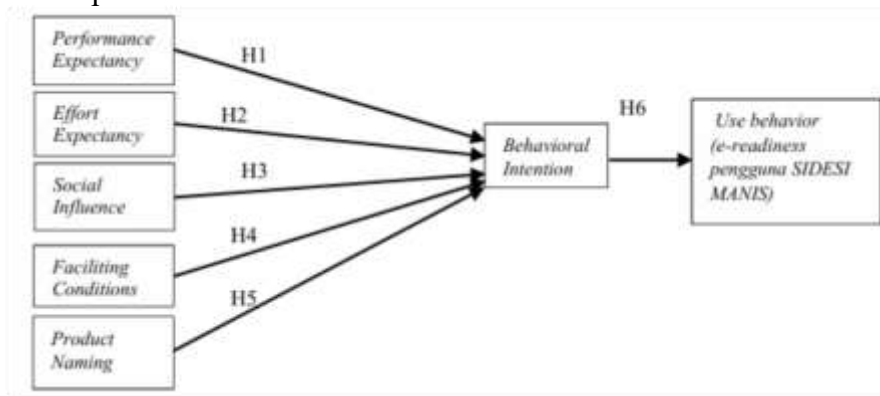
Di Indonesia penyelenggaraan e-Government terwujud dalam realiasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang dimulai sejak Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik diterbitkan. Namun, penyelenggaraan SPBE di Indonesia baru mampu mencapai kategori baik. Pada tahun realisasi ke-enam, yakni dengan capaian nilai indeks SPBE Nasional sebesar 2,79. Lebih lanjut, Penyelenggaraan e-Government di Indonesia masih belum optimal dilakukan dan diinsiasi oleh pemerintah, dimana pada tahun 2023 hanya terdapat tapi 21 dari 621 instansi pemerintah daerah dan pemerintah pusat (IPDP) yang mampu mendapatkan kategori memuaskan [1]. Selain itu, muncul permasalahan baru pada penyelenggaraan e-Government yaitu fenomena nama-nama aplikasi pelayanan publik yang mengandung unsur-unsur seksisme dan mengarah pada objektivitas perempuan. Fenomena penamaan aplikasi layanan publik berbau seksisme ini erat kaitannya dengan literasi digital milik para pekerja di sektor pemerintahan, terutama dari pilar *Digital Culture*. Pada Digital Culture, mayoritas indikator pengukuran yang digunakan merujuk pada tata cara berperilaku dalam penggunaan platform digital dengan mempertimbangkan perasaan dan tidak menyinggung pembaca dari agama, suku, budaya dan lainnya. Namun berkebalikan dengan maraknya fenomena penamaan aplikasi layanan publik berbau seksisme, justru pejabat publik seolah tidak mempertimbangkan bagaimana perasaan masyarakat terkait nama-nama aplikasi tersebut. Lebih lanjut, berdasarkan laporan dari Katadata Insight Center menunjukkan bahwa kelompok pekerja di sektor pemerintah termasuk dalam kelompok kategori dengan indeks literasi digital lebih tinggi dibandingkan kelompok lainnya[2]. Dengan demikian, nama-nama aplikasi yang mengandung unsur seksisme pada platform pemerintahan justru menunjukkan bagaimana kelompok pekerja di sektor pemerintahan.

Product naming sering kali digunakan untuk mengidentifikasi minat pembelian terhadap suatu produk. Membuat *costumers* menerima sebuah nama adalah hal yang sulit. Inilah alasan sebuah nama harus disertai penjelasan mengenai alasan pemilihan nama [3]. Dalam konteks penyelenggaraan e-Government, product Naming tercermin dari bagaimana arti dan referensi dari nama aplikasi dapat mempengaruhi penerimaan aplikasi oleh penggunanya. Sejalan dengan problematika dari sejumlah penamaan aplikasi di beberapa pemerintahan daerah, penyelenggaraan e-Government di Indonesia masih memiliki banyak tantangan, khususnya dari bagaimana aplikasi tersebut dapat diterima oleh penggunanya.

