

Pembelajaran dari Ekspektasi Calon Pengguna Aplikasi Layanan Co-Working Space di Badan Usaha Milik Negara

**Guntur Wahyuni Ratnanto¹, Rahadi Manumayangsa², Renaldi³,
Anita Maharani⁴,**

^{1,2,3,4} Program Master, Binus Business School, Bina Nusantara University
e-mail: anita.maharani@binus.edu

Abstrak

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pandang calon pengguna aplikasi co-working space menggunakan model penerimaan teknologi dan pendekatan perilaku berencana dari Ajzen. Pustaka yang diacu dalam penelitian ini adalah konsep-konsep yang relevan untuk mengilustrasikan tujuan penelitian, yakni terkait konsep perilaku dan konsep penerimaan teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan populasi yang diketahui, dan sampel yang , namun sampel diasumsikan memenuhi kriteria sampel secara teoretis, pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner, dan data yang diperoleh diolah menggunakan teknik analisis partial least square. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada persepsi kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, demikian juga tentang persepsi perilaku yang dikendalikan tidak berpengaruh positif terhadap niat berperilaku di kalangan calon pengguna aplikasi. Penelitian ini memiliki implikasi bahwa cara pandang yang dimiliki oleh calon pengguna aplikasi co-working space adalah, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kenyamanan, persepsi kegunaan dapat memberikan pengaruh terhadap niat untuk menggunakan

Kata kunci: *Ekspektasi, Aplikasi, Penerimaan, Teknologi, Niat*

Abstract

This research aims to study the perspectives of potential users of the co-working space application using the technology acceptance model and Ajzen's planned behavior theory. The literature in this study is relevant concepts to illustrate the research objectives, namely related to the concept of behavior and technology acceptance. This study uses a quantitative approach with an unknown population. However, the sample is assumed to meet the theoretical sample criteria. Data collection is done by distributing questionnaires. The data obtained is processed using the partial least squares analysis technique. The results of this study indicate that the perception of ease of use does not have a positive effect on Persepsi Kegunaan s. The perception of controlled behavior does not positively affect Niat Berperilakus among prospective application users. This study implies that the perspective

possessed by potential users of co-working space applications is the perception of ease of use, the perception of comfort, and the perception of usability can influence the intention to use

Keywords: Expectations, Application, Acceptance, Technology, Intention

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade, digitalisasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap gaya hidup dan perilaku sosial, Salah satu yang disebabkan oleh digitalisasi adalah munculnya gaya hidup nomaden digital, yang dari sejumlah pandangan didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk bekerja dari jarak jauh menggunakan perangkat bekerja sehingga dapat bebas bekerja dari manapun. Dengan kata lain gaya hidup nomadis digital juga memfasilitasi mobilitas dan fleksibilitas kerja memenuhi persyaratan masyarakat saat ini dan merangsang munculnya ruang. Van Meel dan Vos (2001) menyebutkan bahwa coworking space berkembang dikarenakan adanya perubahan di dunia bisnis yang menganggap kantor tidak lagi perlu ada di satu tempat namun juga dapat tersebar di berbagai tempat dan hal ini dianggap sebagai hal baru untuk bekerja. kerja bersama atau dikenal dengan istilah co-working space. Hal ini juga terjadi di sebuah Badan Usaha Milik Negara yang ingin menyediakan ruangan alternatif bekerja dilatarbelakangi oleh demografi karyawan yang merasa gaya bekerjanya terbantu bila dapat bekerja di ruang kerja alternatif, hal ini dilakukan oleh peneliti dalam format survey ringkas melalui pesan singkat yang dilakukan beberapa saat sebelum penelitian ini dilakukan yakni di terkait ketertarikan penyediaan co-working space.

Berlatar belakang demikian peneliti memiliki pemikiran untuk meluncurkan aplikasi yang terkait dengan co-working space dengan tujuan untuk menghubungkan antara para pekerja dalam mencari lokasi yang dirasa fleksibel baik untuk bekerja dan juga bersosialisasi. Namun demikian, sebelum berangkat lebih jauh, ada baiknya ulasan diawali tentang aplikasi. Aplikasi yang dapat diakses melalui telepon pintar, merupakan bagian dari solusi masyarakat. Hal ini pernah disampaikan oleh Hulton dan Rodnick (2009) yang menyebutkan bahwa pemasar, yang dalam hal ini adalah pihak bisnis, berusaha untuk mengembangkan aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dan dalam waktu yang sama mencoba mendorong keterlibatan pengguna terhadap aplikasi yang dikenal dengan istilah user experience.

