

PERAN MODERASI *COMPUTER SELF EFFICACY* PADA DETERMINAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *E- BUPOT* UNIFIKASI

Anak Agung Sagung Widya Jayanti, I Gusti Ayu Purnamawati, Edy Sujana

Jurusan S2 Akuntansi
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: anak.agung.sagung@student.undiksha.ac.id,
ayu.purnamawati@undiksha.ac.id edy.s@undiksha.ac.id

Abstrak

Riset ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak beberapa variabel, yaitu: (1) persepsi kemudahan, (2) persepsi kegunaan, (3) kualitas informasi, (4) kualitas sistem dan (5) kualitas layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi yang dimoderasi variabel *computer self-efficacy*. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah wajib pajak badan yang tentunya telah terdaftar di KPP Madya Denpasar sejumlah 1.866 wajib pajak. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik incidental sampling dengan rumus Slovin dan diperoleh sampel sebanyak 329 wajib pajak. Penyebaran kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada riset ini. Data yang diperoleh di analisis menggunakan bantuan aplikasi SEM PLS versi 4.0. Hasil penelitian menemukan bahwa persepsi kemudahan, kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sedangkan persepsi kegunaan tidak berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. *Computer self-efficacy* memperkuat hubungan persepsi kemudahan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sedangkan *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan persepsi kegunaan, kualitas informasi, sistem, dan layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi.

Kata kunci: e-bupot unifikasi, kemudahan, kegunaan, kualitas informasi, sistem dan layanan

Abstract

This research was carried out to determine the impact of several variables, namely: (1) perceived ease, (2) perceived usefulness, (3) quality of information, (4) quality of system and (5) quality of service on the effectiveness of using the moderated unification e-bupot application computer self-efficacy variable. The population used in this research is corporate taxpayers, of course 1,866 taxpayers have been registered with the Madya Denpasar KPP. Sampling was carried out using incidental sampling technique with the Slovin formula and a sample of 329 taxpayers was obtained. Distributing questionnaires is a data collection technique used in this research. The data obtained was analyzed using the SEM PLS version 4.0 application. The research results found that perceived convenience, information quality, system quality and service quality had a positive and significant effect on the effectiveness of using the unification e-Bupot application, while perceived usefulness had no effect on the effectiveness of using the unification e-Bupot application. Computer self-efficacy strengthens the relationship between perceived ease of use on the effectiveness of using the unification e-Bupot application, while computer self-

efficacy is unable to moderate the relationship between perceptions of usefulness, quality of information, systems and services on the effectiveness of using the unification e-Bupot application.

Keywords: *e-bupot unification, convenience, usability, quality of information, systems and services*

PENDAHULUAN

DJP dalam hal ini telah berhasil melakukan pengembangan aplikasi dengan cara berbasis *web* yang telah diberi nama aplikasi *e-bupot* unifikasi. Tepat dalam Pasal 1 ayat (14) dalam Peraturan DJP No. PER-24/PJ/2021, maka dalam hal ini telah berhasil disebutkan bahwa aplikasi yang dipakai dalam memberikan bukti pemotongan dan/atau juga bukti pemungutan PPh unifikasi elektronik yang kemudian dalam hal ini dikenal dengan nama aplikasi *e-bupot* unifikasi dinilai sebagai sebuah *software* yang telah berhasil disediakan dan mampu dijangkau di laman DJP atau dengan cara melalui channel tertentu yang sudah sebelumnya dilakukan penetapan oleh DJP yang dipakai dalam membantu memberikan bukti yang dimana mampu dipakai dalam melakukan pembuatan bukti pemotongan atau bukti pemungutan unifikasi serta melakukan pengisian, dan juga melakukan proses penyampaian pada SPT Masa PPh unifikasi.

Kehadiran dari aplikasi ini, maka juga berhasil memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan proses perpajakan, dimana para pihak Wajib Pajak mampu membuat dan juga mampu melakukan penerbitan bukti pemotongan pajak elektronik dengan cara tanpa perlu melakukan proses untuk ditandatangani dengan memakai pena (Rahmady, 2022). Diketahui bahwa daftar bukti yang memperlihatkan terjadinya pemotongan pasal 23/26 akan mampu dipakai dalam mencermati bukti potong yang tampak terjadi pada tiap-tiap masa yang telah berhasil dibuat dan juga telah berhasil diposting yang tampak dalam SPT Masa 23/26 dengan cara melalui aplikasi *e-bupot* (Tambun & Permana, 2019).

Provinsi Bali dalam hal ini telah berhasil dianggap menjadi salah satu daerah kawasan provinsi yang berhasil

memberikan sumbangan berupa penerimaan pajak yang nominalnya cukup besar.