Pemerintah Kabupaten Sleman merupakan kabupaten/kota dengan indeks SPBE paling tinggi se-D.I Yogyakarta [4]. Walaupun capaian tersebut cukup memuaskan, tapi penerapan SPBE di Kabupaten Sleman masih memiliki banyak persoalan, khususnya terkait dengan penerapan Sistem Informasi Desa (SID). Penerapan SID di Kabupaten Sleman terwujud dalam penerapann SIDESI MANIS, sebagaimana yang dijelaskan merupakan sistem aplikasi pengelolaan data dan informasi berbasis internet yang dikembangkan Pemerintah Daerah guna mendukung penyelenggaraan Pemerintahan Desa [5]. Namun, pelaksanaan SID di

Kabupaten Sleman belum dikelola dengan maksimal, dimana jumlah ganda website SID berpotensi menyulitkan masyarakat untuk menggunakan SID. Selain itu, fungsi SIDESI MANIS sebagai sarana untuk meningkatkan pelayanan publik belum terselenggara dengan optimal karena proses pelayanan publik yang masih dilakukan secara offline.

Dalam konteks sistem informasi desa (SID), penerimaan perangkat desa dan masyarakat desa sebagai pengguna merupakan kunci penyelenggaraan sistem informasi desa. Tanpa adanya penerimaan perangkat desa dan masyarakat, pengelolaan SID tidak akan berjalan sebagaimana yang telah diharapkan. Dalam contoh sederhana, faktor personal dapat berpotensi mengagalkan implementasi sistem informasi hanya karena seseorang beranggapan bahwa mempelajari teknologi (komputer) adalah hal yang sulit dipahami [6]. Kurangnya SDM yang memahami tentang teknologi informasi, dan kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam pelayanan berbasis digital dan media sosial [7]. Dengan demikian, penting untuk mengetahui bagaimana penerimaan pengguna terhadap penyelenggaraan ataupun pengadopsian suatu aplikasi. Penerimaan pengguna dalam penelitian ini diukur melalui *teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan menambahkan variabel penamaan produk untuk mengukur seberapa besar kesiapan pengguna SIDESI MANIS dalam mendorong keberhasilan pelaksanaan e-Government.



Gambar 1 Hipotesis Penelitian
sumber: Peneliti (2025)

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik deskriptif korelasional. Objek penelitian merupakan seluruh pengguna SIDESI MANIS di Kabupaten Sleman yang terdiri dari pengelola SIDESI MANIS sebagai pengguna aktif dan masyarakat sebagai pengguna pasif. Sampel ditentukan dengan metode *propotional cluster sampling* yang mencakup yaitu desa-desa yang berada pada kawasan kapanewon Sleman, Depok, Ngemplak, Godean, dan Mlati. Dengan total responden berjumlah 81 responden yang ditentukan menggunakan rumus lemeshow karena jumlah populasi tidak diketahui dengan jumlah populasi banyak. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model PLS-SEM dengan tahapan sebagai berikut:

1) Mengevaluasi outer model

- a. Validitas Konvergen atau *convergency validity*.
Indikator individu dianggap reliable jika memiliki nilai korelasi di atas 0,70 [8]. Diketahui dari uji validitas konvergen pada penelitian ini terdapat 28 butir pernyataan yang dinyatakan valid.
- b. Validitas diskriminan atau *discriminant validity*
Validitas diskriminan atau *discriminant validity* dari *measurement model* dengan indikator refleksif dinilai dengan melihat nilai AVE, dipersyaratkan model yang baik kalau AVE masing-masing variabel nilainya lebih besar dari 0,50 [8].

Tabel 1 Hasil Nilai AVE

Variabel	<i>Average variance extracted (AVE)</i>
Harapan Kinerja	0.631
Harapan Usaha	0.642
Pengaruh Sosial	0.608
Fasilitas Kondisi	0.610
Penamaan Produk	0.615
Minat Penggunaan	0.702
Perilaku Penggunaan	0.746

Sumber: Peneliti (2025)

Dari data yang ada pada tabel 1, nilai *Average variance extracted (AVE)* pada masing-masing variabel menunjukkan nilai diatas yang disyaratkan yaitu 0,50 sehingga hasil tersebut mengindikasikan bahwa data yang ada telah valid atau memenuhi *discriminant validity*.

