

**PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN DAN KEMUDAHAN TERHADAP
MINAT UMKM INDUSTRI FESYEN *STREETWEAR* KOTA
DENPASAR MENGGUNAKAN APLIKASI KASIR BEBASIS
ANDROID**

I Gusti Agung Krisna Lestari

Universitas Triatma Mulya, Badung, Bali

email: igakrisnalestari168@gmail.com

Abstract

Berkembangnya dunia bisnis dan juga teknologi informasi, membuat para pelaku bisnis sudah seharusnya mampu memanfaatkan teknologi informasi agar dapat bertahan dan bersaing dalam persaingan bisnis yang juga semakin ketat. UMKM diharapkan mampu menggunakan teknologi dalam usahanya guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnisnya, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi kasir berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan terhadap minat UMKM industri fesyen streetwear Kota Denpasar menggunakan aplikasi kasir berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan penelitian ini bertujuan membuktikan hubungan korelasional dan hubungan kausal. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah explanatory research. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh UMKM Industri Fesyen Streetwear di Kota Denpasar. Dasar pemilihan sampel ini menggunakan metode convenience sampling. Convenience sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan kemudahan dan efisiensi waktu dimana diputuskan sampel yang digunakan berjumlah 100 UMKM. Hasil penelitian Berdasarkan pada analisis yang dilakukan, persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan, artinya semakin tinggi persepsi kegunaan, maka semakin tinggi minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android. Persepsi kemudahan juga berpengaruh positif terhadap minat penggunaan, artinya semakin tinggi persepsi kemudahan, maka semakin tinggi minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android. Dari kedua faktor yang mempengaruhi tersebut, faktor yang lebih berpengaruh adalah faktor persepsi kemudahan, artinya UMKM cenderung lebih mempertimbangkan bagaimana kemudahan aplikasi kasir berbasis android tersebut

Keywords: *Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Minat Penggunaan, UMKM, Aplikasi Kasir, Android*

PENDAHULUAN

Dunia bisnis juga telah berkembang dengan sangat pesat, hal ini menjadikan setiap elemen yang terlibat dalam dunia bisnis ini harus siap menghadapi segala tantangan yang timbul. Jumlah perusahaan industri yang tercatat di kementerian perindustrian pada tahun 2018 sebanyak 24.425 perusahaan. Selain perusahaan industri, berdasarkan data dari Departemen Koperasi, usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) juga mengalami pertumbuhan. Pesatnya perkembangan

teknologi informasi tentunya dapat diterima dan digunakan oleh masyarakat secara luas. Disamping itu, disebutkan juga bahwa sistem operasi android mendominasi gawai di seluruh penjuru dunia, yaitu sebanyak 72,9% menggunakan sistem operasi android, sedangkan 19,4% menggunakan IOS Apple, sisanya menggunakan sistem operasi lain.

Berkembangnya dunia bisnis dan juga teknologi informasi, membuat para pelaku bisnis sudah seharusnya mampu memanfaatkan teknologi informasi agar dapat bertahan dan bersaing dalam persaingan bisnis yang juga semakin ketat. Menurut Kadir (2003) sistem informasi mampu memberikan nilai tambah dalam proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, hingga keunggulan kompetitif yang sangat bermanfaat dalam bisnis. Dalam konteks ini, UMKM seharusnya mampu menggunakan teknologi informasi agar dapat mengembangkan usahanya, tidak terkecuali untuk para pelaku UMKM khususnya industri fesyen.

Industri fesyen merupakan salah satu sub sektor industri kreatif yang masuk kedalam lingkup pembinaan Kementerian Perindustrian. Sub sektor yang paling dominan dalam memberikan kontribusi ekonomi yaitu fesyen dan kerajinan. Kedua industri ini menjadi lokomotif dalam pengembangan industri kreatif di Indonesia (Darwanto, 2015). Pada tahun 2017, industri kreatif menyumbang Rp. 1.000 Triliun dari total produk domestik bruto (PDB), dengan pertumbuhan dibidang kuliner sebesar 32,4 %, fesyen 27,9 % dan kerajinan sebesar 14,80% (www.kompas.com). Kejayaan tren fesyen pada era Instagram saat ini sangat berpusat pada citra atau brand image. Kota Denpasar, sebagai salah satu icon dan tolak ukur perkembangan fesyen di Bali menjadi pusat bertumbuhnya industri fesyen lokal maupun internasional.

