

SKRIPSI

**DETERMINASI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *E-VOTING* UNTUK
PEMILIHAN KEPALA DESA DI KABUPATEN SLEMAN**



Disusun oleh:

Nama: Vicko Yuanda Daud

NIM: 19312296

Prodi: Akuntansi

PROGRAM STUDI SARJANA AKUNTANSI

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan referensinya. Apabila di kemudian hari terdapat dan terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Oktober 2024



(Vicko Yuanda Daud)

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**DETERMINASI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *E-VOTING* UNTUK PEMILIHAN KEPALA
DESA DI KABUPATEN SLEMAN**

Diajukan oleh:

Nama: Vicko Yuanda Daud

NIM: 19312296

Yogyakarta, 23 Oktober 2024

Telah diterima dan disetujui dengan baik oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dekar Urumsah', with a horizontal line underneath the name.

Drs. Dekar Urumsah, S.Si., M.Com., Ph.D., CFrA.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**Determinasi Implementasi Penggunaan E-voting Untuk Pemilihan Kepala Desa
di Kabupaten Sleman**

Disusun oleh: VICKO YUANDA DAUD

Nomor Mahasiswa: 19312296

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Kamis, 05 Desember 2024**

**Penguji/Pembimbing Skripsi : Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS), Ph.D.,
CFra.**

Penguji : Arief Bachtiar, Drs., MSA., Ak., SAS.

**Mengetahui
Dekan Fakultas
Bisnis dan
Ekonomika
Universitas Islam
Indonesia**



Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D., CFrA, CertIPSAS.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, karena berkat rahmat, inayah, dan hidayah-Nya saya dapat Menyusun dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak dan Ibu saya, karena berkat doa, dukungan, dan usaha dari beliau saya dapat melangkah sejauh ini.
3. Kerabat dan teman-teman saya, terima kasih atas dukungan, nasihat, dan motivasi yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“DETERMINASI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN E-VOTING UNTUK PEMILIHAN KEPALA DESA DI KABUPATEN SLEMAN”**. Skripsi ini ditulis bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Akuntansi (S.Ak) di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. terselesainya penulisan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu baik dalam proses penelitian maupun selama penulisan. Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Drs. Dekar Urumsah, S.Si., M.Com (IS)., Ph.D, selaku Ketua Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia sekaligus dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Rifqi Muhammad, S.E., S.H., M.Sc., Ph.D., SAS, ASPM selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Muamar Nur Kholid, S.E., M.Ak., Ak., CA selaku dosen prodi akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika di lingkungan Fakultas Bisnis dan

Ekonomika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

7. Kedua orang tua peneliti, yang selalu mendoakan dan memberi motivasi demi untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Zidan, Caca, Nessa, Furqan, Rafli, Dimas, Difa dan Arfan selaku teman penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Firyal Fadhillah yang sudah mendukung, membantu, dan mendoakan peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Bagus, Bhanu, Vito, Yahya, Rafif, Kies, Annas, Pram, Rizka, Upi yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu masukan berupa kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang perpajakan serta bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.6 Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Technology Acceptance Model (TAM)	15
2.2 <i>E-voting</i>	16
2.2.1 Keunggulan <i>E-voting</i>	17
2.2.2 Kelemahan <i>E-voting</i>	18
2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi <i>E-voting</i>	18
2.3.1 <i>Trust in the Internet</i>	18
2.3.2 <i>Trust in Government</i>	19
2.3.3 Kesiapan SDM	20
2.3.4 <i>Relative Advantage</i>	20
2.3.5 <i>Compatibility</i>	21
2.3.6 <i>Complexity</i>	21

2.3.7	<i>Accessibility</i>	22
2.3.8	<i>Outcome Expentacy</i>	22
2.3.9	Variabel Moderating - <i>Gender</i>	23
2.3.10	Variabel Moderating - Pengalaman Menggunakan Teknologi	23
2.4	Penelitian Terdahulu	25
2.5	Pengembangan Hipotesis	27
2.5.1	Pengaruh <i>Trust in the Internet</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	27
2.5.2	Pengaruh <i>Trust in Government</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	28
2.5.3	Pengaruh Kesiapan SDM Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	28
2.5.4	Pengaruh <i>Relative Advantage</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	29
2.5.5	Pengaruh <i>Compatibility</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	30
2.5.6	Pengaruh <i>Complexity</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	30
2.5.7	Pengaruh <i>Accessibility</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	30
2.5.8	Pengaruh <i>Outcome Expectancy</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i> ...	31
2.5.9	Variabel Moderating - Pengaruh <i>Gender</i> Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	31
2.5.10	Variabel Moderating - Pengaruh Pengalaman Teknologi Terhadap Implementasi <i>E-voting</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Metodologi Penelitian	34
3.2	Populasi dan Sampel	34
3.3	Metode Pengumpulan Data	35
3.4	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	35
3.4.1	<i>Trust in the Internet</i>	35
3.4.2	<i>Trust in the Government</i>	36
3.4.3	Kesiapan SDM	37
3.4.4	<i>Relative Advantage</i>	38
3.4.5	<i>Compatibility</i>	39
3.4.6	<i>Complexity</i>	40
3.4.7	<i>Accessibility</i>	40
3.4.8	<i>Outcome Expectancy</i>	41

3.4.9 Variabel Moderating - <i>Gender</i>	42
3.4.10 Variabel Moderating - Pengalaman Teknologi	43
3.4.11 <i>E-voting</i>	44
3.5 Metode Analisis Data	45
3.5.1 Metode <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	45
3.5.2 Model Pengukuran	45
3.5.3 Uji Regresi Linier Berganda	47
3.5.4 Uji T	48
3.5.5 Uji R ²	49
3.5.6 Uji <i>Goodnes of Fit</i> (GoF)	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Pengumpulan Data	51
4.2 Deskripsi Responden	52
4.2.1 Berdasarkan Jenis Kelamin	52
4.2.2 Berdasarkan Pendidikan Terakhir	53
4.2.3 Berdasarkan Usia	53
4.2.4 Berdasarkan Jangka Waktu Penggunaan Teknologi/Internet	54
4.3 Instrumen Penelitian	54
4.3.1 Uji Validitas	54
4.3.2 Uji Reliabilitas	64
4.4 Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	66
4.5 Nilai Koefisien Determinasi (R ²) dan Uji <i>Goodness of Fit</i> (GoF)	66
4.6 Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>)	67
4.7 Pengujian Hipotesis	68
4.7.1 Tahap Pertama	68
4.7.2 Tahap Kedua	69
4.7.3 Hubungan Jalur Kelompok Gender	70
4.7.4 Hasil Pengujian Pengalaman Penggunaan Teknologi Sebagai Variabel Pemoderasi	73
4.8 Pembahasan Hipotesis	76

4.8.1 <i>Accessibility</i> Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	76
4.8.2 <i>Compatibility</i> Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	77
4.8.3 <i>Complexity</i> Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	77
4.8.4 Kesiapan SDM Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	78
4.8.5 <i>Outcome Expectancy</i> Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	80
4.8.6 <i>Relative Advantage</i> Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	81
4.8.7 <i>Trust in Government</i> Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	82
4.8.8 <i>Trust in the Internet</i> Tidak Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	83
4.8.9 <i>Gender</i> Sebagai Variabel Moderasi Tidak Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	84
4.8.10 Pengalaman Penggunaan Teknologi Sebagai Variabel Moderasi Tidak Berpengaruh Positif Terhadap Kesuksesan <i>E-voting</i>	84
BAB V	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Kontribusi dan Implikasi Penelitian.....	88
5.3 Keterbatasan dan Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	97
Lampiran Kuesioner Penelitian.....	97
Lampiran Hasil Olah Data	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Indikator <i>Trust in the Internet</i>	35
Tabel 3.2 Indikator <i>Trust in the Government</i>	36
Tabel 3.3 Indikator Kesiapan SDM	37
Tabel 3.4 <i>Relative Advantage</i>	38
Tabel 3.5 <i>Compatibility</i>	38
Tabel 3.6 <i>Complexity</i>	39
Tabel 3.7 <i>Accessibility</i>	40
Tabel 3.8 <i>Outcome Expectancy</i>	41
Tabel 3.9 <i>E-voting</i>	43
Tabel 4.1 Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4.2 Pendidikan Terakhir	53
Tabel 4.3 Usia	53
Tabel 4.4 Jangka Waktu Penggunaan Teknologi/Internet	54
Tabel 4.5 Uji Validitas (awal).....	55
Tabel 4.6 Uji Validitas (akhir)	57
Tabel 4.7 Nilai <i>Cross-loading</i> (awal).....	59
Tabel 4.8 Nilai <i>Cross-loading</i> (akhir).....	61
Tabel 4.9 Uji Kriteria <i>Fornell-larcker</i>	64
Tabel 4.10 Nilai <i>Composite Reliability</i>	65
Tabel 4.11 Nilai AVE dan <i>Adjusted R-square</i>	66
Tabel 4.12 Analisis Tahapan Pertama.....	68
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Hipotesis dengan Moderasi <i>Gender</i>	69
Tabel 4.14 Uji <i>Error</i> Menurut Kelompok <i>Gender</i>	71
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis	73
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Error</i> Menurut Kelompok pengalaman penggunaan teknologi	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Determinan Implementasi <i>E-voting</i>	33
Gambar 3.1 Uji T-Statistik Metode <i>Smith-satterthwaite</i>	42
Gambar 3.2 Uji T-Statistik Metode <i>Smith-satterthwaite</i>	43
Gambar 4.1 Model Jalur Berdasarkan Kelompok <i>Gender</i>	71
Gambar 4.2 Model Jalur Berdasarkan Pengalaman Penggunaan Teknologi.....	74

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *trust in the internet*, *trust in government*, kesiapan sumber daya manusia, *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *accessibility*, *outcome expectancy*, *gender*, dan pengalaman penggunaan teknologi berpengaruh terhadap pemanfaatan *e-voting* sebagai media pemungutan suara dalam pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini sebanyak 200 responden dengan menggunakan kuesioner online. Untuk melakukan pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 3. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM), uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linier berganda, uji t, uji R², dan uji *Goodnes of Fit* (GoF). Penelitian ini menemukan bahwa 1) Variable *trust in the internet*, *gender*, dan pengalaman penggunaan teknologi tidak berpengaruh positif terhadap kesuksesan pelaksanaan *e-voting*. 2) Variabel *gender* dan pengalaman penggunaan teknologi tidak terbukti sebagai variable pemoderasi.

Kata kunci: *trust in the internet*, *trust in government*, kesiapan sumber daya manusia, *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *accessibility*, *outcome expectancy*, *gender*, pengalaman penggunaan teknologi, *e-voting*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-voting merupakan metode pemungutan dan penghitungan suara yang berbasis teknologi dengan menggunakan perangkat elektronik. *E-voting* bertujuan untuk menjadikan sistem pemungutan suara lebih efektif, efisien, aman, dan memudahkan sistem pengauditan suara. Dengan *e-voting*, sistem penghitungan suara bisa dilakukan dengan lebih cepat, dapat menghemat pengeluaran anggaran untuk surat suara, serta sistem ini bersifat berkelanjutan atau dapat digunakan berulang kali (Beny & Tomy, 2021). Cara kerja sistem *e-voting* sendiri yaitu, setiap masyarakat yang telah memenuhi syarat, akan memberikan hak pilihnya masing-masing untuk menentukan calon kepala desa yang dilaksanakan menggunakan media elektronik atau komputer yang kemudian akan direkam menggunakan sistem lalu diproses dalam bentuk informasi digital, yang akhirnya akan diumumkan melalui media internet (Yusmiarti, 2020).

Untuk mendukung pemanfaatan *e-voting*, terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi guna mengaplikasikan *e-voting*. Komponen sistem informasi manajemen terdiri dari *hardware*, *software*, *brainware*, *prosedur*, *database*, dan teknologi jaringan komunikasi. Komponen tersebut kemudian dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui pencapaian penerapan *e-government* pada lingkungan pemerintahan. Dengan adanya pengaruh *e-government*, pemerintah dapat menata sistem manajemen, pelayanan dan proses kerja pada pemerintahan dengan

memanfaatkan teknologi informasi. Dengan menerapkan *e-government* ini, maka terciptalah transparansi, akuntabilitas, efektivitas, dan partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan tatanan pemerintahan.

Di Indonesia, warga negara Indonesia memiliki motivasi yang tinggi untuk memberikan suaranya dalam pelaksanaan pemilu. Bahkan presentase data pemilih dalam pemilihan legislatif mencapai angka 75-99.9% (*Library of Parliament Data*, 2016). Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman yang kian maju dan modern, kini pelaksanaan kegiatan pemilu di sebagian wilayah Indonesia mulai dilakukan menggunakan sistem pemungutan suara elektronik atau yang bisa disebut dengan *e-voting*, salah satunya yaitu Kabupaten Sleman. Kabupaten Sleman sendiri merupakan satu-satunya wilayah di Yogyakarta yang menerapkan sistem *e-voting* dalam pelaksanaan pemilihan kepala desanya. Menurut data yang terdapat pada Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IPTIK) pada tahun 2018, Sleman menduduki peringkat ke-2 tertinggi di Indonesia dengan IP-TIK tertinggi yang berada di wilayah provinsi. Hal ini mengindikasikan bawa tingkat penerimaan masyarakat Sleman terhadap teknologi informasi & komunikasi secara umum lebih tinggi daripada wilayah lainnya (Hidayat Fauzan, 2020).

Penggunaan *e-voting* sangat efektif dalam pelaksanaan kegiatan pemilihan (Taniady *et al*, 2020). Meskipun demikian, *e-voting* tetap tak terlepas dari tantangan maupun kendala. Pengetahuan serta pengalaman menjadi salah satu alasan dalam pelaksanaan kegiatan pemilihan kepala desa berbasis *e-voting*, terutama dikalangan masyarakat lanjut usia (lansia). Dalam lingkungan desa, tentunya masih sangat banyak masyarakat lansia yang tidak mengenal teknologi bahkan internet. Hal

tersebut terjadi karena ketertinggalan mereka dalam mempelajari teknologi di era yang modern ini. Selain itu, masih banyak juga warga yang melakukan perpindahan tempat tinggal namun masih terdaftar sebagai warga lokal sehingga memunculkan kesalahan pendataan yang dapat menimbulkan golput dalam pemilu.

Kurangnya pemerataan internet di Indonesia juga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan *e-voting* karena akses internet menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan *e-voting*, sehingga penggunaan *e-voting* di Indonesia masih terbilang rendah dan hanya bisa dilakukan di daerah-daerah tertentu yang memiliki akses internet yang baik dan stabil. Selain itu di wilayah Kabupaten Sleman sendiri, *e-voting* masih belum sempurna karena dilakukan secara *touch screen* sehingga para peserta pemilu masih harus menuju ke lokasi pemungutan suara, tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pemilu secara konvensional yang mengharuskan peserta untuk datang guna mencoblos calon pilihannya (Taniady *et al*, 2020).

Penelitian terkait yang serupa sebelumnya juga pernah diteliti menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) (Rahmad, 2019), *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) (Rianadewi *et al*, 2019; Aji, 2017), serta *Diffusion of innovations* (DOI) (Abdilhah, 2014). Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, peneliti menggunakan jenis penelitian, variabel, teknik analisis, dan tempat yang berbeda pula. Penelitian kali ini menggunakan kerangka teori TAM dengan konstruksi *trust in the internet*, *trust in government*, kesiapan SDM, *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *accessibility*, dan *outcome expectancy* untuk mempelajari penerapan *e-voting* dalam

pemilihan kepala desa di wilayah Sleman. Peneliti memperluas model dengan menambahkan konstruksi *gender* dan pengalaman penggunaan teknologi yang secara langsung memengaruhi pelaksanaan kegiatan pemilu di tingkat kepala desa dengan menggunakan metode *e-voting*.

Trust in the internet merupakan sebuah implementasi dari teknologi informasi dan telekomunikasi yang utama dan sampai saat ini masih terus dikembangkan. Penggunaan internet ini sangat diperlukan saat melakukan *e-voting*. Kepercayaan (*trust*) adalah faktor yang harus diperhitungkan ketika membuat keputusan pemungutan suara secara *online*. Konsep kepercayaan internet (*trust in the internet*) mengacu pada keyakinan bahwa peningkatan teknologi internet akan menguntungkan bagi penggunanya, terutama selama pemilihan secara *e-voting* digunakan untuk memenuhi kewajiban hak suara masyarakat luas. Pesatnya perkembangan teknologi internet di jaman sekarang juga membutuhkan keseimbangan dalam demokrasi di Indonesia. Diadakannya pendekatan pemilihan umum sebagai bentuk kolaborasi antara demokrasi dan teknologi kepada masyarakat sangat diperlukan guna memberi keyakinan bahwa adanya inovasi dalam sistem pemilu ini adalah bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam berpartisipasi di pemilu (Hardiyanti *et al.*, 2022).

Trust in government atau kepercayaan terhadap pemerintah merupakan salah satu konsep kepercayaan ini harus dimiliki oleh setiap masyarakat untuk melakukan *e-voting*. Kepercayaan terhadap pemerintah adalah ukuran kepercayaan masyarakat terhadap kemampuan pemerintah untuk bertindak secara moral dan adil. Kepercayaan publik memberikan pengaruh besar terhadap kebijakan yang

dibuat oleh pemerintah. Adanya inisiatif dari pemerintah dalam pengimplementasian sistem pemilu berbasis elektronik tentunya akan memengaruhi keinginan masyarakat untuk mengadopsi teknologi baru. Kepercayaan masyarakat merupakan faktor penting yang dapat memengaruhi penggunaan teknologi baru pada sistem pemerintahan khususnya dalam penerapan *e-voting* (Hardiyanti *et al.*, 2022).

Sumber daya manusia (SDM) memiliki peran penting dalam pemerintahan demokrasi di Indonesia. Definisi demokrasi sendiri menentukan tujuan akhir dari pemilihan kepala desa berbasis *e-voting*. Kesiapan SDM sebagai pemilih merupakan salah satu kunci utama dalam menentukan kesuksesan pelaksanaan *e-voting* pemilihan kepala desa. Selain itu, perlu dibentuknya kepanitiaan sebagai pengurus kegiatan *e-voting*. Sebagai panitia, sangat penting dalam pemahaman penggunaan perangkat keras maupun perangkat lunak. Dalam pilkades, *e-voting* dibutuhkan sumber daya manusia yang mahir dalam bidang teknologi (Romadzon, 2020).

Keunggulan relatif dapat meningkatkan kelancaran, kemudahan, serta transparansi dalam proses pemilihan umum, tak terkecuali pemilihan kepala daerah maupun kepala desa. Inovasi ini menjadi hal yang penting untuk diterapkan secara lebih menyeluruh karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan pemilihan umum manual. Terutama dengan semakin berkembangnya teknologi dan era komputerisasi (digital) seperti ini, *e-voting* semakin mempermudah proses pemungutan suara meliputi proses pendaftaran, pelaksanaan pemilihan, penghitungan suara, serta informasi hasil pemilihan suara (Indrawan & Mashur,

2023). Dengan ini maka *e-voting* memberikan keunggulan inovasi lebih baik dibandingkan dengan pemilihan umum secara konvensional.

Compatibility atau kesesuaian merupakan kecocokan yang dialami pengguna atau konsumen terhadap suatu sistem yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan maupun kepentingan (Wilada, 2023). Dalam hal ini, kebutuhan dan kepentingan masyarakat yaitu ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan pemilu berbasis *e-voting* sebagai pesreta. Masyarakat yang berperan sebagai konsumen atau pengguna mendapatkan hak sebagai peserta pemilih yang berhak menyalurkan suaranya guna memilih calon pemimpinnya melalui pemilu yang berbasis *e-voting*.

Kompleksitas cukup berpengaruh terhadap *e-voting*. Kini *e-voting* mulai berkembang dan mulai banyak digunakan di berbagai daerah di Indonesia untuk digunakan sebagai sarana penyelenggaraan pemilihan kepala desa karena dianggap lebih efektif dan efisien. Meskipun dikatakan sukses dalam pelaksanaannya di beberapa wilayah, ternyata tidak diikuti perkembangannya pada sebagian besar daerah lain di Indonesia bahkan untuk pemilu di tingkat nasional. Hal ini memunculkan skeptisme bahwa *e-voting* adalah sistem yang rumit serta kompleks yang mana melibatkan banyak hal dalam penggunaannya, serta masih kurang memberikan dampak positif yang merata bagi pihak-pihak yang terlibat. Maka dari itu, analisis menggunakan perspektif teori kompleksitas diperlukan guna meninjau lebih jauh apakah sistem *e-voting* sudah memenuhi syarat sebagai sebuah sistem kompleks adaptif (Prima *et al.*, 2014).