- c. Uji Nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha*
Dalam pengukuran outer model, uji reliabilitas diukur dengan dua kriteria yaitu, *composite reliability* dan *cronbach alpha*. Variabel dinyatakan reliable jika nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* di atas 0,70 [8].

Tabel 2 Hasil Nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha*

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Harapan Kinerja	0.805	0.873
Harapan Usaha	0.815	0.878
Pengaruh Sosial	0.784	0.861
Fasilitas Kondisi	0.840	0.886
Penamaan Produk	0.792	0.865
Minat Penggunaan	0.787	0.876
Perilaku Penggunaan	0.887	0.922

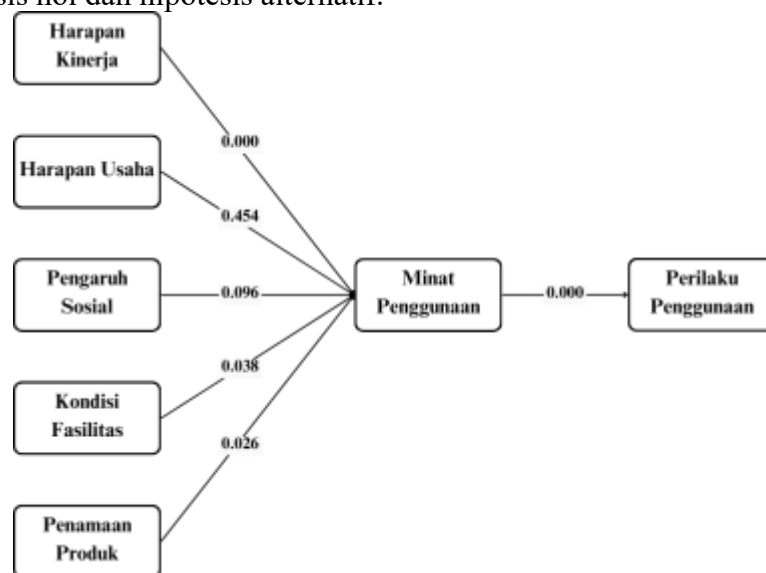
Sumber: Peneliti (2025)

2) Mengevaluasi inner model

Evaluasi inner model dilakukan dengan melihat nilai R-square untuk menggambarkan ada atau tidaknya laten endogen. Hasil nilai R-square sebesar 0,67; 0,33; dan 0,19 untuk variabel laten endogen mengindikasikan bahwa model baik, moderat, dan lemah [8].

3) Uji Hipotesis

Proses pengujian hipotesis melibatkan dua hipotesis yang bersaing, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif.



Gambar 2 Diagram hasil uji hipotesis
sumber: Peneliti (2025)

2. Hasil dan Pembahasan

2.1 Hubungan Minat terhadap Keberhasilan Implementasi SIDESI MANIS

Penyelenggaraan e-Government di Indonesia telah dilakukan secara vertikal maupun horizontal baik dari pemerintah pusat hingga pemerintah daerah. Salah satu contoh upaya penyelenggaraan e-Government tersebut adalah pengadaan SIDESI MANIS (Sistem Informasi Desa Terintegrasi untuk Mewujudkan Desa Mandiri dan Istimewa) di Kabupaten Sleman. SIDESI MANIS merupakan insiasi e-Government yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Sleman guna mendukung pelayanan publik di tingkat desa sekaligus sebagai sarana sistem terintegrasi antara pemerintah desa dan pemerintah daerah Kabupaten Sleman. Namun, seperti pada kebanyakan teknologi atau aplikasi, realisasi SIDESI MANIS sebagai insiasi e-Government memiliki beberapa hambatan, terutama jika dilihat dari perspektif penggunaannya. E-Government merupakan bentuk inovasi pelayanan publik baru yang memanfaatkan teknologi dan internet, sehingga dalam realisasinya membutuhkan proses adaptasi dari yang awalnya

berbentuk pelayanan non-digital menjadi serba digital. Menurut Susanto (2017) internet merupakan gelombang global yang memerlukan kesadaran penggunaan internet oleh penggunanya. Sebagai teknologi yang termasuk baru, maka analisis penerimaan teknologi mengenai bagaimana pengguna mengakses teknologi tersebut menjadi sangat penting dilakukan. Maka, diterima atau tidaknya SIDESI MANIS dapat dianalisis dengan melihat bagaimana perilaku penerimaan yang diberikan oleh pengguna sebagai respon terhadap SIDESI MANIS.

