

ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNAAN APLIKASI CAROUSELL MENGGUNAKAN MODEL UTAUT

ANALYSIS OF ACCEPTANCE OF CAROUSELL APPLICATION USING THE UTAUT MODEL

Luthfi Azmi Sa'diyah^{1*}, Kimberlie Cindy Kolopaking², Haykal Hardya Anggara³, Anita Wulansari⁴

*E-mail: 22082010215@student.upnjatim.ac.id

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Carousell merupakan sebuah platform daring yang menghubungkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli barang bekas yang masih layak pakai atau *preloved*, termasuk fashion, produk kecantikan, furniture, elektronik, otomotif, atau bahkan layanan jasa. Aplikasi ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menjelajahi dan berdagang barang telah pakainya dari berbagai kategori. Selain itu, Carousell menawarkan berbagai fitur yang disiapkan untuk mempermudah proses jual beli, seperti sistem pencarian yang mencakup barang-barang dari yang umum hingga merek-merek terkenal, opsi negosiasi harga, dan fasilitas komunikasi langsung antara penjual dan calon pembeli. Penelitian ini dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan aplikasi Carousell, dengan menggunakan kerangka kerja *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang melibatkan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *behavioral intention*, dan *use behavior*. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi Carousell, kemudian dianalisis menggunakan SEM-PLS. Hasil dari penelitian ini adalah *social influence*, *facilitating conditions*, dan *performance expectancy* menjadi faktor yang mempengaruhi *behavioral intention* untuk menggunakan aplikasi Carousell. Sedangkan *effort expectancy* tidak mempengaruhi niat adopsi pengguna untuk menggunakan aplikasi Carousell. Selain itu, niat perilaku adopsi pengguna (*behavioral intention*) juga berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*).

Kata kunci: aplikasi carousell, UTAUT, smartPLS,

Abstract

Carousell is an online platform that connects users to buy and sell used or preloved goods, including fashion, beauty products, furniture, electronics, automotive, or even services. The app gives users the freedom to browse and trade preloved items from various categories. In addition, Carousell offers various features that are prepared to expedite the buying and selling process, such as a search system that covers items from common to well-known brands, price negotiation options, and direct communication facilities between sellers and potential buyers. This research was conducted to understand the factors that influence user behavior in accepting and using the Carousell application, using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) framework involving the variables of performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, behavioral intention, and use behavior. Data was obtained by distributing questionnaires to Carousell application users, then analyzed using SEM-PLS. The

results of this study are social influence, facilitating conditions, and performance expectancy are factors that influence behavioral intention to use the Carousell application. Meanwhile, effort expectancy does not affect user adoption intention to use the Carousell application. In addition, user adoption behavioral intention also has a significant effect on use behavior.

Keywords: *carousell application, UTAUT, smartPLS*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam era digital telah mengubah wajah industri *e-commerce* secara signifikan. Platform *e-commerce* tidak hanya memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan transaksi secara *online* dengan efisiensi, tetapi juga telah menjadi tulang punggung bagi ekonomi digital global. Data yang diberikan oleh Badan Pusat Statistik Indonesia pada tahun 2022 menyatakan perkembangan yang signifikan dalam sektor *e-commerce* di Indonesia. Dengan jumlah usaha *e-commerce* yang diperkirakan 2.995.986, dari 8,89 persen usaha *e-commerce* dikategorikan sebagai pelaku bisnis yang secara langsung menerima pesanan atau melakukan penjualan *online* dan beroperasi secara komersial sejak tahun tersebut [1]. Hal ini mencerminkan adopsi yang kuat terhadap model bisnis *e-commerce*, di mana pelaku bisnis mengakui potensi dan manfaat dari menjalankan operasi *online* secara langsung. Namun, dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, kesuksesan sebuah situs *e-commerce* tidak hanya bergantung pada ketersediaan produk atau layanan yang menarik. Pengalaman pengguna yang menyenangkan, mulai dari navigasi yang intuitif hingga fitur dan tampilan aplikasi yang menarik, juga memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan sebuah platform *e-commerce*.

