

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1.1.1 Profil Singkat PT INTENS**

PT Inti Konten Indonesia selanjutnya disebut PT INTENS merupakan salah satu anak usaha PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero) atau PT INTI (Persero), didirikan pada tahun 2010 dengan kepemilikan saham 99% oleh atau dan 1% oleh PT Widya Bhakti INTI (WBI). PT INTENS terletak di Gedung Kantor Pusat PT INTI (Persero) Lantai 2 Jl. Moh. Toha No. 77 Bandung.



Gambar 1.1. Logo Perusahaan

Sumber: Dokumen Internal PT INTENS

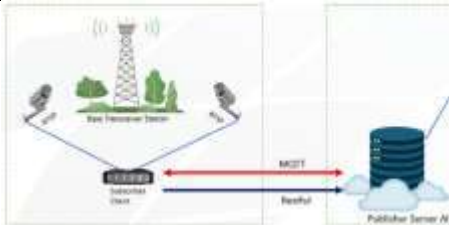
PT INTI (Persero) adalah badan usaha milik negara dengan kepemilikan saham 100% oleh Pemerintah Republik Indonesia. Perusahaan yang secara resmi didirikan pada 30 Desember 1974 ini bergerak dalam industri telekomunikasi dan teknologi informasi dengan portofolio bisnis di bidang *Manufacture*, *System Integrator*, dan Digital. Tugas dan fungsi PT INTI (Persero) sebagai produsen perangkat dan infrastruktur telekomunikasi. Pada awal tahun 2002, PT INTI (Persero) menyediakan infrastruktur telekomunikasi terbesar di Indonesia untuk PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (PT TELKOM) dan revitalisasi infrastruktur dari tembaga ke serat optik dalam dekade terakhir. Untuk mendukung pengembangan produk dan jasa sektor digital PT INTI (Persero) memiliki anak usaha yaitu PT INTI Pindad Mitra Sejati (PT IPMS) dan PT Inti Konten Indonesia (PT INTENS).

Melalui PT INTENS, PT INTI mengembangkan jasa konten untuk mendukung perkembangan produk dan jasa sektor digital. Lini bisnis PT INTENS adalah *System Integrator* dan Digital dengan *target buyer* dari sektor perbankan, Badan Usaha Milik Negara (BUMN), dan instansi pemerintah, antara lain melalui produk dan jasa layanan *Mobile Point of Sales (MPOS)* INTIPay, *E-Voting*, e-KTP Reader, dan INTI Cloud.

Gambar 1.2. Produk PT INTENS

| Produk                                                | Gambar                                                                               | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>E-Voting</i>                                       |   | Berangkat dari permasalahan di atas, Balai Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) dan PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero) melakukan Perjanjian Kerja Sama dan Join Development dalam pengembangan Sampai akhir tahun 2020, pelaksanaan Pemilihan kepala daerah dalam hal ini Kepala Desa, telah dilaksanakan di 22 kabupaten dan lebih dari 1000 desa. |
| Automatic Calculation and Recording of Vehicle- Plato |  | Automatic Calculation and Recording of Vehicle- (Penghitung Lalu Lintas Otomatis) adalah sebuah perangkat yang                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                     |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     |                                                                                     | berfungsi untuk menghitung jumlah atau volume kendaraan dengan karakteristik pengemudi Indonesia                                                                                                                                                                                                                                        |
| e-Loket                             |   | <p>ELECTRONIC LOKET (E-Loket) merupakan sebuah layanan sistem yang bertujuan untuk mempermudah proses pengisian data diri saat pembelian tiket kereta. Sistem ini menggunakan perangkat pembaca E-KTP yaitu Identik AE-01. Dengan adanya sistem ini calon penumpang hanya perlu untuk tap E-KTP miliknya di perangkat E-KTP reader.</p> |
| Sistem Transkriptor Manajemen (STM) |  | <p>Sistem Transkriptor Manajemen (STM) merupakan suatu sistem yang dapat manajemen transkripsi dari suatu pembicaraan baik diskusi, wawancara, debat dan lain-lain secara real-time. Sistem</p>                                                                                                                                         |

|                                           |                                                                                      |                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           |                                                                                      | <p>transkriptor manajemen dapat mentranskripsikan dari sumber suara yang berasal dari mikrofon maupun rekaman.</p>                                                                                            |
| Sistem Monitoring Asset (SIMONA)          |    | <p>SIMONA atau Sistem Monitoring Aset Tower BTS adalah sebuah sistem yang memiliki kemampuan untuk menampilkan data perangkat/antena terkini yang terpasang pada setiap Tower BTS.</p>                        |
| Masyarakat Sampah Zero (Masaro)           |  | <p>Masyarakat Sampah Zero (Masaro) merupakan sistem pengolahan sampah untuk mengoptimalkan agar sampah dapat memiliki nilai ekonomis dan menjadi profit center dengan system pilah, angkut, proses, jual.</p> |
| Intern Hospital Information System (IHIS) |  | <p>IHIS (Intens Hospital Information System) merupakan Suatu Sistem Teknologi Informasi Komunikasi yang Memproses dan Mengintegrasikan</p>                                                                    |

|  |  |                                                                                                                                                                                               |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | Seluruh Alur Proses<br>Bisnis Layanan<br>Kesehatan menjadi<br>Web Apps, yang<br>memudahkan proses<br>pengembangan dan<br>kustomisasi dan mudah<br>diakses secara live oleh<br>para eksekutif. |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

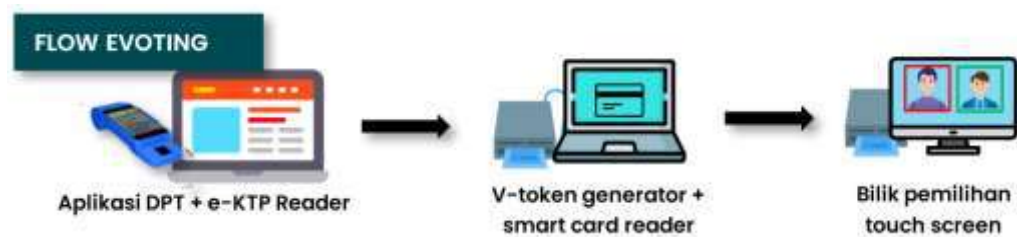
Sumber: Dokumen Internal PT INTENS

Perolehan Kontrak Penjualan Konsolidasian tahun 2023 untuk portofolio Digital tercatat sebesar Rp 3,78 miliar, terutama berasal dari proyek Jasa Integrasi Rp 3,69 miliar, *E-Voting* Rp 64,00 juta, dan proyek lainnya senilai Rp 3,00 juta. Realisasi Penjualan Digital sebesar Rp 4,59 miliar, terutama berasal dari proyek Jasa Integrasi Rp 4,48 miliar, *E-Voting* Rp 64,00 juta, *Mobile Point of Sales* (MPOS) Rp 28,32 juta, e-KTP Reader Rp 13,00 juta, dan proyek lainnya senilai Rp 2,65 juta. Pada tahun 2023 PT INTENS mencatat Laba sebesar Rp 217,46 juta.

