

**EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI JOGO SUROBOYO 2407
TERHADAP PELAYANAN MASYAKARAT KOTA SURABAYA
MENGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL
(TAM)**

Nama Mahasiswa : Abdul Gani
NIM : 3130017018
Prodi : S1 Sistem informasi
Pembimbing 1 : Fajar Annas Susanto, S.Kom., M.Kom
Pembimbing 2 : Tri Deviasari Wulan, S.T., M.T

ABSTRAK

Sejak 2019, Kepolisian Resort Besar Kota Surabaya Meluncurkan aplikasi jogo suroboyo 2407 untuk pelayanan masyarakat meliputi, mulai dari pembuatan SKCK Online, SIM, dan lainnya. Namun pada penerapannya minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi tersebut masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan aplikasi jogo suroboyo 2407. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model TAM yang di analisa menggunakan SEM. Model TAM dipilih karena mampu menawarkan penjelasan yang sederhana di dalam penerimaan teknologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat penerimaan aplikasi jogo suroboyo 2407 masuk dalam rentang sangat setuju dapat dinyatakan responden merasakan kebermanfaat, kemudahan, menerima aplikasi , dan puas dengan penggunaan Aplikasi jogo suroboyo 2407. Variabel Perceived Usefulness (PU) nilai persentase 84.42. Variabel Perceived Easy of Use (PEOU) nilai persentase 84.27%. Variabel Attitude towards using technology (ATUT) adalah 83.24%. Variabel Behavioral Intention to Use (BIU) adalah 83.90%. Variabel Actual Technology Use (ATU) adalah 81.86%. Adapun variabel pada Model TAM yang mempengaruhi tingkat penerimaan pengguna aplikasi jogo suroboyo 2407 adalah Perceived easy of use mempengaruhi perceived usefullnes. Perceived easy of use mempengaruhi Attitude toward using technology, Attitude toward using technology mempengaruhi behavioral intention to use, behavioral intention to use mempengaruhi Actual technology use.

Kata kunci: aplikasi jogo suroboyo 2407 , TAM, SEM