Keterlibatan pengguna, tidak dapat dipaksa, akan tetapi sangat ditentukan oleh keinginan seseorang. Dalam konsepnya, keinginan seseorang untuk menggunakan sesuatu dapat dijelaskan menggunakan teori perilaku berencana. Setiap perilaku yang dilakukan oleh seseorang biasanya karena adanya dorongan dari sesuatu, baik dari dalam diri, maupun dari luar diri seseorang tersebut. Dalam sejumlah studi, dorongan tersebut dikenal dengan istilah behavior intention yang kemudian diketahui merupakan bagian dari theory of planned behavior (TPB). Menariknya, behavior intention tidak hanya diperuntukkan bagi orang-orang yang menginginkan untuk melakukan sesuatu, bahkan juga dapat diterapkan untuk memperkirakan sejauh mana seseorang akan

memiliki niatan untuk menggunakan suatu produk atau jasa, tidak terkecuali terkait dengan aplikasi. Pada artikel ini, peneliti ingin mengangkat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi behavior intention untuk menggunakan aplikasi layanan coworking space.

Saat ini, penelitian tentang behavior intention atau niat berperilaku dalam menggunakan aplikasi marketplace untuk pengadaan coworking space di Jakarta masih terbuka lebar. Beberapa penelitian terdahulu dalam penggunaan dan pengembangan aplikasi, menunjukkan adanya sejumlah pandangan yang mengusulkan konsep yang relevan untuk pengembangan aplikasi yaitu model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Davis dan memiliki fokus untuk menggali niatan individu untuk menerima sebuah teknologi terbaru sehingga dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan aplikasi, atau dikenal dengan Theory Acceptance Model (TAM). Sebagai catatan, meskipun sudah ada pengembangan model dari model yang dikenalkan Davis, namun, beberapa penelitian yang ada masih menggunakan model TAM, sehingga model ini dianggap masih relevan untuk diuji hingga saat ini. Selain model yang diperkenalkan oleh Davis (1986, 1989), konsep lainnya yang dianggap relevan adalah tentang perilaku berencana yang diperkenalkan oleh Ajzen (1985). Menariknya adalah konsep yang diungkapkan oleh Ajzen ini memiliki kemampuan untuk menjelaskan dorongan yang dirasakan oleh individu terkait dengan sesuatu. Pada paragraf berikut ini akan dijelaskan faktor-faktor yang termasuk dalam TAM dan niat berperilaku.

Perceived Convenience (PC) atau persepsi kenyamanan memiliki keterkaitan dengan preferensi individu tentang produk dan layanan yang nyaman. Penghematan waktu dan usaha adalah dua faktor kunci yang menentukan apakah suatu produk atau layanan nyaman (Berry, Seiders, & Grewal, 2002). Brown (1989; 1990) mengusulkan lima dimensi kenyamanan: waktu, tempat, perolehan, penggunaan, dan pelaksanaannya. Berdasarkan karya Brown (1989; 1990), Yoon dan Kim (2007) mengecualikan dua dimensi yaitu perolehan dan penggunaan, Sahadi (2020) menjelaskan konsep Convenience sebagai kemampuan untuk melakukan suatu tugas dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin (Morganosky, 1986). Kenyamanan dianggap terdiri dari berbagai komponen yaitu kenyamanan keputusan, kenyamanan akses, kenyamanan transaksi, kenyamanan manfaat, dan kenyamanan pasca-manfaat (Berry et al., 2002a; Colwell et al, 2008).

Niat Berperilaku(PEOU) atau persepsi kemudahan untuk menggunakan menjelaskan tentang bagaimana pengguna percaya bahwa penggunaan aplikasi ini membutuhkan paling sedikit usaha melakukan sesuatu (Han, 2021), Li et al (2020) mengacu pada sejauh mana aplikasi tersebut dapat terbebas dari segala upaya mental dan fisik yang dikeluarkan oleh pengguna. Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi seseorang akan berkorelasi positif jika teknologi atau informasi dapat diakses tanpa memerlukan kerja keras dari penggunanya (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989). Beberapa penulis lain menyebutkan bahwa intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan (Juniarti et al., 2021).

Chang dkk., (2012) menunjukkan ada efek positif yang signifikan dari persepsi kemudahan penggunaan pada kenyamanan yang dirasakan, kenyamanan yang dirasakan pada kegunaan yang dirasakan, dan kenyamanan yang dirasakan pada sikap terhadap penggunaan alat asisten digital. Kenyamanan berpengaruh signifikan secara signifikan terhadap sikap konsumen terhadap belanja online (Marza, 2018). Yoon & Kim (2007) menemukan PEOU adalah salah satu anteseden dari persepsi kenyamanan sedangkan kenyamanan adalah salah satu anteseden PU. Dikonfirmasi oleh literatur yang dibahas sebelumnya, kenyamanan merupakan pendahuluan untuk Persepsi Kegunaan atau persepsi kegunaan dipengaruhi oleh PEOU. Seperti Childers et al., (2001), kenyamanan memiliki efek positif pada PE dan PEOU. Oanh Thi Tu Le dan Quynh Mai Cao (2020) mengatakan bahwa ada hubungan positif antara manfaat yang dirasakan dan persepsi kemudahan untuk digunakan. Malik, et al (2021) juga menunjukkan pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap manfaat dan sikap yang dirasakan sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya.