Carousell merupakan sebuah *platform marketplace* daring yang menghubungkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli barang bekas atau *preloved*, termasuk fashion, produk kecantikan, furniture, elektronik, otomotif, atau bahkan layanan jasa. Aplikasi ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menjelajahi dan berdagang barang telah pakainya dari berbagai kategori. Selain itu, Carousell menawarkan berbagai fitur yang disiapkan untuk memperlancar proses jual beli, seperti sistem pencarian yang mencakup barang-barang dari yang umum hingga merek-merek terkenal, opsi negosiasi harga, dan fasilitas komunikasi langsung antara penjual dan calon pembeli. Platform ini merupakan marketplace *peer-to-peer* (P2P) yang memfasilitasi transaksi jual beli barang antara individu atau *consumer-to-consumer* (C2C).

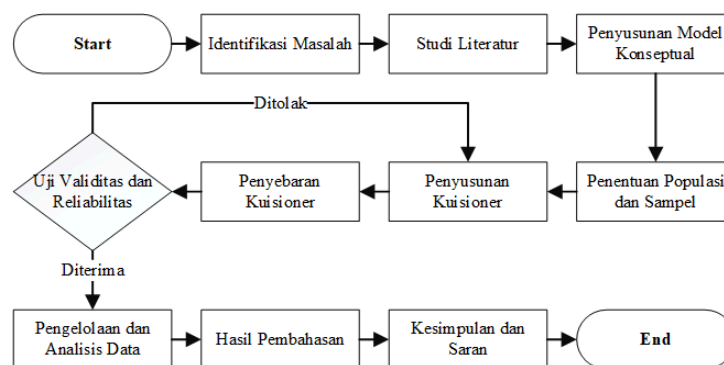
Penerapan Teknologi Informasi akan selalu berhubungan dengan penerimaan pengguna. Seberapa jauh pengguna dapat menerima dan memahami teknologi tersebut adalah faktor penting untuk menentukan tingkat keberhasilan implementasinya. Keberhasilan sistem informasi dapat dilihat dari minat dan penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut, yang dapat dievaluasi dengan meninjau penggunaan sistem guna menentukan tingkat pelaksanaannya dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan penggunaan aplikasi Carousell. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan aplikasi Carousell dengan menerapkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang preferensi dan perilaku pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Model UTAUT ini telah menjadi kerangka kerja yang populer dan diakui secara luas dalam studi penerimaan teknologi, karena memperhitungkan berbagai faktor yang memengaruhi

perilaku pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi baru. Dengan mengintegrasikan variabel-variabel seperti faktor pengaruh sosial, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan, model ini memberikan pemahaman yang komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi.

2. METODOLOGI

Pada tahapan metodologi, kami menggunakan metode kuantitatif karena memerlukan pengumpulan data dan analisis melalui penggunaan kuesioner atau survei yang akan kami distribusikan kepada lebih dari 100 responden. Dengan metode ini, kami dapat secara sistematis mengevaluasi tingkat penerimaan penggunaan Aplikasi Carousell. Gambar 1 menggambarkan alur penelitian yang dilakukan. Setiap alur dijelaskan secara rinci untuk memberikan pemahaman tentang proses yang terjadi pada setiap tahapannya. Berikut penjelasannya.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi oleh penulis pada penelitian ini adalah meskipun Aplikasi Carousell telah menyediakan layanan dalam penjualan maupun pembelian barang bekas layak pakai (*preloved*), juga menawarkan berbagai fitur penunjang dan kemudahan proses jual beli serta tawar-menawar, tingkat penggunaannya belum sepenuhnya mencapai target yang diharapkan. Hal ini menjelaskan bahwa masih banyak kelompok masyarakat yang tidak cukup mengetahui atau bahkan belum ingin menggunakan aplikasi Carousell sebagai media atau platform untuk membeli atau menjual barang *preloved* yang mereka miliki. Demikian, adopsi teknologi oleh pengguna merupakan lagi sangat penting untuk kesuksesan suatu produk atau layanan, serta kepuasan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan analisis untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat adopsi pengguna terhadap aplikasi Carousell.