Produk dan jasa yang masih terus dikembangkan PT INTENS antara lain: *E-Voting*, Sistem Monitoring Aset (SIMONA), e-Loket, Penghitung Lalu Lintas Otomatis (PLATO), *INTI Cloud & Apps*, *Integrated Single Platform*, *Intens Hospital Information System* (IHIS), SPBE KOMINFO, *Data Compression*, Pengolahan Sampah MASARO, e-Drives, Jasa Aktivasi Icon+, Sentralisasi Aplikasi *SIM Online* Terpusat, dan lain-lain.

*E-Voting* merupakan produk unggulan dari PT Inti Konten Indonesia (INTENS) yang dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam penyelenggaraan pemilihan berbasis digital. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi proses demokrasi, sekaligus meminimalkan potensi kecurangan dan kesalahan manual dalam pemungutan suara. Dengan mengintegrasikan teknologi biometrik, kartu pintar, dan layar sentuh interaktif, *E-Voting* dari PT INTENS memberikan pengalaman pemilihan yang modern, cepat, dan ramah pengguna. Keunggulan lainnya

terletak pada tingkat keamanan data yang tinggi, kemampuan rekapitulasi suara secara real-time, serta fleksibilitas sistem yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pemilihan, baik skala lokal maupun nasional. Produk ini menunjukkan komitmen PT INTENS dalam mendukung transformasi digital pemerintahan serta memperkuat partisipasi publik melalui teknologi yang andal dan terpercaya. Berikut ini merupakan langkah penggunaan evoting dalam implementasi proses pemilu:



Gambar 1.3 Proses Penggunaan Evoting

Sumber:PT INTENS

Langkah pertama yang dilakukan pemilih dalam sistem E-Voting adalah melalui proses verifikasi identitas untuk memastikan keabsahan dan mencegah adanya pemilih ganda. Pemilih datang ke Tempat Pemungutan Suara (TPS) dan menyerahkan KTP elektronik (KTP-el) kepada petugas verifikator. Selanjutnya, pemilih diminta untuk menempelkan sidik jarinya pada alat pembaca KTP-el (KTP-el Reader). Sistem secara otomatis mencocokkan data identitas yang tercantum dalam KTP-el dengan biometrik sidik jari yang direkam, guna memastikan bahwa pemilih tersebut benar-benar terdaftar dalam daftar pemilih tetap dan belum memberikan suara sebelumnya. Jika pemilih tidak membawa KTP-el, maka petugas akan melakukan pencarian data secara manual melalui surat undangan atau daftar pemilih sebagai alternatif identifikasi.

Setelah berhasil melalui tahap verifikasi, pemilih akan diberikan kartu pintar (smartcard) yang berfungsi sebagai surat suara elektronik. Kartu ini berisi informasi yang akan mengaktifkan sistem pemilihan di bilik suara. Di dalam bilik suara, pemilih menempelkan kartu pintar tersebut ke perangkat pembaca yang telah disediakan. Setelah itu, sistem akan secara otomatis

menampilkan daftar kandidat kepala desa pada layar sentuh. Pemilih kemudian memilih kandidat pilihannya dengan menyentuh nama atau foto kandidat yang diinginkan pada layar, lalu mengonfirmasi pilihannya untuk memastikan tidak terjadi kesalahan.

Setelah pemilih menyelesaikan proses pemilihan, sistem secara otomatis mencetak struk sebagai bukti bahwa suara telah berhasil direkam dalam sistem. Struk ini tidak memuat informasi tentang siapa yang dipilih, tetapi hanya sebagai bukti partisipasi dan validitas suara yang sah. Pemilih kemudian menyerahkan kembali kartu pintar kepada petugas sebelum meninggalkan TPS. Seluruh proses ini dirancang untuk berlangsung dengan cepat, aman, dan akurat, sekaligus menjaga kerahasiaan dan integritas suara pemilih

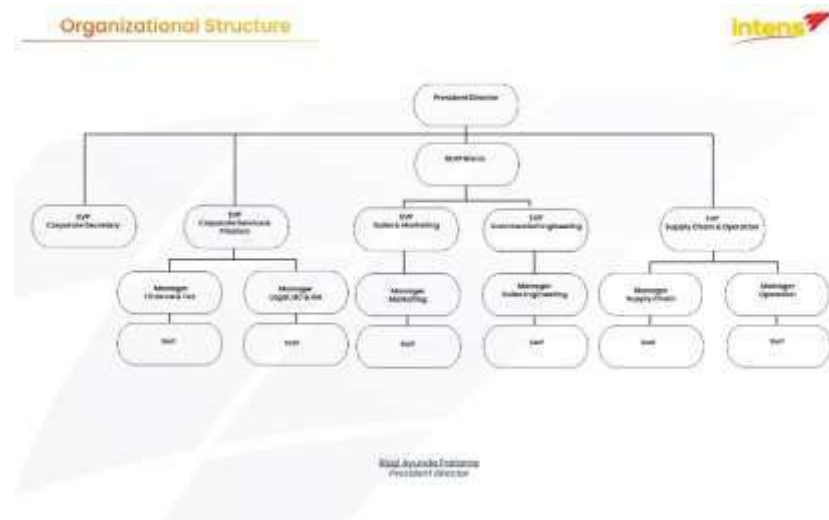
#### **1.1.2 Visi dan Misi PT INTENS**

Visi PT INTENS adalah Menjadi lengan digital untuk industri multi vertikal.