Hipotesis 1: Persepsi kemudahan untuk menggunakan berpengaruh positif terhadap persepsi kenyamanan pada saat menggunakan aplikasi

Dalam TAM, dua variabel yakni persepsi kemudahan penggunaan dan nyaman yang dirasakan mempengaruhi sikap dan niat perilaku pengguna. Kemudahan penggunaan yang dirasakan secara positif mempengaruhi kenyamanan yang dirasakan; kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan secara positif mempengaruhi sikap terhadap penggunaan; kegunaan yang dirasakan dan sikap terhadap penggunaan secara positif mempengaruhi niat untuk menggunakan. Hubungan kausal yang ada antara variabel-variabel ini telah dikonfirmasi oleh sejumlah penelitian (Chang et al., 2012; Davis, 1989; Kuo & Yen, 2009; Moon & Kim, 2001; Venkatesh & Davis, 1996). Studi yang dilakukan oleh Ong, Lai, dan Wang (2004) dan Yoon dan Kim (2007) menemukan kemudahan penggunaan yang dirasakan memiliki dampak positif pada kenyamanan untuk menggunakan. Yoon and Kim (2007) menemukan bahwa persepsi kenyamanan dalam menggunakan akan mempengaruhi secara positif terhadap persepsi dalam kegunaan sesuatu.

Hipotesis 2: Persepsi kenyamanan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan saat menggunakan aplikasi CoWorking Space

Persepsi Kegunaan (PU) atau persepsi kegunaan merupakan variabel yang menentukan tentang sejauh mana pengguna dapat mempercayai bahwa aplikasi yang mereka gunakan membuat kinerja mereka menjadi lebih baik (Han, 2021; Mathwick, Malhotras, & Rigdon, 2001; Irmadhani dan Nugroho, 2012). Persepsi kegunaan dapat ditingkatkan melalui teknologi atau peralatan yang tepat untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan dengan lebih mudah (Evelhoch, 2016). David (1989) menyatakan bahwa Persepsi Kegunaan merupakan variabel yang penting dalam memprediksi setiap dari sikap pengguna terhadap teknologi. Dalam penelitian sebelumnya, Priyono (2017)

menggambarkan bahwa penilaian subjektif seseorang mengenai Persepsi Kegunaan dapat meningkatkan penggunaan ketika layanan yang diinginkanya didapatkan dengan lebih mudah. Hubungan kausal antara PEOU dan PU (Davis, 1989) juga telah menunjukkan hubungan yang erat diberbagai penelitian, peran mediator PU antara PEOU dan BI dikonfirmasi dalam beberapa tinjauan TAM. Efek langsung dari keyakinan pada niat perilaku diperkenalkan pada visi awal TAM. Davis (1989) telah menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan (PU) dan kemudahan penggunaan (PEOU) yang dirasakan adalah prediktor penting dari sikap dan niat perilaku pengguna di masa depan untuk menggunakan suatu sistem. Sebuah studi mengusulkan bahwa manfaat yang dirasakan memiliki dampak langsung pada niat penggunaan (Heijden, 2003).

Hipotesis 3: Persepsi kemudahan untuk menggunakan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam menggunakan aplikasi Co-Working Space

Hipotesis 4: Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat berperilaku dengan sikap terhadap penggunaan sebagai mediasi

Niat Berperilaku mengacu pada kesediaan individu untuk terlibat dalam perilaku tertentu (Ajzen, 1985), dan biasanya digunakan untuk memprediksi perilaku aktual (Chu & Chen, 2016; Lee, 2006; Nie et al., 2020; Tosuntaş dkk., 2015; Zhang dkk., 2019). Niat Berperilaku mewakili tindakan yang diharapkan dan diatur oleh orang-orang di masa mendatang (Lam dan Hsu, 2004). Ini menunjukkan harapan seseorang terkait dengan perilaku tertentu dalam mekanisme tertentu dan dapat dianggap sebagai kemungkinan melakukan suatu tindakan (Fishbein dan Ajzen, 1975; Lam dan Hsu, 2006).