UMKM diharapkan mampu menggunakan teknologi dalam usahanya guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnisnya. Karena pada era ini segala sesuatu dituntut untuk serba cepat, maka dengan pemanfaatan teknologi seharusnya menjadi solusi bagi kondisi tersebut. Karena teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan informasi bisnis dengan sangat cepat, tepat waktu, dan relevan (Wilkinson, 2005). Contoh pentingnya penggunaan teknologi dalam proses bisnis adalah dalam pencatatan transaksi suatu usaha.

Pencatatan secara manual tentu dirasa tidak efektif dan efisien, dikarenakan akan memakan waktu yang lebih lama serta rawan akan kesalahan, namun dengan bantuan teknologi, maka proses ini dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Haryanto (2016) mengatakan bahwa pada ukuran UMKM, untuk membangun sebuah sistem kasir diperlukan biaya yang tidak sedikit. Biaya pembelian sistem bisa mencapai angka diatas dua puluh juta. Hal ini tentu bukan merupakan angka yang sedikit bagi UMKM yang masih beromzet rendah. Hal ini tentu menjadi kendala bagi UMKM karena dituntut menggunakan sistem yang baik namun dengan biaya yang tidak sedikit. Hingga akhirnya perkembangan teknologi memunculkan aplikasi kasir berbasis android, dimana aplikasi ini menawarkan berbagai kemudahan dan kelebihan untuk mengatasi permasalahan terkait sistem.

Perkembangan teknologi yang pesat ini sayangnya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pelaku UMKM. Seperti dilansir pada katadata.co.id (2018), Kementerian Koperasi dan UKM mencatat baru sekitar 4,6 juta UMKM yang masuk ke ranah online. Penelitian ini mengacu pada teori Technology Acceptance Model (TAM), pada teori ini, faktor paling utama yang menjadi penentu penerimaan terhadap sebuah teknologi informasi adalah persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Kedua faktor tersebut memengaruhi minat untuk menggunakan teknologi informasi sebelum akhirnya calon pengguna memilih untuk menggunakan teknologi (Davis,1989). Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka dirumuskan judul penelitian “Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Terhadap Minat UMKM Industri Fesyen Streetwear Kota Denpasar Menggunakan Aplikasi Kasir BerbasisAndroid”.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini membahas faktor yang memengaruhi minat UMKM dalam menggunakan aplikasi kasir berbasis android menggunakan pendekatan *technology acceptance model*. Pada tinjauan pustaka ini akan diuraikan teori teori terkait sistem informasi, UMKM, serta teori *technology acceptance model*. Pada bab ini juga diuraikan terkait pengembangan hipotesis penelitian ini.

Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang berhubungan dengan informasi akuntansi yang terdiri atas semua data dan dokumen yang dibutuhkan oleh pihak manajemen perusahaan maupun pihak eksternal perusahaan untuk tujuan – tujuan tertentu. SIA berbasis teknologi adalah suatu sistem yang menggunakan teknologi untuk menghasilkan informasi – informasi yang berkenaan dengan akuntansi melalui proses pencatatan dan pengolahan data keuangan (Lawrence & Baridwan, 2014).

Beberapa contoh aplikasi sistem informasi akuntansi berbasis android adalah Moka POS dan Pawoon. Moka POS merupakan software kasir online yang dapat mempermudah pemilik usaha dalam mengelola berbagai jenis usaha dan toko seperti restoran, kafe, kedai kopi, salon kecantikan, barbershop hingga toko baju dan aksesoris. Moka POS dapat melakukan berbagai kegiatan administrasi seperti memeriksa stok barang hingga mencatat laporan penjualan sehingga pemilik usaha dapat fokus untuk melayani pelanggan dan mengembangkan usahanya. Serupa dengan Moka POS, Pawoon merupakan sebuah aplikasi kasir berbasis online (Cloud) yang dapat digunakan untuk memantau penjualan yang terjadi secara real time, kapan saja dan di mana saja. Dengan Pawoon, pemesanan atau penjualan dapat didaftarkan secara online melalui smartphone atau tablet. Pemilik toko atau restoran cukup memberikan informasi dan membuat katalog berdasarkan produk dan harga. Pengguna juga dapat melakukan pemantauan stok barang, transaksi penjualan dan juga melakukan retur jika ada pembatalan transaksi. Pawoon juga menyediakan fitur Rekapitulasi Kas untuk menyamakan jumlah uang yang berada di kasir dengan laporan yang terdapat dalam sistemnya.