Misi:

1. Mengaplikasikan dan mengimplementasikan transformasi digital dalam bisnis pelanggan;
2. Berkolaborasi dengan mitra strategis digital sebagai R&D eksternal;
3. Mempersiapkan talenta digital untuk membangun industri yang berkelanjutan;

### 1.1.3 Struktur Organisasi PT INTENS



Gambar 1.4 Struktur Organisasi PT INTENS  
Sumber: Dokumen Internal PT INTENS

### 1.2. Latar Belakang Penelitian

Indonesia melaksanakan pemilihan umum (Pemilu) setiap lima tahun sekali berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 2017 Tentang Pemilihan Umum. Pemilu di Indonesia telah melalui perjalanan panjang yang mencerminkan perkembangan sistem demokrasi. Dimulai pada tahun 1955, pemilu Indonesia mengalami berbagai perubahan signifikan dari waktu ke waktu, dengan fokus pada peningkatan partisipasi dan transparansi dalam proses pemilihan. Pada tahun 1998, terjadi perubahan besar yang memberikan ruang lebih luas bagi partisipasi rakyat dalam pemilu. Salah satu tonggak penting dalam perjalanan pemilu Indonesia adalah penerapan pemilihan presiden secara langsung yang dimulai pada tahun 2004, yang memberikan kendali penuh kepada masyarakat dalam menentukan pemimpin nasional. Beberapa Pemilu yang dilaksanakan antara lain Pemilihan Presiden (Pilpres), Pemilihan Gubernur (Pilgub), Pemilihan Walikota atau Bupati (Pilkada), serta Pemilihan Kepala Desa (Pilkades). Prinsip dasar yang dijunjung tinggi dalam penyelenggaraan pemilu di Indonesia adalah "LUBER JURDIL," yang merupakan singkatan dari langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Saat ini, semua jenis pemilu tersebut masih dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan surat suara. Meskipun sistem pemilu konvensional telah diterapkan selama



bertahun-tahun, masih ada sejumlah tantangan yang perlu diselesaikan, seperti risiko kesalahan dalam verifikasi data pemilih, potensi kecurangan dalam tahap penghitungan suara, dan tingginya biaya serta waktu yang dibutuhkan untuk proses rekapitulasi suara, yang sering kali membuka peluang terjadinya kecurangan. Selain itu, kompleksitas proses manual yang melibatkan banyak pihak juga dapat meningkatkan potensi kesalahan dan manipulasi data dalam setiap tahap pemilu. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang ada masih memiliki kelemahan yang perlu diperbaiki agar proses pemilu dapat berjalan lebih efisien dan transparan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pada tahun 2013, Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) yang kemudian berubah nomenklatur menjadi Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) bersama PT INTI (Persero) mengembangkan sistem pemungutan suara elektronik atau *E-Voting* sebagai solusi inovatif. Implementasi awal *E-Voting* dilakukan pada tingkat Pilkadaes sebagai langkah uji coba untuk menilai efektivitas dan penerimaan teknologi ini. *E-Voting* menawarkan sejumlah keunggulan, seperti proses pemilu yang lebih cepat, akurasi yang lebih tinggi, pengurangan suara rusak, eliminasi duplikasi data pemilih, serta efisiensi biaya dalam jangka panjang. Teknologi ini mencerminkan upaya Indonesia untuk mengadopsi inovasi guna menciptakan proses demokrasi yang lebih modern, transparan, dan adil. Penerapan *E-Voting* menjadi langkah penting dalam menjawab kebutuhan sistem pemilu yang efisien dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendukung terwujudnya demokrasi yang berkelanjutan di Indonesia.

Dalam kolaborasi ini, BRIN bertindak sebagai penyedia teknologi, sementara PT INTI (Persero) bertanggung jawab atas sosialisasi dan implementasi di lapangan. Kesepakatan ini membuka peluang bisnis bagi PT INTI (Persero) untuk mengkomersialisasikan pelaksanaan *E-Voting* di seluruh Indonesia. Dalam rangka menjalankan program transformasi perusahaan, PT INTI (Persero) telah mengalihkan seluruh kegiatan usaha produk digital ke anak perusahaannya. Langkah strategis ini memungkinkan PT INTI (Persero) untuk fokus pada pengembangan dan manufaktur perangkat teknologi informasi (IT), yang kini menjadi inti dari bisnis utamanya. Sejalan dengan ini, PT INTENS, yang merupakan anak usaha PT INTI (Persero), ditunjuk sebagai satu-satunya pemegang

hak lisensi eksklusif untuk memasarkan produk *E-Voting* dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) di Indonesia. Dengan posisi ini, PT INTENS bertanggung jawab penuh atas pengembangan pasar serta penerapan teknologi *E-Voting* di berbagai sektor, yang diharapkan dapat mendukung inovasi dalam sistem pemilihan elektronik di Indonesia. *E-Voting* mulai dikomersialisasi oleh PT INTENS di tahun 2016. Hingga tahun 2021 *E-Voting* telah diterapkan di 1.728 desa yang tersebar di 25 kabupaten di Indonesia. Berikut ini merupakan data detail pelaksanaan *E-Voting* di seluruh Indonesia per kabupaten:

Tabel 1.1 Jumlah Implementasi *E-Voting* Di Seluruh Indonesia

| No     | Nama Kabupaten  | Total Desa | Tahun Pelaksanaan            |
|--------|-----------------|------------|------------------------------|
| 1      | Agam            | 88         | 2017, 2019, 2021             |
| 2      | Bantaeng        | 55         | 2015, 2017, 2019, 2021       |
| 3      | Banyuasin       | 341        | 2015, 2017, 2020, 2021       |
| 4      | Batanghari      | 109        | 2016, 2018, 2020             |
| 5      | Boalemo         | 64         | 2015, 2017, 2019             |
| 6      | Bogor           | 2          | 2017, 2018                   |
| 7      | Boyolali        | 97         | 2013, 2016, 2017, 2019       |
| 8      | Empat Lawang    | 101        | 2015                         |
| 9      | Indragiri Hulu  | 4          | 2017, 2019                   |
| 10     | Jembrana        | 2          | 2013                         |
| 11     | Lumajang        | 3          | 2019                         |
| 12     | Luwu Utara      | 3          | 2018                         |
| 13     | Magetan         | 18         | 2019                         |
| 14     | Mempawah        | 61         | 2017, 2018, 2020             |
| 15     | Musi Rawas      | 220        | 2013, 2014, 2016, 2017, 2020 |
| 16     | Oku Timur       | 8          | 2019                         |
| 17     | Pemalang        | 201        | 2016, 2018, 2020             |
| 18     | Sarolangun      | 101        | 2018, 2020                   |
| 19     | Sidoarjo        | 32         | 2018, 2020                   |
| 20     | Situbondo       | 5          | 2019                         |
| 21     | Sleman          | 82         | 2020, 2021                   |
| 22     | Toraja Utara    | 87         | 2019                         |
| 23     | Barito Kuala    | 43         | 2021                         |
| 24     | Indragiri Hilir | 1          | 2021                         |
| Jumlah |                 | 1728       |                              |

Sumber: Data Sekunder

Jumlah ini masih tergolong kecil jika dibandingkan dengan total 83.820 desa yang ada di seluruh Indonesia (BPS, 2021). Rata-rata, hanya sekitar 192 desa yang

menerapkan *E-Voting* per tahun, sehingga pangsa pasar PT INTENS dalam sembilan tahun terakhir hanya mencapai 2,06% dari potensi pasar yang tersedia. Angka ini menggambarkan rendahnya tingkat adopsi *E-Voting* meskipun teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan akurasi, efisiensi, dan keamanan dalam proses pemilu, khususnya pada tingkat pemilihan kepala desa (Pilkades). Penetrasi pasar yang rendah ini menunjukkan perlunya peningkatan strategi pemasaran dan pemahaman terhadap kebutuhan pemangku kepentingan, terutama mengingat PT INTENS merupakan satu-satunya pemain di industri ini.