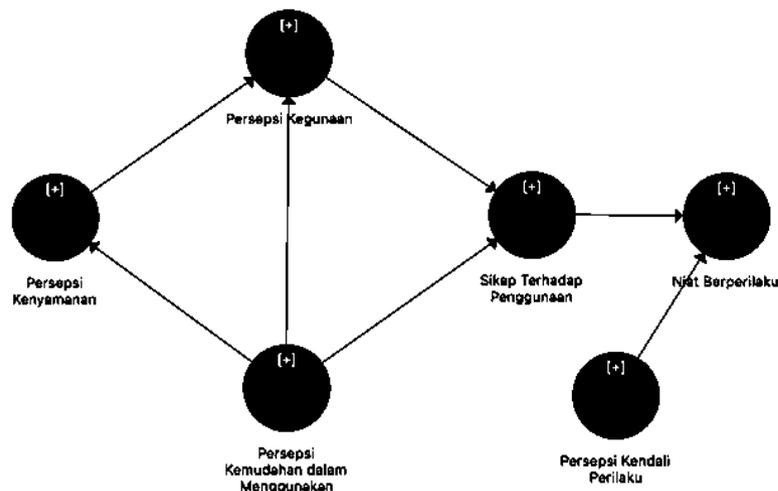
Hipotesis 5: Persepsi kemudahan untuk menggunakan berpengaruh positif terhadap niat berperilaku dengan sikap untuk menggunakan sebagai pemediasi dalam menggunakan aplikasi CoWorking Space

Kontrol Keyakinan atau Perceived Control Behavior (PCB) adalah keyakinan tentang peluang yang bisa digunakan menjadi pengalaman orang lain atau pengaruh dari informasi lain untuk meningkatkan atau menurunkan kesulitan dalam melakukan perilaku tertentu. Persepsi kekuatan adalah kekuatan dari faktor kontrol yang dapat memfasilitasi atau menghambat pelaksanaan perilaku tertentu (Ilmi,2020; Ajzen and Fishbein, 2000; Ajzen, 1991) Artinya, PCB dapat digunakan untuk memprediksi perilaku yang sebenarnya (Cheng, 2019). Perceived Behavioral Control (PCB) dicirikan oleh self-efficacy dan controllability, yang masing-masing menunjukkan kemampuan dan kebebasan untuk melakukan perilaku tersebut. Di antara tiga elemen model TPB, PCB merupakan salah satu faktor penting. Banyak literatur telah menemukan bahwa PCB memiliki efek positif yang signifikan pada Behavior Intention

dari pengguna (Albayrak et al., 2013; Chen dan Tung, 2014; Teng et al., 2015; Saha dan Chandra, 2018).

Hipotesis 6: Persepsi kendali atas perilaku berpengaruh positif terhadap niat berperilaku dalam menggunakan aplikasi CoWorking Space

Berikut ini adalah model penelitian yang dikembangkan dan hipotesis yang diajukan oleh peneliti:



Gambar 1. Model Penelitian

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Kasiran (2010), penelitian kuantitatif adalah upaya seorang peneliti menemukan pengetahuan menyuguhkan data dalam bentuk angka. Adapun penelitian ini akan menggunakan metode analisis berupa partial least square untuk melihat hubungan antar variabel.

Metode pemilihan teknik sampling menggunakan *convenience sampling*. Target sampel yang diambil dari 200 responden dari populasi 528 responden pada kantor pusat WIKA Gedung di Cawang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner. Kemudian unit analisis penelitian ini adalah calon pengguna potensial dari aplikasi marketplace untuk penyedia coworking space di Jakarta bernama CoCo Space. Sampel yang dipilih adalah karyawan PT WIKA GEDUNG yang bekerja di proyek dan di kantor pusat Cawang (Jakarta Timur) serta dari sisi waktu pengambilan data bersifat *cross sectional*.

Butir-butir pertanyaan atau indikator dalam angket dikembangkan berdasar atas instrumen yang digunakan pada penelitian sebelumnya yang digunakan Alhumsi (2021). Instrumen dari penelitian sebelumnya dipilih karena instrumen-nya sudah teruji

validitas dan reliabilitasnya karena jurnal ini sudah dipublikasi di sebagai jurnal internasional. Pertanyaan dalam kuesioner diukur dengan menggunakan skala Likert (1-5), yaitu sebuah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 1992). Teknik analisis data menggunakan SmartPLS 3.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan terkait dengan pengumpulan data. Data yang berhasil dikumpulkan selama satu bulan penyebaran kuesioner adalah sejumlah 200 orang. Dari 200 orang yang menjadi partisipan survey, mayoritasnya adalah laki-laki (n=148) dan sisanya adalah perempuan (n=52). Sedangkan untuk usia responden, mayoritasnya berada pada rentang usia antara 30 – 39 tahun (n=104), sisanya adalah kelompok usia 40 – 49 tahun (n=56), 20 – 29 tahun (33 tahun), dan lebih dari 50 tahun (n=7). Kemudian untuk posisi jabatan responden yang seluruhnya bekerja di salah satu badan usaha milik negara yang memiliki bisnis utama konstruksi, adalah antara staf hingga manajer.

Selanjutnya setelah penjelasan mengenai responden, peneliti akan melanjutkan penjelasan terkait dengan evaluasi model, yang terdiri dari dua tahap yakni inner model dan kemudian yang kedua adalah outer model. Pada tahapan pertama di bagian evaluasi model, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut.