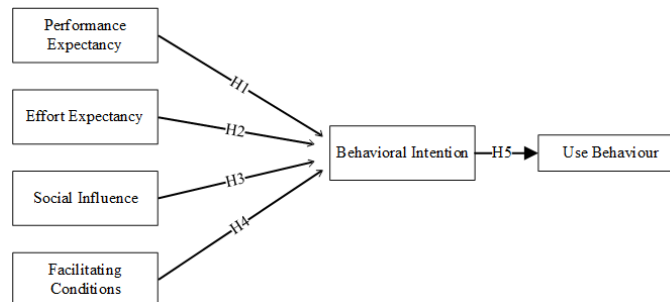
2.2 Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan di mana penulis mencari artikel, jurnal, buku, serta referensi yang terkait dengan Aplikasi Carousell dengan model UTAUT. Melalui tahapan ini, penulis mengumpulkan beragam jenis penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pengguna terhadap teknologi, khususnya dalam konteks aplikasi jual dan beli barang secara *online*. Studi literatur ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang model UTAUT dan bagaimana model ini telah diterapkan dalam penelitian sebelumnya dalam memahami perilaku pengguna terhadap teknologi. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang komprehensif secara menyeluruh terkait faktor-faktor yang memengaruhi adopsi pengguna terhadap Aplikasi Carousell.

2.3 Penyusunan Model Konseptual

Dalam penelitian ini penulis menggunakan struktur model UTAUT yang diadaptasi dari penelitian Resti dkk. [2] pada tahun 2019. UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) adalah salah satu model penerimaan teknologi terbaru yang dikembangkan oleh Venkatesh bersama rekan-rekannya. Model ini menggabungkan delapan teori penerimaan teknologi, delapan teori tersebut adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB*, *Motivational Model* (MM), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), *Model of PC Utilization* (MPTU), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Selanjutnya, Venkatesh dkk. melakukan evaluasi delapan model tersebut dan menemukan tujuh konstruksi yang tampaknya menjadi penentu langsung yang penting dari niat berperilaku atau perilaku penggunaan. Konstruksi ini mencakup *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy* [3]. udah tak puter puter ituuu BINGGGUJGGG apa dihapus ya huhuhu

Keunggulan model UTAUT adalah memberikan manajer alat untuk mengevaluasi kemungkinan keberhasilan penerapan teknologi baru dan membantu mereka memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Selain itu, fleksibilitas UTAUT memungkinkan penerapannya di berbagai konteks dan jenis teknologi, dari aplikasi mobile hingga sistem informasi perusahaan, membuatnya relevan dan adaptif.



Gambar 2. Model Konseptual

Berdasarkan model konseptual yang diambil pada Gambar 2 diatas, terdapat uji hipotesis penelitian yang kami teliti sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Uji Hipotesis

Hipotesis	Keterangan
H1	<i>Performance Expectancy (PE)</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Behavioral Intention (BI)</i> dalam penggunaan aplikasi Carousell.
H2	<i>Effort Expectancy (EE)</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Behavioral Intention (BI)</i> dalam penggunaan aplikasi Carousell.
H3	<i>Social Influence (SI)</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Behavioral Intention (BI)</i> dalam penggunaan aplikasi Carousell.
H4	<i>Facilitating Conditions (FC)</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Behavioral Intention (BI)</i> dalam penggunaan aplikasi Carousell.
H5	<i>Behavioral Intentions (BI)</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Use Behaviour (UB)</i> dalam penggunaan aplikasi Carousell.

2.5 Penentuan Populasi dan Sampel

Penelitian ini berfokus pada populasi masyarakat yang telah memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi Carousell, yang merupakan populasi yang tidak dapat dihitung secara pasti. Maka dari itu, teknik penentuan yang kami terapkan adalah *simple random sampling* yang artinya melibatkan pemilihan anggota sampel dari populasi yang sudah ada secara *random* (acak), tanpa peduli posisi mereka dalam sebuah populasi [4].