Accessibility pada implementasi *e-voting* sebagai bagian dari transformasi digital memiliki potensi manfaat yang besar. Dalam konteks pemilihan umum, *e-*

voting dapat meningkatkan kecepatan penghitungan suara, mengurangi biaya pencetakan surat suara, dan menghilangkan kebutuhan akan logistik pemilihan yang rumit. Selain itu, *e-voting* juga dapat meningkatkan ketepatan penghitungan suara, mengurangi risiko kesalahan manusia, serta memberikan aksesibilitas bagi pemilih yang memiliki keterbatasan fisik atau berada di lokasi yang terpencil (Wibowo, 2023).

Outcome expectancy merupakan penilaian seseorang terhadap hasil yang diharapkan dari perilaku individu tertentu. *Outcome expectancy* yang diharapkan berhubungan dengan hasil yang diharapkan oleh perilaku pengguna (Risa, 2021). Dilaksanakannya *e-voting* sendiri ialah untuk mempercepat, mempermudah, serta mengurangi risiko kendala dalam pelaksanaan pemilu seperti halnya salah dalam penghitungan hasil suara. Berkat adanya *e-voting* ini, penghitungan suara jadi lebih akurat serta tepat sasaran dikarenakan data yang masuk langsung dicatat oleh aplikasi dan langsung tersimpan. Maka dari itu, pelaksanaan *e-voting* ini lebih efisien dari pelaksanaan pemilu secara konvensional. Selain dari beberapa variabel diatas, dalam dunia politik telah terbukti dalam sejarah bahwa ada keterkaitan erat terkait dengan gender dalam menentukan posisi politik dalam suatu negara atau wilayah.

Gender merupakan faktor moderasi yang bisa memengaruhi keterkaitan antara variabel independen dan variabel dependen dalam sebuah studi. Ini menunjukkan bahwa dampak variabel independen pada variabel dependen mungkin berbeda tergantung pada jenis kelamin subjek yang sedang diteliti (Baron dan Kenny, 1986). Istilah *Gender* digunakan untuk menjelaskan perbedaan peran

perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan Tuhan. *Gender* adalah pembedaan peran, kedudukan, tanggung jawab, dan pembagian kerja antara laki-laki dan perempuan yang ditetapkan oleh masyarakat berdasarkan sifat perempuan dan laki-laki yang dianggap pantas menurut norma, adat istiadat, kepercayaan atau kebiasaan masyarakat. Pengalaman penggunaan teknologi juga sangat diperlukan untuk memudahkan kita dalam melaksanakan pemilihan kepala desa melalui sistem *e-voting*. Semakin banyaknya pengalaman atau pengetahuan dalam penggunaan teknologi, maka semakin mudah dan cepat pula pelaksanaannya dan presentase keberhasilan dalam pelaksanaan *e-voting* juga meningkat. *E-voting* atau pemungutan suara menggunakan media elektronik merupakan penggunaan *hardware* dalam upaya memfasilitasi pengambilan suara menggunakan sistem informasi komputer (Lippert *et al.*, 2008).

E-voting atau pemungutan suara menggunakan media elektronik merupakan penggunaan *hardware* dalam upaya memfasilitasi pengambilan suara menggunakan sistem informasi komputer (Lippert *et al.*, 2008). Pengalaman penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk memudahkan kita dalam melaksanakan pemilihan kepala desa melalui sistem *e-voting*. Semakin banyaknya pengalaman atau pengetahuan dalam penggunaan teknologi, maka semakin mudah dan cepat pula pelaksanaannya dan presentase keberhasilan dalam pelaksanaan *e-voting* juga meningkat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian yang dilakukan berkaitan dengan faktor-faktor apa saja yang memengaruhi keberlangsungan kegiatan pemilihan kepala desa berbasis *e-voting* diberbagai

wilayah Indonesia. Masih jarang penelitian yang serupa dilakukan di Yogyakarta dikarenakan *e-voting* di Yogyakarta baru hanya terselenggara di wilayah Kabupaten Sleman saja. Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi implementasi *e-voting* pemilihan kepala desa di Sleman. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kerangka TAM dengan memperluas model tersebut dengan menambahkan konstruksi *gender* dan pengalaman penggunaan teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *trust in the internet* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
2. Bagaimana pengaruh *trust in government* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
3. Bagaimana pengaruh kesiapan SDM terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
4. Bagaimana pengaruh *relative advantage* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
5. Bagaimana pengaruh *compatibility* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
6. Bagaimana pengaruh *complexity* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?

7. Bagaimana pengaruh *accessibility* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
8. Bagaimana pengaruh *outcome expectancy* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
9. Bagaimana pengaruh *gender* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?
10. Bagaimana pengaruh pengalaman penggunaan teknologi terhadap implementasi *e-voting* di Sleman?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang faktor apa saja yang dapat memengaruhi pelaksanaan pemilu di tingkat desa dengan menggunakan metode *e-voting*. Untuk mendukung agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai pengertian dan penafsiran, maka diperlukan adanya batasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang berbagai macam faktor yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan pilkades di wilayah Sleman, yang meliputi *trust in the internet*, *trust in government*, kesiapan SDM, *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *accessibility*, *outcome expectancy*, usia, serta pengalaman penggunaan teknologi dalam mendukung keberlangsungan pelaksanaan pemilihan kepala desa berbasis *e-voting* di Sleman.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh *trust in the internet* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
2. Menganalisis pengaruh *trust in government* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
3. Menganalisis pengaruh kesiapan SDM terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
4. Menganalisis pengaruh *relative advantage* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
5. Menganalisis pengaruh *compatibility* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
6. Menganalisis pengaruh *complexity* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
7. Menganalisis pengaruh *accessibility* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
8. Menganalisis pengaruh *outcome expectancy* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
9. Menganalisis pengaruh *gender* terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.
10. Menganalisis pengaruh pengalaman teknologi terhadap implementasi *e-voting* di Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat penelitian sebagai berikut:

Teori

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan informasi bagi pihak-pihak akademis maupun pihak-pihak yang bersangkutan yang akan melanjutkan penelitian ini lebih lanjut terkait penggunaan *e-voting* dalam pelaksanaan pemilu ditingkat desa.

Praktis

Untuk mendapatkan tambahan wawasan, ilmu, serta pengetahuan yang lebih baik dalam bidang teknologi serta informasi dalam bidang *e-voting* di Indonesia khususnya di wilayah Kabupaten Sleman.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini mengikuti sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II

Dalam bab ini menjelaskan mengenai penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, serta studi literatur yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

BAB III

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian, termasuk desain penelitian, sampel, instrumen pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil pengumpulan data, deskripsi responden, instrumen penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hipotesis.

BAB V

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan, kontribusi dan implikasi penelitian, keterbatasan, dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) perdana diperkenalkan oleh Davis 1989 yang mengembangkan dari kepercayaan, sikap, intensitas, dan hubungan perilaku pengguna yang mengadopsi dari bagian-bagian dari *Theory of Reason Action (TRA)*. Visi dari TAM yaitu untuk menjelaskan faktor utama penerimaan dari suatu teknologi yang berbasis informasi secara umum. TAM juga dapat menjelaskan tingkah laku *end user* dari adanya teknologi informasi dengan klasifikasi yang cukup luas serta populasi pengguna yang dapat menyediakan dasar untuk mengetahui pengaruh dari faktor eksternal terhadap landasan psikologis. TAM secara umum banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan cara agar seseorang dapat mendapatkan kemajuan teknologi baru, kemudian variabel apa saja yang dapat memengaruhi seleksi, pengakuan dan niat dalam penggunaan inovasi. Sehingga TAM ini dapat menentukan niat seseorang dalam kesediaannya menggunakan teknologi atau tidak (Ardianto & Azizah, 2021).

Banyak model yang dikonstruksi untuk mencari tahu dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi diterimanya pengaplikasian teknologi komputer, salah satunya yang terdata dalam banyak referensi hasil penelitian pada bidang teknologi informasi adalah seperti TRA, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan TAM (Maryuni & Sitorus, 2021).

Model TAM secara hakikatnya diambil dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan kesan individu terhadap sesuatu akan menentukan sikap dan perilaku individu tersebut. Reaksi dan kesan user teknologi informasi akan mendorong sikapnya dalam penerimaannya terhadap teknologi tersebut. salah satu faktor yang dapat memengaruhinya adalah kesan pengguna terhadap kegunaan dan kepraktisan penggunaan TI sebagai suatu ekspresi yang beralasan dalam hubungannya dengan pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang individu dalam mempersepsi kegunaan dan kepraktisan penggunaan akan berdampak pada labelisasi tindakan sebagai tolak ukur dalam penerimaan suatu teknologi. Model TAM yang diadaptasi dari teori psikologi, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan, sikap, keinginan dan hubungan perilaku pengguna. Tujuan model ini untuk menggambarkan faktor-faktor primer dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. secara lebih detail menjelaskan tentang penerimaan TI dengan klasifikasi tertentu yang dapat memengaruhi diterimanya TI oleh pengguna (Ardianto & Azizah, 2021).

2.2 E-voting

E-voting merupakan singkatan dari *electronic voting*. *E-voting* berkaitan erat dengan *e-government* yaitu suatu sistem yang mengadaptasikan teknologi informasi yang dikembangkan oleh pemerintah untuk memudahkan keterhubungan informasi dan pelayanan. *E-voting* juga di desain sebagai langkah *e-government* yang menunjukkan tujuan dari penerapan UU ITE sehingga sudah disesuaikan dengan tujuan UUD NRI 1945 (Karmanis, 2021).

Secara praktik Kahani menjelaskan bahwa *e-voting* sebagai praktik komputer atau peralatan pemungutan suara dalam pemilihan. Sedangkan (Mandapu, 2019) mendefenisikan *e-voting* sebagai satu metode pemberian suara dengan menggunakan komputer di bilik tempat suara dipungut.

2.2.1 Keunggulan *E-voting*

Mesin pemungutan suara elektronik diperuntukkan untuk meminimalisir kekeliruan dan mendorong kecepatan perhitungan suara. Keuntungan besara dari *e-voting* daripada sistem klasik/surat menyurat menurut Sanjay & Ekta (2011) adalah:

1. Menghilangkan kemungkinan suara yang tidak sah dan diragukan, yang dalam banyak kasus merupakan akar penyebab kontroversi dalam pemilihan umum;
2. Membuat proses penghitungan suara jauh lebih cepat daripada sistem konvensional;
3. Mengurangi jumlah kertas yang digunakan sehingga menghemat banyak pohon yang membuat proses menjadi ramah lingkungan;
4. Mengurangi biaya pencetakan hampir nol karena hanya satu lembar kertas suara yang diperlukan untuk setiap polling.

Demikian juga manfaat lainnya yang dijelaskan oleh Habibi (2018) diantaranya adalah:

1. Efisiensi perhitungan suara
2. Tingkat presisi hasil perhitungan suara relatif lebih tinggi
3. Penghematan biaya
4. Kertas suara lebih fleksibel dengan menerapkan beberapa Bahasa

5. Menyediakan relasi informasi yang lebih banyak.

2.2.2 Kelemahan *E-voting*

Disamping kelebihan yang bisa didapatkan dalam implementasi *e-voting*, terdapat kelemahan yang sulit dihindari dalam penggunaan *e-voting* diatarannya adalah:

E-voting tidak akan berjalan efektif apabila pengetahuan pelaksana kurang mumpuni dalam menjalankan tugasnya. Maka dibutuhkan pengetahuan teknis yang tidak mudah dalam mengawal proses *e-voting*, karena apabila terjadi kegagalan teknologi pada proses *e-voting* akan menyebabkan hilangnya legitimasi pemilu. Bagi pemilih dalam kategori tua, *e-voting* cenderung tidak diminati karena sulit dalam pengaplikasiannya.

Karena perkembangan teknologi yang makin maju, maka tidak ada jaminan kerahasiaan terhadap *e-voting* dalam pemilu.

Sulit mewujudkan adanya jaminan kebebasan dan keamanan dalam memilih.

2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi *E-voting*

2.3.1 *Trust in the Internet*

Trust atau kepercayaan menurut Griffin adalah keyakinan terhadap perilaku seseorang dalam proses memperoleh tujuannya walaupun tidak pasti dan dalam kondisi yang beresiko. Sedangkan Tariagan menjelaskan trust sebagai sebuah keadaan psikologis yang bentuknya adalah keinginan untuk menerima setiap konsekuensi yang tidak dapat dipastikan berdasarkan harapan positif terhadap setiap keinginan atau tujuan orang lain (OECD, 2022).

Internet adalah suatu sistem jaringan yang dapat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya. Internet bisa dikatakan juga sebagai sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan memanfaatkan standar *internet protocol suite* (Adliyani, 2023).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *trust in the internet* adalah keyakinan dalam perilaku seseorang dalam memperoleh tujuannya melalui sistem jaringan komputer yang saling terkoneksi dan bersifat umum.

2.3.2 Trust in Government

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa trust adalah keyakinan dalam perilaku seseorang dalam memperoleh tujuannya, sehingga setiap individu yang memiliki keyakinan tertentu terhadap sesuatu hal akan melakukan berbagai macam upaya untuk mencapai tujuannya tersebut.

Government adalah cara mengelola urusan-urusan yang bersifat publik melalui kegiatan pemerintah yang bertujuan untuk memberikan pelayanan efektif kepada masyarakat. *Asian Development Bank* (ADB) (1995) mendefinisikan *Government* (kepemerintahan) sebagai penyelenggaraan pemerintahan dengan mengartikulasikan akuntabilitas, partisipasi, transparansi dan prediksibilitas dapat diperkirakan dengan jelas.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *trust in the government* adalah kepercayaan terhadap penyelenggara pemerintahan bahwa mereka mampu untuk melakukan pekerjaannya menyangkut kepentingan publik secara bertanggungjawab demi sebuah pembangunan sosial.

2.3.3 Kesiapan SDM

Kesiapan dalam mengadopsi sistem *e-voting* dalam penyelenggaraan pemilihan umum di Indonesia juga membutuhkan perhatian khusus terkait kondisi dan situasi masyarakat pemilih nantinya serta kemampuan negara dalam melakukan pengelolaan terhadap teknologi *e-voting* ini. Seperti persiapan dari segi tenaga ahli, perangkat yang mendukung terlaksananya sistem *e-voting* dengan memperhatikan kondisi geografis Indonesia yang merupakan kepulauan, kesiapan masyarakat pemilih, termasuk kesiapan menghadapi berbagai kemungkinan dan resiko apabila sistem ini tidak berjalan seperti yang direncanakan, dan berbagai persiapan lainnya baik dari masyarakatnya maupun pemerintah. Melihat kelebihan dan kelemahan *e-voting*, dapat dikatakan bahwa itu layak dan mungkin diterapkan di Indonesia. Akan tetapi, masih ada banyak daerah yang membutuhkan perhatian khusus dari pemerintah untuk memberikan dukungan untuk sistem *e-voting*. Ini termasuk masalah seperti ketersediaan listrik, jaringan internet, tenaga ahli untuk sistem *e-voting*, masyarakat yang belum mahir menggunakan komputer, dan lainnya. Sehingga, ada dua (dua) perbedaan, yaitu kebutuhan pemerintah untuk *e-voting* dan kesiapan masyarakat dan wilayahnya untuk mendukungnya (Utami, 2021).

2.3.4 Relative Advantage

Relative advantage atau keuntungan relatif merupakan salah satu atribut dari inovasi dengan menganalisis sejauh mana inovasi memiliki keuntungan bagi penerimanya. Inovasi pelayanan publik yang diselenggarakan oleh pemerintah harus mempunyai keuntungan, keunggulan, dan nilai lebih dibandingkan dengan pelayanan yang telah ada sebelumnya untuk mendapatkan kepercayaan dan

diterima oleh masyarakat. (Wulandari *et al.*, 2023) berpendapat bahwa *relative advantage* menunjukkan bagaimana metode yang tersedia pada saat ini lebih baik dibandingkan dengan metode sebelumnya. Kemudian, menurut Scott *et al.* (2008), *relative advantage* adalah bagaimana sebuah inovasi baru dianggap lebih baik dibandingkan dengan inovasi yang tersedia sebelumnya. Penelitian ini mendefinisikan *relative advantage* sebagai sejauh mana metode yang tersedia pada saat ini lebih bermanfaat daripada metode sebelumnya

2.3.5 Compatibility

Compatibility dapat didefinisikan sebagai kesesuaian yang dirasakan oleh konsumen bahwa teknologi yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan gaya hidup, di mana setiap konsumen memiliki gaya hidup yang berbeda (Aristio *et al.*, 2019). *Compatibility with lifestyle* merupakan penyelarasan alami dari pilihan gaya hidup dan nilai-nilai antara dua individu (Chawla & Joshi, 2019). *Compatibility with lifestyle* menjadi penentu utama dalam keputusan menggunakan teknologi di mana konsumen cenderung menggunakan teknologi yang sesuai dengan gaya hidup mereka (Belanche *et al.*, 2020). *Compatibility with lifestyle* diukur menggunakan indikator dari penelitian Moore & Benbasat (1991) dan Chawla & Joshi (2019) antara lain *fit with personal style* dan *effect on work habits* dengan mempertimbangkan penyesuaian objek yang diteliti (Habibi, 2018).

2.3.6 Complexity

Pengertian *complexity* sendiri adalah hubungan antar komponens. Maksudnya, menggambarkan kompleksitas yang mengacu pada jumlah, hubungan, dan penggunaan komponen. Cara untuk mengatasi kompleksitas ini adalah dengan

menyederhanakan ruang lingkup masalah. Sebuah organisasi perlu melakukan pengelompokan dan hal lain yang mungkin bisa dilakukan. Namun, perlu diingat bahwa kompleksitas tak sama dengan rumit (Karmanis, 2021).

2.3.7 Accessibility

Transformasi digital merujuk pada perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk manajemen pemilihan umum. Konsep ini melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan transparansi di berbagai bidang, termasuk dalam pemilihan umum. Transformasi digital memiliki peran penting dalam pemilihan umum, di mana penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi penghitungan suara, memperluas partisipasi pemilih, serta menyediakan keamanan dan keabsahan yang lebih tinggi. Selain itu, transformasi digital juga dapat memfasilitasi aksesibilitas bagi pemilih yang memiliki keterbatasan fisik (Wibowo, 2023).

2.3.8 Outcome Expectancy

Outcome Expectancy adalah kecenderungan individu untuk mendayagunakan pengetahuan atau informasi yang dimilikinya serta tersimpan dalam ingatan untuk menuntun dan mengatur perilaku dimasa depan. *Expectancy* diartikan oleh Goldman, 2002 sebagai keyakinan tentang potensi dampak dari keterlibatan dalam suatu perilaku tertentu. Donovan 1988 menambahkan bahwa *outcome expectancy* memberikan peran pokok dalam menggunakan suatu obyek baik legal maupun non legal termasuk menggunakan *e-voting* (Anggara *et al.*, 2021).

2.3.9 Variabel Moderating - Gender

Gender digunakan untuk menjelaskan perbedaan peran yang diberikan oleh Tuhan kepada perempuan dan laki-laki. *Gender* didefinisikan sebagai peran, kedudukan, tanggung jawab, dan pembagian kerja yang dibuat oleh masyarakat berdasarkan sifat perempuan dan laki-laki yang dianggap pantas oleh norma, adat istiadat, kepercayaan, atau kebiasaan masyarakat. *Gender* tidak terkait dengan alam semesta. Kodrat ditetapkan oleh Tuhan YME sehingga manusia tidak dapat mengubahnya atau menolaknya. Namun, kodrat adalah universal, misalnya, melahirkan, menstruasi, dan menyusui adalah kodrat bagi perempuan, sementara bagi laki-laki, mempunyai sperma adalah kodrat (Soviah, 2019).

2.3.10 Variabel Moderating - Pengalaman Menggunakan Teknologi

Pengalaman adalah sebuah kejadian yang pernah dialami, dirasakan atau ditanggung. Pengalaman juga dapat diartikan sebagai ingatan permomentum yaitu memori yang menerima dan menyimpan peristiwa yang di dapat setiap individu pada waktu dan tempat tertentu, yang berfungsi sebagai referensi otobiografi. Pengalaman juga merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya. Pengalaman memiliki nilai yang signifikan bagi setiap individu, dan pengalaman juga dapat dibagikan kepada siapa saja untuk digunakan dan digunakan sebagai pedoman dan pembelajaran manusia (Purnomo, 2014). Pengetahuan adalah hasil dari penginderaan terhadap sesuatu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan ini menentukan bagaimana seseorang bertindak (Notoadmojo, 2007). Sikap adalah reaksi terhadap stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat ditafsirkan

melalui perilaku tertutup. Sebenarnya, perspektif menunjukkan bahwa reaksi terhadap stimulus tertentu, terutama yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial (Jaleha & Suriyani, 2020).

