

Analisis Penerimaan Sistem Informasi Wakaf Berbasis Web Menggunakan Metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*

Ahmad Syauki¹, Sukisno²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang
Jl. Maulana Yusuf Tangerang 15118, Telp. (021) 55270611-5527063 fax. 021-5581068

¹asyauki@unis.ac.id

²sukisno@unis.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi memiliki peran penting bagi efektivitas dan efisiensi suatu sistem, namun hal tersebut bukan merupakan jaminan bahwa suatu sistem yang memiliki teknologi informasi yang mumpuni dapat terbebas dari segala permasalahan, karena beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan teknologi informasi yang gagal kini semakin banyak. Sebab aspek tingkah laku pengguna teknologi informasi tersebut. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk melakukan analisis pada beberapa faktor yang memberi pengaruh pada tingkat penerimaan pengguna sistem informasi wakaf berbasis di Kantor Urusan Agama (KUA) Sepatan Timur Kabupaten Tangerang. Model penerimaan yang dipergunakan pada penelitian ini adalah UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) yang dianalisis dengan PLS-SEM (Partial Least Square-Structural Equation Modeling). Hasil penelitian membuktikan bahwa variabel Behavioral Intention dipengaruhi oleh variabel Social Influence dan Facilitating Condition.

Kata Kunci: Sistem Informasi Wakaf, UTAUT, PLS-SEM

A. Pendahuluan

Teknologi informasi yang berkembang akan sangat bermanfaat bila digunakan untuk kepentingan bersama seperti wakaf, karena wakaf adalah lembaga keagamaan dengan potensi kepentingan ekonomi yang harus dikelola secara efisien untuk memajukan kesejahteraan masyarakat serta kepentingan ibadah.(Tata, 2010)

Pramono (dalam Khamaludin dkk, 2022, hal 9) mengemukakan bahwa Perkembangan teknologi informasi saat ini membuat masyarakat tidak lagi dipermasalahkan dengan batasan jarak, ruang dan waktu. Dan website sarana untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran juga bisnis, dikemukakan oleh Hidayat (dalam Septi Noviana dkk, 2021, hal 44) bahwa “pada dasarnya web merupakan suatu kumpulan hyperlink yang menuju alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa HTML (Hypertext Markup Language). Website atau situs dapat diartikan sebagai “kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan/atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Sehingga sebagai pengembangan teknologi dan kebutuhan dalam kegiatan wakaf dan sebagai upaya dalam meningkatkan peran wakaf merupakan suatu langkah strategis dalam meningkatkan kesejahteraan umum. Wakaf tidak hanya berfungsi sebagai lembaga keagamaan, namun juga mempunyai kekuatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dengan demikian harus dikembangkan pemanfaatan wakaf sesuai prinsip syariah.

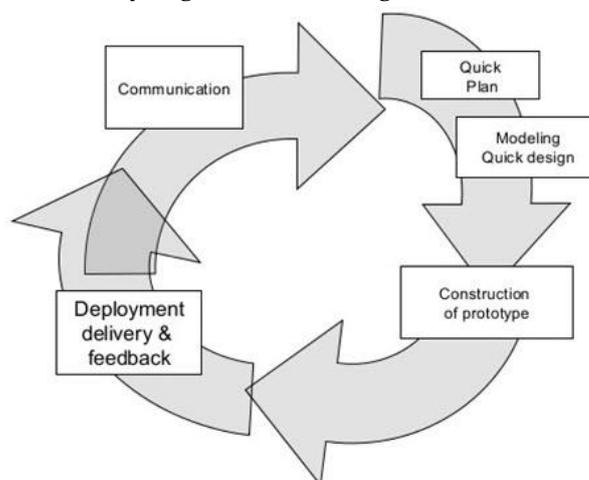
Penyaluran wakaf yang berupa tanah dan harta ini biasanya dikelola pada Kantor Urusan Agama (KUA) pada masing-masing kota ataupun kabupaten yang diatur pada masing-masing kecamatan. Jumlah wakaf tertinggi di Propinsi Banten diduduki oleh daerah kabupaten.