Kuesioner ini disebarluaskan secara *online* di berbagai platform agar dapat memperoleh data yang lebih banyak, cepat, dan efektif. Josep F. Hair (2010) menyarankan bahwa untuk menentukan populasi yang tidak dapat dihitung kepastiannya, dianjurkan menggunakan lebih dari 30 sampel atau sekitar 15 hingga 20 kali jumlah variabel independen [4].

Penelitian ini memiliki 5 variabel independen, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, dan *Behavioral Intentions*. Oleh karena itu, ukuran sampel yang digunakan adalah $5 \times 20 = 100$ sampel, yang dianggap cukup untuk mewakili populasi [4].

2.6 Penyusunan Kuesioner

Instrumen pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini diambil berdasarkan pengalaman penulis dan beberapa referensi yang sudah disesuaikan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini.

Tabel 2. Instrumen Pernyataan Kuesioner

No.	Variabel	Indikator	Pernyataan	Sumber
1	<i>Performance Expectancy</i>	PE1	Saya merasa aplikasi Carousell berguna dalam kegiatan menjual dan membeli barang telah pakai (preloved).	[5]
		PE2	Saya merasa aplikasi Carousell dapat menyelesaikan kegiatan jual dan beli online barang telah pakai (preloved) dengan lebih efisien.	[5]
		PE3	Saya merasa aplikasi Carousell menawarkan barang branded yang telah dan masih layak pakai dengan harga yang lebih terjangkau (affordable).	[5]
		PE4	Saya merasa Aplikasi Carousell dapat membantu dan mempermudah saya dalam menjual ataupun membeli barang preloved.	[5]
2	<i>Effort Expectancy</i>	EE1	Saya merasa dapat menggunakan aplikasi Carousell dengan mudah.	[5]
		EE2	Saya merasa dapat menguasai fitur yang tersedia pada aplikasi Carousell.	[5]
		EE3	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi Carousell dalam kegiatan membeli atau menjual barang telah pakai (preloved) secara online.	[5]

3	<i>Social Influence</i>	SI1	Saya merasa orang-orang disekitar saya mendorong saya untuk menggunakan aplikasi Carousell.	[5]
		SI2	Saya merasa orang-orang di sekitar saya memberikan respon positif pada aplikasi Carousell.	[5]
		SI3	Saya menggunakan aplikasi Carousell karena mendapat rekomendasi dari orang-orang di sekitar saya.	[5]
4	<i>Facilitating Condition</i>	FC1	Saya memiliki perangkat yang digunakan untuk menggunakan/mengakses Aplikasi Carousell.	[5]
		FC2	Saya dapat memahami cara mengoperasikan Aplikasi Carousell dengan benar	[5]
		FC3	Aplikasi Carousell dapat diakses dengan berbagai perangkat.	[5]
		FC4	Aplikasi Carousell merupakan platform yang lebih kompatibel untuk menjual dan membeli barang preloved dibandingkan aplikasi lain yang saya gunakan.	[5]
5	<i>Behavioral Intention</i>	BI1	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi Carousell di masa depan.	[5]
		BI2	Saya memprediksi bahwa akan menggunakan aplikasi Carousell sebagai platform jual dan beli barang telah pakai (preloved) dalam jangka waktu yang lama.	[5]
		BI3	Saya berencana untuk selalu menggunakan aplikasi Carousell dalam hal jual dan beli barang telah pakai (preloved).	[5]
		BI4	Saya akan merekomendasikan aplikasi Carousell sebagai platform jual dan beli barang telah pakai (preloved) kepada orang lain.	[5]
6	<i>Use Behaviour</i>	UB1	Saya merasa sering menggunakan Aplikasi Carousell sebagai platform untuk menjual barang bekas layak pakai yang saya miliki.	
		UB2	Saya lebih tertarik menggunakan Aplikasi Carousell sebagai media jual beli barang <i>preloved</i> dibandingkan platform lain.	
		UB3	Saya melakukan sebagian besar kegiatan menjual atau membeli barang <i>preloved</i> menggunakan Aplikasi Carousell.	[5]

2.7 Penyebaran Kuesioner

Kuesioner ini disebarakan dengan tujuan untuk menilai efektivitas metode penelitian yang diterapkan serta untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner kepada 30 responden awal. Pengumpulan data dari responden awal ini akan memberikan umpan balik mengenai akurasi kuesioner, sehingga

memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap penelitian yang lebih luas. Dengan demikian, langkah ini memastikan bahwa instrumen penelitian dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan tepat dan konsisten.