Teknologi adalah segala sarana untuk menyediakan barang-barang yang dibutuhkan bagi keberlanjutan hidup manusia. Awal mula penggunaan teknologi oleh manusia adalah dengan memanfaatkan dan mengubah sumber daya alam menjadi alat-alat praktis yang menunjang kehidupan sehari-hari. Penggunaan istilah teknologi berasal dari bahasa Inggris yang telah berubah secara dramatis dalam kurun waktu 200 tahun terakhir. Sebelum abad ke-20, istilah ini tidaklah lazim dalam bahasa Inggris dan kebanyakan mengarah pada imajinasi seni terapan. Baru setelah banyak penemuan-penemuan yang dilakukan oleh manusia, maka penggunaan kata teknologi menjadi marak dan masyarakat menjadi terbiasa menjadikannya bahasa sehari-hari.

Perkembangan zaman juga diikuti dengan perkembangan teknologi yang makin hari makin maju, serta penggunaannya merambah ke berbagai sendi kehidupan. Mulai dari industri, pendidikan, kesehatan dan bahkan politik. Bahkan hari ini penggunaan teknologi untuk sektor politik sudah mulai ada dengan penggunaan *e-voting* sebagai alternatif untuk mengumpulkan suara secara lebih efisien (Wijaya *et al.*, 2019).

Sehingga bisa ditarik pengertian tentang pengalaman menggunakan teknologi adalah kejadian yang pernah menggunakan sarana yang mendukung terwujudnya tujuan-tujuan tertentu atau mendukung pekerjaan-pekerjaan sehari-hari.

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Variabel		Metode, Sampel Penelitian, Alat Analisis dan Teori	Hasil Penelitian
		Independen	Dependen		
1.	Jaleha dan Suriyani (2020)	Implementasi Sistem <i>E-voting</i> aspek komunikasi (<i>e-vot</i> AK)	Pemilihan Kepala Desa (PKD)	Kualitatif 30 masyarakat pemilihan <i>e-voting</i> pemilihan kepala desa Kambitin Raya Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong Tabulasi	<i>E-vot</i> AK → PKD (didukung)
2.	Maryuni dan Sitorus (2020)	Implementasi Kebijakan <i>E-voting</i> (KE)	Pemilihan Kepala Desa (PKD)	Metode: Deskriptif kualitatif	KE → PKD (tidak didukung)
3.	Khanif (2022)	Evaluasi Pelaksanaan <i>E-voting</i> (EPE)	Pemilihan Kepala Desa (PKD)	Deskriptif kualitatif reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan	EPE → PKD (didukung)
4.	Wisnaeni, Kushandajani, Gading P., dan Najib, 2023	Tingkat Kepercayaan Terhadap Prosedur (TKTS) Tingkat Kepercayaan Terhadap Penyelenggara (TKTL)	Penerapan <i>E-voting</i> (PE)	Kualitatif dan kuantitatif Teknik pengambilan sampel: <i>purposive sampling</i> dan <i>snow ball</i>	TKTS → PE (didukung) TKTL → PE (didukung) TKTH → PE (didukung)

		Tingkat Kepercayaan Terhadap Hasil (TKTH)			
5.	Oktania, 2022	<i>Perceived Usefulness (PU)</i> <i>Perceived Ease Of Use (PEU)</i> <i>Compatibility With Lifestyle (CL)</i>	Niat Beli (NB)	Kuantitatif 100 masyarakat berusia 18-33 tahun dan sedang mencari informasi atau mengetahui tentang kegunaan dan manfaat fitur TikTok Shop <i>Nonprobability sampling</i> dengan metode <i>judgemental sampling</i> Regresi linear berganda dan diolah menggunakan IBM SPSS	PU → NB (didukung) PEU → NB (didukung) CL → NB (didukung)
6.	Lubis, Gea, dan Muniifah, 2022	Penerapan Asas Pemilu	<i>Electronic Voting (e-voting)</i>	Metode: Yuridis Normatif	PAP → <i>E-voting</i> (didukung)

2.5 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara tentang rumusan masalah pada penelitian (Heriyanto, 2022). Dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum berdasarkan pada data fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode regresi linear berganda yang bersifat sementara kemudian dibuktikan melalui data yang telah terkumpul. Tujuan peneliti melakukan metode ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh *Trust in the Internet*, *Trust in the Government*, Kesiapan SDM, *Relative Advantage*, *Compatibility*, *Complexity*, *Accessibility*, *Outcome Expectancy*, *Gender* dan Pengalaman Teknologi terhadap implementasi *E-voting*. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan teori yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka hipotesis yang dapat diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

2.5.1 Pengaruh *Trust in the Internet* Terhadap Implementasi *E-voting*

Trust the internet adalah keyakinan dalam perilaku seseorang dalam memperoleh tujuannya melalui sistem jaringan komputer yang saling terkoneksi dan bersifat umum. Wulandari *et al.* (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa *Trust in the Internet* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Adliyani, 2023) menemukan bahwa *Trust in the Internet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi *e-voting*. Maka hipotesis yang akan diambil pada penelitian:

H1: *Trust in the Internet* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.2 Pengaruh *Trust in Government* Terhadap Implementasi *E-voting*

Trust in the government adalah kepercayaan terhadap penyelenggara pemerintahan bahwa mereka mampu untuk melakukan pekerjaannya menyengkut kepentingan publik secara bertanggungjawab demi sebuah pembangunan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh (Mandapu, 2019) menemukan bahwa *Trust in the Government* berpengaruh positif terhadap *e-voting*. Seperti juga (Genji, 2020) menemukan bahwa *Trust in the Government* berpengaruh signifikan terhadap *e-voting*. Maka hipotesis yang diambil pada penelitian:

H2: *Trust in the Government* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.3 Pengaruh Kesiapan SDM Terhadap Implementasi *E-voting*

Kesiapan dalam mengadopsi sistem *e-voting* dalam penyelenggaraan pemilihan umum di Indonesia juga membutuhkan perhatian khusus terkait kondisi dan situasi masyarakat pemilih nantinya serta kemampuan negara dalam melakukan pengelolaan terhadap teknologi *e-voting* ini. Seperti persiapan dari segi tenaga ahli, perangkat yang mendukung terlaksananya sistem *e-voting* dengan memperhatikan kondisi geografis Indonesia yang merupakan kepulauan, kesiapan masyarakat pemilih, termasuk kesiapan menghadapi berbagai kemungkinan dan risiko apabila sistem ini tidak berjalan seperti yang direncanakan, dan berbagai persiapan lainnya baik dari masyarakatnya maupun pemerintah. Melihat kelebihan dan kelemahan dari *e-voting*, dapat dikatakan layak dan mungkin untuk diimplementasikan di Indonesia. Akan

tetapi, ada banyak daerah yang membutuhkan bantuan pemerintah untuk mendukung sistem *e-voting*. Ini termasuk masalah seperti jaringan internet, listrik, tenaga ahli untuk sistem *e-voting*, masyarakat yang belum mahir komputer, dan lainnya. Akibatnya, terdapat dua (dua) hal yang berbeda, yaitu kebutuhan pemerintah untuk *e-voting* dan kesiapan masyarakat dan daerahnya untuk mendukungnya (Utami, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh (Haq *et al.*, 2020) menemukan bahwa kesiapan SDM tidak berpengaruh terhadap implementasi *e-voting*. Sedangkan Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Maryuni & Sitorus, 2021) menemukan bahwa kesiapan SDM berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*. Sehingga hipotesis yang digunakan:

H3: Kesiapan SDM berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.4 Pengaruh *Relative Advantage* Terhadap Implementasi *E-voting*

Relative advantage atau keuntungan relatif merupakan salah satu atribut dari inovasi dengan menganalisis sejauh mana inovasi memiliki keuntungan bagi penerimanya. Inovasi pelayanan publik yang diselenggarakan oleh pemerintah harus mempunyai keuntungan, keunggulan dan nilai lebih dibandingkan dengan pelayanan yang telah ada sebelumnya untuk mendapatkan kepercayaan dan diterima oleh masyarakat (Hariani *et al.*, 2019). Sehingga hipotesis yang digunakan:

H4: *Relative Advantage* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.5 Pengaruh *Compatibility* Terhadap Implementasi *E-voting*

Compatibility dapat didefinisikan sebagai kesesuaian yang dirasakan oleh konsumen bahwa teknologi yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan gaya hidup, di mana setiap konsumen memiliki gaya hidup yang berbeda (Aristio *et al.*, 2019). *Compatibility with lifestyle* merupakan penyesuaian alami dari pilihan gaya hidup dan nilai-nilai antara dua individu (Chawla & Joshi, 2019). Sehingga hipotesis yang digunakan:

H5: *Compatibility* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.6 Pengaruh *Complexity* Terhadap Implementasi *E-voting*

Complexity merupakan tingkat sebuah inovasi dipersepsikan sulit untuk dipahami atau digunakan (Rogers, 1983). Beberapa inovasi mudah dipahami oleh sebagian besar anggota sistem sosial. Sebagian yang lain inovasi itu lebih rumit sehingga akan lambat diadopsi. *Complexity* diasumsikan berhubungan secara negatif terhadap adopsi dan implementasi inovasi. Maka dengan demikian semakin tinggi *complexity* maka akan semakin menghambat implementasi *e-voting*. Sehingga hipotesis yang digunakan:

H6: *Complexity* berpengaruh negatif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.7 Pengaruh *Accessibility* Terhadap Implementasi *E-voting*

Pengimplementasian *e-voting* juga memiliki beberapa kekurangan. Pertama, masalah keamanan menjadi perhatian utama, termasuk risiko serangan siber, manipulasi data, dan ancaman terhadap kerahasiaan pemilih. Kedua, adopsi teknologi

mungkin dihadapi dengan resistensi dari sebagian masyarakat yang meragukan keandalan dan keabsahan sistem *e-voting*. Ketiga, kesenjangan digital dapat menjadi penghalang dalam mengakses dan memahami teknologi *e-voting*, yang dapat menyebabkan ketidaksetaraan dalam partisipasi pemilih. Sangat penting untuk mengatasi kekurangan ini dengan memperkuat perlindungan keamanan, melakukan kampanye penyuluhan yang efektif, dan melakukan upaya untuk memastikan inklusivitas pemilih (Wibowo, 2023). Sehingga hipotesis yang digunakan:

H7: *Accessibility* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.8 Pengaruh *Outcome Expectancy* Terhadap Implementasi *E-voting*

Outcome Expentacy adalah kecenderungan individu untuk mendayagunakan pengetahuan atau informasi yang dimilikinya serta tersimpan dalam ingatan untuk menuntun dan mengatur perilaku dimasa depan. *Expentacy* diartikan oleh Goldman (2002) sebagai keyakinan tentang potensi dampak dari keterlibaan dalam suatu perilaku tertentu. Donovan (1988) menambahkan bahwa *outcome expectancy* memberikan peran pokok dalam menggunakan suatu objek baik legal maupun non legal termasuk penggunaan *e-voting*. Sehingga hipotesisi yang digunakan:

H8: *Outcome Expectancy* berpengaruh positif terhadap implementasi *e-voting*.

2.5.9 Variabel *Moderating* - Pengaruh *Gender* Terhadap Implementasi *E-voting*

Istilah *gender* digunakan untuk menjelaskan perbedaan peran yang diciptakan oleh Tuhan antara laki-laki dan perempuan. *Gender* didefinisikan sebagai peran, kedudukan, tanggung jawab, dan pembagian kerja yang ditetapkan oleh masyarakat

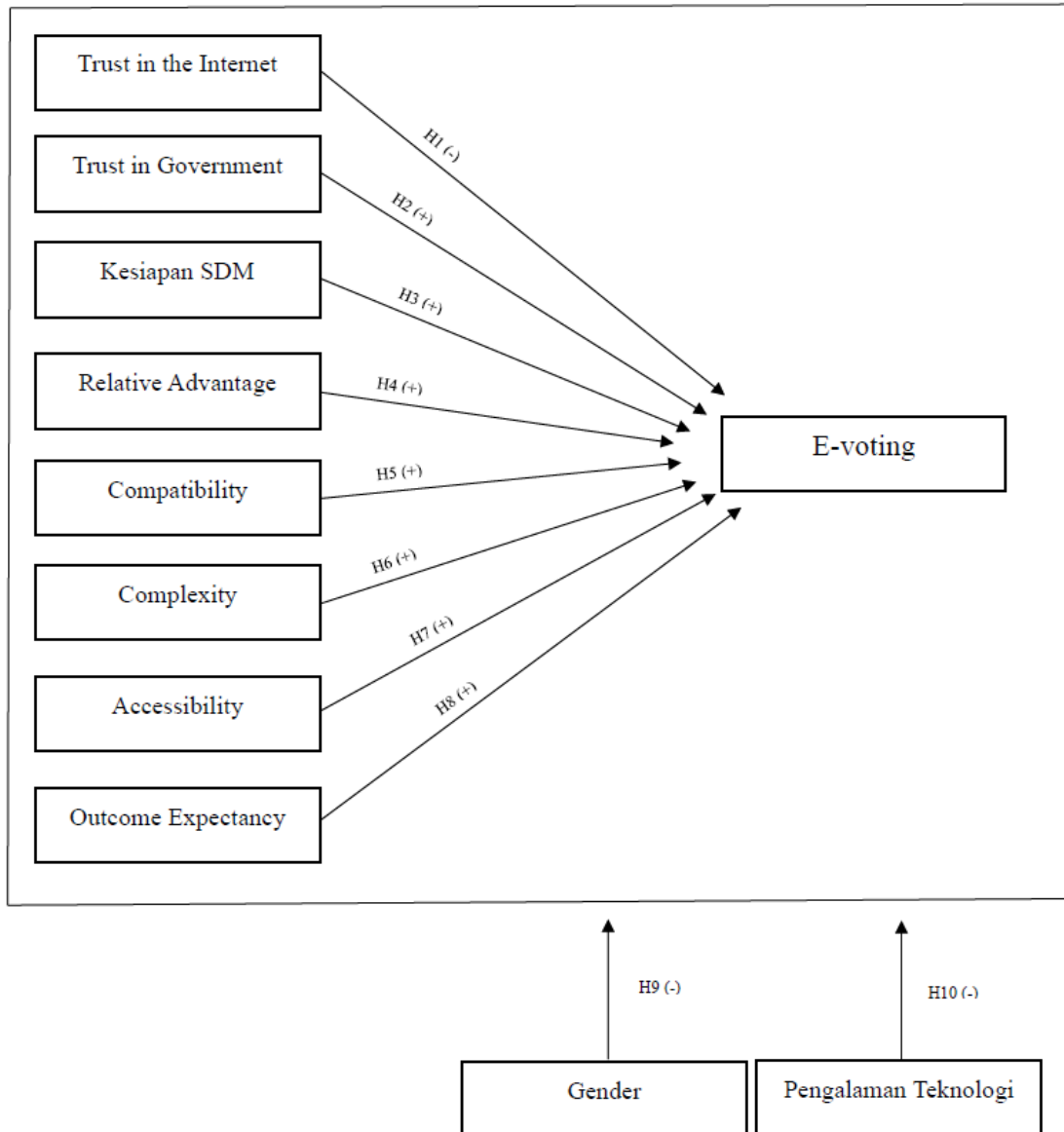
berdasarkan sifat perempuan dan laki-laki yang dianggap pantas oleh norma, adat istiadat, kepercayaan, atau kebiasaan masyarakat. Menurut Soviah (2019), *gender* tidak sama dengan kodrat karena kodrat adalah sesuatu yang ditetapkan oleh Tuhan YME, sehingga manusia tidak dapat merubah atau menolaknya. Namun, kodrat bersifat universal, seperti melahirkan, menstruasi, dan menyusui bagi perempuan, sementara bagi laki-laki, mempunyai sperma adalah kodrat.

Terdapatnya perbedaan dalam cara pandang, perilaku, dan tindakan antara laki-laki dan perempuan menjadi faktor utama yang menentukan bagaimana *gender* dapat mempengaruhi kesuksesan atau kegagalan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk *e-voting*.

2.5.10 Variabel *Moderating* - Pengaruh Pengalaman Teknologi Terhadap Implementasi *E-voting*

Pengertian tentang pengalaman menggunakan teknologi adalah kejadian yang pernah menggunakan sarana yang mendukung terwujudnya tujuan-tujuan tertentu atau mendukung kerjaan sehari-hari.

Kerangka Model Penelitian



Gambar 2.1 Model Penelitian Determinan Implementasi *E-voting*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam bab ini akan dijelaskan terkait populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, definisi operasional dan pengukuran variabel, serta metode analisis yang digunakan untuk pengambilan kesimpulan.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi mengacu pada seluruh subjek atau objek dalam penelitian, sementara sampel merupakan sebagian atau bagian yang mewakili karakteristik populasi (Amin *et al.*, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh warga yang memiliki hak pemilihan di Kabupaten Sleman.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dengan menyebarkan kuesioner. Besaran sampel minimal yang diperlukan menurut pernyataan (Hair *et al.*, 2019) yaitu jumlahnya disesuaikan dengan banyaknya indikator pertanyaan yang digunakan pada kuesioner, dengan asumsi $n \times 5$ *observed variable* (indikator) sampai dengan $n \times 10$ *observed variable* (indikator). Dalam penelitian ini terdapat 38 item indikator dari 10 variabel, dimana terdiri dari 10 variabel independen dan 1 variabel dependen. Maka jumlah sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini berjumlah $38 \times 5 = 190$.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner. Kuesioner menurut Suharsimi merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data yang berupa informasi dari sejumlah pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya (Prasetio, 2012). Pengumpulan data menggunakan kuesioner mampu mendapatkan informasi yang dapat mendukung penelitian ini. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui *Google Form*, dengan cara menyebarkan link melalui media sosial dan menyertakan tautan untuk diisi keada responden.

3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.4.1 *Trust in the Internet*

Trust in the internet merupakan sebuah implementasi dari teknologi informasi dan telekomunikasi yang utama dan sampai saat ini masih terus dikembangkan. Penggunaan internet ini sangat diperlukan saat melakukan *e-voting*. Kepercayaan (*trust*) adalah faktor yang harus diperhitungkan ketika membuat keputusan pemungutan suara secara *online*. Konsep kepercayaan internet (*trust in the internet*) mengacu pada keyakinan bahwa peningkatan teknologi internet akan menguntungkan bagi penggunaanya, terutama selama pemilihan secara *e-voting* digunakan untuk memenuhi kewajiban hak suara masyarakat luas. Pesatnya perkembangan teknologi internet di jaman sekarang juga membutuhkan keseimbangan dalam demokrasi di Indonesia. Diadakannya pendekatan pemilihan umum sebagai bentuk kolaborasi antara

demokrasi dan teknologi kepada masyarakat sangat diperlukan guna memberi keyakinan bahwa adanya inovasi dalam sistem pemilu ini adalah bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam berpartisipasi di pemilu (Hardiyanti *et al.*, 2022).

Tabel 3.1 Indikator *Trust in the Internet*

No	Indikator	Sumber
1	Kepercayaan masyarakat terhadap manfaat aplikasi.	Sirajuddin dan Atrianingsi (2020)
2	Kepercayaan terhadap informasi yang ditampilkan.	
3	Kepercayaan terhadap tampilan aplikasi.	
4	Masyarakat merasa aman saat menggunakan aplikasi <i>e-voting</i> .	Jayaputra dan Kempa (2022)

3.4.2 *Trust in the Government*

Trust in the government atau kepercayaan terhadap pemerintah merupakan salah satu konsep kepercayaan ini harus dimiliki oleh setiap masyarakat untuk melakukan *e-voting*. Kepercayaan terhadap pemerintah adalah ukuran kepercayaan masyarakat terhadap kemampuan pemerintah untuk bertindak secara moral dan adil. Kepercayaan publik memberikan pengaruh besar terhadap kebijakan yang dibuat oleh pemerintah. Adanya inisiatif dari pemerintah dalam pengimplementasian sistem pemilu berbasis elektronik tentunya akan memengaruhi keinginan masyarakat untuk mengadopsi teknologi baru. Kepercayaan masyarakat merupakan faktor penting yang

dapat memengaruhi penggunaan teknologi baru pada sistem pemerintahan khususnya dalam penerapan *e-voting* (Hardiyanti *et al.*, 2022).

Tabel 3.2 Indikator *Trust in the Government*

No	Indikator	Sumber
1	Kepercayaan Masyarakat kepada pemerintah.	Zainudin <i>et al.</i> , (2022)
2	Kepercayaan Masyarakat kepada petugas atau panitia pemungutan suara.	Wilestari dan Ramadhani, (2020)
3	Kepercayaan Masyarakat pada sistem hukum.	
4	Kepercayaan masyarakat terhadap kerahasiaan data pribadi pengguna.	Sirajuddin dan Atrianingsi, (2020)
5	Kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan <i>e-voting</i> yang disediakan pemerintah.	