Keinginan berperilaku menunjukkan berapa banyak usaha individu ingin berkomitmen untuk melakukan perilaku dengan komitmen yang lebih tinggi dengan kecenderungan perilaku itu akan dilakukan [9]. Dengan demikian, keberhasilan atau keberlanjutan (*sustainability*) SIDESI MANIS sangat bergantung pada seberapa besar minat penggunanya. Suatu realisasi e-Government dapat dikatakan berhasil apabila telah mampu mendorong pengguna teknologi secara konsisten dan berkelanjutan untuk menggunakan e-Government. Dalam teori penerimaan teknologi yang dikemukakan oleh Vankatesh et al. (2003)[10], penerimaan pengguna diukur dengan intention (minat/niat) yang diukur dengan faktor harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas.

Tabel 2 Hasil R-Square

	R-square
Minat Penggunaan	0.724
Perilaku Penggunaan	0.414

sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan data pada tabel 2, menunjukkan bahwa minat dapat memprediksi atau menilai perilaku penggunaan teknologi SIDESI MANIS di masa depan sebesar 41,4 persen, sedangkan sisanya didorong oleh faktor lain diluar minat, yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Lebih lanjut, dari hasil uji R, diketahui pula bahwa 72,4 persen minat pengguna dalam menggunakan SIDESI MANIS dibentuk oleh faktor harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), dan penamaan produk (*product naming*).

2.2 Dampak Faktor UTAUT dan Penamaan Produk terhadap Keberhasilan e-Government

Untuk dapat mengetahui nilai potensi dari faktor UTAUT dan faktor penamaan produk dalam mengukur kesiapan pengguna SIDESI MANIS, maka dilakukan uji *uji bootstrapping* untuk mengetahui nilai *path coefficients* pada masing-masing faktor.

Tabel 2 Hasil R-Square hasil uji bootstrapping

	Original sample (O)	P values
Harapan Kinerja -> Minat Penggunaan	0.290	0.000

Harapan Usaha -> Minat Penggunaan	-0.077	0.454
Pengaruh Sosial -> Minat Penggunaan	0.170	0.096
Fasilitas Kondisi -> Minat Penggunaan	0.254	0.038
Penamaan Produk -> Minat Penggunaan	0.332	0.026
Minat Penggunaan -> Perilaku Penggunaan	0.644	0.000

sumber: Peneliti (2025)

2.2.1 Dampak Faktor Harapan Kinerja terhadap Minat Penggunaan SIDESI MANIS

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa Harapan kinerja memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS sebesar 29%. Pada studi kasus SIDESI MANIS, semakin tinggi kinerja yang diharapkan oleh pengguna, maka semakin besar juga minat atau dorongan untuk menggunakan SIDESI MANIS. Hal ini disebabkan oleh adanya keuntungan yang dirasakan (*percieved usefulness*) yang diterima oleh pengguna SIDESI MANIS baik dari pemerintah maupun masyarakat [10]

Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jacob et al. (2017) yang menyatakan bahwa harapan kinerja memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap minat penggunaan teknologi [11]. Hal ini disebabkan oleh adanya keuntungan yang dirasakan (*percieved usefulness*) yang diterima oleh pengguna SIDESI MANIS baik dari pemerintah maupun masyarakat [10]. Bagi perangkat desa selaku pengguna aktif, SIDESI MANIS dirasa mampu meningkatkan kinerja mereka dalam memberikan pelayanan publik, terutama dalam upaya untuk mengintergrasikan data dengan SIDA SEMBADA dan keterbukaan informasi publik. Bagi masyarakat selaku pengguna pasif, SIDESI MANIS memberikan aksesibilitas data bagi masyarakat untuk ikut serta dalam tata kelola pemerintahan desa, dimana mereka dapat mengakses berita/laporan atas kinerja perangkat desa selama ini.