Technology Acceptance Model (TAM)

Teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang sangat umum digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu atas penggunaan sistem informasi adalah model penerimaan teknologi atau yang disebut Theory Acceptance Model (TAM). Teori ini menjelaskan bagaimana penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi. Teori ini menjelaskan bagaimana reaksi pengguna ketika dihadapkan dengan sebuah teknologi baru yang digunakan dalam sebuah organisasi dan tentang bagaimana dan kapan mereka menerimanya (Davis, 1989). Persepsi kegunaan atau manfaat merupakan kepercayaan pengguna bahwa dengan penggunaan suatu sistem tertentu akan memberikan peningkatan pada kinerja pekerjaannya (Pikkarainen et al., 2004). Menurut Hartono (2010:112), persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Minat

Menurut Kotler (2009:5), minat adalah ketertarikan individu yang muncul ketika melihat ada suatu produk baru sehingga timbul rasa ingin menggunakan produk tersebut. Menurut Hartono (2010:14) minat merupakan suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Davis (1989) menyatakan bahwa minat dapat menunjukkan seberapa besar minat seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Minat dan perilaku aktual (actual behavior) adalah dua hal yang berbeda. Minat (intention) adalah keinginan seseorang untuk melakukan perilaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan penelitian ini bertujuan membuktikan hubungan korelasional dan hubungan kausal. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah explanatory research. Menurut Sugiyono (2016:39), explanatory research adalah penelitian yang menjelaskan hubungan kausal diantara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga dapat mengetahui berapa besar kontribusi variabel-variabel bebas terhadap variabel terikatnya serta besarnya arah hubungan yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menguji pengaruh persepsi kegunaan (X1) dan persepsi kemudahan (X2) terhadap Minat Penggunaan (Y) aplikasi kasir berbasis android.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh UMKM Industri Fesyen Streetwear di Kota Denpasar. Peneliti memilih UMKM Industri Fesyen Streetwear di Kota Denpasar sebagai populasi karena Kota Denpasar, sebagai salah satu icon dan tolak ukur perkembangan fesyen di Bali menjadi pusat bertumbuhnya industri fesyen lokal maupun internasional. Dasar pemilihan sampel ini menggunakan metode convenience sampling. Convenience sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan kemudahan dan efisiensi waktu. Peneliti mendatangi secara langsung UMKM, serta menyebarkan link kuisioner online ke

pada UMKM di Kota Denpasar, yang kemudian di isi oleh perwakilan dari UMKM tersebut, baik pemilik, kasir, ataupun bagian lainnya.

Dalam penelitian ini populasi masih belum diketahui dengan pasti jumlahnya sehingga peneliti berpedoman pada pengukuran sampel menurut Roscoe dalam Sugiyono (2016:91) yang memberikan saran mengenai pengukuran sampel sebagai berikut :

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-50
2. Bila sampel dibagi dalam kategori seperti jenis kelamin, pekerjaan, dan lain-lain maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
3. Bila akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi beraganda) maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti.
4. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control maka jumlah anggota sampel masing-masing variabel adalah sekitar 10-20.

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Sehingga jumlah sampel minimal pada penelitian ini adalah tiga dikali 10 maka jumlah sampel minimal adalah 30 responden. Namun karena populasi penelitian ini dirasa cukup banyak, sampel sejumlah 30 dirasa kurang mewakili, sehingga peneliti memutuskan untuk menambah sampel menjadi 100. Hingga akhirnya dari data yang diperoleh, sampel yang memenuhi syarat adalah sejumlah 86 Sampel. Ini masih sejalan dengan saran dari Roscoe dimana sampel yang layak adalah antara 30-500.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini, penulis memberikan penjelasan hasil dari penelitian yang dilakukan pada metodologi penelitian. Berikut ini penjelasan dari hasil yang dilakukan pada penelitian ini:

Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) Terhadap Minat UMKM Menggunakan Aplikasi Kasir Berbasis Android

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kegunaan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sebuah sistem tertentu akan meningkatkan kinerja. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi kegunaan terhadap aplikasi kasir berbasis android maka akan meningkatkan minat penggunaan UMKM terhadap aplikasi kasir berbasis android tersebut. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android. Hartono (2007) mengungkapkan bahwa persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ratnasari (2017) yang meneliti faktor faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan software akuntansi dengan pendekatan technology acceptance model (TAM). Penelitian ini mengambil sampel UMKM di Malang, yang menunjukkan bahwa variabel persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan software akuntansi pada UMKM. Persepsi kegunaan pada penelitian ini diartikan sebagai keyakinan UMKM menggunakan aplikasi kasir berbasis android akan meningkatkan pelayanan atau kinerjanya. Aplikasi kasir berbasis android ini dirasa mampu mempercepat, memberikan hasil yang efektif, serta mempercepat proses pelayanan.

Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use) terhadap Minat UMKM menggunakan Aplikasi Kasir Berbasis Android.