Berdasarkan data yang diambil dari siwak-kemenag.co.id atau kementerian agama Indonesia menjelaskan tentang tingginya jumlah aset wakaf berupa tanah di Indonesia yang mencapai 83.162 lokasi, dimana hasil tertinggi ditempati oleh Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur dan Provinsi Banten yang menempati urutan keempat. Sedangkan luas tanah wakaf yang telah ada sampai tahun 2017 ini mencapai 48,829 Ha.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan bahwa: Bagaimanakah mengembangkan Sistem Informasi Wakaf ? Bagaimana hasil analisa penerimaan Sistem Informasi Wakaf di kecamatan sepatan timur?

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototyping* yaitu sebuah metode pengembangan sistem yang menggambarkan sistem menggunakan *prototype*, dengan demikian pemilik atau pengguna sistem memiliki deskripsi tentang pengembangan sistem yang mereka lakukan[8]. Teknik ini sering dipergunakan ketika pemilik sistem tidak mempunyai kendali atas sistem yang sedang dikembangkan, maka ia membutuhkan gambaran terkait sistem yang sedang dikembangkan. Prototyping memungkinkan pengembang untuk membuat *prototype* sebelum mengembangkan sistem nyata. Pada pengembangan sistem informasi, sering dibuat *prototype* berupa *user interface* program aplikasi dan laporan keluaran, sehingga pengguna sistem akan memvisualisasikan sistem yang akan mereka gunakan nanti.



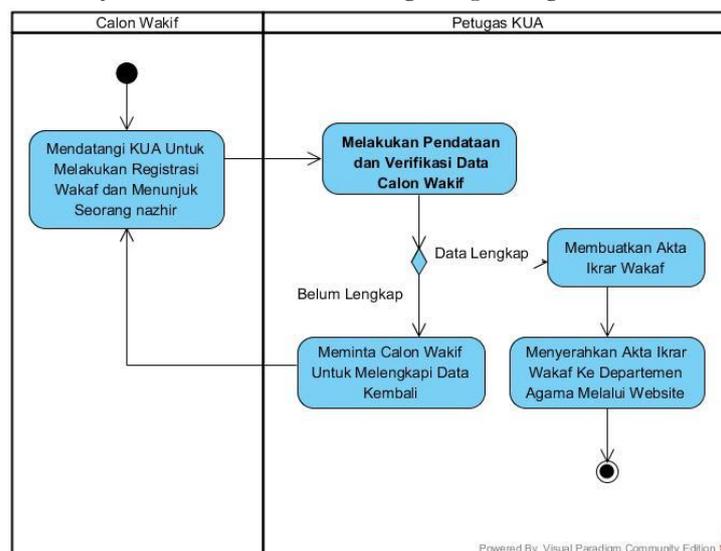
Gambar 1. Model Proses Prototyping

Tahapan-tahapan dalam metode *prototype* mewakili langkah pengembangan desain perangkat lunak baru yang akan diciptakan, mengacu pada gambar 1 yaitu:

1. *Communication*
Tahapan communication mendefinisikan prototype yang akan dibuat nantinya dengan cara melakukan komunikasi tentang semua kebutuhan sistem.
2. *Quick Plan*
Pada tahapan ini dilakukan identifikasi dan analisis terhadap sumber daya, waktu, tujuan serta batasan dari sistem yang akan dibuat.
3. *Modeling Quick Design*
Tahapan dalam modeling quick design yaitu melakukan pemodelan dan desain dari sistem yang akan dibuat
4. *Construction Prototype*
Di tahapan ini, rencana model sistem yang akan dibuat dibangun berdasarkan rancangan yang sebelumnya sudah dibuat.
5. *Deployment Delivery & Feedback*
Pengembang bertanya kepada pemilik atau pengguna sistem terkait *prototype* yang sudah diciptakan, apakah berdasarkan kebutuhan sistem atau tidak.