Adanya kemudahan akses bagi masyarakat terhadap informasi data desa juga mendorong adanya transparansi dan akuntabilitas dalam tata kelola pemerintahan di tingkat desa. Manfaat tersebut merupakan salah satu upaya perwujudan tata kelola e-Government yang berbasis pada *citizen-centricity*. *Citizen centricity* bukan hanya tentang teknologi, melainkan bagaimana teknologi tersebut dapat membantu membangun pelayanan publik yang lebih baik [12]. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa semakin besar manfaat yang dihasilkan dari SIDESI MANIS, maka semakin besar juga dorongan atau minat penggunaan SIDESI MANIS. Hasil ini sekaligus mendukung temuan sebelumnya [11].

2.2.2 Dampak Faktor Harapan Usaha terhadap Minat Penggunaan SIDESI MANIS

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa Harapan usaha tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan nilai satu satuan pada harapan kinerja, tidak memberikan pengaruh yang bermakna terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS. Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabilla et al. (2022) yang menyatakan

bahwa harapan usaha tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan teknologi [13].

Adanya perubahan wujud pelayanan publik dari yang awalnya non-digital menjadi digital membutuhkan lama waktu sekurang-kurangnya 3 tahun untuk melakukan adaptasi terhadap sistem baru yang serba digital. Maka itu, dapat diketahui bahwa usaha implementasi dari insiasi e-Government SIDESI MANIS membutuhkan usaha lebih banyak di tahap awal untuk mengenal dan mempelajari mengenai sistem informasi desa berbasis digital baik bagi perangkat desa maupun masyarakat. Lebih lanjut, adanya perkembangan teknologi yang terus-menerus juga membuat perangkat desa khususnya operator atau pengelola SIDESI MANIS harus secara berkala menyesuaikan dan mengembangkan keahlian teknologinya.

Selain itu, salah satu muatan informasi dalam SIDESI MANIS adalah alur/prosedur dan SOP dari pelayanan administratif kalurahan. Tetapi walaupun dalam SIDESI MANIS telah termuat alur pelayanan administratif, interaksi yang tercipta antara pengguna dengan SIDESI MANIS belum sepenuhnya dapat dilakukan dengan fleksibel. Hal ini disebabkan karena layanan administratif yang ada belum sepenuhnya dapat diakses secara online dan terbatas pada muatan alur/SOP pelayanan saja.

2.2.3 **Dampak Faktor Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan SIDESI MANIS**

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa Pengaruh sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS. Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabilla et al. (2022) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial tidak memiliki pengaruh yang bermakna terhadap minat penggunaan teknologi [13]. Dalam studi kasus SIDESI MANIS, pengaruh sosial dipengaruhi oleh bagaimana persepsi pengguna tentang bagaimana harapan orang lain padanya dalam menggunakan SIDESI MANIS (*subjective norm*) dan bagaimana mana dukungan orang lain bagi pengguna SIDESI MANIS (*social factor*) [10]. Dalam studi kasus SIDESI MANIS, masyarakat tidak memiliki rasa FOMO atau takut tertinggal karena tidak menggunakan SIDESI MANIS, disebabkan karena tidak hadirnya orang lain di lingkungannya yang menggunakan SIDESI MANIS untuk mengakses pelayanan publik. Ketika dalam satu lingkup lingkungan tersebut, tidak ada orang, teman, atau kerabat yang menggunakan SIDESI MANIS, maka hal tersebut berpotensi dapat menurunkan minat mereka dalam penggunaan SIDESI MANIS.

Sosialisasi SIDESI MANIS yang terbatas pada pengelola SID membuat banyak masyarakat yang tidak mengetahui apa itu SIDESI MANIS sebenarnya. Ketidak familiran masyarakat terhadap tugas dan fungsi dari SIDESI MANIS, menyebabkan masyarakat cenderung lebih memilih untuk langsung mendatangi kalurahan dibandingkan dengan membuka website SIDESI MANIS. Pada dasarnya pemerintah daerah bersama pemerintah desa telah memberikan upaya sosialisasi berupa bimbingan teknis (bimtek), tapi bimtek tersebut hanya ditujukan dan diikuti oleh pengelola SID di

Kabupaten Sleman saja, sehingga sosialisasi tersebut tidak dilaksanakan secara merata kepada masyarakat.