3.4.3 Kesiapan SDM

Kesiapan dalam mengadopsi sistem *e-voting* dalam penyelenggaraan pemilihan umum di Indonesia juga membutuhkan perhatian khusus terkait kondisi dan situasi masyarakat pemilih nantinya serta kemampuan negara dalam melakukan pengelolaan terhadap teknologi *e-voting* ini. Melihat kelebihan dan kelemahan dari *e-voting*, dapat dikatakan layak dan mungkin untuk diimplementasikan di Indonesia. Akan tetapi, masih banyak daerah yang memerlukan perhatian khusus dari pemerintah dalam hal sarana dan prasarana untuk menunjang sistem *e-voting* ini misalnya dalam hal listrik, jaringan internet, tenaga ahli untuk sistem *e-voting*, masyarakat yang belum melek

komputer dan lain sebagainya. Sehingga, terdapat 2 (dua) hal yang bertolak belakang yakni antara kebutuhan pemerintah dalam *e-voting* dan juga kesiapan dari masyarakat serta daerahnya untuk menunjang *e-voting* (Utami, 2021).

Tabel 3.3 Indikator Kesiapan SDM

No	Indikator	Sumber
1	Tingkat keterampilan masyarakat berpengaruh terhadap pelaksanaan <i>e-voting</i> .	Utami, (2021)
2	Tingkat pengetahuan masyarakat berpengaruh terhadap pelaksanaan <i>e-voting</i> .	
3	Tingkat pemahaman masyarakat berpengaruh terhadap pelaksanaan <i>e-voting</i> .	Zubaidi <i>et al.</i> , (2019)
4.	Saya merasa pihak pemerintah bertanggung jawab penuh terhadap pelaksanaan <i>e-voting</i> .	Wardani dan Andriyani, (2017)

3.4.4 *Relative Advantage*

Relative advantage atau keuntungan relatif merupakan salah satu atribut dari inovasi dengan menganalisis sejauh mana inovasi memiliki keuntungan bagi penerimanya. Inovasi pelayanan publik yang diselenggarakan oleh pemerintah harus mempunyai keuntungan, keunggulan dan nilai lebih dibandingkan dengan pelayanan yang telah ada sebelumnya untuk mendapatkan kepercayaan dan diterima oleh masyarakat. (Wulandari *et al.*, 2023) berpendapat bahwa *relative advantage* menunjukkan bagaimana metode yang tersedia pada saat ini lebih baik dibandingkan dengan metode sebelumnya.

Tabel 3.4 *Relative Advantage*

No	Indikator	Sumber
1	<i>E-voting</i> memudahkan pelaksanaan kegiatan pemilu dibandingkan dengan metode konvensional.	Kurniasih, (2020)
2	<i>E-voting</i> mempercepat kegiatan.	
3	<i>E-voting</i> lebih efektif dan efisien.	
4	<i>E-voting</i> memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada penggunaannya.	Suroso dan Iriani, (2014)

3.4.5 *Compatibility*

Compatibility dapat didefinisikan sebagai kesesuaian yang dirasakan oleh konsumen bahwa teknologi yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan gaya hidup, di mana setiap konsumen memiliki gaya hidup yang berbeda (Aristio *et al.*, 2019).

Tabel 3.5 *Compatibility*

No	Indikator	Sumber
1	<i>E-voting</i> memiliki fitur yang sesuai dengan pemilu era modern.	Oktania dan Indrawati, (2022)
2	<i>E-voting</i> sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern dalam pelaksanaan pemilu.	
3	<i>E-voting</i> dapat memfasilitasi pencatatan pemilu.	
4	<i>E-voting</i> sesuai dengan pemilu.	

3.4.6 Complexity

Pengertian *complexity* sendiri adalah hubungan antar komponen. Maksudnya, menggambarkan kompleksitas yang mengacu pada jumlah, hubungan, dan penggunaan komponen. Cara untuk mengatasi kompleksitas ini adalah dengan menyederhanakan ruang lingkup masalah. Sebuah organisasi perlu melakukan pengelompokan dan hal lain yang mungkin bisa dilakukan. Namun, perlu diingat bahwa kompleksitas tak sama dengan rumit (Karmanis, 2021).

Tabel 3.6 *Complexity*

No	Indikator	Sumber
1	Mudah bagi saya untuk menggunakan aplikasi <i>e-voting</i> .	Alomari <i>et al.</i> , (2012)
2	Informasi yang tertera pada aplikas <i>e-voting</i> jelas dan mudah dimengerti.	
3	Menggunakan <i>e-voting</i> membutuhkan pengetahuan teknis.	
4	Penggunaan <i>e-voting</i> mudah untuk dioperasikan.	

3.4.7 Accessibility

Penggunaan sistem *e-voting* dapat meningkatkan efisiensi dan kecepatan proses penghitungan suara, mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh manusia, serta menghasilkan hasil yang lebih cepat. Selain itu, *e-voting* juga mempermudah akses pemilih dengan menyediakan *platform online* yang lebih mudah dan fleksibel, serta memfasilitasi partisipasi pemilih yang berada di luar negeri. Lebih lanjut, *e-voting*

dapat meningkatkan tingkat transparansi dan akuntabilitas dalam pemilihan umum melalui pencatatan digital yang dapat dilacak (Wibowo, 2023).

Tabel 3.7 *Accessibility*

No	Indikator	Sumber
1	<i>E-voting</i> terbuka di media massa.	Wahida, (2015)
2	<i>E-voting</i> mudah diakses.	
3	<i>E-voting</i> menyediakan informasi terkait pemilu.	
4	Informasi <i>e-voting</i> dapat diakses secara <i>online</i> .	Lasono dan Diyono, (2024)

3.4.8 *Outcome Expectancy*

Outcome Expentacy adalah kecenderungan individu untuk mendayagunakan pengetahuan atau informasi yang dimilikinya serta tersimpan dalam ingatan untuk menuntun dan mengatur perilaku dimasa depan. *Expentancy* diartikan oleh Goldman 2002 sebagai keyakinan tentang potensi dampak dari keterlibaan dalam suatu perilaku tertentu. Donovan 1988 menambahkan bahwa *outcome expectancy* memberikan peran pokok dalam menggunakan suatu obyek baik legal maupun *non* legal termasuk penggunaan *e-voting* (Anggara *et al.*, 2021).

Tabel 3.8 *Outcome Expentacy*

No	Indikator	Sumber
1	<i>E-voting</i> mampu meningkatkan produktifitas.	Ariefin dan Feriawan, (2016)
2	<i>E-voting</i> mampu menigkatkan kualitas <i>output</i> .	
3	<i>E-voting</i> memberikan manfaat bagi masyarakat.	
4	<i>E-voting</i> merupakan sistem yang mampu meningkatkan kinerja pemilu.	Zidan, (2023)
5	Memanfaatkan teknologi informasi berbantuan komputer dapat meningkatkan kinerja di bidang pemilu.	

3.4.9 Variabel Moderating - Gender

Gender meliputi perbedaan perilaku antara pria dan wanita yang terbentuk melalui proses sosial dan budaya *Gender* (Caplan, 1987). Dalam metode *Smith-satterthwaite*, digunakan untuk Uji T-Statistik. Uji T-Statistik dapat dihitung menggunakan rumus berikut (Chin, 1998).

$$t = \frac{Path_{Sample_1} - Path_{Sample_2}}{\sqrt{S.E.^2_{Sample_1} + S.E.^2_{Sample_2}}}$$

Gambar 3.1 Uji T-Statistik Metode *Smith-satterthwaite*

Keterangan:

Path sample 1 = *Coefficient path* untuk kelompok 1 (pria)

Path sample 2 = *Coefficient path* untuk kelompok 2 (wanita)

S.E. sample 1: *Standard error coefficient value* untuk kelompok 1 (pria)

S.E. sample 2: *Standard error coefficient value* untuk kelompok 2 (wanita)

3.4.10 Variabel Moderating - Pengalaman Teknologi

E-voting atau pemungutan suara menggunakan media elektronik merupakan penggunaan *hardware* dalam upaya memfasilitasi pengambilan suara menggunakan sistem informasi komputer (Lippert *et al.*, 2008). Pengalaman penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk memudahkan kita dalam melaksanakan pemilihan kepala desa melalui sistem *e-voting*. Semakin banyaknya pengalaman atau pengetahuan dalam penggunaan teknologi, maka semakin mudah dan cepat pula pelaksanaannya dan presentase keberhasilan dalam pelaksanaan *e-voting* juga meningkat.

Perkembangan zaman juga diikuti dengan perkembangan teknologi yang makin hari makin maju, serta penggunaannya merambah ke berbagai sendi kehidupan. Mulai dari industri, pendidikan, kesehatan dan bahkan politik. Bahkan hari ini penggunaan teknologi untuk sektor politik sudah mulai ada dengan penggunaan *e-voting* sebagai alternatif untuk mengumpulkan suara secara lebih efisien (Wijaya *et al.*, 2019).

Dalam metode *Smith-satterthwaite*, digunakan untuk Uji T-Statistik. Uji T-Statistik dapat dihitung menggunakan rumus berikut (Chin, 1998).

$$t = \frac{Path_{sample_1} - Path_{sample_2}}{\sqrt{S.E.^2_{sample_1} + S.E.^2_{sample_2}}}$$

Gambar 3.2 Uji T-Statistik Metode *Smith-satterthwaite*

Keterangan:

Path sample 1 = *Coefficient path* untuk kelompok 1

Path sample 2 = *Coefficient path* untuk kelompok 2

S.E. sample 1: *Standard error coefficient value* untuk kelompok 1

S.E. sample 2: *Standard error coefficient value* untuk kelompok 2

3.4.11 *E-voting*

E-voting merupakan perangkat pemungutan suara elektronik yang memiliki kemampuan untuk mempercepat tabulasi data, mengurangi biaya pemilu, dan berkontribusi dalam mencegah pemilih yang tidak memenuhi syarat (Shalahuddin, 2009). Sedang menurut *Vote Here Inc.*, (2002) *E-voting* adalah sistem pemungutan suara dimana data dicatat, disimpan, dan diproses dalam bentuk digital. Jadi, *e-voting* pada hakikatnya adalah proses pemungutan suara secara elektronik (digital) yang dimulai dari pendaftaran dan pendataan pemilih, melalui proses pemungutan suara, penghitungan suara, serta transmisi dan pelaporan hasil. Penerapan *e-voting* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang timbul pada pemilu konvensional (Nani, 2015).

Tabel 3.9 *E-voting*

No	Indikator	Sumber
1	<i>E-voting</i> mempercepat penghitungan suara.	De Vuyst dan Fairchild, (2005)
2	<i>E-voting</i> menghemat bahan cetakan.	
3	Hasil penghitungan suara lebih akurat.	
4	<i>E-voting</i> memberikan transparansi secara <i>online</i> dan <i>real time</i> .	Zafar dan Pilkjaer, (2007)

3.5 Metode Analisis Data

3.5.1 Metode *Structural Equation Model* (SEM)

Metode analisis *Structural Equation Model* (SEM) digunakan dalam penelitian ini. SEM adalah metode statistik yang memungkinkan pengujian berbagai hubungan kompleks secara bersamaan. Dalam penelitian sistem informasi, penggunaan SEM dan softwarena dapat meningkatkan teknik analisis (Mustikaningtyas, 2017). SEM tidak digunakan untuk menemukan penyebab, tetapi sebagai metode untuk mengaplikasikan model kausal yang telah dirumuskan oleh peneliti berdasarkan pengetahuan dan teori yang ada (Hair *et al.*, 2019). Perangkat lunak SmartPLS 4.0, yang dikhususkan untuk analisis *Partial Least Square* (PLS) berbasis varian, digunakan dalam penelitian ini. Kelebihan metode PLS adalah lebih fleksibel dan memiliki kapasitas analisis yang tinggi. Selain itu, metode ini tidak terlalu bergantung pada asumsi tertentu seperti distribusi normalitas data seperti metode SEM lainnya, yang berarti bahwa analisis PLS dapat lebih mudah dilakukan, terutama dalam kasus di mana data tidak memenuhi asumsi tertentu. Selain itu, Pastiningtyas (2017) menyatakan bahwa PLS dapat diterapkan pada sampel yang relatif kecil, sehingga dapat digunakan dalam situasi di mana jumlah orang yang berpartisipasi terbatas.

3.5.2 Model Pengukuran

3.5.2.1 Uji Validitas

Pengujian validitas data digunakan untuk menilai seberapa akurat dan dapat diandalkan data kuesioner sebagai representasi dari fenomena yang ingin diukur.

Menurut Mustikaningtyas (2017), validitas adalah ukuran kualitas data yang menunjukkan seberapa relevan data tersebut dengan keadaan sebenarnya. Data yang validitasnya rendah dapat dianggap tidak akurat, sedangkan data yang validitasnya tinggi dapat dianggap akurat. Validitas kuesioner didefinisikan sebagai kemampuan pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner untuk mengukur ide-ide yang dimaksud. Validitas konvergen dan diskriminan adalah dua kategori validitas yang harus diuji dalam pengujian validitas. Untuk memastikan bahwa masing-masing struktur hanya memiliki satu dimensi, penelitian ini menguji validitas konvergen dengan melihat beban luar dan variasi rata-rata yang diekstrak (AVE). Jika nilai *loading factor* indikator konstruk lebih besar dari 0,7 dan nilai AVE lebih besar dari 0,5, validitas konstruk dapat dianggap valid (Hair et al., 2017). Oleh karena itu, jika instrumen memenuhi kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dianggap valid.

Pengujian validitas diskriminan juga dilakukan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara skor pertanyaan dan pertanyaan dalam kuesioner. Untuk mengevaluasi validitas diskriminan, analisis akar pangkat dua AVE dan beban lintas konstruk dalam kuesioner dilakukan. Instrumen dianggap valid jika akar pangkat dua AVE lebih besar dari beban lintas konstruk. Ini menunjukkan bahwa korelasi antara setiap indikator dengan variabel laten yang sesuai lebih tinggi daripada korelasi antara indikator dengan variabel laten dari konstruk lain. Oleh karena itu, pengujian validitas diskriminan digunakan untuk memastikan bahwa masing-masing konstruk kuesioner memiliki dimensi yang berbeda dan tidak terlalu saling berkaitan.

3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan seberapa konsisten hasil pengukuran pada waktu yang berbeda dan pada berbagai item dalam instrumen (Sekaran & Bougie, 2016). Kuesioner dikatakan reliabel atau dapat diandalkan jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Pengujian reliabilitas digunakan untuk menilai seberapa konsisten hasil pengukuran pada berbagai waktu dan item dalam kuesioner. Jika jawaban responden pada kuesioner stabil dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap *reliable*, sedangkan jika tidak stabil, maka kuesioner dianggap tidak *reliable*. Faktor yang memengaruhi stabilitas jawaban responden adalah keseriusan responden dalam menjawab semua pertanyaan dalam kuesioner.

Untuk menguji reliabilitas, dilakukan perhitungan koefisien *composite reliability* dan *cronbach alpha* untuk setiap instrumen dalam suatu variabel. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki koefisien *composite reliability* $> 0,7$ dan *cronbach alpha* $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas kuesioner sangat bergantung pada kejujuran responden dalam menjawab semua pernyataan dalam kuesioner. Pengujian reliabilitas dapat ditunjukkan dengan nilai *cronbach alpha*, yang biasanya diterima antara 0,6 hingga 0,7 (Ghozali, 2011). Reliabilitas kurang baik jika 0,8.

3.5.3 Uji Regresi Linier Berganda

Analisis statistik yang menghubungkan dua variabel bebas atau lebih dengan variabel terikat. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui apakah

variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis satu, hipotesis dua, hipotesis tiga, hipotesis empat, hipotesis lima, hipotesis enam, hipotesis tujuh, hipotesis delapan, hipotesis sembilan, dan hipotesis sepuluh dengan memakai uji regresi berganda.

Berikut merupakan model perhitungan untuk menguji kebenaran hipotesis dalam penelitian.

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + \beta_6 X_6 + \beta_7 X_7 + \beta_8 X_8 + \beta_9 X_9 + \beta_{10} X_{10} + e$$

Keterangan:

Y = Implementasi *E-voting*

TII = *Trust in the Internet*

X = *Trust in Government*

X3 = Kesiapan SDM

X4 = *Relative Advantage*

X5 = *Compatibility*

X6 = *Complexity*

X7 = *Accessibility*

X8 = *Outcome Expectancy*

X9 = *Gender*

X10 = Pengalaman Teknologi

α = Nilai Konstata

e = *error term* atau residual

3.5.4 Uji T

Uji T-statistik dapat digunakan untuk menguji signifikansi variabel independen dan konstanta persamaan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah masing-masing variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. *Output* dari aplikasi SmartPLS menunjukkan hasil uji T-statistik. Jika nilai T-statistik lebih

besar dari nilai T-tabel (1,96) pada taraf signifikansi 5%, variabel tersebut diterima dan dianggap signifikan (Ghozali, 2011).

3.5.5 Uji R²

Koefisien determinasi (R²) mengindikasikan seberapa besar kemampuan suatu model untuk menjelaskan variasi dalam variabel dependen (Ghozali, 2011). Menurut Ghozali (2011) Uji *R-square* digunakan untuk mengukur persentase pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen, di mana nilai koefisien determinasi *R-square* berkisar antara nol hingga satu, dimana mendekati satu, semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai *R-square* sama dengan satu, maka model tersebut memberikan pendekatan yang sempurna, sedangkan jika nilainya nol, maka model tersebut tidak sesuai.

3.5.6 Uji *Goodness of Fit* (GoF)

Goodness of Fit (GoF) digunakan untuk memverifikasi kinerja kombinasi antara model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*), dan untuk memberikan pengukuran sederhana untuk mengevaluasi keakuratan prediksi model secara keseluruhan (Ghozali & Latan, 2015). Uji GoF digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana model sesuai atau cocok dengan data penelitian yang tersedia. Nilai GoF adalah 0-0.25 untuk GoF rendah, 0.26–0.35 untuk GoF sedang, dan 0.36-1 untuk GoF tinggi (Lasmono, 2021).

Rumus untuk menghitung nilai GoF:

$$\text{GoF} = \sqrt{\text{AVE} \times R^2}$$

Keterangan: AVE = nilai rata-rata *communality index*
R2 = nilai rata-rata *R-square*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas faktor-faktor yang berpengaruh terhadap implementasi penggunaan *e-voting* sebagai sarana pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman. Peneliti menyebarkan 200 kuesioner kepada individu yang pernah melaksanakan pemilu berbasis *e-voting*. Setelah itu, data yang dikumpulkan dianalisis sesuai dengan hipotesis dan masalah sebelumnya, serta teori yang sudah ada. Hasil pengolahan data memberikan informasi yang dapat digunakan untuk menentukan validitas hipotesis sebelumnya.

Analisis penelitian terdiri dari beberapa bagian. Hasil pengumpulan data menjelaskan jumlah data yang dapat dianalisis. Deskripsi responden, sampel penelitian, dibahas di bagian kedua. Hasil analisis deskriptif variabel dibahas di bagian ketiga. Di bagian keempat, instrumen penelitian diuji untuk validitas dan reliabilitas. Di bagian kelima, model struktur penelitian dinilai. Bagian keenam membahas hasil penelitian dan hipotesis. Bagian ketujuh membahas kesesuaian penelitian.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan tautan kuesioner kepada responden secara *online* melalui platform media sosial. Diperoleh sebanyak 200 data yang telah memenuhi kriteria yang siap untuk dianalisis.

4.2 Deskripsi Responden

Deskripsi klasifikasi responden pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis kelamin, kelompok usia, pendidikan terakhir, domisili tempat tinggal, ketersediaan jaringan internet, tujuan penggunaan internet, dan jangka waktu penggunaan internet.