Realisasi penerimaan pajak pada KPP Madya Denpasar mengalami penurunan dari tahun 2019. Sepanjang yang terjadi dalam tahun 2019 yang dimana sebelum terjadinya kasus pandemi *Covid-19* melakukan penyebaran di daerah kawasan Indonesia, maka tampak data realisasi penerimaan pajak yang tepatnya ada di KPP Madya Denpasar hasilnya memperlihatkan angka Rp5,91 miliar atau dengan tingkat persentasi dengan memperlihatkan angka 92,96 persen dari jumlah nilai target yang sebelumnya telah ditetapkan. Kemudian data yang tampak pada tahun 2020 telah tampak realisasi mengalami penurunan yang mengalami perubahan menjadi hasilnya memperlihatkan angka Rp4,22 miliar atau dengan tingkat persentasi dengan memperlihatkan angka 85,43 persen. Sementara itu, data jumlah realisasi penerimaan pajak KPP Madya Denpasar hasilnya memperlihatkan angka Rp2,89 triliun yang datanya ada per Oktober 2021 atau dengan tingkat persentasi dengan memperlihatkan angka 67,76 persen dari target yang dipakai dengan angka mencapai Rp4,27 triliun (Pangastuti, 2021).

KPP Madya Denpasar sebagai KPP pertama di Bali yang wajib pajaknya diwajibkan menggunakan aplikasi *e-bupot* yang dimana aplikasi ini membantu dalam pembuatan bukti pemotongan pajak secara lebih mudah dan prosesnya lebih cepat. Hal ini yang dialami oleh para wajib pajak yang datanya masuk daftar di KPP Madya Denpasar yang lebih memahami penerapan *e-bupot* unifikasi karena seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa para wajib pajak yang datanya masuk daftar di KPP Madya Denpasar dinilai sebagai golongan para wajib pajak yang

mampu memiliki jumlah nilai omset yang besar, sehingga penggunaan *e-bupot* unifikasi harus diterapkan untuk efisiensi waktu, tenaga dan biaya dalam pembuatan bukti pemotongan dan pelaporan pajak.

Persepsi kemudahan dalam hal ini berhasil dinilai sebagai suatu ukuran yang dimana seseorang dalam hal ini telah yakin bahwa teknologi atau juga telah yakin pada sistem yang mampu dengan begitu sangat mudahnya untuk dimengerti atau dipahami dan juga mudah untuk digunakan (Davis, 1989).

Hasil temuan yang berhasil ditemukan oleh Agreta (2021), Triana et al (2018), Rianus (2021), Robaniyah et al (2021), Desita et al (2022) memberikan pembuktian bahwa persepsi kemudahan memunculkan pengaruhnya yang mengarah pada hasil positif dan juga signifikan pada penggunaan aplikasi. Sementara itu, hasil temuan yang dihasilkan oleh Ernawati et al (2020) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan tanpa berhasil memunculkan pengaruhnya pada minat penggunaan aplikasi.

Persepsi kegunaan dalam hal ini telah berhasil dinilai sebagai suatu ukuran yang dimana seseorang telah yakin atau juga percaya bahwa teknologi atau juga sistem mampu dipakai dalam membantu menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam pekerjaan. Hasil penelitian oleh Triana et al (2018), Desita et al (2022), Robaniyah et al (2021), Wiratama et al (2022), Fadlan (2018) dalam temuannya memberikan pembuktian bahwa persepsi kegunaan memunculkan pengaruhnya pada penggunaan aplikasi/sistem. Hasil temuan yang diungkap oleh Wasita (2022) dan juga Ernawati et al (2020) sebaliknya menemukan hasil yang bertolak belakang bahwa persepsi kegunaan tidak ada pengaruhnya pada penggunaan aplikasi.

Kualitas informasi dalam hal ini berhasil dinilai menjadi salah satu karakteristik yang tampak dari informasi yang adanya kaitan dengan yang namanya sistem itu sendiri. Hasil melakukan kegiatan riset yang berhasil dilakukan terdahulu oleh Raharjo dkk. (2016), Seta et al. (2018) dan juga

Seliana, et al. (2020), Ernawati, et.al. (2021) memberikan pembuktian bahwa kualitas informasi memunculkan pengaruhnya yang mengarah pada hasil positif pada penggunaan aplikasi.

Kualitas sistem akan diasosiasikan terkait dengan bagaimana kinerja yang tampak dari sistem itu sendiri (DeLone & McLean, 2003). Dalam hal ini juga, maka kualitas sistem berhasil dinilai sebagai bagian yang tampak dari model kesuksesan yang tertera di dalam sistem informasi pada model DeLone dan McLean. Kegiatan riset yang berhasil dalam hal ini diselenggarakan Raharjo dkk. (2016), Baikhuni (2018), Agustina & Sutinah (2019), Andarwati & Jatmika (2017), Mahmoodi et al. (2017) dan juga Prasetyo et.al. (2021) secara langsung memberikan pembuktian bahwa kualitas sistem memunculkan pengaruhnya pada penggunaan sistem.