Dari 192 desa yang telah menerapkan *E-Voting* sampai dengan tahun 2021 dalam Pilkades, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kabupaten dengan jumlah desa dan jumlah pemilih terbanyak yang dilakukan serentak. Kabupaten Sleman memiliki luas wilayah 574,82 Km<sup>2</sup> dengan populasi 1.118.353 dan kepadatan 1.900/ Km<sup>2</sup>. Kabupaten Sleman melaksanakan Pilkades serentak tahun 2020, namun karena terhambat pandemi Covid-19 maka pelaksanaan ditunda dan baru dilaksanakan pada 30 Agustus 2021. Pilkades serentak di Kabupaten Sleman digelar di 35 desa di 912 TPS. Jumlah calon kepala desa yang maju dan sudah ditetapkan sebanyak 160 calon. Adapun jumlah total pemilih sebanyak 322.433 orang (KPU, 2021). Berikut ini merupakan data implementasi *E-Voting* di Kabupaten Sleman per desa:

Tabel 1.2: Jumlah Implementasi *E-Voting* Di Kabupaten Sleman

| No | Nama Kalurahan | Kecamatan | Tempat Pemungutan Suara | Daftar Pemilih Tetap |
|----|----------------|-----------|-------------------------|----------------------|
| 1  | Ambarketawang  | Gamping   | 42                      | 16,041               |
| 2  | Nogotirto      | Gamping   | 35                      | 13,144               |
| 3  | Trihanggo      | Gamping   | 35                      | 12,746               |
| 4  | Sidoarum       | Godean    | 33                      | 11,986               |
| 5  | Sumbersari     | Moyudan   | 17                      | 6,267                |
| 6  | Sendangagung   | Minggir   | 17                      | 6,314                |
| 7  | Margodadi      | Seyegan   | 18                      | 6,954                |
| 8  | Margokaton     | Seyegan   | 16                      | 5,937                |
| 9  | Margomulyo     | Seyegan   | 25                      | 9,556                |
| 10 | Sendangadi     | Mlati     | 35                      | 12,464               |
| 11 | Tlogoadi       | Mlati     | 24                      | 9,570                |

|    |               |            |     |         |
|----|---------------|------------|-----|---------|
| 12 | Tirtoadi      | Mlati      | 21  | 8,153   |
| 13 | Maguwoharjo   | Depok      | 68  | 24,968  |
| 14 | Condongcatur  | Depok      | 82  | 29,816  |
| 15 | Sendangtirto  | Berbah     | 34  | 12,895  |
| 16 | Jogotirto     | Berbah     | 22  | 8,165   |
| 17 | Wukirharjo    | Prambanan  | 6   | 2,060   |
| 18 | Gayamharjo    | Prambanan  | 10  | 3,581   |
| 19 | Madurejo      | Prambanan  | 27  | 10,084  |
| 20 | Bokoharjo     | Prambanan  | 24  | 8,887   |
| 21 | Bimomartani   | Ngemplak   | 15  | 5,631   |
| 22 | Sariharjo     | Ngaglik    | 41  | 14,763  |
| 23 | Sardonoharjo  | Ngaglik    | 39  | 14,305  |
| 24 | Donoharjo     | Ngaglik    | 19  | 6,958   |
| 25 | Tridadi       | Sleman     | 30  | 10,887  |
| 26 | Trimulyo      | Sleman     | 19  | 7,094   |
| 27 | Banyurejo     | Tempel     | 15  | 5,828   |
| 28 | Margorejo     | Tempel     | 22  | 8,011   |
| 29 | Lumbungrejo   | Tempel     | 16  | 5,765   |
| 30 | Bangunkerto   | Turi       | 18  | 6,901   |
| 31 | Wonokerto     | Turi       | 21  | 7,885   |
| 32 | Candibinangun | Pakem      | 15  | 4,915   |
| 33 | Umbulharjo    | Cangkrikan | 10  | 3,902   |
|    |               | Jumlah     | 871 | 322,433 |

Sumber: Data Sekunder

Penyelenggaraan Pilkades dengan *E-Voting* secara akurat, akuntabel, efektif, dan efisien di Kabupaten Sleman merupakan poin positif untuk memperkuat *Value* produk *E-Voting* PT INTENS. Penggunaan teknologi *E-Voting* ini juga diharapkan dapat mendorong partisipasi pemilih, khususnya di tingkat daerah, seperti pada pemilihan kepala desa (Pilkades). Pada tahun 2021, Kabupaten Sleman mengimplementasikan *E-Voting* secara serentak dalam Pilkades, menjadikannya salah satu langkah penting dalam adopsi teknologi di bidang pemilihan umum di tingkat desa. Meskipun telah diterapkan di lebih dari seribu desa, pangsa pasar *E-Voting* masih sangat kecil jika dibandingkan dengan total desa di Indonesia. Pada tahun 2021, *E-Voting* baru diterapkan di 1.728 desa dari total 83.820 desa yang ada, yang berarti penetrasi pasar hanya sekitar 2,06%. Meskipun penggunaan teknologi *E-Voting* sebagai solusi dalam sistem pemilihan umum telah diperkenalkan di Indonesia sejak tahun 2013, adopsinya masih terbatas dan belum mencapai

penetrasi yang signifikan di seluruh daerah. Hal ini menunjukkan adanya gap yang signifikan antara potensi teknologi ini dengan tingkat adopsinya.