2.2.4 **Dampak Faktor Kondisi Fasilitas terhadap Minat Penggunaan SIDESI MANIS**

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa kondisi fasilitas memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS sebesar 25,4 persen. Pengelola sistem informasi desa di setiap kalurahan memiliki jumlah tim pengelola yang berbeda-beda. Peneliti menemukan setidaknya terdapat beberapa kalurahan yang hanya memiliki satu hingga dua pengelola. Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Damayanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan teknologi [14].

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kondisi yang memfasilitasi ialah meliputi kontrol perilaku yang dirasakan (*percieved behavioral control*), kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*fasciliting conditions*), dan kompatibilitas (*compability*) dalam penggunaan SIDESI MANIS oleh perangkat desa maupun masyarakat [10]. SIDESI MANIS merupakan sistem informasi desa berbasis digital, maka itu, sumber daya atau fasilitas dalam pengelolaan teknologi menjadi sangat penting. Tanpa adanya fasilitas yang mendukung dalam penggunaan teknologi, maka proses penerapan teknologi tersebut akan terkendala atau tidak mungkin terjadi. Namun, yang dimaksud dengan fasilitas bukan hanya sekadar pada alat dan perangkat keras, melainkan juga sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam pengelolaan teknologi. Dalam studi kasus SIDESI MANIS, pengelola sistem informasi desa di setiap kalurahan memiliki jumlah tim pengelola yang berbeda-beda. Setidaknya terdapat kalurahan yang hanya memiliki 1 pengelola saja, sehingga dapat berpotensi menjadi beban kerja tersendiri terhadap pengelola SID sebagai pengguna.

Selain itu, kontrol perilaku juga berkaitan dengan bagaimana dukungan dari manajemen atas terhadap pelaksanaan SIDESI MANIS. Dukungan Pemerintah Daerah Kabupaten Sleman terkait bimbingan teknik yang terbatas pada pengelola SID membuat pengetahuan masyarakat maupun perangkat desa yang tidak bertugas menjalankan SIDESI MANIS tentang SIDESI MANIS dapat dikatakan kurang. Publikasi informasi desa yang *up to date* pada SIDESI MANIS menjadi sangat diperlukan agar masyarakat dapat terlibat aktif dalam tata kelola pemerintahan. Dengan demikian, temuan ini telah mendukung penelitian terdahulu Damayanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan teknologi [14].

2.2.5 **Dampak Faktor Penamaan Produk terhadap Minat Penggunaan SIDESI MANIS**

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa penamaan produk memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS sebesar 33,2 persen. Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang

dilakukan oleh Mahfuz et al. (2017) yang menyatakan bahwa penamaan produk memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan suatu merek atau produk [15].

SIDESI MANIS merupakan merek atau produk dari insiasi e-Government oleh pemerintah daerah Kabupaten Sleman dan merupakan akronim dari Sistem Informasi Desa Terintegrasi untuk Mewujudkan Desa Mandiri dan Istimewa. Pada tahun 2024, penamaan aplikasi menjadi salah satu hal yang sangat dipertimbangkan oleh masyarakat. Hal tersebut dikarenakan banyak aplikasi-aplikasi pelayanan publik yang memiliki nama-nama yang mengarah pada unsur seksisme dan unsur yang identik dengan perempuan. Berdasarkan namanya, SIDESI MANIS sebenarnya masih identik dengan unsur-unsur perempuan yaitu kata 'DESI' yang identik dengan nama perempuan. Selain itu, nama SIDESI MANIS secara tidak langsung memberikan referensi bagi orang awam untuk merepresentasikan nama SIDESI MANIS sebagai 'perempuan bernama desi yang manis'.