Kualitas layanan juga berhasil dalam hal ini dinilai sebagai usaha atau upaya yang dilakukan oleh sistem dalam hal memahami apa yang menjadi kebutuhan atau keperluan dari pengguna dengan adanya maksud guna agar berhasil dalam hal ini terpenuhinya yang diselaraskan dengan apa yang menjadi harapan atau juga menjadi cara pandang atau persepsi pengguna terkait layanan yang akan diterima (DeLone & McLean, 2003).

Kegiatan riset yang membahas dalam hal ini mengenai kualitas layanan diketahui pernah dilakukan kegiatan riset yang berhasil diselenggarakan oleh Raharjo dkk. (2016), Baikhuni (2018), Agustina & Sutinah (2019) kualitas layanan memunculkan pengaruhnya pada penggunaan aplikasi *mobile* penerimaan mahasiswa baru.

Penggunaan variabel *computer self-efficacy* sebagai pemoderasi dengan pertimbangan bahwa kemampuan wajib pajak dalam menggunakan komputer tentu dapat memberikan dampak dalam penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi tersebut. Riset yang dilakukan mengenai *computer self-efficacy* pernah diadakan secara langsung oleh Naviera (2017) yang menampilkan hasil bahwa *computer self-efficacy* memunculkan pengaruhnya yang mengarah pada hasil signifikan pada

penggunaan sistem informasi akademik mahasiswa. Sarifudin (2022) dalam risetnya memberikan pembuktian bahwa *computer self-efficacy* memunculkan pengaruhnya yang mengarah pada hasil positif dan juga signifikan pada efektivitas sistem keuangan desa. Wardhana (2020) dalam temuannya sebaliknya dengan hasil yang tanpa sama dimana mengungkapkan bahwa *computer self-efficacy* tanpa memunculkan pengaruhnya pada penggunaan aplikasi ATLAS.

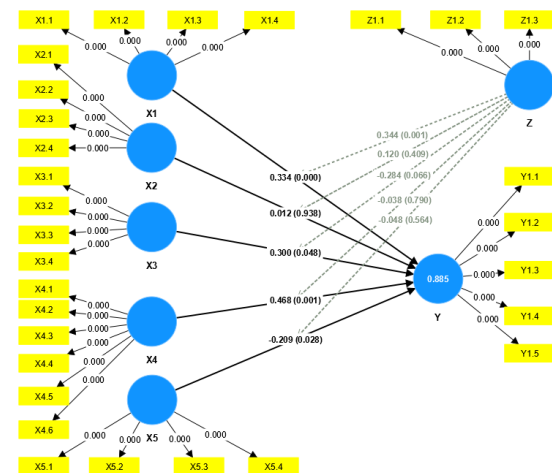
Penelitian ini tentunya dilaksanakan dengan upaya untuk menjelaskan pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan pada efektivitas penggunaan aplikasi e-bupot unifikasi dengan computer self-efficacy sebagai variabel moderasi.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada wajib pajak badan yang terdaftar di KPP Madya Denpasar dengan populasi sebanyak 1.866 wajib pajak. Pengambilan sampel menggunakan teknik *incidental sampling* yang penentuan jumlah sampelnya menggunakan rumus Slovin, sehingga diperoleh sampel sebanyak 329 wajib pajak. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Data dianalisis dengan menggunakan SEM-PLS bantuan *Smart PLS*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi model struktural dinilai sebagai salah satu pengukuran yang dipakai melakukan kegiatan evaluasi tingkat ketepatan model yang ada di riset ini dengan secara keseluruhan, dimana dibentuk dengan cara lewat beberapa aspek variabel yang juga beserta dimasukkan dengan indicator yang dipakai dalam riset ini.



Gambar 1. Pengukuran Inner Model (Sumber: Data Diolah, 2023)

R-Square (R^2) mampu dipakai guna membantu dalam memperlihatkan kuat lemahnya kontribusi pengaruh yang dimunculkan oleh variabel yang bersifat dependen yang arahnya pada variabel yang bersifat independen. Hasil uji ini dapat dicermati pada Tabel 1.

Tabel 1. Evaluasi Model Struktural (R^2)

Variabel	<i>R Square</i>
Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>E-bupot</i> Unifikasi (Y)	0,885

Sumber: Data Diolah (2023)

Mengacu pada data yang ada di Tabel 1, maka diketahui bahwa nilai *R-Square* yang dihasilkan oleh variabel efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi adalah sebesar 0,885 menjelaskan bahwa kombinasi variabel persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, kualitas informasi, kualitas sistem, kualitas layanan dan *computer self-efficacy* hanya mampu menjelaskan 88,5 persen variabel efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot*

unifikasi, sedangkan sisanya tampak yang angkanya mencapai 11,5 persen dipengaruhi variabel lain yang tanpa berhasil untuk diuji pada riset ini.