2.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan mendistribusikan instrumen kuesioner kepada 30 responden pertama. Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, memastikan bahwa setiap butir dalam kuesioner secara akurat mencerminkan konstruk yang dimaksud atau berarti valid. Sebaliknya, uji reliabilitas digunakan untuk menilai apakah pengukuran tersebut dapat menghasilkan hasil yang stabil dan konsisten dari waktu ke waktu. Tetapi jika instrumen tidak valid dan reliabel, maka kuesioner sebelumnya akan direvisi dan didistribusikan ulang [6]. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *tools* SmartPLS. SmartPLS memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis statistik yang kompleks guna memvalidasi dan menguji reliabilitas instrumen, memastikan bahwa data yang diperoleh telah andal dan valid untuk penelitian lebih lanjut.

2.9 Penyebaran Kuesioner dan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti mendistribusikan kuesioner secara luas kepada 112 individu yang pernah/sedang menggunakan aplikasi Carousell dengan memperhatikan strata seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan. Kuesioner ini didistribusikan secara online menggunakan media *Google Form*. Skala penelitian ini menggunakan skala Likert atau skala pengukuran untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang terhadap suatu peristiwa dengan acuan skor 5 poin [7]. Bentuk jawaban pada skala ini menggunakan alternatif jawaban seperti pada Tabel 3:

Tabel 3. Skor Jawaban Responden

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2.10 Pengelolaan dan Analisis Data

Setelah hasil dari kuesioner berhasil didapatkan, data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik SEM-PLS dengan SmartPLS 3.0, yang memungkinkan tampilan model visualisasi hubungan variabel dengan jelas [8]. Pengolahan data dikerjakan dengan menggunakan teknik *Structural Equation Model (SEM)* yang menghasilkan hubungan antar variabel dalam persamaan regresi linier secara bertingkat. SEM merupakan metode statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara banyak variabel penelitian dalam waktu yang bersamaan. Dengan SEM, peneliti dapat menguji hipotesis mengenai hubungan kausal antar variabel dan memeriksa kecocokan model dengan data empiris, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kompleksitas hubungan yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kuesioner yang telah didistribusikan, diperoleh data dari 112 responden, data-data tersebut akan ditabulasi menggunakan Microsoft Excel dan dianalisis menggunakan teknik SEM-PLS dengan bantuan software SmartPLS. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya yang mendorong atau mempengaruhi niat adopsi pengguna (*behavioral intention*) untuk menggunakan aplikasi

Carousell secara signifikan adalah pengaruh sosial (*social influence*), kondisi fasilitas (*facilitating conditions*), serta ekspektasi performa (*performance expectancy*). Sedangkan ekspektasi usaha (*effort expectancy*) tidak berpengaruh terhadap niat adopsi pengguna untuk menggunakan aplikasi Carousell. Niat perilaku adopsi pengguna (*behavioral intention*) ternyata juga berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*). Berikut merupakan pembahasan terkait analisis data yang sudah dilakukan dalam penelitian ini.

3.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas ini dikerjakan menggunakan perangkat lunak SmartPLS 3.0 dan menggunakan metode pendekatan SEM-PLS agar dapat didapatkan hasil yang kompleks. Uji validitas dapat ditentukan melalui hasil *Outer Loadings*, di mana nilai yang menunjukkan lebih dari 0,70 mengindikasikan validitas yang baik. Pada hasil *Outer Loadings* di bawah ini, masing-masing variabel menunjukkan nilai 0,70. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa indikator dan variabel dianggap valid [9]. Uji reliabilitas dapat dianggap reliabel apabila *Cronbach's Alpha* ataupun nilai *Composite Reliability* indikator dan variabel tersebut menunjukkan nilai lebih dari 0.6. Hasil dari keseluruhan pengujian dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini [9].