Pada tahapan pengukuran model reflektif, peneliti melakukan proses pengujian reliabilitas (atau reliabilitas komposit) dan validitas (validitas konvergen serta validitas diskriminan). Melalui hasil uji menggunakan alat SmartPLS diketahui bahwa seluruh indikator memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sebagai ambang batas terpenuhinya reliabilitas dan validitas. Meskipun demikian, ada sejumlah indikator yang tidak dapat diikutsertakan, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Reliabilitas dan Validitas*

	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Niat Berperilaku	0,7	0,7
Persepsi Kegunaan	0,6	0,7
Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan	0,7	0,6
Persepsi Kendali Perilaku	0,7	0,6
Persepsi Kenyamanan	0,6	0,7
Sikap Terhadap Penggunaan	0,7	0,7

*Satu angka di belakang koma

Ada sejumlah indikator yang tidak dapat diikutsertakan karena tidak memenuhi kriteria outer loading, yakni Setelah mendapatkan hasil reliabilitas dan validitas di atas, berikutnya peneliti melakukan pengecekan pada validitas diskriminan dan diperoleh hasil sebagai berikut: PC1 (Menurut saya, sebuah aplikasi seharusnya mudah ditemukan), PU2 (Menurut saya, aplikasi yang baik dapat mendorong kegiatan menjadi efisien), PEU3 (Menurut saya, aplikasi yang baik harus mudah dipahami), PEU4 (Menurut saya, aplikasi yang baik adalah yang jelas), ATU3 (Menurut saya, aplikasi yang baik tidak membuat penggunanya merasa bosan), BI2 (Menurut saya, aplikasi yang baik dapat digunakan kapan saja tergantung kebutuhan penggunanya). Ada sejumlah penyebab tidak terpenuhinya sebuah indikator, diantaranya adalah responden tidak memahami maksud dari pernyataan karena belum adanya pengalaman.

Tabel 2. Validitas Diskriminan

	Niat Berperilaku	Persepsi Kegunaan	Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan	Persepsi Kendali Perilaku	Persepsi Kenyamanan	Sikap Terhadap Penggunaan
Niat Berperilaku	0,640					
Persepsi Kegunaan	0,439	0,647				
Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan	0,425	0,329	0,683			
Persepsi Kendali Perilaku	0,254	0,301	0,207	0,586		
Persepsi Kenyamanan	0,475	0,502	0,467	0,451	0,629	
Sikap Terhadap Penggunaan	0,561	0,564	0,405	0,406	0,534	0,625

Dari Tabel 2., di atas dapat diketahui bahwa seluruh indikator telah memenuhi kriteria dimana nilai variabel laten lebih besar dibandingkan dengan R^2 . Nilai R^2 diilustrasikan pada Tabel 3., berikut ini.

Tabel 3. R^2

Sikap Terhadap Penggunaan	0,372	0,366
----------------------------------	-------	-------

Tabel 3., di atas digunakan untuk membandingkan dengan nilai AVE dan ditunjukkan dalam Tabel 3., yakni validitas diskriminan. Namun selain untuk melihat validitas

diskriminan, R^2 juga dapat menunjukkan sejauh mana faktor-faktor yang diuji mempengaruhi sikap terhadap penggunaan, yang dalam hal ini adalah 0,372 atau dengan kata lain dapat diilustrasikan bahwa sikap terhadap pengguna dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dilibatkan dalam model atau variabel laten endogen sebesar 37,2 %. Menurut norma R^2 hasil yang diperoleh ini dianggap memiliki nilai moderat.

Berikutnya, peneliti meneruskan langkah uji ke pengukuran model formatif, sebagai berikut.

Tabel 4. Bootstrapping

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan -> Persepsi Kenyamanan (H1)	0,466	0,474	0,064	7,291	0,000
Persepsi Kenyamanan -> Persepsi Kegunaan (H2)	0,445	0,449	0,067	6,669	0,000
Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan -> Persepsi Kegunaan (H3)	0,122	0,124	0,079	1,547	0,122
Persepsi Kegunaan -> Sikap Terhadap Penggunaan -> Niat Berperilaku (H4)	0,257	0,258	0,045	5,749	0,000
Persepsi Kemudahan dalam Menggunakan -> Sikap Terhadap Penggunaan -> Niat Berperilaku (H5)	0,129	0,130	0,038	3,379	0,001
Persepsi Kendali Perilaku -> Niat Berperilaku	0,079	0,105	0,068	1,161	0,246

Studi ini menemukan bahwa hipotesis pertama diterima. Dalam studi yang pernah dilakukan oleh Chang et al. (2012) ditemukan bahwa adan pengaruh yang disebabkan oleh persepsi kemudahan penggunaan pada kenyamanan yang dirasakan, kenyamanan yang dirasakan pada kegunaan yang dirasakan, dan kenyamanan yang dirasakan pada sikap terhadap penggunaan PDA. Studi ini mengkonfirmasi temuan Chang et al (2012)

Selanjutnya, pada hipotesis kedua juga diterima. Penelitian ini mengkonfirmasi studi yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Ong, Lai, dan Wang (2004) dan Yoon dan Kim (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan dan kenyamanan yang dirasakan akan mempengaruhi sikap dan niat perilaku pengguna.