4.2.1 Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan klasifikasi jenis kelamin pada pengumpulan data yang dilakukan, hasil yang diperoleh adalah responden berjenis kelamin pria berjumlah 91 orang (54.5%), sedangkan responden berjenis kelamin wanita berjumlah 109 orang (45.5%). Dapat disimpulkan bahwa, responden didominasi oleh responden berjenis kelamin wanita, yaitu berjumlah 109 orang (45.5%). Klasifikasi tersebut tersaji pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	91	45.5%
Perempuan	109	54.5%
Total	200	100%

4.2.2 Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan Pendidikan terakhir terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pendidikan Terakhir

Pendidikan	Jumlah	Presentase
SMA atau yang Sederajat	88	44%
Diploma atau yang Sederajat	16	8%
S1 atau yang Sederajat	94	47%
S2	2	1%
Total	200	100%

4.2.3 Berdasarkan Usia

Penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan usia yang terbagi menjadi lima kategori yang tersaji dalam Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Usia

Usia	Jumlah	Presentase
<20 Tahun	124	62%
20 Tahun s/d 30 tahun	20	10%
30 tahun s/d 40 tahun	25	12.5%
40 tahun s/d 50 tahun	29	14.5%
>50 tahun	2	1%
Total	200	100%

4.2.4 Berdasarkan Jangka Waktu Penggunaan Teknologi/Internet

Penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan jangka waktu penggunaan teknologi internet yang terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.4

Tabel 4.4 Jangka Waktu Penggunaan Teknologi/Internet

Jangka waktu	Jumlah	Presentase
Kurang dari 1 tahun	6	5%
s/d 3 tahun	60	30%
3 s/d 6 tahun	34	17%
Lebih dari 6 tahun	100	50%
Total	200	100%

4.3 Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat validitas dan reliabilitas pada masing-masing instrumen penelitian.

4.3.1 Uji Validitas

4.3.1.1 Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SmartPLS 3.3.3. Untuk mengevaluasi validitas konvergen dari konstruksi reflektif, peneliti mempertimbangkan nilai *e* dari tiap-tiap indikator dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Tingginya nilai outer loadings dari suatu konstruk

menunjukkan indikator terkait memiliki banyak kesamaan. Untuk memenuhi uji tersebut, maka nilai *outer loadings factor* harus lebih besar dari 0,708. Sedangkan ukuran umum untuk menetapkan validitas konvergen pada tingkat konstruk adalah *Average Variance Extracted* (AVE). Nilai AVE harus lebih besar dari 0,5. Hal itu menunjukkan bahwa dalam rata-ratanya konstruk telah mampu menjelaskan setengah dari varians indikatornya (Hair *et al.*, 2019). Hasil uji validitas konvergen awal disajikan dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji Validitas (awal)

No	Variabel	Kode	Loading	AVE
1	<i>Trust in the Internet</i> (TII)	TII 1	0.918	0.787
2		TII 2	0.907	
3		TII 3	0.931	
4		TII 4	0.785	
5	<i>Trust in Government</i> (TIG)	TIG 1	0.887	0.770
6		TIG 2	0.824	
7		TIG 3	0.898	
8		TIG 4	0.857	
9		TIG 5	0.918	
10	Kesiapan SDM (KSDM)	KSDM 1	0.906	0.755
11		KSDM 2	0.918	
12		KSDM 3	0.871	
13		KSDM 4	0.774	
14		RA 1	0.858	

15	<i>Relative Advantage (RA)</i>	RA 2	0.896	0.756
16		RA 3	0.906	
17		RA 4	0.816	
18	<i>Compatibility (CBT)</i>	CBT 1	0.916	0.840
19		CBT 2	0.915	
20		CBT 3	0.919	
21		CBT 4	0.917	
22	<i>Complexity (CPL)</i>	CPL 1	0.854	0.732
23		CPL 2	0.883	
24		CPL 3	0.843	
25		CPL 4	0.842	
26	<i>Accessibility (ACC)</i>	ACC 1	0.769	0.641
27		ACC 2	0.865	
28		ACC 3	0.841	
29		ACC 4	0.719	
30	<i>Outcome Expectancy (OE)</i>	OE 1	0.903	0.755
31		OE 2	0.867	
32		OE 3	0.720	
33		OE 4	0.924	
34		OE 5	0.914	
35	<i>E-voting (EV)</i>	EV 1	0.854	0.687
36		EV 2	0.800	
37		EV 3	0.863	
38		EV 4	0.797	

Sebelum OE3 dihapus.

Tabel 4.6 Uji Validitas (akhir)

No	Variabel	Kode	Loading	AVE
1	<i>Trust in the Internet</i> (TII)	TII 1	0.918	0.787
2		TII 2	0.907	
3		TII 3	0.931	
4		TII 4	0.785	
5	<i>Trust in Government</i> (TIG)	TIG 1	0.887	0.770
6		TIG 2	0.824	
7		TIG 3	0.898	
8		TIG 4	0.857	
9		TIG 5	0.918	
10	Kesiapan SDM (KSDM)	KSDM 1	0.906	0.755
11		KSDM 2	0.918	
12		KSDM 3	0.871	
13		KSDM 4	0.774	
14	<i>Relative Advantage</i> (RA)	RA 1	0.858	0.756
15		RA 2	0.896	
16		RA 3	0.906	
17		RA 4	0.816	
18	<i>Compatibility</i> (CBT)	CBT 1	0.916	0.840
19		CBT 2	0.915	
20		CBT 3	0.919	
21		CBT 4	0.917	
22		CPL 1	0.854	

23	<i>Complexity (CPL)</i>	CPL 2	0.883	0.732
24		CPL 3	0.843	
25		CPL 4	0.842	
26	<i>Accessibility (ACC)</i>	ACC 1	0.769	0.641
27		ACC 2	0.865	
28		ACC 3	0.841	
29		ACC 4	0.719	
30	<i>Outcome Expectancy (OE)</i>	OE 1	0.906	0.831
31		OE 2	0.875	
33		OE 4	0.939	
34		OE 5	0.926	
35	<i>E-voting (EV)</i>	EV 1	0.854	0.687
36		EV 2	0.800	
37		EV 3	0.863	
38		EV 4	0.797	

Setelah OE3 dihapus.

Hasil pengujian validitas setelah indikator *outcome expectancy* 3 dihapus menunjukkan bahwa nilai *outer loadings* dari setiap item indikator telah lebih besar dari 0.708. Sehingga dapat diartikan nilai *outer loadings* telah valid dan memenuhi validitas konvergen. Sementara nilai AVE yang diperoleh telah melewati level minimal yang disyaratkan sebesar 0.50 (Hair *et al.*, 2017). Dengan demikian, konstruk reflektif telah memiliki tingkat validitas konvergen yang tinggi.

4.3.1.2 Uji Validitas Diskriminan

Sejauh mana suatu konstruksi benar-benar berbeda dari konstruksi lainnya dikenal sebagai validitas diskriminan. Oleh karena itu, membangun validitas diskriminan menunjukkan bahwa suatu struktur adalah unik dan dapat menangkap fenomena yang tidak dapat diwakili oleh struktur lain dalam model. Nilai cross-loading dan nilai kriteria Fornell-Larcker digunakan untuk menentukan validitas diskriminan.

Nilai indikator pada konstruk terkait harus lebih besar dari nilai *cross-loading* pada konstruk lain. Metode pertama untuk mengevaluasi validitas diskriminan indikator adalah *cross-loading*. Berikut hasil dari nilai *cross-loading* yang telah diperoleh tersaji pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Nilai Cross-loading (awal)

	ACC	CBT	CPL	EV	KSDM	OE	RA	TIG	TII
ACC 1	0.769	0.365	0.416	0.526	0.404	0.366	0.404	0.251	0.372
ACC 2	0.865	0.587	0.523	0.622	0.311	0.654	0.611	0.251	0.570
ACC 3	0.841	0.620	0.583	0.537	0.391	0.681	0.558	0.495	0.567
ACC 4	0.719	0.402	0.390	0.408	0.300	0.482	0.436	0.369	0.440
CBT 1	0.629	0.916	0.681	0.727	0.431	0.810	0.770	0.272	0.718
CBT 2	0.506	0.915	0.693	0.737	0.484	0.711	0.749	0.515	0.600
CBT 3	0.496	0.919	0.682	0.717	0.453	0.692	0.777	0.460	0.573
CBT 4	0.657	0.917	0.640	0.754	0.391	0.848	0.794	0.448	0.716
CPL 1	0.470	0.556	0.854	0.593	0.666	0.481	0.556	0.521	0.475
CPL 2	0.545	0.759	0.883	0.699	0.574	0.612	0.685	0.353	0.568
CPL 3	0.432	0.538	0.843	0.534	0.572	0.422	0.468	0.407	0.424

CPL 4	0.608	0.635	0.842	0.559	0.599	0.616	0.560	0.293	0.604
EV 1	0.477	0.705	0.570	0.854	0.384	0.678	0.668	0.403	0.491
EV 2	0.500	0.595	0.584	0.800	0.491	0.588	0.580	0.348	0.470
EV 3	0.528	0.646	0.602	0.863	0.391	0.655	0.713	0.288	0.535
EV 4	0.682	0.700	0.576	0.797	0.318	0.724	0.687	0.465	0.629
KSDM	0.395	0.414	0.623	0.410	0.906	0.297	0.375	0.566	0.360
KSDM	0.385	0.409	0.615	0.434	0.918	0.299	0.339	0.130	0.348
KSDM	0.359	0.404	0.669	0.427	0.871	0.330	0.359	0.186	0.427
KSDM	0.384	0.443	0.592	0.372	0.774	0.297	0.373	0.212	0.341
OE 1	0.672	0.735	0.558	0.712	0.299	0.903	0.692	0.138	0.705
OE 2	0.599	0.747	0.590	0.674	0.363	0.867	0.681	0.538	0.715
OE 3	0.477	0.530	0.367	0.545	0.129	0.720	0.488	0.456	0.510
OE 4	0.590	0.804	0.600	0.751	0.346	0.924	0.754	0.531	0.686
OE 5	0.640	0.783	0.581	0.771	0.357	0.914	0.765	0.477	0.664
RA 1	0.593	0.711	0.557	0.667	0.356	0.742	0.858	0.518	0.669
RA 2	0.489	0.751	0.591	0.718	0.370	0.622	0.896	0.380	0.524
RA 3	0.576	0.773	0.640	0.783	0.432	0.664	0.906	0.435	0.562
RA 4	0.552	0.694	0.540	0.661	0.278	0.717	0.816	0.620	0.690
TIG 1	0.322	0.391	0.295	0.374	0.090	0.479	0.416	0.887	0.526
TIG 2	0.517	0.664	0.596	0.614	0.376	0.653	0.628	0.824	0.697
TIG 3	0.347	0.376	0.267	0.395	0.059	0.469	0.450	0.898	0.525
TIG 4	0.290	0.287	0.189	0.288	-0.018	0.379	0.350	0.857	0.467
TIG 5	0.361	0.434	0.344	0.409	0.166	0.470	0.465	0.918	0.555
TII 1	0.542	0.656	0.513	0.536	0.386	0.699	0.644	0.563	0.918

TII 2	0.595	0.661	0.554	0.598	0.366	0.691	0.673	0.544	0.907
TII 3	0.558	0.671	0.579	0.635	0.414	0.709	0.651	0.618	0.931
TII 4	0.471	0.525	0.510	0.474	0.341	0.583	0.496	0.624	0.785

Sebelum OE3 dihapus.

Pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai *cross-loading* dari konstruk secara keseluruhan antara skor item pernyataan dengan konstruksya lebih besar dibandingkan dengan nilai *cross-loading* dari korelasi item konstruksya ke konstruk yang lain, kecuali pada item indikator *outcome expectancy* 3 (OE3). Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menghapus item indikator *outcome expectancy* 3 dan mengulang pengolahan data.

Tabel 4.8 Nilai Cross-loading (akhir)

	ACC	CBT	CPL	EV	KSDM	OE	RA	TIG	TII
ACC 1	0.769	0.365	0.416	0.526	0.404	0.370	0.404	0.250	0.372
ACC 2	0.865	0.587	0.523	0.623	0.311	0.645	0.611	0.495	0.570
ACC 3	0.841	0.620	0.583	0.538	0.391	0.685	0.558	0.369	0.567
ACC 4	0.719	0.402	0.390	0.408	0.300	0.474	0.436	0.272	0.440
CBT 1	0.629	0.916	0.681	0.727	0.431	0.819	0.770	0.514	0.718
CBT 2	0.506	0.915	0.693	0.737	0.484	0.715	0.749	0.460	0.600
CBT 3	0.496	0.919	0.682	0.717	0.453	0.696	0.777	0.448	0.573
CBT 4	0.657	0.917	0.640	0.754	0.391	0.854	0.794	0.521	0.716
CPL 1	0.470	0.556	0.854	0.593	0.666	0.490	0.556	0.353	0.475
CPL 2	0.546	0.759	0.883	0.699	0.574	0.615	0.685	0.407	0.568

CPL 3	0.432	0.538	0.843	0.534	0.572	0.438	0.468	0.293	0.424
CPL 4	0.609	0.635	0.842	0.559	0.599	0.627	0.560	0.403	0.604
EV 1	0.477	0.705	0.570	0.853	0.384	0.675	0.668	0.348	0.491
EV 2	0.500	0.595	0.584	0.798	0.491	0.580	0.580	0.288	0.470
EV 3	0.528	0.646	0.603	0.864	0.391	0.662	0.713	0.465	0.535
EV 4	0.682	0.700	0.576	0.798	0.318	0.722	0.687	0.566	0.629
KSDM	0.395	0.414	0.623	0.410	0.906	0.328	0.375	0.130	0.360
KSDM	0.385	0.409	0.615	0.434	0.918	0.315	0.339	0.186	0.348
KSDM	0.359	0.404	0.669	0.426	0.871	0.338	0.359	0.186	0.427
KSDM	0.384	0.443	0.529	0.372	0.774	0.321	0.373	0.212	0.341
OE 1	0.672	0.735	0.558	0.712	0.299	0.906	0.692	0.538	0.705
OE 2	0.599	0.747	0.590	0.675	0.363	0.875	0.681	0.558	0.715
OE 4	0.590	0.804	0.600	0.751	0.346	0.939	0.754	0.531	0.686
OE 5	0.640	0.783	0.581	0.771	0.357	0.926	0.765	0.477	0.664
RA 1	0.593	0.711	0.557	0.667	0.356	0.745	0.858	0.518	0.669
RA 2	0.489	0.751	0.591	0.718	0.370	0.638	0.896	0.379	0.524
RA 3	0.576	0.773	0.640	0.783	0.432	0.680	0.906	0.435	0.562
RA 4	0.552	0.694	0.540	0.662	0.278	0.707	0.816	0.620	0.690
TIG 1	0.322	0.391	0.295	0.374	0.090	0.479	0.448	0.887	0.526
TIG 2	0.517	0.664	0.596	0.615	0.376	0.653	0.666	0.824	0.697
TIG 3	0.347	0.376	0.267	0.396	0.059	0.469	0.452	0.898	0.525
TIG 4	0.290	0.287	0.189	0.289	-0.018	0.379	0.350	0.857	0.467
TIG 5	0.361	0.434	0.344	0.409	0.166	0.470	0.465	0.918	0.555
TII 1	0.542	0.656	0.513	0.563	0.386	0.698	0.644	0.563	0.918

TII 2	0.595	0.661	0.554	0.598	0.366	0.695	0.673	0.544	0.907
TII 3	0.558	0.671	0.579	0.635	0.414	0.711	0.651	0.618	0.931
TII 4	0.471	0.525	0.510	0.474	0.341	0.575	0.496	0.624	0.785

Setelah OE3 dihapus.

Setelah menghapus item indikator *outcome expectancy* 3 dan mengulang pengolahan data kembali, tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cross-loading* dari konstruk secara keseluruhan antara skor item pernyataan dengan konstruknya telah lebih besar dibandingkan dengan nilai *cross-loading* dari korelasi item konstruknya ke konstruk yang lain. Dengan demikian, semua indikator penelitian yang digunakan adalah valid serta memenuhi validitas diskriminan.

Pengujian kedua dalam mengukur validitas diskriminan adalah dengan menggunakan kriteria *fornell-larcker*. Dilakukan dengan cara membandingkan akar kuadrat dengan nilai AVE dengan korelasi variabel laten. Secara khusus, akar kuadrat dari setiap AVE konstruk harus lebih besar dari korelasi tertinggi dengan konstruk lainnya. *Fornell-larcker* adalah menentukan apakah AVE lebih besar dari pada korelasi kuadrat dengan konstruk lainnya. Berikut merupakan hasil uji kriteria *fornell-larcker* yang disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Uji Kriteria Fornell-larcker

	ACC	CBT	CPL	EV	KSDM	OE	RA	TIG	TII
ACC	0.801								
CBT	0.625	0.917							
CPL	0.602	0.735	0.856						
EV	0.663	0.801	0.703	0.829					
KSDM	0.437	0.479	0.703	0.473	0.869				
OE	0.686	0.842	0.638	0.799	0.374	0,912			
RA	0.634	0.843	0.671	0.802	0.415	0.794	0.870		
TIG	0.444	0.531	0.428	0.509	0.193	0.575	0.556	0.877	
TII	0.613	0.712	0.608	0.644	0.425	0.758	0.699	0.658	0.887

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil penilaian kriteria *fornell-larcker* dengan akar kuadrat dari AVE konstruk reflektif pada diagonal dan korelasi antar konstruk. Misalnya monstrok reflektif ACC memiliki nilai 0.801 untuk akar kuadrat dari AVE-nya, yang perlu dibandingkan dengan seluruh nilai korelasi di kolom ACC. Dari tabel 4.8 tersebut dapat disimpulkan bahwa semua konstruk valid dan memenuhi uji validitas diskriminan. Secara keseluruhan, nilai *cross-loading* serta kriteria *fornell-larcker* memberikan bukti validitas diskriminan konstruk dari penelitian ini.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dari konstruk-konstruk yang ada, biasanya dinilai dari nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Tetapi PLS-SEM memprioritaskan

indikator sesuai dengan reliabilitasnya masing-masing. Karena keterbatasan *cronbach's alpha*, secara teknis lebih tepat untuk menerapkan ukuran yang berbeda dari keandalan konsistensi internal, yang disebut sebagai keandalan komposit (*composite reliability*).

Nilai *composite reliability* bervariasi antara 0 sampai dengan 1, semakin tinggi nilainya menunjukkan bahwa tingkat reliabilitasnya lebih tinggi. Dalam penelitian eksploratif, nilai *composite reliability* 0,60 hingga 0,70 dapat diterima. Sedangkan pada penelitian tahap lanjut, nilai antara 0,70 hingga 0,90 dianggap memuaskan. Berikut merupakan nilai *composite reliability* dari masing-masing konstruk yang disajikan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Nilai Composite Reliability

Variabel	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>
ACC	0.832	0.813
CBT	0.937	0.937
CPL	0.889	0.878
EV	0.850	0.848
KSDM	0.895	0.890
OE	0.935	0.932
RA	0.895	0.892
TIG	0.971	0.928
TII	0.921	0.909

Setelah OE3 dihapus.

Pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai *composite reliability* dari masing-masing konstruk seluruhnya memiliki nilai lebih dari 0.60 dan bahkan ada yang nilainya lebih dari 0.90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh konstruk telah memenuhi nilai *composite reliability*, sehingga seluruh konstruk dalam penelitian ini dinyatakan dapat diandalkan.

4.4 Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

Dalam penelitian ini, pengujian inner model dilakukan melalui dua metode, yaitu melihat nilai koefisien determinasi (R^2) dan melakukan uji *Goodness of Fit* (GoF).

4.5 Nilai Koefisien Determinasi (R^2) dan Uji *Goodness of Fit* (GoF)

Uji GoF dihitung dengan menggunakan akar kuadrat dari nilai rata-rata *R-square*. Tabel 4.11 menyajikan nilai AVE dan *Adjusted R-square*.

Tabel 4.11 Nilai AVE dan Adjusted R-square

	<i>R-square</i>	<i>R-square Adjusted</i>
<i>E-voting</i> (EV)	0.753	0.743

Setelah OE3 dihapus.

Dalam penelitian ini, nilai *adjusted R-square* setelah indikator *outcome expectancy* 3 dihapus adalah 0.743. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel laten dependen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebesar 74,3%, sedangkan 25,7% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak atau belum dimasukkan dalam penelitian ini.

Perhitungan GoF dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{GoF} &= \sqrt{\text{AVE} \times R^2} \\ &= \sqrt{0.747 \times 0.743} \\ &= 0.744\end{aligned}$$

Berdasarkan nilai GoF yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa model dalam penelitian ini memiliki nilai GoF yang tinggi. Semakin tinggi nilai GoF, semakin cocok atau sesuai model dengan data penelitian yang tersedia, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengujian hipotesis.

4.6 Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Setelah mendapatkan *output* PLS, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan metode *resampling bootstrapping* dan uji T. Tingkat signifikansi yang umum digunakan dalam penelitian adalah 1%, 5%, dan 10% (Ghozali, 2011). Dalam pengujian ini, koefisien jalur diperiksa dengan membandingkan nilai probabilitas 0.05 dengan nilai probabilitas Sig. Keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut:

Jika nilai probabilitas atau nilai T 0.05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0.05 \leq \text{Sig}$), maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang menunjukkan ketidak signifikan.