Tabel 4. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas

Indikator	Variabel	Outer Loadings	AVE	Ket. Validitas	Cronbach's Alpha	Comp. Reliability	Ket. Reliabilitas
PE1	<i>Performance Expectancy</i>	0.829	0.558	<i>Valid</i>	0.732	0.834	<i>Reliabel</i>
PE2		0.781					
PE3		0.703					
PE4		0.663					
EE1	<i>Effort Expectancy</i>	0.835	0.712	<i>Valid</i>	0.799	0.881	<i>Reliabel</i>
EE2		0.864					
EE3		0.833					
SI1	<i>Social Influence</i>	0.830	0.773	<i>Valid</i>	0.854	0.911	<i>Reliabel</i>
SI2		0.901					
SI3		0.904					
FC1	<i>Facilitating Conditions</i>	0.858	0.755	<i>Valid</i>	0.892	0.925	<i>Reliabel</i>
FC2		0.857					
FC3		0.895					
FC4		0.864					
BI1	<i>Behavioral Intentions</i>	0.861	0.728	<i>Valid</i>	0.875	0.915	<i>Reliabel</i>
BI2		0.860					
BI3		0.884					
BI4		0.808					
UB1	<i>Use Behaviour</i>	0.876	0.749	<i>Valid</i>	0.831	0.899	<i>Reliabel</i>
UB2		0.826					
UB3		0.893					

3.2 R-Square

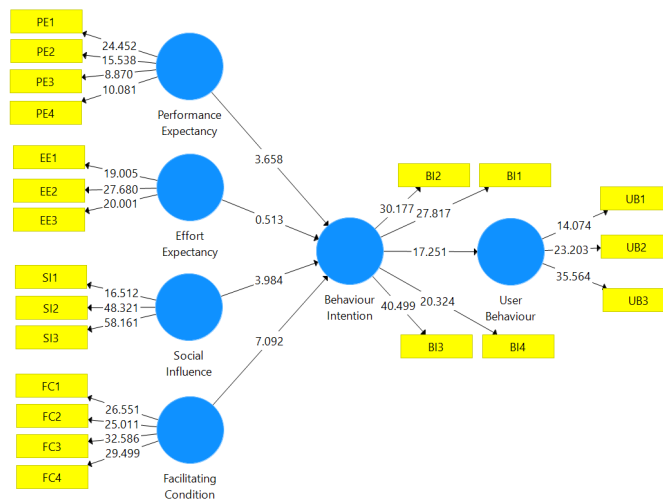
R-Square adalah ukuran proporsi variasi variabel endogen yang dapat dijelaskan oleh variabel eksogen. R-Square digunakan untuk mengukur kelayakan model. Dalam SEM-PLS jika terdapat lebih dari satu variabel endogen maka digunakan nilai pada R-Square adjusted [10]. Berikut ini adalah perhitungan nilai R-Square.

Tabel 5. Tabel Uji R-Square

Variabel	R-Square
<i>Behavioral Intentions (BI)</i>	0.775
<i>User Behaviour (UB)</i>	0.609

3.3 Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk menilai signifikansi pengaruh variabel independen terhadap dependen. Evaluasi dilakukan melalui nilai T-Statistics dan P-Value. Hipotesis diterima jika nilai *T-Statistics* lebih dari 1,96 dan *P-Value* kurang dari 0,05. Jika sebaliknya atau hasil tidak sesuai, maka hipotesis ditolak[11]. Berikut merupakan hasil dari *output bootstrapping*.