Sedangkan hipotesis ketiga penelitian ini tidak diterima, dengan kata lain studi yang dilakukan saat ini tidak mengkonfirmasi pandangan sebelumnya yang mengangkat mengenai hubungan kausal antara PEOU dan PU (Davis, 1989) juga telah menunjukkan hubungan yang erat diberbagai penelitian, peran mediator PU

antara PEOU dan BI dikonfirmasi dalam beberapa tinjauan TAM. Efek langsung dari keyakinan pada niat perilaku diperkenalkan pada visi awal TAM. Davis (1989) telah menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan (PU) dan kemudahan penggunaan (PEOU) yang dirasakan adalah prediktor penting dari sikap dan niat perilaku pengguna di masa depan untuk menggunakan suatu sistem. Sebuah studi mengusulkan bahwa manfaat yang dirasakan memiliki dampak langsung pada niat penggunaan (Heijden, 2003), sehingga Persepsi Kegunaan (PU) memiliki keterkaitan positif dengan sikap terhadap penggunaan (ATU).

Selanjutnya untuk hipotesis keempat ini diterima. Dengan kata lain penelitian ini mengkonfirmasi studi yang menemukan bahwa ada hubungan antara Niat Berperilaku Model yang dikenalkan oleh Davis (1989) hingga kini masih dianggap relevan untuk diacu untuk penelitian yang ingin mengungkap hal-hal yang berkaitan dengan teknologi baru. Sejumlah studi yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan niat berperilaku akan memberikan dampak terhadap sikap untuk menggunakan teknologi, dan hal ini pernah disampaikan oleh Venkatesh dan Davis (2000) kemudian juga Bruner dan Kumar (2005) dan Kulviwat et al (2007).

Kemudian, hipotesis kelima penelitian ini juga diterima, atau dengan kata lain mengkonfirmasi pandangan yang menyatakan niat berperilaku memiliki korelasi positif dan signifikan dengan BI. Hubungan antara Niat Berperilaku dan attitude dalam teori TAM yang dikemukakan oleh Davis (1989) secara empiris telah diverifikasi dalam literatur teknologi informasi sejumlah literatur. Lebih jauh lagi, sejumlah penelitian terdahulu telah mencoba menggunakan pengukuran yang berbeda dan menemukan bahwa hasilnya konsisten dengan teori TAM yaitu terdapat hubungan antara Niat Berperilaku dan attitude.

Terakhir, hipotesis keenam penelitian ini diterima. Dengan kata lain, penelitian ini memiliki pandangan yang serupa dengan sebelumnya, dimana pada studi sebelumnya disebutkan Persepsi kendali perilakumemiliki hubungan positif yang signifikan dengan niat perilaku berdasarkan penelitian Dalvi-Esfahani et al. (2020) dan Lung-Guang (2019) dan Valizadeh et al. (2009) memberikan bukti bahwa PBC berkorelasi positif dan signifikan dengan Niat Berperilaku (BI).

Dengan demikian pembelajaran yang diperoleh dari penelitian ini adalah, bahwa bagi pemasar yang ingin menciptakan aplikasi, dan dalam hal ini adalah aplikasi co-working space yang direncanakan direalisasikan di salah satu Badan Usaha Milik Negara, ada sejumlah hal yang perlu dijadikan sebagai pertimbangan, yakni hal-hal yang dianggap terdukung sebagai sebuah hipotesis.

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini ada tiga, yakni

1. Untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang mempengaruhi calon pelanggan dalam menggunakan aplikasi penyedia coworking space.
2. Untuk mengetahui kekuatan dan signifikansi pengaruh variabel-variabel yang mempengaruhi Niat Berperilaku dalam menggunakan aplikasi penyedia coworking space.

3. Untuk mempersiapkan fasilitas dan fitur yang dapat memediasi perilaku calon pengguna terhadap Niat Berperilaku dalam menggunakan aplikasi penyedia coworking space.

Hasil yang diperoleh adalah, dari enam hipotesis yang diajukan, dua ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa Niat Berperilaku (PEOU) tidak berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan (PU) dan Persepsi kendali perilaku tidak berpengaruh positif terhadap Niat Berperilaku (BI), atau dengan kata lain, implikasi dari studi ini adalah perusahaan yang akan mendorong penggunaan aplikasi penyedia coworking space perlu memperhatikan sejumlah hal, terutama tentang Niat Berperilaku dan perceived control behavior yang tidak memiliki pengaruh positif pada Persepsi Kegunaan (untuk perceived ease of use) dan Niat Berperilaku (untuk perceived control behavior).