Jika nilai probabilitas atau nilai T 0.05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0.05 \geq \text{Sig}$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan signifikansi.

4.7 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap. Tahap pertama dilakukan untuk menganalisis data tanpa mempertimbangkan efek moderasi, sedangkan tahap kedua melibatkan efek moderasi. Tujuan dari kedua tahap ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan antara model tanpa moderasi dan model dengan efek moderasi, sehingga dapat memahami bagaimana efek moderasi mempengaruhi model tersebut.

4.7.1 Tahap Pertama

Pada tahap pertama, dilakukan analisis data tanpa mempertimbangkan efek moderasi pada model penelitian. Analisis ini melibatkan penghitungan langsung pengaruh variabel laten independen terhadap variabel laten dependen untuk menguji hipotesis penelitian H1 sampai dengan H8. Tabel 4.12 menyajikan analisis tahapan pertama.

Tabel 4.12 Analisis Tahapan Pertama

	Keterangan	<i>Path-coefficient</i>	<i>t-stat</i>	Ket.
H1	ACC -> EV	0.106	1.522	Tidak didukung
H2	CBT -> EV	0.133	1.040	Tidak didukung
H3	CPL -> EV	0.146	1.925*	Didukung
H4	KSDM-> EV	0.053	0.924	Tidak didukung
H5	OE -> EV	0.321	2.652***	Didukung
H6	RA -> EV	0.299	2.555***	Didukung

H7	TIG -> EV	0.035	0.614	Tidak didukung
H8	TII -> EV	-0.103	1.199	Tidak didukung

Sumber: Data primer diolah, 2024

Tingkat signifikansi 0.01*** dan 0.05**

4.7.2 Tahap Kedua

Pada tahapan kedua dilakukan analisis data dengan mempertimbangkan gender sebagai efek moderasi pada model penelitian. Analisis *multigroup* digunakan untuk memeriksa pengaruh signifikan pada variabel pemoderasi. Tabel 4.13 di bawah ini menunjukkan hasil pengujian hipotesis dengan moderasi *gender*.

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Hipotesis dengan Moderasi Gender

	Laki-laki		Perempuan	
Keterangan	<i>Path-coef</i>	<i>t-stat</i>	<i>Path-coef</i>	<i>t-stat</i>
ACC -> EV	0.121	0.982	0.097	1.438
CBT -> EV	0.178	0.971	-0.058	0.378
CPL -> EV	0.163	1.526	0.045	0.469
KSDM-> EV	0.015	0.186	0.153	2.176**
OE -> EV	0.157	0.952	0.628	3.745***
RA -> EV	0.352	1.873*	0.277	2.179**
TIG -> EV	0.072	0.885	-0.015	0.200
TII -> EV	-0.061	0.469	-0.173	1.588

Dari hasil tabel 4.13 menunjukkan perbedaan antara kelompok laki-laki dengan perempuan. Hasil dari kelompok laki-laki menunjukkan bahwa *accessibility*, *compatibility*, *complexity*, kesiapan SDM, *outcome expectancy*, *trust in government*, dan *trust in the internet* tidak berpengaruh terhadap kesuksesan *e-voting* dan hanya *relative advantage* yang berpengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Sedangkan pada kelompok perempuan, menunjukkan kesiapan SDM, *outcome expectancy*, dan *relative advantage* menunjukkan berpengaruh positif terhadap *e-voting*, akan tetapi *compatibility*, *complexity*, *trust in government*, dan *trust in the internet* tidak berpengaruh terhadap kesuksesan *e-voting*.

4.7.3 Hubungan Jalur Kelompok Gender

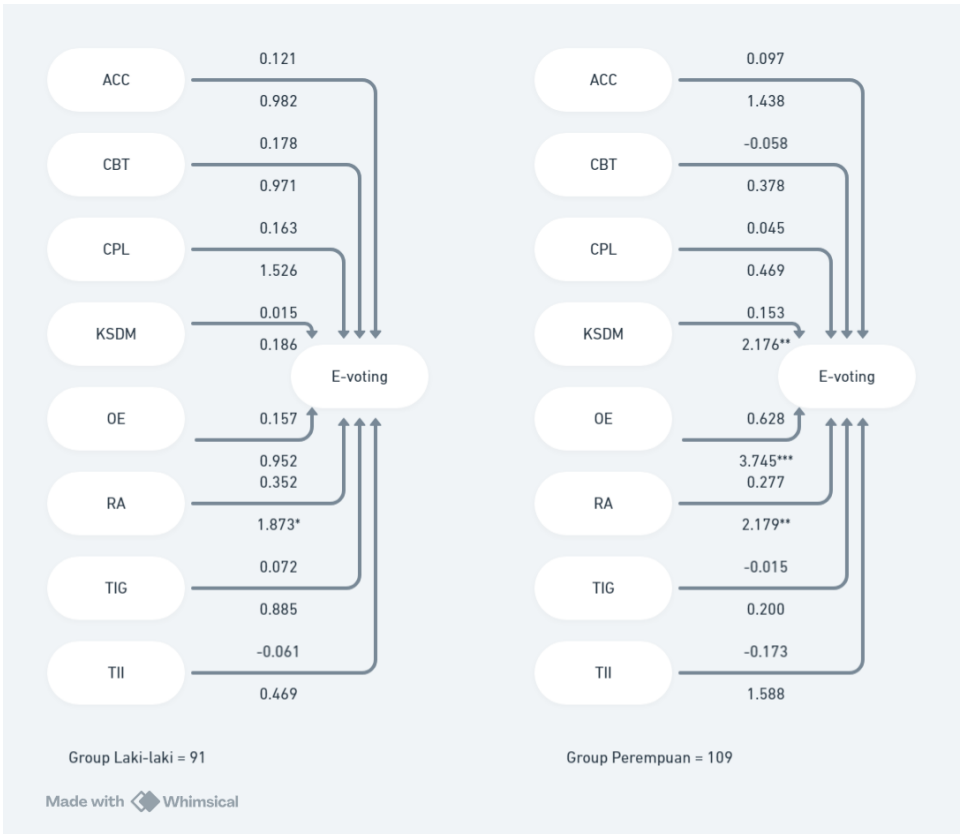
Menurut Ghozali and Latan (2015), jika data kelompok sampel yang digunakan tidak memiliki distribusi normal atau terdapat variasi yang berbeda antara dua kelompok, maka perlu dilakukan perhitungan t-statistik. Uji *Smith-Satterthwaite* (lihat gambar 3.1) dapat digunakan untuk menghitung t-statistik. Koefisien jalur dan standar error dari setiap subsampel dihitung, kemudian dibandingkan dan diuji signifikansinya untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Uji Error Menurut Kelompok Gender

	Laki-laki		Perempuan		
Ket.	<i>Path-coef</i>	SE dari <i>Boots</i>	<i>Path-coef</i>	SE dari <i>Boots</i>	<i>t-stat</i>
ACC -> EV	0.121	0.123	0.097	0.068	0.188
CBT -> EV	0.178	0.183	-0.058	0.153	0.989
CPL -> EV	0.163	0.107	0.045	0.095	1.017
KSDM -> EV	0.015	0.082	0.153	0.070	-1.588
OE -> EV	0.157	0.165	0.628	0.168	-2.437
RA -> EV	0.352	0.188	0.277	0.127	0.367
TIG -> EV	0.072	0.081	-0.015	0.074	0.792
TII -> EV	-0.061	0.129	-0.173	0.109	0.663

Berdasarkan uji t yang tertera pada tabel diatas menyatakan bahwa *gender* tidak berpengaruh terhadap *accessibility* (0.188), *compatibility* (0.989), *complexity* (1.017), *relative advantage* (0.367), *trust in government* (0.792), *trust in the internet* (0.663), kesiapan SDM (-1.588) dan *outcome expectancy* (-2.437). Dari data yang telah dihitung, dapat disimpulkan bahwa ***gender* tidak terbukti sebagai variabel**

pemoderasi karena dari konstruk yang dibuat tidak ada yang memiliki nilai t diatas 1.96 (alpha 0.05).



Gambar 4.1 Model Jalur Berdasarkan Kelompok Gender

4.7.4 Hasil Pengujian Pengalaman Penggunaan Teknologi Sebagai Variabel

Pemoderasi

Pada tahapan kedua dilakukan analisis data dengan mempertimbangkan pengalaman penggunaan teknologi sebagai efek moderasi pada model penelitian.

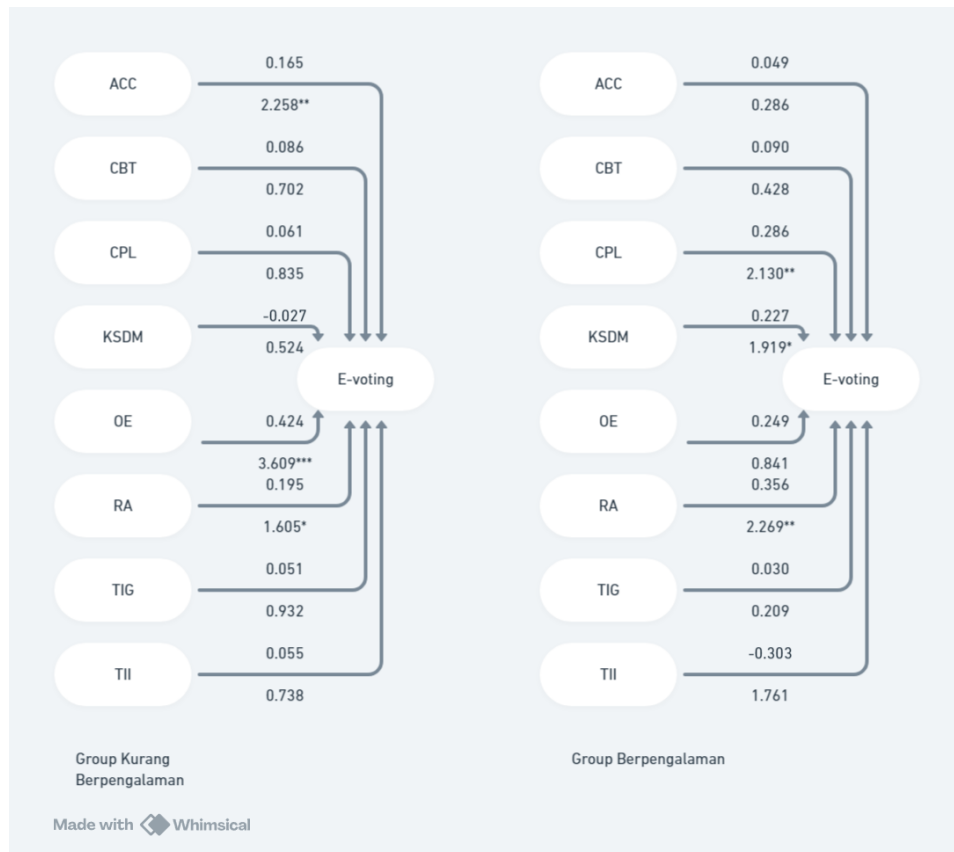
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis

	Berpengalaman		Kurang Berpengalaman	
Keterangan	<i>Path-coef</i>	<i>t-stat</i>	<i>Path-coef</i>	<i>t-stat</i>
ACC -> EV	0.165	2.258**	0.049	0.286
CBT -> EV	0.086	0.702	0.090	0.428
CPL -> EV	0.061	0.835	0.286	2.130**
KSDM-> EV	-0.027	0.524	0.227	1.919*
OE -> EV	0.424	3.609***	0.249	0.841
RA -> EV	0.195	1.605*	0.356	2.269**
TIG -> EV	0.051	0.932	0.030	0.209
TII -> EV	0.055	0.738	-0.303	1.761*

Tabel 4.16 Hasil Uji Error Menurut Kelompok pengalaman penggunaan teknologi

Ket.	berpengalaman		Kurang berpengalaman		<i>t-stat</i>
	<i>Path-coef</i>	SE dari <i>Boots</i>	<i>Path-coef</i>	SE dari <i>Boots</i>	
ACC -> EV	0.165	0.073	0.049	0.173	1.126
CBT -> EV	0.086	0.122	0.090	0.211	-0.024
CPL -> EV	0.061	0.073	0.286	0.134	-2.473
KSDM -> EV	-0.027	0.052	0.227	0.118	-3.852
OE -> EV	0.424	0.118	0.249	0.296	0.851
RA -> EV	0.195	0.121	0.356	0.157	-1.105
TIG -> EV	0.051	0.054	0.030	0.146	0.278
TII -> EV	0.055	0.074	-0.303	0.172	3.456

Dari data yang telah dihitung, dapat disimpulkan bahwa **pengalaman penggunaan teknologi tidak terbukti sebagai variabel pemoderasi** karena dari konstruk yang dibuat hanya ada satu yang memiliki nilai t diatas 1.96 (alpha 0.05).



Gambar 4.2 Model Jalur Berdasarkan Pengalaman Penggunaan Teknologi

4.8 Pembahasan Hipotesis

4.8.1 *Accessibility* Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji pertama (H1) menunjukkan bahwa *accessibility* memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *accessibility* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 1.522 atau lebih kecil dari nilai *t* 1.96 (alpha 5%) dengan *path-coeficient* sebesar 0.106. koefisien yang tinggi dan nilai *t* yang rendah menunjukkan bahwa hipotesis 1 **tidak didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *accessibility* memiliki efek positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Penelitian ini sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Astuti dan Suharto, (2021) tentang aksesibilitas terhadap penyandang disabilitas dalam pemilu 2019 di Kabupaten Sleman bahwa faktor aksesibilitas masih belum signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hasil tersebut membuktikan bahwa masih kurangnya signifikansi dari pengaruh aksesibilitas terhadap kesuksesan pelaksanaan pemilu berbasis *e-voting* di Kabupaten Sleman. Berbeda dalam temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Harlan & Sholihah, (2024) yang menunjukkan bahwa aksesibilitas berperan signifikan dalam pelaksanaan pemilu berbasis *e-voting* di Kota Jambi.

Implikasi dari hasil terkait hipotesis ini adalah pemerintah daerah maupun panitia penyelenggara pemilu harus mengevaluasi dan meningkatkan pelayanan akses dalam pelaksanaan *e-voting*.

4.8.2 *Compatibility* Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis kedua (H2) menunjukkan bahwa *compatibility* memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *compatibility* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 1.040 atau lebih kecil dari nilai t 1.96 (alpha 5%) dengan *path-coefficient* sebesar 0.133. koefisien yang tinggi dan nilai t yang rendah menunjukkan bahwa hipotesis 2 **tidak didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *compatibility* memiliki efek positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Penelitian ini berbeda dengan temuan dari Ojha *et al.*, (2019) yang menemukan dampak signifikan dari kesesuaian pada niat warga untuk menggunakan layanan *e-government* dan sistem *e-voting*. Temuan dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sobari, (2019) juga menunjukkan bahwa *compatibility* memberikan dampak yang signifikan dalam pelaksanaan *e-voting* yang dilaksanakan di Kabupaten Malang. Implikasi dari hasil terkait hipotesis ini adalah pemerintah maupun penitia pemilihan suara lebih meningkatkan layanan *e-voting* terutama pada sektor layanan aplikasinya agar lebih sesuai dengan kebutuhan pemilu.

4.8.3 *Complexity* Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis ketiga (H3) menunjukkan bahwa *complexity* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek

complexity terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 1.925 atau lebih besar dari nilai *t* 1.9 (alpha 5%) dengan *path-coeficient* sebesar 0.146. koefisien yang tinggi dan nilai *t* yang tinggi menunjukkan bahwa hipotesis 3 **didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *complexity* memiliki efek positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprudi dan Yayat, (2021) bahwa kompleksitas ditemukan menjadi signifikan dalam studi lain tentang adopsi di tempat yang berbeda konteks teknologi termasuk *e-commerce*. Studi saat ini menganggap kompleksitas sebagai salah satu faktor penting dalam mengeksplorasi adopsi *e-voting* di Kabupaten Sleman.

Implikasi dari hipotesis ke tiga ini menunjukkan bahwa kompleksitas menjadi faktor keberhasilan dalam pelaksanaan *e-voting*. Ketika kompleksitas berhasil mendukung kegiatan *e-voting*, berarti pemerintah telah berhasil membuat teknologi menjadi sarana pelaksanaan pemilu semakin mudah dan memberikan manfaat bagi masyarakat dibandingkan dengan pemilu secara konvensional. Semakin mudah tingkat kesulitan adopsi *e-voting*, maka semakin sukses pula pelaksanaan *e-voting* yang diterapkan.

4.8.4 Kesiapan SDM Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis keempat (H4) menunjukkan bahwa kesiapan SDM memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan

efek kesiapan SDM terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 0.924 atau lebih kecil dari nilai t 1.96 (alpha 5%) dengan *path-coefficient* sebesar 0.053. koefisien yang tinggi dan nilai t yang rendah menunjukkan bahwa hipotesis 4 **tidak didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kesiapan SDM memiliki efek positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Hipotesis keempat ini menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Alomari *et al.* (2016) yang menguji tentang *skill confidence* SDM berpengaruh signifikan terhadap *adoption e-voting*. Lain halnya dengan temuan oleh Faturrahman, (2022) yang menunjukkan bahwa kesiapan SDM belum mampu menyukseskan pelaksanaan *e-voting*. Hasil ini menunjukkan bahwa kurangnya tingkat signifikansi oleh masyarakat pemilih terhadap *skill* pemanfaatan penggunaan media elektronik sebagai sarana pemilu di era modern.

Implikasi dari hasil terkait hipotesis ini adalah pihak pemerintah kedepannya mampu memberikan pelatihan penggunaan media elektronik bagi masyarakat agar mampu mengikuti arus perkembangan jaman. Selain itu, kesiapan SDM juga merupakan salah satu faktor terpenting dalam pelaksanaan kegiatan pemilu *e-voting*. Semakin siapnya masyarakat untuk melaksanakan *e-voting*, semakin tinggi pula tingkat kesuksesan *e-voting* yang akan dicapai.

4.8.5 Outcome Expectancy Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan E-voting

Hasil uji hipotesis kelima (H5) menunjukkan bahwa *outcome expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *outcome expectancy* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 2.652 atau lebih besar dari nilai *t* 1.9 (alpha 5%) dengan *path-coefficient* sebesar 0.321. koefisien yang tinggi dan nilai *t* yang tinggi menunjukkan bahwa hipotesis 5 **didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *outcome expectancy* memiliki efek positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Urumsah *et al.*, (2015) yang menunjukkan bahwa *outcome expectancy* berpengaruh terhadap kesuksesan *e-voting*.

Outcome expectancy juga memiliki dampak yang signifikan oleh masyarakat selaku peserta pemilih dalam pemilu. Semakin tingginya tingkat harapan hasil yang diberikan oleh masyarakat, maka tingkat kesuksesan penyelenggaraan *e-voting* juga semakin tinggi. Dengan kata lain, ini menunjukkan motivasi konsumen untuk menggunakan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman didorong oleh hasil yang diharapkan dengan menggunakannya.

4.8.6 *Relative Advantage* Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis keenam (H6) menunjukkan bahwa *relative advantage* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *relative advantage* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 2.555 atau lebih besar dari nilai t 1.9 (alpha 5%) dengan *path-coefficient* sebesar 0.299. koefisien yang tinggi dan nilai t yang tinggi menunjukkan bahwa hipotesis 6 **didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *relative advantage* memiliki efek positif dan signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan temuan dari Wulandari *et al.*, (2023) yang menunjukkan bahwa *relative advantage* berpengaruh terhadap kesuksesan *e-voting*.

Implikasi dari temuan ini adalah keunggulan yang dapat diberikan oleh pemerintah dan petugas KPU kepada masyarakat, terutama dibidang pemilu tetap harus ditingkatkan karena tingginya tingkat keunggulan relatif memberikan kelancaran dalam pemilu berbasis *e-voting*, selain itu keunggulan relatif juga merupakan salah satu faktor penting dalam penggunaan *e-voting*.

4.8.7 *Trust in Government* Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis ketujuh (H7) menunjukkan bahwa *trust in government* memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *trust in government* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 0.614 atau lebih kecil dari nilai t 1.96 (alpha 5%) dengan *path-coeficient* sebesar 0.035. koefisien yang tinggi dan nilai t yang rendah menunjukkan bahwa hipotesis 7 **tidak didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *trust in government* memiliki efek positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Penelitian yang telah dilakukan dalam hipotesis ke tujuh menyatakan bahwa *trust in government* tidak didukung, berbeda dengan temuan oleh Alomari *et al.*, (2016) yang menguji kepercayaan kepada pemerintah berpengaruh terhadap adopsi *e-voting*. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya tingkat kepercayaan masyarakat kepada pemerintah dalam pelaksanaan *e-voting* sebagai sarana pemilihan umum.