Walaupun nama SIDESI MANIS masih mengandung unsur yang identik dengan perempuan, tapi nama SIDESI MANIS juga masih mampu memberikan arti dan referensi bagi pengguna bahwa SIDESI MANIS adalah sebuah sistem informasi desa (SID). Semakin mampu suatu nama aplikasi itu merepresentasikan tugas dan fungsinya maka akan semakin tinggi juga minat penggunaan aplikasi tersebut. Dengan demikian, temuan ini sekaligus mendukung temuan pada penelitian sebelumnya [15].

2.2.6 Dampak Minat Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan SIDESI MANIS

Berdasarkan uji bootstrapping, diketahui bahwa Minat Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan SIDESI MANIS sebesar 66,4 persen. Hasil ini mendukung temuan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vankatesh et al. (2003), Salsabilla et al. (2022), dan Silaen et al. (2023) menyatakan bahwa minat penggunaan dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan suatu teknologi [10], [13], [16].

Perilaku atau sikap merupakan sebuah sistem evaluasi. Sikap adalah suatu sistem evaluasi positif atau negatif, yakni suatu kecenderungan untuk menyetujui atau menolak. Sikap positif akan terbentuk apabila rangsangan yang datang pada seseorang memberi pengalaman yang menyenangkan [17]. Dalam SIDESI MANIS, rangsangan tersebut ialah yang disebut dengan minat. Adanya perubahan dari sistem yang awalnya non-digital menjadi serba digital setidaknya memerlukan beberapa adaptasi yang dapat mempengaruhi minat penggunaan SIDESI MANIS. Tanpa adanya minat penggunaan, maka penggunaan SIDESI MANIS tidak akan ada.

Dalam studi kasus SIDESI MANIS, hubungan antara minat penggunaan dan perilaku penggunaan utamanya dijelaskan berdasarkan bagaimana manfaat yang dihasilkan dari SIDESI MANIS. Bagi pengelola minat ini didorong oleh pengalaman positif berupa kemudahan dalam

pemberian pelayanan publik dan kegiatan pengelola data desa. Bagi masyarakat pengalaman yang positif yang dimaksud ialah manfaat yang masyarakat rasakan berupa kemudahan mendapatkan pelayanan, khususnya pelayanan administrasi, dan memudahkan dalam keikutsertaan masyarakat dalam tata kelola pemerintahan.

3. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan yang ada di pembahasan, maka adapun kesimpulan dari hasil penelitian yaitu Faktor Harapan Kinerja (29%), Kondisi yang memfasilitasi (25,4%), dan Penamaan Produk (33,2%) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS. Sedangkan, faktor harapan usaha dan pengaruh sosial tidak memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak bermakna terhadap minat penggunaan SIDESI MANIS. Kemudian, Besarnya pengaruh minat penggunaan terhadap perilaku pengguna adalah sebesar 66,4 persen atau dalam kata lain adanya peningkatan nilai minat dapat mendorong sebesar 66,4 persen kesiapan pengguna untuk menggunakan SIDESI MANIS. besaran minat dipengaruhi oleh faktor harapan kinerja, kondisi fasilitas, dan penamaan produk. Semakin besar nilai ketiga faktor tersebut mempengaruhi minat, maka 137 semakin besar pula kesiapan pengguna dalam menyelesaikan implementasi SIDESI MANIS. Dengan demikian, faktor harapan kinerja, kondisi fasilitas, dan penamaan produk telah mampu digunakan untuk mengukur bagaimana kesiapan pengguna dalam mendorong keberhasilan SIDESI MANIS. Penelitian ini terbatas pada kondisi yang ada dalam penelitian ini saja, hasil kemungkinan akan berbeda sesuai dengan kondisi lainnya. Dengan demikian, bagi penelitian selanjutnya, diharapkan menambahkan variabel-variabel moderat seperti umur, pengalaman, dan kesukarelaan yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Referensi