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.A., Nelson, R.R., and Todd, P.A. "Perceived usefulness, ease of use, and usage of information technology: A replication," *MIS Quarterly*, Volume 16, Number 2, 1992, pp.227-247.
- Ajzen, I. 1985. From intentions to actions: A theory of planned behavior. In J. Kuhl and J. Beckmann (Eds), *Action control: From cognition to behavior*. Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag.
- Alhumsi, M. H., & Alshaye, R. A. (2021). Applying technology acceptance model to Gauge University students' perceptions of using blackboard in learning academic writing. *Knowledge Management & E- Learning*, 13(3), 316–333. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2021.13.017>
- Burton-Jones, A., and Hubona, G.S. "Individual differences and usage behavior: Revisiting a technology acceptance model assumption," *The DATA BASE for Advances in Information Systems*, Volume 36, Number 2, 2005, pp.58-77.
- Bruner, G. C. and A. Kumar, "Explaining Consumer Acceptance of Handheld Internet Devices," *Journal of Business Research*, Vol. 58, No. 5, 2005, pp. 553-280.
- Childers, T.L. Carr, C.L., Peck, J. and Carson, S. (2001) Hedonic and Utilitarian Motivations for Online Retail Shopping Behavior. *Journal of Retailing*, 77, 511-535. [http://dx.doi.org/10.1016/S0022-4359\(01\)00056-2](http://dx.doi.org/10.1016/S0022-4359(01)00056-2)
- Davis, F.D. (1986). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results*. Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology.
- Davis, F.D. (1989). Persepsi Kegunaan, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly* [Vol. 13, No. 3 \(Sep., 1989\)](https://doi.org/10.2307/249008), pp. 319-340 (22 pages). <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, Fred D.; Bagozzi, Richard P.; Warshaw, Paul R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science* 35(8):982-1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Hsu, H., & Chang, Y. (2013). Extended TAM Model: Impacts of Convenience on Acceptance and Use of Moodle. *Advances in Economics, Business and*

- Management Research, volume 64.*
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED542974.pdf>
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. Sage.
- Igbaria, M., Zinatelli, N., Cragg, P., and Cavaye, A. "Personal computing acceptance factors in small firms: A structural equation model," *MIS Quarterly*, Volume 21, Number 3, 1997, pp.279-302.
- Ilimi, Mainatul, Fetri Setyo Liyundira, Afria Rachmawati, Deni Juliasari & Palupi Hapsari (2020) Perkembangan dan Penerapan Theory Acceptance Model (TAM) di Indonesia. *Jurnal Ekonomi* Vol.16 No.2, July 2020: 436-458. <http://jurnal.stie-mandala.ac.id/index.php/relasi/article/view/371/345>
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Jones, A.M. (2013). *The Fifth Age of Work: How Companies Can Redesign Work to Become More Innovative in a Cloud Economy*, Night Owls Press.
- Jovancic, Nemanja. (2020, May 21). *5 Research Design Types + Key Elements and Characteristics*. LeadQuizzes. <https://www.leadquizzes.com/blog/research-design-types/>
- Jun, K.; Yoon, B.; Lee, S.; Lee, D.-S. Factors Influencing Customer Decisions to Use Online Food Delivery Service during the COVID-19 Pandemic. *Foods* 2022, 11, 64. <https://doi.org/10.3390/foods11010064>
- Kamalanon, P.; Chen, J.-S.; Le, T.-T.-Y. "Why Do We Buy Green Products?" An Extended Theory of the Planned Behavior Model for Green Product Purchase Behavior. *Sustainability* 2022, 14, 689. <https://doi.org/10.3390/su14020689>
- Kasiran, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang:UIN Maliki Press,2010), hal.257.
- Ku, C.J., Hsu, Y.S., Chang, M.C. *et al.* A model for examining middle school students' STEM integration behavior in a national technology competition. *IJ STEM Ed* 9, 3 (2022). <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00321-z>
- Kulviwat, S.; Bruner II, G. C., Kumar, A., Nasco, S. A. and Clark, T.(2007). "Toward a Unified Theory of Consumer Acceptance Technology," *Psychology and Marketing*, Vol. 24, No. 12, pp. 1059-1084. doi:10.1002/mar.20196
- Leforestier, A. (2009) 'The co-working space concept'. <http://www.iimahd.ernet.in/users/anilg/files/Articles/Coworking%20space.pdf>
- Lim, Hui-Rang, & Soyoung An. (2021). Intention to purchase wellbeing food among Korean consumers: An application of the Theory of Planned Behavior. *Food Quality and Preference*, 88, 10410. <https://doi.org/10.1016/j.foodqual.2020.104101>
- Lindtner, S. and D. Li (2012) 'Created in China: The makings of China's hackerspace community', *ACM Interactions, Community and Culture*, December 2012.
- Lyons, S.T. (2004). An exploration of generational values in life and at work.
- Malik, R., Sharma, A., Trivedi, S., & Mishra, R. (2021). *Adoption of Chatbots for Learning among University Students: Role of Perceived Convenience and Enhanced Performance*, 16, 18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i18.24315>