Implikasi dari hasil terkait hipotesis ini adalah kedepannya agar pemerintah mampu meyakinkan masyarakat bahwa pelaksanaan *e-voting* tetap “luber jurdil” atau langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam pelaksanaan kegiatannya. Semakin tinggi tingkat kepercayaan masyarakat kepada pemerintah, maka kegiatan *e-voting* semakin sukses pula karena kepercayaan masyarakat kepada pemerintah merupakan faktor terpenting dalam kesuksesan kegiatan pemilu *e-voting*.

4.8.8 *Trust in the Internet* Tidak Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil uji hipotesis kedelapan (H8) menunjukkan bahwa *trust in the internet* tidak memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal ini dikarenakan efek *trust in the internet* terhadap kesuksesan *e-voting* memiliki *t-stat* sebesar 1.199 atau lebih kecil dari nilai t 1.96 (alpha 5%) dengan *path-coeficient* sebesar -0.103. koefisien yang rendah dan nilai t yang rendah menunjukkan bahwa hipotesis 8 **tidak didukung**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *trust in the internet* tidak memiliki efek positif dan tidak signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*.

Hipotesis delapan menyatakan bahwa *trust in the internet* tidak berpengaruh signifikan terhadap kesuksesan *e-voting*. Hal tersebut berbeda dengan temuan oleh Urumsah *et al.*, (2015) yang mengaitkan antara kepercayaan dengan penggunaan layanan *e-service* dan Azizah, (2018) yang menunjukkan bahwa kepercayaan terhadap teknologi sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan *e-voting*. Hasil tersebut membuktikan bahwa kurangnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan *e-voting* sebagai media pemungutan suara.

Implikasi dari hasil terkait hipotesis ini adalah hendaknya para penyelenggara atau panitia pemungutan suara dapat lebih meyakinkan lagi masyarakat terhadap penggunaan media elektronik sebagai sarana pemilu, terutama di era yang semakin maju dan modern ini. Terlebih, media elektronik mampu memberikan manfaat diantaranya data suara dari pihak pemilih dapat tersimpan secara aman.

4.8.9 Gender Sebagai Variabel Moderasi Tidak Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil pengujian hipotesis kesembilan (H9) menggunakan uji *Smith-Satterthwaite* menunjukkan bahwa *gender* tidak terbukti sebagai variabel pemoderasi terhadap kesuksesan *e-voting* dikarenakan seluruh nilai konstruk yang dibuat memiliki nilai t lebih kecil dari 1.96 (alpha 0.05). Nilai t yang kecil menyatakan bahwa variabel *gender* **tidak didukung** terhadap kesuksesan *e-voting*. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Islam (2023) bahwa *gender* tidak terbukti sebagai variabel moderasi.

Studi ini menemukan bahwa *gender* tidak terbukti sebagai variabel moderasi, seperti yang ditunjukkan oleh Islam (2023). Ini berbeda dengan temuan penelitian Syahputra dan Urumsah (2019), yang menemukan bahwa *gender* terbukti sebagai variabel moderasi.

Sebagai kesimpulan, *gender* tidak terbukti sebagai variabel pemoderasi terhadap kesuksesan *e-voting*.

4.8.10 Pengalaman Penggunaan Teknologi Sebagai Variabel Moderasi Tidak Berpengaruh Positif Terhadap Kesuksesan *E-voting*

Hasil pengujian hipotesis kesepuluh (H10) menggunakan uji *Smith-Satterthwaite* menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan teknologi tidak terbukti sebagai variabel pemoderasi terhadap kesuksesan *e-voting* dikarenakan dari seluruh nilai konstruk yang dibuat, yang memiliki nilai t lebih besar dari 1.96 (alpha 0.05)

hanya ada satu indikator saja. Nilai t yang kecil menyatakan bahwa variabel pengalaman penggunaan teknologi **tidak didukung** terhadap kesuksesan *e-voting*. Serta dua variabel lainnya, yaitu *complexity* dan kesiapan SDM memiliki nilai signifikan namun negatif.

Studi ini menemukan bahwa pengalaman penggunaan teknologi sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh Aminah *et al.*, (2021) bahwa pemanfaatan teknologi tidak berpengaruh positif terhadap kinerja pegawai.

Implikasi dari hasil terkasit hipotesis ini membuktikan bahwa pemerintah dan petugas KPU mampu menunjukkan kepada masyarakat bahwa teknologi mampu dimanfaatkan sebaik mungkin untuk menunjang kesuksesan kegiatan pemilu berbasis *e-voting*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kesuksesan dalam penggunaan *e-voting* sebagai media pemungutan suara dalam pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner berupa *google form* kepada Masyarakat yang berdomisili di Kabupaten Sleman dan sudah pernah melaksanakan pemilihan Kepala Desa menggunakan metode *e-voting*. Total dari jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 200 orang. Berdasarkan analisis, pengujian hipotesis, dan interpretasi hasil yang telah dibahas sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Accessibility* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *accessibility* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
2. *Compatibility* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *compatibility* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.

3. *Complexity* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *complexity* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
4. Kesiapan SDM memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat kesiapan SDM yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
5. *Outcome expectancy* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *outcome expectancy* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
6. *Relative advantage* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *relative advantage* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
7. *Trust in government* memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *trust in government* yang tinggi dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
8. *Trust in the internet* tidak memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *trust in the internet* tidak dapat

mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.

9. *Gender* tidak memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa tingkat *gender* tidak dapat mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.
10. Pengalaman penggunaan teknologi sebagai pemoderasi tidak memiliki pengaruh positif terhadap kesuksesan *e-voting*. Dengan temuan ini, dapat dilihat bahwa Tingkat pengalaman penggunaan teknologi tidak mempengaruhi kesuksesan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Sleman.

5.2 Kontribusi dan Implikasi Penelitian

Sebagai kontribusi dan implikasi dari penelitian yang telah dibahas, diharapkan:

Sebagai kontribusi, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang kedepannya ingin meneliti tentang implementasi penggunaan *e-voting*.

Sebagai implikasi, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi pemerintah selaku penyelenggara kegiatan pemungutan suara berbasis elektronik atau *e-voting*, panitia pelaksana kegiatan atau KPU, dan masyarakat selaku peserta pemilu untuk menilai seberapa suksesnya penerapan penggunaan *e-voting* sebagai media pemilihan Kepala Desa khususnya di Kabupaten Sleman.

5.3 Keterbatasan dan Saran

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang mungkin menyebabkan hasil penelitian menjadi kurang maksimal, antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di wilayah Kabupaten Sleman.
2. Penelitian ini ditargetkan kepada masyarakat yang sudah memiliki hak pilihnya.
3. Penelitian ini ditargetkan kepada masyarakat yang berdomisili di Kabupaten Sleman.
4. Tidak semua tempat atau desa yang sudah menerapkan *e-voting* sebagai sarana pemungutan suara.
5. Penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan membahas tentang *e-voting*, namun tidak bisa dijadikan sebagai acuan karena tiap-tiap daerah memiliki peluang data yang berbeda-beda atau sifatnya dinamis.

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan dan dijadikan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang *e-voting*, antara lain:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan variabel tambahan seperti *performance expectancy*, pengaruh sosial, risiko, sikap, atau minat.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu memperluas cakupan wilayah sampel sebagai contoh dalam lingkup provinsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2014). Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Orang Dalam E-Voting. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, 11(1), 76-83.
- Adliyani, N., & Marsono, M. (2013). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan (Trust) Pengguna Internet Dalam Bertransaksi Online. *Diponegoro Journal of Accounting*, 310-319.
- Alomari, M. K. (2016). E-Voting Adoption in A Developing Country. Department of Accounting and Information Systems, 3 (3) : 2090 – 2103
- Aminah, A., Herawati, J., & Septyarini, E. (2021). Pengaruh Pengendalian Internal, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Publik*, 8(2), 290-305.
- Anggara, F., Asril, A., & Putera, R. E. (2021). Penerapan E-voting dalam Pemilihan Wali Nagari di Kamang Hilia Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Tahun 2017. *JIAPI: Jurnal Ilmu Administrasi Dan Pemerintahan Indonesia*, 2(1), 15-26.
- Aprudi, S. & Yayat, S. (2021). Kajian Penerimaan Penerapan Sistem E-Voting pada Pilkades di Kecamatan Megang Sakti Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 1 (2) : 108 – 117
- Ardianto, K., Azizah, N., Risiko, P., & Kegunaan, P. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13.
- Ariefin, F. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Aristio, A. P., Supardi, S., Hendrawan, R. A., & Hidayat, A. A. (2019). Analysis On Purchase Intention Of Indonesian Backpacker In Accommodation Booking Through Online Travel Agent. *Procedia Computer Science*, 161, 885-893.
- Astuti, D., & Suharto, D. G. (2021). Aksesibilitas Penyandang Disabilitas dalam Pemilu 2019 di Kabupaten Sleman. *Public Inspiration: Jurnal Administrasi Publik*, 6(1), 29-41.

- Aulia Harlan, D., & Sholihah, L. (2024). Peran Ketua Komisi Pemilihan Umum (Kpu) Dalam Meningkatkan Partisipasi Politik Bagi Penyandang Disabilitas Di Kota Jambi (Doctoral Dissertation, Institut Pemerintahan Dalam Negeri).
- Azizah, A. H. (2018). Analisis Faktor Kepercayaan Terhadap Teknologi Pada Keinginan Masyarakat Dalam Mengadopsi E-Voting. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 4(2).
- Caplan, P. (Ed.). (1987). *The cultural construction of sexuality* (Vol. 353). Psychology Press.
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India—An empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590-1618.
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. In G. A. Marcoulides (Ed.), *Modern Method for Business Research* (p.295–336). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- De Vuyst, B. & Fairchild, A. (2015). Experimenting with Electronic Voting Registration: the Case of Belgium. *The Electronic Journal of eGovernment*, 2 (2) : 87-90
- Edy Waluyo, W., & Nuraini, N. (2024). Pengembangan Desain Instruksional Model *Inquiry Learning* Terintegrasi Tpack Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 3(1).
- Faturrahman, A. R. (2022). Evaluasi Penyelenggaraan Sistem Pemilihan Kepala Desa Berbasis *E-Voting* Tahun 2020 di Kabupaten Mempawah Provinsi Kalimantan Barat (*Doctoral dissertation*, Institut Pemerintahan Dalam Negeri).
- Ghozali, I. (2011). *Structural Equation Modeling Metode Alternatif dengan PLS* (Edisi 3). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Habibi, M. (2018). *Dinamika Implementasi E-Voting di Berbagai Negara*.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When To Use And How To Report The Results Of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2-24.
- Haq, R. S., Kaelan, K., & Armawi, A. (2020). Implementasi Kebijakan E-Voting Dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) Di Kabupaten Boyolali Tahun 2019

- Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Politik Wilayah. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(3), 399-420.
- Hardiyanti, M., Pratama, P. A., Saputra, A. D., & Sholehah, M. M. A. (2022). Urgensi Sistem E-Voting Dan Sirekap Dalam Penyelenggaraan Pemilu 2024. *Journal Equitable*, 7(2), 249-271.
- Hariani, D., Nurcahyanto, H., & Adipurnawati, M. (2019, November). Relative Advantage Dalam Inovasi Lapor Hendi Di Kota Semarang. In *Conference on Public Administration and Society* (Vol. 1, No. 01).
- Hijriyah, R. L. (2021). *Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan Social Influence Terhadap Minat Penggunaan Fintech dengan Gender Sebagai Variabel Moderasi (Studi Pada Mahasiswa STIE Malangkucecwara)* (Doctoral dissertation, STIE Malangkucecwara).
- Indrawan, D., & Mashur, D. (2023). Inovasi Pemilihan Kepala Desa Berbasis E-Voting Di Desa Batu Gajah Kecamatan Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Administrasi Negara*, 1(1), 1-14.
- IRAWAN TARA MANDAPU, I. R. V. O. N. (2022). *Government Dalam Proses Pemilihan Lurah E-Voting Kabupaten Sleman Kapanewon Turi Kalurahan Wonokerto* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa STPMD" APMD").
- Islam, M. F. N. (2023). Factor Affecting the Use of Accounting Information with Gender as Moderating Variable: An Empirical Study on MSMEs in Sleman, Yogyakarta.
- Jaleha, S., & Suriyani, E. (2020). Implementasi Sistem E-Voting Dilihat Aspek Komunikasi Dalam Rangka Pemilihan Kepala Desa Di Desa Kambitin Raya Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong. *Japb*, 3(2), 1253-1264.
- Karmanis, K. (2021). Electronic-Voting (E-Voting) dan Pemilihan Umum (Studi Komparasi di Indonesia, Brazil, India, Swiss dan Australia). *Mimbar Administrasi*, 18(2), 11-24.
- KHANIF, M. U. M. (2022). Evaluasi Pelaksanaan E-Voting Pada Pemilihan Kepala Desa Tahun 2018 Oleh Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Kabupaten Pemalang (Doctoral dissertation, Institut Pemerintahan Dalam Negeri).
- Lasmono, E. (2021). Pengaruh Kebijakan Pajak, Pengetahuan Pajak dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Pajak Orang Pribadi pada Pelaku Transaksi Online UMKM dengan Insentif Pajak Sebagai Variabel Moderasi.

- Lasono, L., & Diyono, D. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penilaian Tanah Berbasis Web untuk Efektivitas dan Aksesibilitas yang Lebih Baik. *Tunas Agraria*, 7(2), 241-262.
- Lubis, M. A., Gea, M. Y. A., & Muniifah, N. (2022). Penerapan Asas Pemilu Terhadap Electronic Voting (E-Voting) Pada Pemilu Tahun 2024. *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum*, 9(1), 44-56.
- M. Alomari, P. Woods, K. Sandhu (2012). *Predictors for e-government adoption in Jordan Deployment of an empirical evaluation based on a citizen-centric approach (Information Technology & People, 2012)*.
- Maryuni, S., & Sitorus, R. L. (2021). Implementasi Kebijakan E-Voting Dalam Pemilihan Kepala Desa Di Kabupaten Mempawah Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Administrasi Publik dan Pembangunan*, 2(1), 53-66.
- Mustikaningtyas, A. E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Business Intelligence Dalam Menurunkan Nilai Risiko Dan Meningkatkan Produktivitas Perusahaan Perbankan.
- Neli, K. (2020). Persepsi Nasabah Bank Syariah Terhadap Adopsi Layanan Mobile Banking Dalam Kerangka Difusi Inovasi (Studi Pada Nasabah Bank Syariah Di Purwokerto) (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Nofianti, L. Kajian Terhadap Pengukuran Governance (Indikator Dan Prinsip Governance).
- Ojha, A., Sahu, G. P. & Gupta, M. P. (2019). Antecedents of paperless income tax filing by young professionals in India: an exploratory study. *Transforming Government: People, Process and Policy*, 3 (1): 65-90
- Oktania, D. E., & Indarwati, T. A. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Compatibility Lifestyle terhadap Intention to Use Fitur Social Commerce (Studi Pada Pengguna Media Sosial TikTok). *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 255-267.
- Organization for Economic Cooperation & Development. (2022). Building trust to reinforce democracy: Main findings from the 2021 OECD survey on drivers of trust in public institutions. OECD.
- Prasetio, A. (2012). Pengaruh kualitas pelayanan dan harga terhadap kepuasan pelanggan. *Management Analysis Journal*, 1(1).
- Purnomo, S. (2014). Pendidikan Karakter Di Indonesia: Antara Asa Dan Realita. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 66-84.

- Purwati, N. (2015). Perancangan sistem e-voting untuk pemilihan kepala daerah (pilkada). *Bianglala Informatika*, 3(1).
- Richter, M., Arnold, G., Trieu, B., & Lippert, T. (2008). Massively Parallel Quantum Computer Simulations: Towards Realistic Systems. *NIC Series*, 38, 61-68.
- Rosa, P. P., Priyatma, J. E., Polina, A. M., & Binanto, I. Studi Awal Pengembangan Sistem E-Voting Di Kabupaten Jembrana Bali Memakai Perspektif Teori Kompleksitas.
- Sanjay, K., & Ekta, W. (2011). Analysis of Electronic Voting System in Various Countries. *International Journal of Computer Science Engineering*, 3(5), 1825–1830. Retrieved from <http://www.enggjournals.com/ijcse/issue.html?issue=20110305>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). Research methods for business: a skill-building approach.
- Sirajuddin, S. M., & Atrianingsi, A. (2020). Kepercayaan Publik (Public Trust) Terhadap E-Government: Studi Kasus Penggunaan E-Mobile BPJS Kesehatan Di Kota Makassar. *Publik (Jurnal Ilmu Administrasi)*, 9(1), 80-88.
- Sobari, W. (2019). Memperluas Prespektif Kualitas Pemilihan Umum: Studi Kasus Praktik Semi-E-Voting dalam Pemilihan Kepala Desa 2019 di Kabupaten Malang. *Jurnal Wacana Politik*, 4(2), 90-106.
- Soviah, S. (2019). Analisa Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Condition terhadap Intensitas Penggunaan Layanan QR Code Sister For Student (SFS) Universitas Jember.
- Suroso, B. H., & Iriani, S. S. (2014). Pengaruh inovasi produk dan harga terhadap minat beli mie sedaap cup. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 2(4), 1174-1185.
- Syahputra, B. E., & Urumsah, D. (2019). Deteksi fraud melalui audit pemerintahan yang efektif: Analisis multigrup gender dan pengalaman. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis*, 19(1), 31-42.
- Taniady, V., Arafat, B. A. P., & Disemadi, H. S. (2020). Sistem e-voting dalam pemilihan kepala daerah 2020 saat pandemi covid-19: Perbandingan Indonesia, Australia dan Brazil. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 19(2), 1055-1064.
- Urumsah, D. (2015), "Factors Influencing Consumers to Use e-services in Indonesian Airline Companies", *E-services Adoption: Processes by Firms in Developing Nations (Advances in Business Marketing and Purchasing, Vol. 23B)*, Emerald Group Publishing Limited, Bingley, pp. 5-254.

- Utami, T., & Kusumawati, E. D. (2021, November). Kesiapan Sumber Daya Manusia (Sdm) Dalam Menunjang Transportasi Laut Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 3, No. 1, pp. 120-128).
- Wahida, N. (2015). Pengaruh Penyajian Laporan Keuangan Daerah dan Aksesibilitas Laporan Keuangan Daerah Terhadap Akuntabilitas Pengelolaan Keuangan Daerah Kabupaten Konawe Utara. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Wardani, D. K., & Andriyani, I. (2020). Pengaruh kualitas sumber daya manusia, pemanfaatan teknologi informasi, dan sistem pengendalian intern terhadap keandalan pelaporan keuangan pemerintahan desa di Kabupaten Klaten. *Jurnal Akuntansi*, 5(2).
- Wibowo, A. (2023, November). Implementasi Penerapan E-Voting dalam Rangka Transformasi Digital pada Manajemen Pemilihan Umum di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Doktor Ilmu Hukum* (pp. 15-25).
- Wilada, A. N. (2023). *Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Compatibility With Lifestyle Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan Aplikasi Gojek (Studi Kasus Siswa Kelas 12 SMAN 4 Medan)* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Wilada, A. N. (2023). *Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Compatibility With Lifestyle Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan Aplikasi Gojek (Studi Kasus Siswa Kelas 12 SMAN 4 Medan)* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Wilestari, M., & Ramadhani, M. (2020). Pengaruh Pemahaman, Sanksi Perpajakan dan Tingkat Kepercayaan pada Pemerintah terhadap Kepatuhan dalam Membayar PBB-P2. *Akrual*, 2(1), 36-54.
- Wisnaeni, F., Kushandajani, K., Pinilih, S. A. G., & Najib, A. A. E-Voting Pemilihan Kepala Desa Sebagai Upaya Membangun Kepercayaan Masyarakat. *Masalah-Masalah Hukum*, 52(1), 52-63.
- Wulandari, S., Keni, K., & Teoh, A. P. (2023). Pengaruh Relative Advantage Dan Perceived Ease of Use Terhadap Attitude Dengan Trust Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 7(1), 68-79.
- Yunianto, B., & Michael, T. (2021). Keberlakuan Asas Equality Before the Law Bagi Pejabat Pelaksana Kebijakan Penanganan Covid-19. *Mimbar Keadilan*, 14(1), 1-16.