- [1] Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, "Kementerian PANRB Umumkan Hasil Evaluasi SPBE Tahun 2023," *menpan.go.id*, Jakarta, Jan. 17, 2024. [Online]. Available: <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/kementerian-panrb-umumkan-hasil-evaluasi-rb-382-instansi-pemerintah-berpredikat-minimal-baik>
- [2] C. M. Annur, "PNS hingga TNI Kantongi Skor Literasi Digital Tertinggi 2022," *Databoks*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/0824fc7330b4bbb/pns-hingga-tni-kantongi-skor-literasi-digital-tertinggi-2022>
- [3] N. Gabler, "The Weird Science of Naming New Products," *The New York Times*, New York, Jan. 2015. [Online]. Available: https://www.nytimes.com/2015/01/18/magazine/the-weird-science-of-naming-new-products.html?_r=1&module=ArrowsNav&contentCollection=Magazine&action=keypress®ion=FixedLeft&pgtype=article
- [4] Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, *Surat Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2024 tentang Hasil Evaluasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik pada Instansi Pusat dan*

- Pemerintah Daerah. 2024. [Online]. Available: <https://jdih.menpan.go.id/dokumen-hukum/KEPMEN/jenis/1806?KEPUTUSAN MENTERI#:~:text=Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur>
- [5] Bupati Kabupaten Sleman, *Peraturan Bupati Sleman Nomor 29.3 Tahun 2019 tentang Sistem Informasi Desa*. Indonesia: BD.2019/NO. 29.3, 2019. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/257662/perbup-kab-sleman-no-293-tahun-2019#:~:text=bahwa data dan informasi mengenai desa>
- [6] J. C. McElroy, A. R. Hendrickson, A. M. Townsend, and S. M. DeMarie, "Dispositional factors in internet use: Personality versus cognitive style," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 31, no. 4, pp. 809–820, 2007, doi: 10.2307/25148821.
- [7] S. Sakir, D. Mutiarin, and A. Afisa, "Digitalisasi Kalurahan: Pendampingan Optimalisasi Website dan Media Sosial Sebagai Layanan Berbasis Digital di Kalurahan Sendangarum Minggir Sleman," *Abdi J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 271–277, 2023, doi: 10.24036/abdi.v5i2.390.
- [8] Imam Ghozali, *Structural Equation Modeling: Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS)*, 4th ed. Semarang: Badan Penerbit - Undip, 2014.
- [9] Mahyarni, "Sebuah Kajian Historis tentang Perilaku," *J. El-Riyasah*, vol. 4, no. 1, pp. 13–23, 2013, [Online]. Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/elriyasah/article/view/17/13%0Ask25>
- [10] V. Vankatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, 2003, doi: <https://doi.org/10.2307/30036540>.
- [11] D. W. Jacob, M. F. M. D. Fudzee, and M. A. Salamat, "A conceptual study on generic end users adoption of e-government services," *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 3, pp. 1000–1006, 2017, doi: 10.18517/ijaseit.7.3.1654.
- [12] L. Berntzen and M. R. Johannessen, "The Role of Citizen Participation in Municipal Smart City Projects: Lessons Learned from Norway," *Public Adm. Inf. Technol.*, vol. 11, pp. 299–314, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-17620-8_16.
- [13] E. S. Salsabilla, D. Darmansah, and D. Januarita, "Analisis Sistem Informasi Panda (SIP) Terhadap Penerimaan Pengguna Menggunakan Metode UTAUT," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, p. 502, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4131.
- [14] S. L. Damayanti, Y. Yani, A. Asnaini, and N. Afrianty, "Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology)," *J. BAABU AL-ILMI Ekon. dan Perbank. Syariah*, vol. 6, no. 1, p. 63, 2021, doi: 10.29300/ba.v6i1.3988.
- [15] M. A. Mahfuz, L. Khanam, and W. Hu, "Mobile Banking Service Adoption: Insight From Brand Name Perspectives Based on UTAUT2 Model," *Indep. Bus. Rev.*, vol. 10, no. 1 & 2, pp. 18–35, 2017, [Online]. Available: <https://www.sbe.iub.edu.bd/wp-content/uploads/2021/03/2.pdf>
- [16] M. R. A. Silaen, D. R. Indah, M. A. Firdaus, and H. Novianti, "Penerapan Model UTAUT untuk Mengetahui Faktor-Faktor dalam Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Pengawasan Daerah (SIMWASDA)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 376, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.5939.
- [17] Y. Suharyat, "Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia," *J. Reg.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–19, 2009.