Evaluasi path dipakai dalam riset guna agar mampu membantu dalam memperlihatkan seberapa besar kontribusi pengaruh variabel yang bersifat independen pada variabel yang bersifat dependen.

Tabel 2. Hasil Uji *Path Coefficient*

	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>T Statistic</i>	<i>P-Value</i>
X ₁ -> Y	0,334	0,350	0,086	3,885	0,000
X ₂ -> Y	0,012	0,043	0,149	0,078	0,938
X ₃ -> Y	0,300	0,298	0,152	1,977	0,048
X ₄ -> Y	0,468	0,446	0,137	3,423	0,001
X ₅ -> Y	0,209	0,224	0,095	2,201	0,028
X ₁ .Z -> Y	0,344	0,333	0,103	3,348	0,001
X ₂ .Z -> Y	0,120	0,104	0,146	0,826	0,409
X ₃ .Z -> Y	-0,284	-0,289	0,155	1,836	0,066
X ₄ .Z -> Y	-0,038	-0,016	0,142	0,267	0,790
X ₅ .Z -> Y	-0,048	-0,043	0,083	0,577	0,564

Sumber: Data diolah (2023)

Efek secara langsung persepsi kemudahan (X₁) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) adalah sebesar 0,334 yang memiliki makna bahwa apabila persepsi kemudahan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat sebesar 33,4%.

Dampak yang langsung dari persepsi kegunaan (X₂) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) adalah sebesar 0,012 yang artinya apabila persepsi kegunaan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat sebesar 1,2%.

Pengaruh langsung kualitas informasi (X₃) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) adalah sebesar 0,300 yang artinya apabila kualitas informasi meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat sebesar 30%.

Pengaruh langsung kualitas sistem (X₄) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) adalah sebesar 0,468 yang artinya apabila kualitas sistem meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat sebesar 46,8%.

Pengaruh langsung kualitas layanan (X₅) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) adalah sebesar 0,209 yang artinya apabila kualitas layanan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat sebesar 20,9%.

Pengaruh tidak langsung persepsi kemudahan (X₁) terhadap efektivitas

penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) melalui *computer self-efficacy* (Z) adalah sebesar 0,344 yang artinya apabila persepsi kemudahan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat secara tidak langsung melalui *computer self-efficacy* sebesar 34,4%.

Pengaruh tidak langsung persepsi kegunaan (X₂) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) melalui *computer self-efficacy* (Z) adalah sebesar 0,120 yang artinya apabila persepsi kegunaan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi meningkat secara tidak langsung melalui *computer self-efficacy* sebesar 12%.

Pengaruh tidak langsung kualitas informasi (X₃) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) melalui *computer self-efficacy* (Z) adalah sebesar -0,284 yang artinya apabila kualitas informasi meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi menurun secara tidak langsung melalui *computer self-efficacy* sebesar 28,4%.

Pengaruh tidak langsung kualitas sistem (X₄) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) melalui *computer self-efficacy* (Z) adalah sebesar -0,038 yang artinya apabila kualitas sistem meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi menurun secara tidak langsung melalui *computer self-efficacy* sebesar 3,8%.

Pengaruh tidak langsung kualitas layanan (X_5) terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi (Y) melalui *computer self-efficacy* (Z) adalah sebesar -0,048 yang artinya apabila kualitas layanan meningkat setiap 100% maka efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi menurun secara tidak langsung melalui *computer self-efficacy* sebesar 4,8%.

Uji hipotesis yang ada di dalam riset ini dilakukan oleh pihak peneliti dengan cara mencermati hasil nilai *T-Statistics* dan juga mencermati hasil nilai *P-Values*. Hipotesis mampu berada dalam keputusan untuk diterima pada saat adanya perolehan nilai *T-Statistics* yang angkanya tercapai $> 1,96$ dan *P-Values* yang angkanya tercapai $< 0,05$. Hasil uji ini dapat dicermati pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Pengaruh	Original Sample	T Statistic	P-Value	Hasil
H ₁	X ₁ -> Y	0,334	3,885	0,000	Diterima
H ₂	X ₂ -> Y	0,012	0,078	0,938	Ditolak
H ₃	X ₃ -> Y	0,300	1,977	0,048	Diterima
H ₄	X ₄ -> Y	0,468	3,423	0,001	Diterima
H ₅	X ₅ -> Y	0,209	2,201	0,028	Diterima
H ₆	X _{1,Z} -> Y	0,344	3,348	0,001	Diterima
H ₇	X _{2,Z} -> Y	0,120	0,826	0,409	Ditolak
H ₈	X _{3,Z} -> Y	-0,284	1,836	0,066	Ditolak
H ₉	X _{4,Z} -> Y	-0,038	0,267	0,790	Ditolak
H ₁₀	X _{5,Z} -> Y	-0,048	0,577	0,564	Ditolak

Sumber: Data diolah (2023)