C. Hasil dan Pembahasan

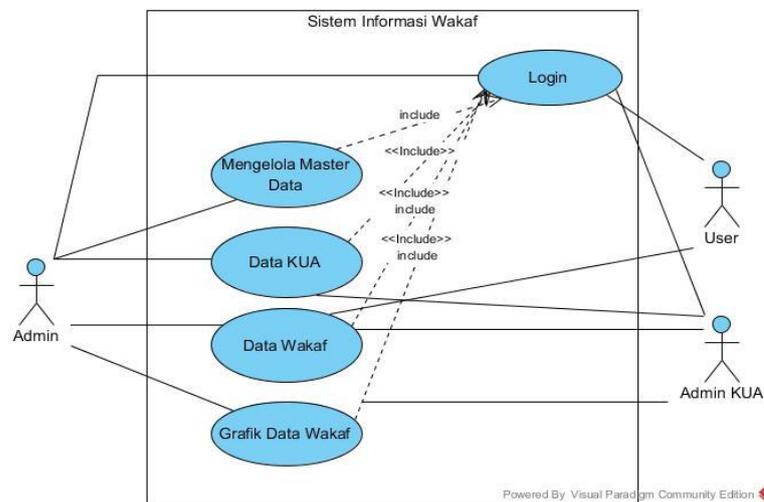
Tahapan analisis ini adalah suatu proses identifikasi dari sistem yang ada sebelumnya yaitu dengan meninjau lebih jauh beberapa faktor yang menjadi kekurangan atau kelebihan dari sistem tersebut. Proses analisis dari sistem yang telah ada sebelumnya akan dijadikan sebagai requirements untuk merancang sistem baru yang diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan pengguna serta memiliki kinerja yang lebih efektif dari sistem yang sebelumnya sudah tersedia, mengacu pada gambar 2.



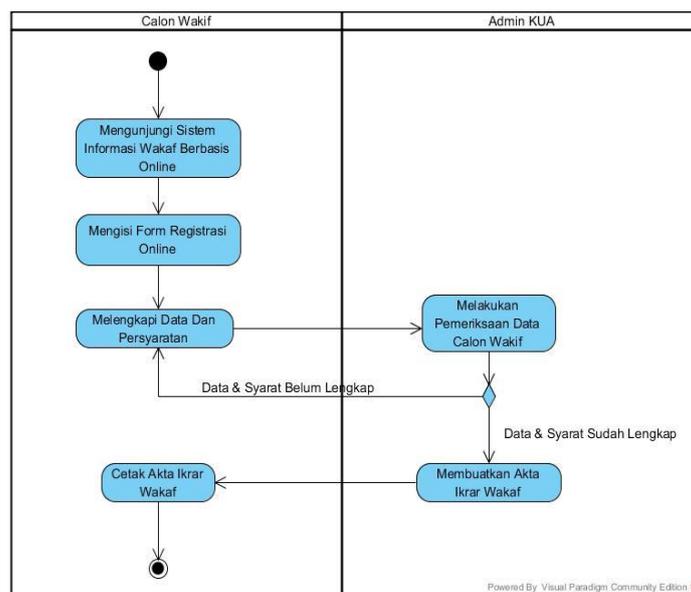
Gambar 2. Sistem Berjalan

Model sistem informasi wakaf dikembangkan menggunakan metode *prototype*. tahapan pengembangan sebuah sistem meliputi *quick plan*, *communication*, *construction of prototype*,

modeling quick design, dan *deployment delivery & feedback*. Tahapan pengembangan ini menghasilkan *prototype* Sistem Informasi Wakaf yang sebagai pengembangan dari sistem yang sebelumnya sudah ada, digambarkan pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Usulan



Gambar 4. Activity Diagram Sistem Usulan

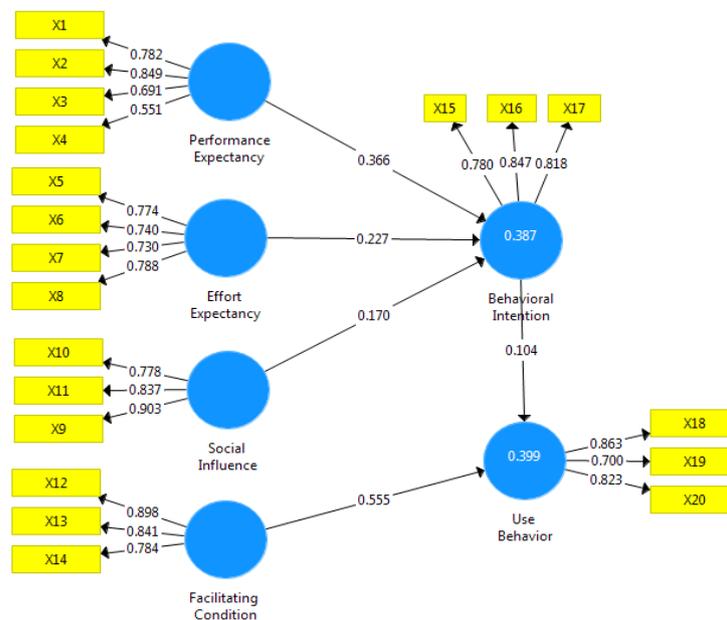
Merujuk pada Gambar 4 diatas menjelaskan tentang hubungan antar pengguna dengan sistem informasi wakaf yang prosesnya diawali dengan pengguna atau calon wakif yang ingin mewakafkan hartanya, mengunjungi Sistem Informasi Wakaf melalui *web browser*, setelah itu pengguna mengisi form registrasi *online* yang disediakan oleh sistem. Setelah form diisi dengan benar, maka pengguna atau calon wakif dapat *login* ke dalam sistem dengan memasukkan *password* ataupun *username* dan melengkapi data dan persyaratan untuk tahap berikutnya. Petugas atau admin KUA akan melakukan verifikasi data dan persyaratan, jika data dan persyaratan telah lengkap, maka petugas