Gambar 3. Output bootstrapping

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari bootstrapping pada Gambar 3, analisis uji hipotesis menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Tabel Uji Hipotesis

Indikator	Hipotesis	<i>T-Statistics</i>	<i>P-Value</i>	Ket. Hipotesis
H1	PE → BI	3.585	0.000	Diterima
H2	EE → BI	0.538	0.591	Ditolak
H3	SI → BI	4.304	0.000	Diterima
H4	FC → BI	7.166	0.000	Diterima
H5	BI → UB	17.858	0.000	Diterima

Dapat dilihat dari hasil tabel uji hipotesis di atas, *Performance Expectancy (PE)*, *Social Influence (SI)*, dan *Facilitating Conditions (FC)* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intentions (BI)* dengan nilai *P-Value* kurang dari 0,05, yaitu 0,00. Selain itu, variabel *Behavioral Intentions (BI)* juga memiliki pengaruh signifikan dengan nilai *P-Value* yang sama, yaitu 0,00, yang kurang dari 0,05. Di sisi lain, *Effort Expectancy (EE)* dianggap tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intentions (BI)* karena nilai *P-Value* lebih dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis H1, H3, H4, dan H5 dapat diterima, sedangkan hipotesis H2 ditolak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti Performance Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku (Behavioral Intentions) dalam menggunakan aplikasi Carousell. Selain itu, niat perilaku (Behavioral Intentions) terbukti memengaruhi perilaku penggunaan (Use Behaviour). Namun, faktor Effort Expectancy tidak berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak sampel untuk memvalidasi temuan ini secara lebih akurat. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang berbeda dapat memberikan wawasan tambahan dan memperkuat hasil penelitian. Penelitian lebih lanjut akan sangat penting untuk memperdalam pemahaman dan mengonfirmasi hasil yang telah ditemukan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Badan Pusat Statistik (BPS), 2023, Statistik e-Commerce 2022/2023
- [2] Putri, R. A., & Jumhur, H. M., “Peminat Aplikasi Bibli. com dengan Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)”. *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*, vol. 12, no. 1, p. 16-23, Feb. 2019.
- [3] Narayana, I. W. G., “Analisis Penerapan Model UTAUT Terhadap Perilaku Pengguna E-Learning (Studi Kasus : STMIK STIKOM Bali)”. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, vol. 5, no. 1, p.158-164, Jan. 2019.
- [4] Mustaqim, R. N., Kusyanti, A., & Aryadita, H., “Analisis faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan e-commerce XYZ menggunakan model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use of Technology)”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 7, p. 2584-2593, Jul. 2018.
- [5] Aditya, R. H., Faroqi, A., & Wulansari, A., “Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Sistem Surat Manajemen Elektronik Menerapkan Model UTAUT”. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, p. 1040-1048, Jun. 2023.
- [6] Aprilisa, S., Samsuryadi, S., & Sukemi, S., “Penguji validitas dan reliabilitas model UTAUT 2 dan EUCS pada sistem informasi akademik”. *Jurnal Media Informatika BUDIDARMA*, vol. 5, no. 3, p. 1124-1132, Jul. 2021.
- [7] V. H. Pranatawijaya, Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 128-137, Nov. 2019.
- [8] Rian Piarna, “ADOPSI E-COMMERCE PADA UMKM DI KOTA SUBANG MENGGUNAKAN MODEL UTAUT”, *.j*, vol. 1, no. 2, Sep. 2022.
- [9] Febriani, N. K. D., Utami, N. W., & Putri, I. G. A. P. D., “Analisis Behavioral Intention dan Use Behavior Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada UMKM Dengan Metode UTAUT 2 di Kota Denpasar”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 17, no. 1, p. 67-82, Jan. 2023.
- [10] Mutaqin, K. A., & Sutoyo, E., “Analysis of citizens acceptance for e-government services in Bandung, Indonesia: the use of the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) model”. *Bulletin of Computer Science and Electrical Engineering*, vol. 1, no. 1, p. 19-25, Jun. 2020.
- [11] Oktavia, A. D., Inan, D. I., Wurarah, R. N., & Fenetiruma, O. A., Analisis Faktor-faktor Penentu Adopsi E-Wallet di Papua Barat: Extended UTAUT 2 dan Perceived Risk: Analysis of Factors Determining E-Wallet Adoption in West Papua: Extended UTAUT 2 and Perceived Risk. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 4, no. 2, p. 587-600, Apr. 2024.