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dimana tidak memerlukan usaha keras dari penggunanya. Hasil Uji Hipotesis menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android, semakin tinggi persepsi kemudahan terhadap aplikasi kasir berbasis android maka meningkat pula minat penggunaan terhadap aplikasi tersebut. Rahmadhani (2008) dalam Novitasari (2015) mengartikan bahwa persepsi kemudahan dapat memberikan petunjuk bahwa suatu sistem dirancang untuk mempermudah dan tidak menyulitkan penggunanya dalam menggunakan sistem tersebut, sehingga seseorang yang menggunakan sistem akan lebih mudah dibandingkan dengan seseorang yang tidak menggunakan sistem atau masih manual. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nabhila (2019) dengan judul “Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Penggunaan BRI Mobile (Studi pada Masyarakat di Kota Malang). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan BRI Mobile. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chaereni (2018). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan software akuntansi pada UMKM Kota Malang

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat. Hal ini mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi kasir berbasis android yang dirasakan oleh pengguna akan mempengaruhi minat pengguna itu sendiri. Kemudahan penggunaan tersebut dirasakan karena mudah dalam mempelajari aplikasi kasir berbasis android dengan petunjuk yang jelas sehingga terampil dan mudah dalam menjalankan aplikasi. Jika pengguna merasakan kemudahan ketika menggunakan aplikasi kasir berbasis android maka mereka akan bersikap positif untuk menggunakan aplikasi kasir berbasis android.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, variabel bebas yang digunakan adalah variabel persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan, sedangkan variabel terikat yang digunakan adalah Minat Penggunaan. Berdasarkan pada analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat UMKM untuk menggunakan aplikasi kasir berbasis android.

Persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan, artinya semakin tinggi persepsi kegunaan, maka semakin tinggi minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android, sebaliknya semakin rendah persepsi kegunaan terhadap aplikasi kasir berbasis android, maka semakin rendah pula minat untuk menggunakan aplikasi kasir berbasis android. Persepsi kemudahan juga berpengaruh positif terhadap minat penggunaan, artinya semakin tinggi persepsi kemudahan, maka semakin tinggi minat penggunaan aplikasi kasir berbasis android, sebaliknya semakin rendah persepsi kemudahan terhadap aplikasi kasir berbasis android, maka semakin rendah pula minat untuk menggunakan aplikasi kasir berbasis android. Dari kedua faktor yang mempengaruhi tersebut, faktor yang lebih berpengaruh adalah faktor persepsi kemudahan, artinya UMKM cenderung lebih mempertimbangkan bagaimana kemudahan aplikasi kasir berbasis android tersebut

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah memperluas variasi dan jumlah responden. Penelitian selanjutnya juga disarankan mampu menyesuaikan dengan kondisi UMKM yang dituju agar kuisioner yang disebar dapat kembali dengan lebih maksimal. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain yang dapat memengaruhi minat penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chaerini, Aninda. (2018). Kajian Penggunaan Software Akuntansi dengan Pendekatan TAM (Studi pada Masyarakat di Kota Malang). Skripsi. Universitas Islam Negeri Malang.
- [2] Davis, F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, And User Acceptance Of Information Technology. MIS Quarterly, Journal Business. Volume 13, Nomor 3;318-339.
- [3] Hartono, J.M. (2007). Sistem informasi keperilakuan. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] Kadir. (2013). From Zero to A Pro – Pemrograman Aplikasi Android. Yogyakarta: Andi.
- [5] Kotler, Philip. (2007). Manajemen Pemasaran. Jilid 2. Edisi 12. Jakarta: PT. Indeks New Jersey.
- [6] Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart. (2014). Sistem Informasi Akuntansi: Accounting Information Systems Edisi 13. Prentice Hall.
- [7] Nabhila. Afsana. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Penggunaan BRI Mobile (Studi pada

- Masyarakat di Kota Malang). Skripsi. Universitas Brawijaya.
- [8] Novitasari, Iva. 2015. Pengaruh Kecocokan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kenyamanan terhadap Penggunaan E-Money', Skripsi. Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya.
- [9] Pikkarainen, T., Kari Pikkarainen. (2004). 'Consumer Acceptance Of Online Banking: An Extension of the Technology Acceptance Model. Internet Research', International Economics Journal, volume 14, Nomor 3, pp. 224 - 235.
- [10] Ratnasari, Nuraida. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Software Akuntansi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Studi Kasus pada UMKM di Kota Malang). Skripsi Ekonomi. Universitas Brawijaya
- [11] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT. Alfabet.
- [12] Wilkinson Joseph W. (2005). Sistem Akuntansi dan Informasi. Jakarta: Erlangga.