KUA akan membuat Akta Ikrar Wakaf yang mengindikasikan bahwa proses registrasi wakaf telah berhasil. Namun jika data dan persyaratan belum lengkap, maka petugas KUA akan meminta calon wakif untuk melengkapi data dan persyaratan melalui sistem.

Banyaknya responden yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu 69 orang dengan responden pria 63 orang (91.0%) dan wanita 6 orang (9.0%). Dan jumlah pertanyaan yang menggambarkan penerimaan dan penggunaan sistem informasi wakaf dengan UTAUT berjumlah 20 pernyataan.

a. Analisis Outer Model

Dilakukan untuk memperdalam korelasi antar variabel laten dengan beberapa indikatornya, dan bisa dianggap bahwa outer model menjelaskan bagaimana tiap indikator berkaitan dengan variabel latennya, seperti terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Analisis Outer Model

Penilaian outer model, ada 3 ketentuan yang dipergunakan yakni discriminant validity, convergent validity, dan composite reliability. Hasil analisis outer model penelitian ini bisa diamati dari 2 parameter yakni factor loading dan nilai AVE.

Nilai *loading factor* untuk setiap variabel bisa diamati dalam Tabel 1.

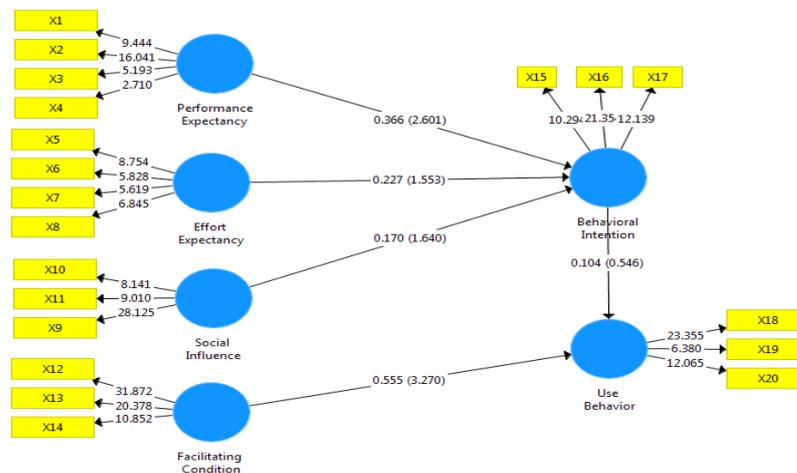
Tabel 1. Hasil Analisis Outer Model

Item	Convergent Validity		Composite Reliability
	Factor Loading	AVE	
<i>Performance Expectancy</i>			
X1	0.782	0.665	0.856
X2	0.849		
X3	0.691		

X4	0.551		
<i>Effort Expectancy</i>			
X5	0.774		
X6	0.740		
X7	0.730	0.576	0.844
X8	0.788		
<i>Social influence</i>			
X9	0.903		
X10	0.778	0.709	0.879
X11	0.834		
<i>Facilitating condition</i>			
X12	0.898		
X13	0.841		
X14	0.784	0.528	0.814
<i>Behavioral Intention</i>			
X15	0.780		
X16	0.847	0.707	0.878
X17	0.818		
<i>Use Behavior</i>			
X18	0.863		
X19	0.700	0.637	0.840
X20	0.823		

b. Analisis Inner Model

Dinilai dengan mengetahui prosentase variance yang diterangkan yaitu dengan memahami besarnya koefisien jalur strukturalnya yang diperoleh melalui prosedur bootstrapping, seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Analisis Inner Model

Uji terhadap inner model dilaksanakan dengan mengetahui skor R-square yang sebagai uji goodness of fit model.