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,334 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,000 < 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $3,885 > 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi dibawah 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis pertama diterima**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,012 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,938 > 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $0,078 < 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi diatas 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa persepsi kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis kedua ditolak**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,300 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,048 < 0,05$ dan nilai t-statistik

sebesar $1,977 > 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi dibawah 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa kualitas informasi berpengaruh signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis ketiga diterima**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,468 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,001 < 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $3,423 > 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi dibawah 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa kualitas sistem berpengaruh signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis keempat diterima**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,209 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,028 < 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $2,201 > 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi dibawah 0,05, maka berhasil memberikan

indikasi dengan hasil bahwa kualitas layanan berpengaruh signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis kelima diterima**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,344 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,001 < 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $3,348 > 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi dibawah 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa *computer self-efficacy* mampu memperkuat hubungan persepsi kemudahan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis keenam diterima**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka 0,120 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,409 > 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $0,826 < 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi diatas 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan persepsi kegunaan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis ketujuh ditolak**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka -0,284 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,066 > 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $1,836 < 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi diatas 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan kualitas informasi terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis kedelapan ditolak**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka -0,038 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,790 > 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $0,267 < 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi diatas 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan kualitas sistem

terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis kesembilan ditolak**.

Nilai original sampel yang hasilnya mencapai angka -0,048 dengan nilai signifikansi yang angkanya nampak mencapai $0,564 > 0,05$ dan nilai t-statistik sebesar $0,577 < 1,96$. Nilai original sampel positif dan signifikansi diatas 0,05, maka berhasil memberikan indikasi dengan hasil bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan kualitas layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sehingga hasil ini memberikan jawaban bahwa **hipotesis kesepuluh ditolak**.

Pembahasan

Persepsi Kemudahan dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa persepsi kemudahan berdampak positif serta tentunya signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Persepsi kemudahan dalam hal ini berhasil dinilai sebagai suatu ukuran yang dimana seseorang dalam hal ini telah yakin bahwa teknologi atau juga telah yakin pada sistem yang mampu dengan begitu sangat mudahnya untuk dimengerti atau dipahami dan juga mudah untuk digunakan (Davis, 1989). Pada saat semakin mudahnya suatu sistem dipakai dalam hal ini, maka secara otomatis wajib pajak akan bersedia dengan mudah memakai sistem tersebut dan hal ini yang akan mampu memberikan dukungan pada peningkatan efektivitas dari penggunaan sistem yang telah berhasil tersedia.

Hasil penelitian ini memiliki kekonsistenan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agreta (2021) yang penelitiannya menggunakan sistem *e-money*, Triana et al (2018) dalam penelitiannya menggunakan sistem keuangan desa, penelitian Rianus (2021) yang menggunakan aplikasi *e-filling*, Robaniyah et al (2021) dalam penelitiannya pada aplikasi OVO, dan Desita et al (2022) dalam penelitiannya yang menggunakan aplikasi *e-wallet* yang menemukan bahwa persepsi kemudahan

berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi.

Persepsi Kegunaan dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Ditemukan bahwa persepsi kegunaan tidak berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Hal ini terjadi karena aplikasi *e-bupot* unifikasi tidak hanya melihat dari aspek kegunaan saja melainkan masih terdapat faktor lain yang menjadi pertimbangan aplikasi *e-bupot* unifikasi ini efektif untuk digunakan oleh wajib pajak.

Sementara itu, yang terjadi di lapangan bahwa persepsi wajib pajak akan kegunaan *e-bupot* unifikasi ini belum menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas aplikasi *e-bupot* unifikasi tersebut. Hal inilah yang dinilai menjadi penyebab yang memunculkan kurangnya pengertian dan juga pemahaman serta pengetahuan yang ada pada diri tiap-tiap responden terkait tentang manfaat dari menerapkan aplikasi yang bernama *e-bupot* unifikasi dan juga dinilai kurang adanya promosi akan apa saja manfaat yang didapatkan jika memakai aplikasi ini.

Hasil riset ini memiliki kesamaan output dengan hasil penelitian lain yang pernah diteliti oleh Wasita (2022) dengan menggunakan *shopee paylater* dan Ernawati et al (2020) yang menggunakan aplikasi OVI yang menemukan bahwa persepsi kegunaan tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi.

Kualitas Informasi dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Kualitas informasi dapat diukur secara subjektif berdasarkan harapan pengguna terhadap keunggulan informasi yang diperoleh pada suatu teknologi atau sistem.

Hasil penelitian ini mendukung model DeLone & McLean yang menjelaskan bahwa sukses tidaknya peluncuran suatu aplikasi/ sistem salah satunya ialah kualitas informasi. Berbicara terkait aplikasi tentunya berhubungan dengan informasi yang dihasilkan dari aplikasi tersebut, sehingga kualitas

informasi tentunya menjadi hal penting guna menunjang keefektifan teknologi atau dalam hal ini aplikasi *e-bupot* unifikasi.