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri atas berbagai macam budaya. Penerapan *E-Voting* menghadapi kendala geografis serta keterbatasan infrastruktur teknologi dan informasi. Selain itu, dibutuhkan kesiapan sumber daya manusia yang andal untuk mengelola teknologi baru. Keamanan privasi data pemilih juga menjadi aspek krusial yang dapat memengaruhi keberhasilan sistem ini. Lebih lanjut, tingkat kepercayaan publik terhadap teknologi, khususnya terkait transparansi dan akurasi hasil pemilu, merupakan tantangan utama yang perlu diatasi agar sistem *E-Voting* dapat diterima secara luas.

Adanya wacana penerapan sistem pemilihan kepala daerah (Pilkada) yang dipilih oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) memiliki tantangan tersendiri terkait keberlanjutan dan efektivitasnya. Meskipun *E-Voting* dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam proses pemilihan, perubahan mekanisme pemilihan kepala daerah dari pemilihan langsung oleh rakyat menjadi pemilihan oleh DPRD dapat memengaruhi legitimasi dan partisipasi publik dalam proses demokrasi. Menurut analisis yang dilakukan oleh Kusuma (2022), perubahan ini berisiko mengurangi hak pilih masyarakat dan dapat membuka celah bagi praktik korupsi, sehingga dapat merusak legitimasi kepala daerah yang terpilih.

Selain itu, penerapan *E-Voting* tidak terbatas hanya pada Pilkades atau Pilkada. Sistem ini dapat diadaptasi untuk berbagai jenis pemilihan lainnya, seperti pemilihan legislatif, pemilihan umum presiden, atau pemilihan anggota DPRD. Implementasi *E-Voting* dalam berbagai jenis pemilihan dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya logistik, dan mempercepat proses penghitungan suara. Namun, penerapannya memerlukan kesiapan infrastruktur teknologi, regulasi yang jelas, dan tingkat kepercayaan publik yang tinggi terhadap sistem tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2022), meskipun *E-Voting* menawarkan berbagai manfaat, tantangan dalam regulasi dan implementasi tetap menjadi perhatian utama dalam adopsi teknologi ini. Dengan berbagai tantangan tersebut, penelitian mengenai penerapan *E-Voting* menjadi penting untuk menjawab

bagaimana teknologi dapat diadaptasi dalam lingkup Indonesia yang beragam dan kompleks.

Dalam Rapat Koordinasi Digitalisasi Pemilu untuk Digitalisasi Indonesia secara hibrida dari Bali pada 23 Maret 2022, Menkominfo Johnny G. Plate mengemukakan bahwa adopsi teknologi digital dalam pemilu memiliki manfaat untuk mewujudkan efektivitas dan efisiensi dalam proses kontestasi politik yang legitimate, baik dalam tahapan pemilihan, verifikasi identitas pemilihan, pemungutan suara, penghitungan suara, maupun transmisi dan tabulasi hasil pemilu. Hal ini patut menjadi bahan pertimbangan pembuat undang-undang Pemilu. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada tantangan politik dan sosial dari *E-Voting*, sehingga belum banyak membahas secara mendalam peluang penerapan teknologi. Oleh karena itu, kajian ini penting untuk menjembatani *gap* tersebut dan memberikan perspektif baru bagi pembuat kebijakan Pemilu.

Adopsi teknologi *E-Voting* tidak terlepas dari tantangan, termasuk penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. *Technology Acceptance Model* (TAM), yang dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986, menawarkan kerangka teoritis yang dapat digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi baru oleh pengguna. TAM berfokus pada sejumlah variabel utama yang diyakini memengaruhi sikap dan perilaku pengguna terhadap teknologi baru, yang mencakup *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to use* (BIU), dan *Actual System Use* (ASU) (Davis et al., 1989).

Penelitian tentang penerimaan teknologi *E-Voting* menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) telah dilakukan di berbagai lingkup dan lokasi dengan hasil yang beragam. Penelitian oleh Adriansyah et al. (2016) menemukan bahwa faktor kemudahan penggunaan secara signifikan memengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi *E-Voting*. Namun, penelitian ini terbatas pada penerapan TAM versi awal dan fokus pada mahasiswa sebagai responden. Penelitian yang akan dilakukan mengisi *gap* dengan menggunakan TAM 2, yang menghilangkan konstruk *Attitude toward Using*, dan fokus pada

variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention to use*.

*Perceived Ease of Use* (PEOU) atau persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan pengguna bahwa menggunakan teknologi tertentu akan mudah dan tidak memerlukan banyak usaha. Menurut Davis et al. (1989), *Perceived Ease of Use* merujuk pada persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi tersebut mudah digunakan dan dipahami. PEOU menggambarkan bagaimana pengguna (baik pemilih maupun petugas pemilihan) merasa bahwa sistem *E-Voting* dapat digunakan tanpa kesulitan. Semakin mudah suatu teknologi untuk digunakan, maka semakin besar pula kemungkinan pengguna untuk menerimanya. Dalam penelitian ini, PEOU akan dievaluasi untuk menilai sejauh mana kemudahan yang dirasakan memengaruhi adopsi *E-Voting* pada Pilkada di Kabupaten Sleman. Kesesuaian teknologi dengan kebutuhan pengguna juga berperan penting dalam persepsi kemudahan penggunaan. Penelitian (Venkatesh & Bala, 2008) menemukan bahwa kesesuaian teknologi dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan. Menurut penelitian Ramadhan et al., (2024) menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Actual System Use*. Akan tetapi menurut penelitian dari Tyas & Darma (2017) menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual System Use*. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Musriannur, Yasirandi, & Oktaria, 2021) menyatakan bahwa konstruk *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *behavior intention to use*, konstruk *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *attitude toward using*, konstruk *perceived ease to use* berpengaruh terhadap *behavior intention to use*, konstruk *perceived ease to use* berpengaruh terhadap *attitude toward using*. Berdasarkan penelitian dari (Widiyanesti & Reynald, 2016) konstruk *Perceived Usefulness* dan *perceived ease to use* berpengaruh terhadap *behavior intention to use*.

Berbeda dengan isu utama yang muncul dalam implementasi *E-Voting* adalah penerimaan teknologi oleh pengguna, baik pemilih maupun petugas pemilu. Survei dengan beberapa pemangku kepentingan menunjukkan adanya ketidakpastian dan ketidaknyamanan dalam penggunaan teknologi ini. Beberapa pemilih mengeluhkan

bahwa penggunaan *E-Voting* dianggap lebih rumit karena perlu belajar terlebih dahulu khususnya bagi kaum pemilih manula dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih familiar. Dalam survei yang dilakukan oleh Muliati (2019), 35% responden menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan memahami sistem *E-Voting* pada awalnya, meskipun mereka akhirnya bisa menggunakannya setelah beberapa kali percakapan dan instruksi.