Tabel 2. Nilai R Square

Variabel Independen	Variabel Dependen	R Square
<i>Effort Expectancy</i>		
<i>Social influence</i>	<i>Behavioral Intention</i>	0.387
<i>Performance Expectancy</i>		
<i>Facilitating condition</i>		
<i>Facilitating condition</i>	<i>Use Behavior</i>	0.399
<i>Behavioral Intention</i>		

Hipotesis penelitian diterima apabila pengaruh antar variabel memiliki skor t di atas 1,96 untuk pengujian hipotesis *two-tailed* yang bisa diamati pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan Kausalitas	Koefisien Jalur	t-value
H2	<i>effort expectancy</i> → <i>behavioral intention</i>	0.227	1.553
H1	<i>performance expectancy</i> → <i>behavioral intention</i>	0.366	2.601
H3	<i>social influence</i> → <i>behavioral intention</i>	0.170	1.640
H5	<i>behavioral intention</i> → <i>use behavior</i>	0.104	0.546
H4	<i>facilitating condition</i> → <i>use behavior</i>	0.555	3.270

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa penerimaan dan penggunaan sistem informasi wakaf diberi pengaruh oleh variabel *performance expectancy*, *behavioral intention* dan *facilitating condition*. Sementara variable *social influence* dan *effort expectancy* tidak mempengaruhi dengan signifikan pada penggunaan sistem informasi wakaf

Variabel *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* mempengaruhi sebesar 38.7% terhadap variabel *behavioral intention*, dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas. Sedangkan, *behavioral intention* dan *facilitating conditions* mempengaruhi sebesar 39.9% terhadap variabel *use behavior*, dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas. Sehingga dapat

dikatakan bahwa model UTAUT dapat menerangkan penggunaan dan penerimaan Sistem Informasi Wakaf.

D. Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian maupun pembahasan yang sudah diuraikan diatas, maka kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

- a. Hasil dari penelitian ini berupa prototype sistem informasi wakaf berupa aplikasi berbasis web base dan hasil dari rancangan sistem. Aplikasi dibangun dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna serta kebutuhan teknis infrastruktur sistem yang lebih sesuai dengan obyek penelitian. Rancangan sistem aplikasi tersebut menghasilkan model sistem yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, diantaranya berupa tampilan yang lebih menarik dan sistem telah dapat diakses bagi seluruh penggunanya.
- b. Besarnya pengaruh *behavioral intention* yang diterangkan oleh variabel *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* yaitu 38.7, dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas. Besarnya pengaruh *use behavior* yang diterangkan *behavioral intention* dan *facilitating conditions* yaitu 39.9%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas. Sehingga model UTAUT dapat menerangkan dengan baik penggunaan dan penerimaan sistem informasi wakaf.
- c. Penerimaan dan penggunaan sistem informasi wakaf dipengaruhi oleh variable *performance expectancy*, *facilitating conditions* dan *behavioral intention*. Sementara variabel *social influence* dan *effort expectancy*, tidak mempengaruhi secara bermakna terhadap penggunaan sistem informasi wakaf.

Daftar Pustaka

- Ghozali, Imam. (2011). "Structural Equation Modeling Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS)" Edisi 3, Semarang: Badan penerbit Universitas Diponegoro.
- Khamaludin, dkk (2022). " The influence of social media marketing, product innovation and market orientation on Indonesian SMEs marketing performance. International Journal of Data and Network Science, 6, 9-16.
- Muhammad, S. E. Z. dan Satria Effendi. (2004). "Problematika Hukum Keluarga Islam Kontemporer". Jakarta: Kencana.
- Mujieb, M. Abdul dkk, (2002). Kamus Istilah Fiqih, cet. III, Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Noviana, Septi, dkk (2021). "Jurnal IlmiahFakultas Teknik, 2 (1), 44.
- Prof. Dr. Ir. Marimin (2010). "Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia". Jakarta: PT Grasindo.
- Qahaf, M. (2004) "Manajemen Wakaf Produktif". Jakarta: Khalifa.
- Sri, M. (2016). "Metode Analisis Dan Perancangan Sistem". Bandung: Abdi Sistematika.
- Tata, F. (2010). Wakaf Menurut Hukum Islam.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., dan Davis, F. D., (2003). "User Acceptance ofInformation Technology", *MIS Quarterly*. Vol27, No. 3. hal. 425-47