Hasil temuan yang ada di dalam kesempatan ini berhasil sejalan dengan hasil-hasil temuan yang ada pada waktu sebelumnya yang dilakukan oleh Raharjo dkk. (2016) dengan penggunaan aplikasi sistem informasi SDM, penelitian Seta et al. (2018) dengan aplikasi *e-learning*, penelitian Seliana, et al. (2020) yang menggunakan aplikasi *e-learning*, Suparwo, et al. (2021) yang menemukan bahwa kualitas informasi berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi.

Kualitas Sistem dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa kualitas sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Dalam hal ini juga, maka kualitas sistem berhasil dinilai sebagai bagian yang tampak dari model kesuksesan yang ada pada sistem informasi yang ada pada model DeLone dan McLean.

Hasil penelitian ini mendukung model DeLone & McLean yang menjelaskan terkait kesuksesan suatu aplikasi atau teknologi salah satunya adalah kualitas sistem. Kualitas sistem diasosiasikan dengan bagaimana kinerja dari sistem itu sendiri (DeLone & McLean, 2003). Berbicara terkait aplikasi tentunya berhubungan dengan sistem, sehingga kualitas sistem menjadi hal penting dalam menunjang efektivitas dari sistem tersebut.

Riset ini memperoleh temuan yang searah dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Karina dan Binsar (2022) dalam penelitiannya menggunakan aplikasi *e-bupot* 23/26, penelitian Raharjo dkk. (2016) yang menggunakan aplikasi sistem informasi sumber daya manusia, Andarwati & Jatmika (2017) yang dalam penelitiannya menggunakan teknologi di sektor UKM, Baikhuni (2018) dalam penelitiannya menggunakan aplikasi *e-filling*, Agustina & Sutinah (2019) yang menggunakan aplikasi *mobile* penerimaan mahasiswa baru, dan Prasetyo et.al. (2021) dalam penelitiannya menggunakan

aplikasi *e-learning* yang menemukan bahwa kualitas sistem memiliki pengaruh terhadap penggunaan sistem.

Kualitas Layanan dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi E-bupot Unifikasi

Penelitian ini memperoleh hasil dengan menemukan kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Dalam hal ini, maka kualitas layanan pajak mampu diungkapkan untuk dinilai sebagai suatu tahapan atau proses dengan adanya pemberian bantuan kepada pihak wajib pajak dengan memakai cara tertentu yang membutuhkan adanya kepekaan dan juga jalinan atau hubungan secara interpersonal agar mampu tercapainya tingkat kepuasan dan juga tampak hasil yang memperlihatkan keberhasilan.

Hasil penelitian ini mendukung model DeLone & McLean yang menjelaskan bahwa kesuksesan penerapan suatu aplikasi dapat dilihat dari kualitas layanan aplikasi tersebut. Kualitas layanan merupakan bagian dari model kesuksesan sistem informasi model DeLone dan McLean.

Hasil riset ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Raharjo dkk. (2016) dalam penelitiannya yang menggunakan sistem informasi sumber daya manusia, Aldholay et al. (2018) dengan penggunaan *online learning usage*, Baikhuni (2018) dalam penelitiannya menggunakan aplikasi *e-filling*, penelitian Agustina & Sutinah (2019) dengan aplikasi mobile penerimaan mahasiswa baru, dan Alfaki (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa kualitas layanan memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi.

Computer Self-Efficacy atas Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi E-bupot Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa *computer self-efficacy* mampu memperkuat hubungan persepsi kemudahan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Dalam hal ini, penggunaan *e-bupot* unifikasi yang berbasis *online* dan sistem

tentunya persepsi kemudahan akan menjadi pertimbangan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Kemudahan penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi yang berbasis *online* tentunya membutuhkan kemampuan yang memadai terkait mengoperasikan komputer oleh pengguna, sehingga keyakinan diri akan kemampuan komputer dapat mempengaruhi persepsi kemudahan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi.

Hasil penelitian ini mendukung teori kognitif sosial yang menjelaskan mengenai kepercayaan diri seseorang dalam berperilaku yang dimana dalam penelitian ini perilaku menggunakan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Naviera (2017) dengan penggunaan sistem informasi akademik mahasiswa dan penelitian Sarifuddin (2022) dengan menggunakan sistem keuangan desa.

Computer Self-Efficacy atas Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi E-bupot Unifikasi

Hasil penelitian menunjukkan hasil kalau *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi pengaruh persepsi kegunaan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Secara teori dijelaskan bahwa kegunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi akan dapat diterima apabila pengguna dapat mengoperasikan komputer karena sistem ini berbasis *online* yang harus dioperasikan melalui komputer, sehingga keyakinan diri akan kemampuan mengoperasikan komputer sangat penting dalam mempengaruhi persepsi kegunaan dan efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi ini. Sementara itu yang terjadi di lapangan bahwa keyakinan diri menggunakan komputer tidak selalu memperkuat maupun memperlemah hubungan kegunaan sistem dengan efektivitas sistem.