Berdasarkan siaran Radio Republik Indonesia (RRI), masyarakat Sleman menyatakan bahwa meskipun baru pertama kali menggunakan sistem *E-Voting*, mereka merasa puas dan tidak mengalami kendala berarti selama proses pemilihan. Dalam laporan tersebut, disebutkan bahwa mayoritas masyarakat menganggap *E-Voting* mudah dipahami karena antarmuka yang intuitif, instruksi yang jelas, dan panduan yang diberikan selama proses berlangsung. Selain itu, responden juga mengungkapkan bahwa *E-Voting* terasa lebih praktis dibandingkan metode manual karena menghemat waktu dan mengurangi kerumitan administratif, seperti pengisian dan perhitungan suara secara manual (RRI, 2024). Hal ini selaras dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), di mana dua faktor utama, yaitu *Perceived Ease of Use* (kemudahan penggunaan) dan *Perceived Usefulness* (kegunaan yang dirasakan), menjadi kunci penerimaan teknologi. Kemudahan memahami sistem dan efisiensi waktu berkontribusi pada tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna. Selain itu, masyarakat juga menyebutkan bahwa proses digital memberikan rasa aman karena data suara langsung terekam secara sistematis, sehingga meminimalkan risiko kesalahan atau manipulasi. Fakta ini memperkuat argumen bahwa *E-Voting* memiliki potensi besar untuk diterima secara luas sebagai solusi modern dalam proses demokrasi. Namun, di tengah percepatan adopsi teknologi, muncul tantangan baru berupa kebutuhan untuk membangun kepercayaan elektronik (*eTrust*).

*eTrust*, atau kepercayaan dalam lingkup elektronik, merujuk pada sejauh mana individu mempercayai teknologi untuk berfungsi sesuai dengan ekspektasi mereka dalam lingkungan digital. *eTrust* mencakup keyakinan masyarakat terhadap aspek-aspek penting seperti keamanan data, transparansi proses, dan integritas sistem. Penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada kemudahan dan kegunaan



teknologi, tanpa mempertimbangkan aspek kepercayaan yang semakin krusial (Komiak & Benbasat, 2006). Penambahan *eTrust* sebagai salah satu variabel dalam penelitian ini merupakan kebaruan (*novelty*) yang memberikan kontribusi signifikan dalam kajian *E-Voting*. Keberadaan *eTrust* sebagai variabel yang dapat memberikan wawasan yang lebih holistik tentang penerimaan teknologi oleh masyarakat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Juhri & Dewi, 2017) menyatakan bahwa *trust* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Juhri & Dewi, 2017) menyatakan bahwa *trust* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude toward using*.

Kepercayaan masyarakat adalah fondasi keberhasilan implementasi teknologi baru, terutama yang berkaitan dengan pemilu. Ketidakpercayaan dapat menjadi penghalang utama dalam penerapan *E-Voting* meskipun teknologi tersebut mudah digunakan dan bermanfaat. Menurut Eid (2011) kegagalan implementasi teknologi diakibatkan oleh ketidakpercayaan terhadap sistem, meskipun secara teknis sistem tersebut sudah terbukti andal. Penambahan *eTrust* dalam model penelitian menciptakan pendekatan yang tidak hanya teknis tetapi juga sosial, sehingga dapat menjelaskan lebih baik bagaimana masyarakat berinteraksi dengan teknologi dalam lingkup demokrasi.

*Perceived Usefulness* (PU) atau persepsi kegunaan adalah keyakinan bahwa menggunakan teknologi tersebut akan meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat nyata. *Perceived Usefulness* merujuk pada persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi dapat meningkatkan produktivitas atau kinerja peneliti dalam pekerjaan atau tugas tertentu (Davis, 1989). Dalam *E-Voting*, PU menggambarkan seberapa besar pengguna merasa bahwa sistem ini efektif dan efisien dalam proses pemilihan dibandingkan metode konvensional. Jika pengguna yakin bahwa *E-Voting* membawa manfaat seperti meningkatkan akurasi penghitungan suara dan mempercepat proses pemungutan suara, maka kemungkinan penerimaan teknologi tersebut akan lebih tinggi. Penelitian oleh Seddon & Kiew (1994) menunjukkan bahwa kualitas sistem yang lebih tinggi berkontribusi secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*. Kemudahan penggunaan juga merupakan faktor penting dalam memengaruhi *Perceived*

*Usefulness*. Menurut penelitian Ramadhan et al., (2024) menyatakan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Actual System Use*. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Tyas & Darma (2017) menyatakan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Actual System Use*.

Pelatihan dan kesiapan sumber daya manusia (SDM) yang terlibat dalam penyelenggaraan pemilihan. Menurut penelitian oleh Tyas & Darma (2017), faktor kesiapan teknis dari petugas pemilu juga menjadi hambatan besar dalam penerimaan *E-Voting*. Petugas yang belum terlatih dengan baik cenderung merasa cemas atau ragu dalam menjalankan sistem ini, yang berpotensi menyebabkan kesalahan dalam pelaksanaan pemilihan. Meskipun banyak pihak yang meyakini bahwa *E-Voting* dapat meningkatkan transparansi dan efisiensi, masih ada kekhawatiran mengenai kerentanannya terhadap potensi kecurangan, seperti manipulasi sistem atau serangan siber. Hal ini diperkuat dengan hasil studi yang dilakukan oleh Seddon & Kiew (1994), yang menunjukkan bahwa kualitas sistem dan perlindungan data sangat memengaruhi persepsi kegunaan dan penerimaan teknologi oleh pengguna. Di beberapa negara Amerika Latin yang telah menggunakan *E-Voting*, seperti Meksiko, Brasil, bahkan Amerika Serikat, mengalami pengalaman kurang menyenangkan. AS bahkan pada Pilpres 2016 diyakini banyak pihak telah terjadi aksi peretasan oleh pihak luar untuk mempengaruhi perolehan suara. Hal ini harus menjadi perhatian serius KPU RI bila ingin mengimplementasikan *E-Voting* agar terjamin keamanan data untuk menghindari konflik.