- Yusmiarti, K. (2020). E-Voting Pemilihan Kepala Desa Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(2), 1-7.
- Zainudin, F. M. R., Nugroho, R., & Muamarah, H. S. (2022). Pengaruh Kepercayaan Kepada Pemerintah Terhadap Kepatuhan Pajak Dengan Persepsi Keadilan Pajak Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pajak Indonesia (Indonesian Tax Review)*, 6(1), 107-121.
- ZIDAN, H., & Auliya, Z. F. (2023). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Dan Kondisi Yang Memfasilitasi Terhadap Minat Menggunakan Sistem Qris (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Zubaidi, N., Cahyono, D., & Maharani, A. (2019). Pengaruh kompetensi sumber daya manusia dan pemanfaatan teknologi informasi terhadap kualitas laporan keuangan. *International Journal of Social Science and Business*, 3(2), 68-76.

LAMPIRAN

Lampiran Kuesioner Penelitian

Kuesioner Mengenai Penggunaan *E-voting*

Dalam studi ini, *e-voting* didefinisikan sebagai metode pemungutan dan penghitungan suara yang berbasis teknologi dengan menggunakan perangkat elektronik.

Tujuan utama dari kuesioner ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-voting* oleh para pengguna, dalam hal ini merupakan pemilih.

Kuesioner ini terdiri dari 10 bagian. Silahkan jawab pertanyaan-pertanyaan di bawah dengan memberi tanda cek (✓) pada tempat yang tersedia (□) untuk jawaban yang paling sesuai dengan kondisi anda.

DATA RESPONDEN

Mohon isi pertanyaan di bawah ini. Pertanyaan-pertanyaan berikut berkaitan dengan penggunaan layanan *e-voting*.

Apakah sebelumnya anda sudah pernah melaksanakan pemilu berbasis *e-voting*?

☐ Sudah

☐ Belum

Jenis kelamin

☐ Pria

☐ Wanita

Kelompok usia

☐ Kurang dari 20 tahun

☐ 40 s/d 50 tahun

☐ 20 s/d 30 tahun

☐ 50 s/d 60 tahun

☐ 30 s/d 40 tahun

☐ Lebih dari 60 tahun

Pendidikan terakhir

☐ Sekolah Menengah Atas atau yang sederajat

☐ Diploma atau yang sederajat

☐ Sarjana atau yang sederajat

☐ Magister atau yang sederajat

☐ Doktoral atau yang sederajat

☐ Lain-lain. Harap disebutkan.....

Domisili (kecamatan) tempat tinggal sesuai yang tercantum di KTP

☐ Sleman

☐ Ngaglik

☐ Turi

☐ Ngemplak

☐ Pakem

☐ Mlati

☐ Cangkringan

☐ Depok

Tersedia koneksi internet

☐ Ya

☐ Tidak

Penggunaan internet sehari-hari untuk

☐ Kewajiban

☐ Suka rela

Jangka waktu penggunaan perangkat komputer/teknologi/internet

☐ Kurang dari 1 tahun

☐ 3 s/d 6 tahun

☐ 1 s/d 3 tahun

☐ Lebih dari 6 tahun

Tujuan penggunaan internet

☐ Membaca berita

☐ Mobilitas online

☐ Membayar pajak online

☐ Mencari informasi

☐ Transaksi online

☐ Pendidikan

Untuk menjawab bagian 1-10 silakan menggunakan skala sebagai berikut :

1	2	3	4	5	6
Sangat Tidak Setuju.	Tidak Setuju.	Agak Tidak Setuju.	Agak Setuju.	Setuju.	Sangat Setuju.

Sejauh mana anda setuju atas pernyataan-pernyataan di bawah ini. Silakan menggunakan skala di atas.

Bagian 1		Kode: TII		1	2	3	4	5	6
1.	Saya percaya terhadap manfaat aplikasi <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	Saya percaya terhadap informasi yang ditampilkan pada aplikasi <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	Saya percaya terhadap tampilan aplikasi <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	Saya merasa aman saat menggunakan aplikasi <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bagian 2		Kode: TIG		1	2	3	4	5	6
1.	Saya percaya kepada pemerintah terkait pelaksanaan <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	Saya percaya kepada petugas atau panitia pelaksana <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	Saya percaya pada sistem hukum pemerintah yang mendukung penyelenggaraan <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

4.	Saya percaya kepada pemerintah atas kerahasiaan data pribadi pengguna yang tersimpan di <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5.	Saya percaya terhadap pelayanan <i>e-voting</i> dari pemerintah.	☐	☐	☐	☐	☐	☐

1	2	3	4	5	6
Sangat Tidak Setuju.	Tidak Setuju.	Agak Tidak Setuju.	Agak Setuju.	Setuju.	Sangat Setuju.

Sejauh mana anda setuju atas pernyataan-pernyataan di bawah ini. Silakan menggunakan skala di atas.

Bagian 3 Kode: KSDM		1	2	3	4	5	6
1.	Saya cukup terampil untuk melaksanakan pemilu menggunakan metode <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk melaksanakan pemilu menggunakan metode <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	Saya memahami tata cara <i>e-voting</i> dan penggunaan aplikasinya.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	Saya merasa pihak pemerintah bertanggung jawab penuh terhadap pelaksanaan <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bagian 4 Kode: RA		1	2	3	4	5	6
1.	<i>E-voting</i> memudahkan pelaksanaan kegiatan pemilu dibandingkan dengan metode konvensional.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	<i>E-voting</i> mempercepat kegiatan pemilu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐

3.	<i>E-voting</i> lebih efektif dan efisien.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	<i>E-voting</i> memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada penggunaannya.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bagian 5 Kode: CBT		1	2	3	4	5	6
1.	<i>E-voting</i> memiliki fitur yang sesuai dengan pemilu era <i>digital</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	<i>E-voting</i> sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern dalam pelaksanaan pemilu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	<i>E-voting</i> dapat memfasilitasi pencatatan pemilu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	<i>E-voting</i> merupakan media yang kompatibel untuk pemilu di era <i>digital</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐

1	2	3	4	5	6
Sangat Tidak Setuju.	Tidak Setuju.	Agak Tidak Setuju.	Agak Setuju.	Setuju.	Sangat Setuju.

Sejauh mana anda setuju atas pernyataan-pernyataan di bawah ini. Silakan menggunakan skala di atas.

Bagian 6		Kode: CPL		1	2	3	4	5	6
1.	Mudah bagi saya untuk menggunakan aplikasi <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	Informasi yang tertera pada aplikasi <i>e-voting</i> jelas dan mudah dimengerti.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	Menggunakan <i>e-voting</i> tidak membutuhkan pengetahuan teknis.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	Penggunaan <i>e-voting</i> mudah untuk dioperasikan.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bagian 7		Kode: ACC		1	2	3	4	5	6
1.	Hasil suara <i>e-voting</i> terbuka di media massa.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	<i>E-voting</i> mudah diakses.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	<i>E-voting</i> menyediakan informasi terkait pemilu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

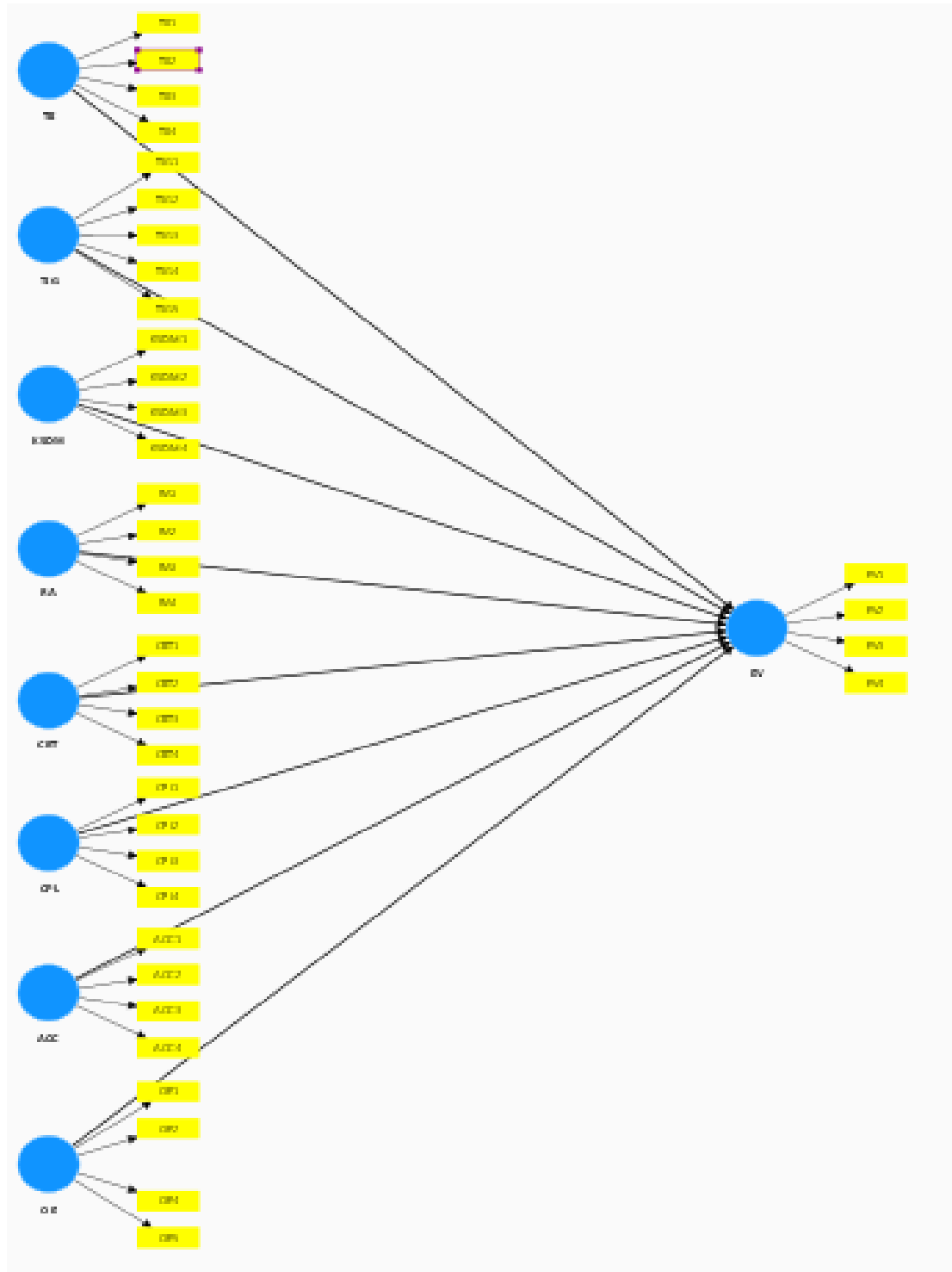
4.	Informasi <i>e-voting</i> dapat diakses secara <i>online</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bagian 8		Kode: OE	1	2	3	4	5
1.	<i>E-voting</i> dapat meningkatkan produktifitas.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	<i>E-voting</i> mampu meningkatkan kualitas output.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	<i>E-voting</i> memberikan manfaat bagi masyarakat.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	<i>E-voting</i> merupakan sistem yang mampu meningkatkan kinerja pemilu.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5.	Memanfaatkan teknologi dan komputer dapat meningkatkan kinerja pemilu berbasis <i>e-voting</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐

1	2	3	4	5	6
Sangat Tidak Setuju.	Tidak Setuju.	Agak Tidak Setuju.	Agak Setuju.	Setuju.	Sangat Setuju.

Sejauh mana anda setuju atas pernyataan-pernyataan di bawah ini. Silakan menggunakan skala di atas.

Bagian 9		Kode: EV					
		1	2	3	4	5	6
1.	<i>E-voting</i> memungkinkan perhitungan suara yang lebih cepat.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2.	<i>E-voting</i> dapat menghemat bahan cetakan.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3.	<i>E-voting</i> mampu menghitung hasil suara lebih akurat.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4.	<i>E-voting</i> memberikan transparansi secara <i>online</i> dan <i>real time</i> .	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Lampiran Hasil Olah Data



Outer loadings - Matrix (complete)

[illegible]

Uji Validitas Konvergen

No	Variabel	Kode	Loading	AVE
1	<i>Trust in the Internet</i> (TII)	TII 1	0.918	0.787
2		TII 2	0.907	
3		TII 3	0.931	
4		TII 4	0.785	
5	<i>Trust in Government</i> (TIG)	TIG 1	0.887	0.770
6		TIG 2	0.824	
7		TIG 3	0.898	
8		TIG 4	0.857	
9		TIG 5	0.918	
10	Kesiapan SDM (KSDM)	KSDM 1	0.906	0.755
11		KSDM 2	0.918	
12		KSDM 3	0.871	
13		KSDM 4	0.774	
14	<i>Relative Advantage</i> (RA)	RA 1	0.858	0.756
15		RA 2	0.896	
16		RA 3	0.906	
17		RA 4	0.816	
18	<i>Compatibility</i> (CBT)	CBT 1	0.916	0.840
19		CBT 2	0.915	
20		CBT 3	0.919	
21		CBT 4	0.917	

22	<i>Complexity (CPL)</i>	CPL 1	0.854	0.732
23		CPL 2	0.883	
24		CPL 3	0.843	
25		CPL 4	0.842	
26	<i>Accessibility (ACC)</i>	ACC 1	0.769	0.641
27		ACC 2	0.865	
28		ACC 3	0.841	
29		ACC 4	0.719	
30	<i>Outcome Expectancy (OE)</i>	OE 1	0.906	0.831
31		OE 2	0.875	
33		OE 4	0.939	
34		OE 5	0.926	
35	<i>E-voting (EV)</i>	EV 1	0.854	0.687
36		EV 2	0.800	
37		EV 3	0.863	
38		EV 4	0.797	

Uji Validitas Diskriminan (*Fornell-larcker*)

	ACC	CBT	CPL	EV	KSDM	OE	RA	TIG	TII
ACC	0.801								
CBT	0.625	0.917							
CPL	0.602	0.735	0.856						
EV	0.663	0.801	0.703	0.829					

KSDM	0.437	0.479	0.703	0.473	0.869				
OE	0.686	0.842	0.638	0.799	0.374	0,912			
RA	0.634	0.843	0.671	0.802	0.415	0.794	0.870		
TIG	0.444	0.531	0.428	0.509	0.193	0.575	0.556	0.877	
TII	0.613	0.712	0.608	0.644	0.425	0.758	0.699	0.658	0.887

Cross Loadings

	ACC	CBT	CPL	EV	KSDM	OE	RA	TIG	TII
ACC 1	0.769	0.365	0.416	0.526	0.404	0.370	0.404	0.250	0.372
ACC 2	0.865	0.587	0.523	0.623	0.311	0.645	0.611	0.495	0.570
ACC 3	0.841	0.620	0.583	0.538	0.391	0.685	0.558	0.369	0.567
ACC 4	0.719	0.402	0.390	0.408	0.300	0.474	0.436	0.272	0.440
CBT 1	0.629	0.916	0.681	0.727	0.431	0.819	0.770	0.514	0.718
CBT 2	0.506	0.915	0.693	0.737	0.484	0.715	0.749	0.460	0.600
CBT 3	0.496	0.919	0.682	0.717	0.453	0.696	0.777	0.448	0.573
CBT 4	0.657	0.917	0.640	0.754	0.391	0.854	0.794	0.521	0.716
CPL 1	0.470	0.556	0.854	0.593	0.666	0.490	0.556	0.353	0.475
CPL 2	0.546	0.759	0.883	0.699	0.574	0.615	0.685	0.407	0.568
CPL 3	0.432	0.538	0.843	0.534	0.572	0.438	0.468	0.293	0.424
CPL 4	0.609	0.635	0.842	0.559	0.599	0.627	0.560	0.403	0.604
EV 1	0.477	0.705	0.570	0.853	0.384	0.675	0.668	0.348	0.491
EV 2	0.500	0.595	0.584	0.798	0.491	0.580	0.580	0.288	0.470
EV 3	0.528	0.646	0.603	0.864	0.391	0.662	0.713	0.465	0.535

EV 4	0.682	0.700	0.576	0.798	0.318	0.722	0.687	0.566	0.629
KSDM	0.395	0.414	0.623	0.410	0.906	0.328	0.375	0.130	0.360
KSDM	0.385	0.409	0.615	0.434	0.918	0.315	0.339	0.186	0.348
KSDM	0.359	0.404	0.669	0.426	0.871	0.338	0.359	0.186	0.427
KSDM	0.384	0.443	0.529	0.372	0.774	0.321	0.373	0.212	0.341
OE 1	0.672	0.735	0.558	0.712	0.299	0.906	0.692	0.538	0.705
OE 2	0.599	0.747	0.590	0.675	0.363	0.875	0.681	0.558	0.715
OE 4	0.590	0.804	0.600	0.751	0.346	0.939	0.754	0.531	0.686
OE 5	0.640	0.783	0.581	0.771	0.357	0.926	0.765	0.477	0.664
RA 1	0.593	0.711	0.557	0.667	0.356	0.745	0.858	0.518	0.669
RA 2	0.489	0.751	0.591	0.718	0.370	0.638	0.896	0.379	0.524
RA 3	0.576	0.773	0.640	0.783	0.432	0.680	0.906	0.435	0.562
RA 4	0.552	0.694	0.540	0.662	0.278	0.707	0.816	0.620	0.690
TIG 1	0.322	0.391	0.295	0.374	0.090	0.479	0.448	0.887	0.526
TIG 2	0.517	0.664	0.596	0.615	0.376	0.653	0.666	0.824	0.697
TIG 3	0.347	0.376	0.267	0.396	0.059	0.469	0.452	0.898	0.525
TIG 4	0.290	0.287	0.189	0.289	-0.018	0.379	0.350	0.857	0.467
TIG 5	0.361	0.434	0.344	0.409	0.166	0.470	0.465	0.918	0.555
TII 1	0.542	0.656	0.513	0.563	0.386	0.698	0.644	0.563	0.918
TII 2	0.595	0.661	0.554	0.598	0.366	0.695	0.673	0.544	0.907
TII 3	0.558	0.671	0.579	0.635	0.414	0.711	0.651	0.618	0.931
TII 4	0.471	0.525	0.510	0.474	0.341	0.575	0.496	0.624	0.785

Uji R-Square

	<i>R-square</i>	<i>R-square Adjusted</i>
<i>E-voting</i> (EV)	0.753	0.743

Tabel Induk Kuesioner

[illegible]

113

134	kurang berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
135	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
136	berpengalaman	Perempuan	6	6	6	6	4	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
137	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	4	4	4	4	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
138	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
139	kurang berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	4	4	4	4	4	6	6	5	6	5	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
140	berpengalaman	Perempuan	5	5	6	6	4	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
141	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	6	6	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
142	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	
143	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	
144	kurang berpengalaman	Perempuan	5	6	5	6	5	5	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	
145	berpengalaman	Perempuan	5	6	6	6	6	6	4	4	4	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	
146	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	6	6	4	4	4	5	6	6	6	5	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
147	kurang berpengalaman	Perempuan	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
148	berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	5	4	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	
149	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
150	berpengalaman	Laki-laki	5	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
151	kurang berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	6	5	5	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
152	berpengalaman	Laki-laki	5	6	6	6	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
153	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	4	5	6	6	6	6	6	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
154	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
155	kurang berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	6	5	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	
156	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	5	6	5	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	4	4	4	6	6	6	6	6	5	
157	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	6	5	6	4	4	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
158	kurang berpengalaman	Laki-laki	6	5	6	6	4	6	5	3	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	3	6	4	5	6	6	6	6	6	6	
159	berpengalaman	Perempuan	5	6	5	5	4	6	5	4	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	
160	kurang berpengalaman	Laki-laki	5	6	5	5	4	6	4	4	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	5	4	6	6	6	6		
161	kurang berpengalaman	Perempuan	6	6	6	5	4	6	4	4	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
162	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6		
163	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	4	6	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
164	berpengalaman	Perempuan	5	5	6	6	4	6	4	4	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	
165	kurang berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	5	4	4	4	6	6	6	6	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
166	berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
167	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	4	6	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	4	6	6	6	6	6		
168	berpengalaman	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6		
169	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	
170	kurang berpengalaman	Perempuan	6	4	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	
171	kurang berpengalaman	Perempuan	6	5	5	6	4	6	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
172	berpengalaman	Perempuan	6	6	6	4	4	6	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	
173	berpengalaman	Perempuan	5	6	6	4	4	6	4	4	4	5	5	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
174	berpengalaman	Perempuan	5	6	6	5	4	6	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6		
175	berpengalaman	Perempuan	6	6	6	4	4	6	5	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
176	berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	6	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
177	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	5	4	6	4	6	6	6	6	6	
178	kurang berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	
179	berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6		
180	berpengalaman	Perempuan	6	5	5	5	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6		
181	berpengalaman	Perempuan	5	5	5	5	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6		
182	berpengalaman	Laki-laki	6	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6		
183	kurang berpengalaman	Laki-laki	5	6	6	5	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	
184	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	
185	berpengalaman	Laki-laki	5	5	6	6	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	5	4	6	6	6	6	5	6	6	

[illegible]