Computer Self-Efficacy atas Pengaruh Kualitas Informasi Terhadap Efektivitas Penggunaan Aplikasi E-bupot Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu

memoderasi hubungan kualitas informasi terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Secara teori dijelaskan bahwa kualitas suatu informasi akan diketahui melalui pengoperasian yang dilakukan oleh pengguna, sehingga keyakinan diri terhadap kemampuan mengoperasikan komputer menjadi penting dalam kaitan kualitas informasi dengan efektivitas penggunaan sistem. Sementara itu, yang terjadi di lapangan menunjukkan hal yang berbeda yang dimana keyakinan diri menggunakan sistem tidak dapat memberikan dampak atas hubungan informasi yang dihasilkan sistem dengan efektif tidaknya sistem tersebut.

Computer Self-Efficacy atas Pengaruh Kualitas Sistem dan Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Hasil penelitian menemukan *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan kualitas sistem terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Secara teori dijelaskan bahwa kualitas suatu sistem diketahui melalui kemampuan pengguna dalam mengoperasikan sistem tersebut. Sementara itu, yang terjadi di lapangan bahwa keyakinan diri wajib pajak dalam menggunakan komputer atau suatu teknologi tidak selalu berdampak pada hubungan kualitas sistem dengan efektif tidaknya suatu aplikasi digunakan.

Computer Self-Efficacy atas Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Efektivitas Penggunaan Aplikasi *E-bupot* Unifikasi

Hasil penelitian menemukan bahwa *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi hubungan kualitas layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Secara teori dijelaskan bahwa layanan yang baik dapat tercipta dari penggunaan aplikasi dengan pengoperasian komputer yang memadai, sehingga kemampuan akan penggunaan komputer sangat penting dalam mempengaruhi kualitas layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. Akan tetapi, yang terjadi di lapangan bahwa dengan keyakinan diri wajib pajak menggunakan komputer tidak

memberikan dampak pada hubungan kualitas layanan dengan efektif tidaknya suatu aplikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Riset ini mendapatkan beberapa temuan yang dirangkum dalam simpulan ini yakni persepsi kemudahan, kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sedangkan persepsi kegunaan tidak berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi. *Computer self-efficacy* mampu memperkuat pengaruh persepsi kemudahan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi, sedangkan *computer self-efficacy* tidak mampu memoderasi pengaruh persepsi kegunaan, kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *e-bupot* unifikasi.

Bagi WP yang teregistrasi pada KPP Madya Denpasar diharapkan dapat menggunakan aplikasi *e-bupot* unifikasi dengan pertimbangan bahwa aplikasi ini memiliki kegunaan yang bagus dan mudah dalam pengaplikasiannya. Bagi KPP diharapkan dapat memberikan sosialisasi yang baik terhadap wajib pajak agar tidak terjadinya kesalahan-kesalahan fatal dalam pelaporan pajak melalui *e-bupot* unifikasi. Peneliti selanjutnya dapat meneliti terkait aplikasi-aplikasi lainnya yang ada dalam dunia perpajakan saat ini. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel moderasi lain sesuai dengan fenomena yang terjadi pada saat itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agreta, Atik. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat dalam Meningkatkan Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Mahasiswa S1 IAIN Purwokerto Tahun Angkatan 2017-2020)*. Skripsi. IAIN Purwokerto.
- Agustina, N., & Sutinah, E. (2019). Model Delone dan McLean Untuk Menguji Kesuksesan Aplikasi Mobile Penerimaan Mahasiswa Baru. *InfoTekJar (Jurnal Nasional*