*Behavioral Intention to use* (BIU) atau intensi perilaku untuk menggunakan adalah keinginan atau niat pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut di masa mendatang. Menurut Ajzen & Fishbein (1980), niat perilaku adalah kecenderungan individu untuk melakukan perilaku tertentu, yang dipengaruhi oleh sikap individu terhadap perilaku tersebut, norma subjektif, dan persepsi kendali perilaku. BIU adalah faktor prediktor langsung untuk penggunaan teknologi secara aktual. Apabila pengguna memiliki niat kuat untuk menggunakan *E-Voting*, maka peluang adopsi dan penerimaan terhadap sistem ini akan lebih tinggi. BIU ini akan dipengaruhi oleh sikap pengguna, baik secara langsung maupun tidak langsung

melalui persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Menurut penelitian dari Muliati (2019) menyatakan bahwa *Behavioral Intention to use* (BIU) berpengaruh terhadap *Actual System Use*.

Variabel *Behavioral Intention to use* (BIU) berperan sebagai variabel mediasi yang menjembatani hubungan antara variabel eksogen (*Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*) dengan variabel endogen (*Actual Use*). Variabel ini merupakan komponen utama dalam mengukur sejauh mana niat seseorang untuk menggunakan teknologi dapat diterjemahkan menjadi perilaku aktual. Menurut Davis et al. (1989), niat perilaku merupakan prediktor paling signifikan untuk memprediksi penggunaan teknologi secara nyata. BIU digunakan untuk menjelaskan mekanisme bagaimana faktor-faktor persepsi dapat memengaruhi adopsi teknologi *E-Voting* dalam Pilkada serentak di Kabupaten Sleman. BIU dijadikan sebagai variabel mediasi karena mekanismenya yang logis dan relevan. *Perceived Usefulness* (PU) menggambarkan sejauh mana individu percaya bahwa menggunakan *E-Voting* akan meningkatkan efisiensi atau manfaat dalam proses pemilihan. PU memengaruhi niat individu untuk menggunakan teknologi tersebut karena individu cenderung membentuk niat berdasarkan keyakinan akan manfaat yang mereka peroleh. Sedangkan *Perceived Ease of Use* (PEU) menunjukkan tingkat keyakinan bahwa teknologi tersebut mudah digunakan. Semakin mudah teknologi dipahami dan dioperasikan, semakin besar kemungkinan individu memiliki niat untuk menggunakannya. Berdasarkan penelitian dari (Sulistiyani, 2020) *Behavioral Intention to use* merupakan variabel mediasi dari *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *actual system usage*.

Berdasarkan ungkapan pemangku kepentingan dan pemilih, banyak masyarakat yang menunjukkan sikap skeptis terhadap teknologi baru ini, terutama karena kurangnya pemahaman dan pengalaman sebelumnya. Namun, temuan juga menunjukkan bahwa masyarakat yang memahami manfaat *E-Voting*, seperti transparansi dan efisiensi, lebih cenderung memiliki niat untuk mencobanya. Menurut data Swedia memutuskan untuk tidak menggunakan *E-Voting* lagi pada tahun 2011, Jerman memutuskan pada tahun 2013 karena muncul kontroversi kurangnya kepercayaan publik dan kekhawatiran tentang keamanan rahasia hasil

suara. Isu kepercayaan publik sangat sensitif dalam keberlangsungan penyelenggaraan pemerintahan.

BIU memainkan peran mediasi penting karena meskipun calon pemilih mengakui bahwa *E-Voting* bermanfaat (PU), hal tersebut belum tentu langsung mengarah pada penggunaan nyata. Mereka membutuhkan dorongan niat yang kuat untuk mengatasi hambatan, seperti kurangnya kepercayaan pada teknologi atau kekhawatiran akan kesulitan operasional. BIU bertindak sebagai jembatan psikologis yang menghubungkan persepsi awal dengan keputusan aktual untuk menggunakan teknologi. Demikian pula, PEU memengaruhi BIU secara signifikan. Pengguna yang merasa bahwa teknologi *E-Voting* mudah digunakan lebih cenderung memiliki niat untuk mencobanya, yang pada akhirnya meningkatkan kemungkinan penggunaan nyata.

Meskipun peran BIU sebagai variabel mediasi dalam model adopsi teknologi telah diakui, penelitian yang secara khusus mendalami BIU dalam implementasi *E-Voting* masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengaruh langsung antara variabel PU, PEU, dan ASU tanpa mengelaborasi lebih lanjut mekanisme peran mediasi BIU dalam mengintegrasikan persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan dengan keputusan aktual untuk menggunakan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti urgensi BIU sebagai variabel kunci dalam memahami transisi antara intensi dan perilaku aktual, khususnya dalam lingkup adopsi teknologi baru seperti *E-Voting* di Pilkades Kabupaten Sleman.

*Actual System Use* (ASU) merupakan variabel dependen sebagaimana didefinisikan oleh Davis (1998), mencerminkan implementasi nyata dari penggunaan teknologi oleh pengguna. *Actual System Use* menggambarkan seberapa besar teknologi *E-Voting* benar-benar digunakan oleh masyarakat Kabupaten Sleman dalam proses Pilkades serentak. *Actual System Use* adalah hasil akhir dari keseluruhan model *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menjelaskan bagaimana niat perilaku (*Behavioral Intention to use*) terwujud dalam tindakan nyata. *Actual System Use* menjadi ukuran paling objektif untuk menilai keberhasilan implementasi teknologi.

Kerangka TAM 2 menyatakan bahwa *Behavioral Intention to use* (BIU) adalah prediktor langsung dari *Actual System Use* (ASU). Artinya, semakin kuat niat pengguna untuk menggunakan *E-Voting*, semakin besar kemungkinan mereka benar-benar memanfaatkan sistem tersebut. Hubungan ini didukung oleh premis bahwa niat perilaku mencerminkan motivasi individu untuk bertindak. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa tingkat *Actual System Use* sangat dipengaruhi oleh faktor teknis dan non-teknis selama pelaksanaan Pilkadaes. Secara teknis, ketersediaan perangkat, dan antarmuka sistem *E-Voting* memainkan peran penting. Secara non-teknis, kesiapan masyarakat, edukasi tentang sistem, dan kepercayaan terhadap keamanan sistem menjadi faktor penentu apakah pengguna dengan BIU tinggi dapat mengaktualisasikan niat mereka dalam bentuk perilaku nyata.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, PT INTENS perlu merumuskan strategi dan pendekatan pemasaran yang lebih efektif. Memperdalam pemahaman mengenai pandangan pengguna terhadap *E-Voting* menjadi sangat penting, mengingat aspek ini belum pernah diukur secara menyeluruh sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana variabel PEOU, PU, dan BIU mempengaruhi penggunaan aktual dari sistem *E-Voting*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi *E-Voting* di tingkat desa, yang pada gilirannya dapat mendukung pengembangan dan penyempurnaan sistem *E-Voting* dalam pemilihan umum yang lebih luas di Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya mengukur penerimaan teknologi berdasarkan variabel-variabel tradisional seperti *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*, tetapi juga memasukkan *eTrust* sebagai dimensi baru yang mencerminkan kepercayaan masyarakat terhadap *E-Voting*. *eTrust* adalah kebaruan yang menjadikan penelitian ini lebih relevan dengan tantangan implementasi teknologi modern di bidang demokrasi. Dengan mengintegrasikan *eTrust*, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori TAM, tetapi juga memberikan masukan praktis yang lebih komprehensif bagi pemerintah dan penyedia teknologi seperti PT INTENS dalam merumuskan strategi pemasaran dan