- Meeprom, S. and Silanoi, T. (2020). Investigating the perceived quality of a special event and its influence on perceived value and Niat Berperilakus in a special event in Thailand. *International Journal of Event and Festival Management* Vol 11 No. 3 2020. <https://doi.org/10.1108/IJEFM-09-2019-0043>
- Merker, J. (2015). Coworking in the city. Retrieved from http://www.ephemerajournal.org/contribution/coworking-city?utm_content=buffer7ea1a&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer:openaccess.city.ac.uk/id/eprint/14478/
- Naquita Fernandes & Catherine Barfknecht | (2020) Keep customers coming back: Enhancing value and satisfaction in a mobile shopping application context, *Cogent Business & Management*, 7:1, 1788874, <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1788874>
- Noordzij, M., Tripepi, G., Dekker, F.W., Zoccali, C., Tranck, M.W. & Jagger, K.J. (2010). "Sample Size Calculations : Basis Principles and Common Pitfalls". *Nephrol Dial Transplant*, 25, pp.: 1388 – 1393.
- Ong, C.S., Lai, J.Y. and Wang, Y.S. (2004) Factors Affecting Engineers' Acceptance of Asynchronous E-Learning Systems in High-Tech Companies. *Information and Management*, 41, 795-804. <http://dx.doi.org/10.1016/j.im.2003.08.012>
- Penelitian Kuantitatif: Pengertian, Tujuan, Jenis-Jenis, dan Langkah Melakukannya.* (2021, November 26). Penerbit Deepublish. Retrieved February 19, 2022, from <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-kuantitatif/>
- Putra, Yanuar Surya. (2016). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. 09, 12.
- Qi, M., Cui, J., Li, X., & Han, Y. (2021). Perceived Factors Influencing the Public Intention to Use E-Consultation: Analysis of Web-Based Survey Data. *Journal of medical Internet research*, 23(1), e21834. <https://doi.org/10.2196/21834>
- Riduwan, D. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (Untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S- 3)*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Rifkin, J. (2011). *The third industrial revolution: how lateral power is transforming energy, the economy, and the world*. Macmillan.
- Sahai, Prachi, Megha Sharma and Vinod K Singh (2020) Effect of Perceived Quality, Convenience, and Product Variety on Customer Satisfaction in Teleshopping. *Management and Economics Research Journal*, Vol. 6, Iss. 3, Pgs. 8, 2020. <https://doi.org/10.18639/MERJ.2020.99000021>
- Schuermann, M. (2014). *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*.
- Spreitzer, G. M. (2017). *Co-constructing a Sense of Community at Work: The Emergence of Community in Coworking Spaces*.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujood, Sheeba Hamid and Naseem Bano. *Niat Berperilaku of Traveling in The Period of COVID-19 An Application of The Theory of Planned Behavior (TPB) and Perceived Risk*
- Suki, Norazah Mohd; Suki, Norbayah Mohd.(2011). *Exploring The Relationship Between Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment,*

- Attitude and Subscribers Intention Towards Using 3G Mobile Services. *Journal of Information Technology Management*. Vol 1.
- Teo, Timothy; Zhou, Mingming.(2014). Explaining the Intention to Use Technology Among University Students: a Structural Equation Modelling Approach. *Journal Computing in Higher Education*. Vol. 26(2).
- Tu Le, O. T., & Cao, Q. M. (2020). Examining the technology acceptance model using cloud-based accounting software of Vietnamese enterprises. *Management Science Letters*, 10, 2781–2788. 10.5267/j.msl.2020.4.032
- Van Meel, J., & Vos, P. (2001). Funky offices: Reflections on office design in the ‘new economy’. *Journal of Corporate Real Estate*, 3(4), 322–334.
- Venkatesh, V. dan Davis, F.D. 2000. A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46 (2), pp. 186–204
- Widhi Kurniawan, A., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pandida Buku.
- Wijaya, H. (2019). *Metode-Metode Penelitian dalam Penulisan Jurnal Ilmiah*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dw7fq>
- Zhang, J., and Byon K.K. (2020). Event impacts associated with residents’ satisfaction and Niat Berperilakus: a pre-post study of the Nanjing Youth Olympic Games. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship* Vol 21 No. 3 2020. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-03-2019-0027>
- Zielińska-Tomczak, Ł., Cerbin-Koczorowska, M., Przymuszała, P. *et al.* How to effectively promote interprofessional collaboration? – a qualitative study on physicians’ and pharmacists’ perspectives driven by the theory of planned behavior. *BMC Health Serv Res* 21, 903 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12913-021-06903-5>
- Zhou, Jin & Zhou, Meiyu. (2021). Research on Influencing Factors of Elderly Wearable Device Use Behavior Based on TAM Model. 10.1007/978-3-030-78108-8_23