- Informatika Dan Teknologi Jaringan*), 3(2), 76–82. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i2.1008>
- Alfaki, I. A. (2021). DeLone and McLean Information Systems Success Model in a Blended-Learning Context. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 17(4). <https://doi.org/10.4018/ijicte.20211001.0a18>
- Andarwati, M., & Jatmika, D. (2017). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Penerimaan Teknologi Di Sektor Ukm Dengan Pendekatan Model Tam. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 962–956.
- Baikhuni, J.E. (2018). Pengaruh Kualitas Layanan dan Kualitas Sistem Terhadap Minat Penggunaan E-Filling dengan Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai Variabel Intervening. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The Delone And Mclean Model Of Information Systems Success: A Ten-Year Update. *Journal of Management Information Systems*, 19(4), 9–30. <https://doi.org/10.1080/07421222.2003.11045748>
- Desita, W., & G.A.K. Rencana S.D. (2022). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash pada Aplikasi Dompot Elektronik (E-Wallet). *Jurnal Akuntansi Profesi*, 13(1), 115-124
- Ernawati, M., Eni H.H., & Daning N.S. (2021). Penerapan DeLone and McLean Model untuk Mengukur Kesuksesan Aplikasi Akademik Mahasiswa Berbasis Mobile. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(1).
- Ernawati, N. & Lina N. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2), 27-37.
- Fadlan, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking (Studi pada Mahasiswa Pengguna Mobile Banking Universitas Brawijaya)*. Skripsi. Universitas Brawijaya
- Karina, M., & H Simanjuntak, D. B. (2022). Efektivitas Penggunaan E-bupot 23/26. *Media Riset Akuntansi, Auditing & Informasi*, 22(1), 157–170. <https://doi.org/10.25105/mraai.v22i1.12627>
- Mahmoodi, Z., Esmaelzadeh-Saeieh, S., Lotfi, R., Baradaran Eftekhari, M., Akbari Kamrani, M., Mehdizadeh Tourzani, Z., & Salehi, K. (2017). The Evaluation Of A Virtual Education System Based on The Delone And Mclean Model: A Path Analysis. *F1000Research*, 6(0), 1–11. <https://doi.org/10.12688/f1000research.12278.1>
- Naviera, W. (2017). *Pengaruh Computer Self-Efficacy, Computer Anxiety dan Attitude pada System Use dan Dampaknya Terhadap User Satisfaction dan Individual Impact*. Tesis. Universitas Brawijaya.
- Pangastuti, T. (2021). *Realisasi Penerimaan Pajak di KPP Madya Denpasar Capai 67%*. website: <https://investor.id/business/269649/realisasi-penerimaan-pajak-di-kpp-madya-denpasar-capai-67>
- Prasetyo, Y. T., Ong, A. K. S., Concepcion, G. K. F., Navata, F. M. B., Robles, R. A. V., Tomagos, I. J. T., Young, M. N., Diaz, J. F. T., Nadlifatin, R., & Redi, A. A. N. P. (2021). Determining Factors Affecting Acceptance Of E-Learning Platforms During The Covid-19 Pandemic: Integrating Extended Technology Acceptance Model And Delone & Mclean Is Success Model. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15),

- 1–16.
<https://doi.org/10.3390/su13158365>
- Raharjo, B., Adi Nugroho, H., & Wahyu Winarno, W. (2016). Analisis Faktor Determinan Penggunaan Sistem Informasi Sumber Daya Manusia Dan Implikasinya Terhadap Reformasi Birokrasi Pada BPK RI. *Jurnal Informatika*, 10(1), 1149–1155. <https://doi.org/10.26555/jifo.v10i1.a3346>
- Rahmady, Daeng R. (2022). *Pengaruh Penggunaan E-Filing, E-Billing, E-SPT Dan E-bupot Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak*. 4, 12–17. <https://doi.org/10.20885/ncaf.vol4.art3>
- Rianus. (2021). *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Kualitas Informasi dan Kepuasan Terhadap Penggunaan E-Filling dengan Pemahaman Internet sebagai Variabel Moderating*.
- Robaniyah, L. & Heny K. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO. *Journal Image*, 10(1), 53-62.
- Sarifudin, E.F. (2022). *Pengaruh Computer Knowledge, Training, dan Computer Self-Efficacy Terhadap Efektivitas Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) di Kabupaten Pangkajene*. Skripsi. Universitas Hasanuddin.
- Seliana, N., Suroso, A. I., & Yuliati, L. N. (2020). Evaluation of E-Learning Implementation in the University Using Delone and Mclean Success Model. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 18(2), 345–352. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2020.018.02.15>
- Seta, H. B., Wati, T., Muliawati, A., & Hidayanto, A. N. (2018). E-Learning Success Model: An Extension of Delone & Mclean Is' Success Model. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Informatics*, 6(3). <https://doi.org/10.11591/ijeie.v6i3.505>
- Suparwo, A., & Penny R. (2021). Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Informasi dan Kepercayaan Pelanggan Terhadap Minat Beli Online di Lazada. *Jurnal Perkusi*, 1(4).
- Tambun, S., & Permana, M. F. N. (2019). Pengaruh E Faktor Host To Host dan E Bukpot Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak yang Dimoderasi Oleh Pengawasan Internal. *Media Akuntansi Perpajakan*, 4(2), 11–23. <http://journal.uta45jakarta.ac.id/index.php/MAP/article/view/2906>
- Triana, K.S., P.S. Kurniawan, P.E.D.M. Dewi. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Computer Self Efficacy, dan Kesesuaian Tugas Terhadap Penggunaan Sistem Keuangan Desa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 9(3).
- Wardhana, R.S. (2020). Studi Keperilakuan Penggunaan Aplikasi ATLAS dan Pengaruhnya Pada Kualitas Audit. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 9(2).
- Wasita, A.H. (2022). *Analisis Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Biaya, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Keamanan dan Privasi Terhadap Penggunaan Shopee Paylater di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Wiratama, K., & N.L.G. Erni. (2022). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Akuntansi dan Kompatibilitas Terhadap Minat UMKM dalam Menggunakan Aplikasi Si Apik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 13(1), 58-69