implementasi *E-Voting*. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menjawab kebutuhan mendesak akan kepercayaan masyarakat terhadap teknologi *E-Voting*, sehingga implementasinya dapat lebih diterima dan efektif dalam mendukung proses demokrasi di masa yang akan datang.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Implementasi sistem *E-Voting* dalam Pilkades di Kabupaten Sleman menjadi salah satu inovasi teknologi yang bertujuan meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akurasi dalam proses pemilihan. Namun, keberhasilan implementasi teknologi ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berhubungan dengan penerimaan dan penggunaan sistem oleh masyarakat. Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to use*), dan penggunaan aktual sistem (*Actual System Use*) menjadi variabel utama yang perlu diukur dan dianalisis secara menyeluruh.

Belum diketahui secara pasti bagaimana tingkat persepsi masyarakat terhadap kegunaan sistem *E-Voting*, apakah menganggap sistem ini dapat meningkatkan efektivitas proses Pilkades. Apakah masyarakat merasa sistem tersebut mudah digunakan dan tidak membebani mereka dengan kompleksitas teknis. Niat masyarakat untuk menggunakan sistem ini juga menjadi penentu utama adopsi teknologi, yang pada akhirnya berpengaruh pada tingkat penggunaan aktual sistem *E-Voting* selama Pilkades. Mengukur kondisi dan hubungan antara variabel-variabel ini sangat penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerimaan teknologi *E-Voting* di Kabupaten Sleman.

Rumusan masalah ini berfokus pada deskripsi terkait kondisi aktual masing-masing variabel dalam kerangka teori yang mendukung penerimaan teknologi, khususnya model *Technology Acceptance Model* (TAM), bagaimana tingkat persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to use*), dan penggunaan aktual sistem (*Actual System Use*) pada implementasi sistem *E-Voting* di Pilkades Kabupaten Sleman. Berikut merupakan pertanyaan penelitian yang digunakan:

1. Bagaimana pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
3. Bagaimana pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
4. Bagaimana pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
5. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
6. Bagaimana pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
7. Bagaimana pengaruh *Behavioral Intention to use* (BIU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
8. Bagaimana pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?
9. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?

10. Bagaimana pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
2. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
3. Untuk menganalisis pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
4. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
5. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
6. Untuk menganalisis pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
7. Untuk menganalisis pengaruh *Behavioral Intention to use* (BIU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) pada



implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.

8. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Ease of Use* (PEU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
9. Untuk menganalisis pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.
10. Untuk menganalisis pengaruh *E-Trust* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use* (ASU) melalui *Behavioral Intention to use* (BIU) pada implementasi *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa Serentak di Kabupaten Sleman.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Pemerintah Daerah Sleman**

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan masyarakat terhadap implementasi *E-Voting* dalam Pilkades. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan kebijakan yang lebih inklusif dan strategis untuk meningkatkan partisipasi dan kepercayaan masyarakat terhadap teknologi *E-Voting*.

#### **2. Bagi PT INTENS**

Penelitian ini membantu PT INTENS mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta kekhawatiran masyarakat terkait teknologi *E-Voting*, sehingga produk yang ditawarkan lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna.

### **3. Bagi Masyarakat**

Penelitian ini dapat membantu masyarakat memahami manfaat dan efisiensi dari teknologi *E-Voting*, sehingga meningkatkan kesadaran serta kepercayaan terhadap penerapan teknologi dalam proses pemungutan suara.

#### **1.5.2 Manfaat Teoritis**

##### **1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan**

Penelitian ini memperkaya referensi dalam bidang adopsi teknologi, khususnya penerapan *E-Voting* dalam lingkup pemerintahan lokal. Kajian ini dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai implementasi teknologi dalam sistem demokrasi.

##### **2. Penerapan Teori TAM (*Technology Acceptance Model*)**

Penelitian ini mengaplikasikan teori TAM dalam menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan masyarakat terhadap *E-Voting*. Hasilnya dapat memperkuat validitas teori ini sekaligus memberikan wawasan baru mengenai bagaimana faktor-faktor seperti *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* berinteraksi dalam lingkup teknologi *E-Voting*.

##### **3. Relevansi untuk Penelitian Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian di masa depan untuk mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi, tidak hanya dalam lingkup *E-Voting* tetapi juga dalam aplikasi teknologi lainnya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Bagian ini memuat sistematika serta penjelasan singkat mengenai laporan penelitian yang terdiri dari Bab I hingga Bab V. Setiap bab dijelaskan secara ringkas untuk memberikan gambaran alur penelitian secara keseluruhan.

##### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menyajikan penjelasan umum yang singkat, padat, dan jelas mengenai isi penelitian. Bab ini mencakup: Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian,

serta Sistematika Penulisan Tugas Akhir. Setiap bagian dirancang untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang keseluruhan penelitian.

#### **1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat teori-teori yang disusun dari konsep umum hingga spesifik, dilengkapi dengan tinjauan penelitian terdahulu, dan diakhiri dengan kerangka pemikiran penelitian yang disertai hipotesis jika diperlukan.

#### **1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan pendekatan, metode, serta teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data guna menjawab pertanyaan penelitian. Bab ini mencakup penjelasan tentang: Jenis Penelitian, Operasional Variabel, Populasi dan Sampel, Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisis Data.

#### **1.6.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan disusun secara runtut sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian, kemudian disajikan dalam sub judul yang terpisah. Bab ini terdiri dari dua bagian: bagian pertama memaparkan hasil penelitian, sementara bagian kedua berfokus pada pembahasan atau analisis dari hasil tersebut. Setiap aspek pembahasan sebaiknya dimulai dari hasil analisis data, diikuti dengan interpretasi, dan diakhiri dengan kesimpulan.

#### **1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan merupakan hasil akhir yang menjawab pertanyaan penelitian, kemudian menjadi dasar untuk memberikan saran yang berkaitan dengan manfaat dari penelitian tersebut