



KAJIAN ASPEK-ASPEK SOSIAL 2022

(KAJIAN RENCANA PENERAPAN TEKNOLOGI METAVERSE
KOTA MAKASSAR)

BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
TAHUN ANGGARAN 2022

TIM PENYUSUN

Penanggungjawab	: H. Andi Bukti Djufrie, SP, M.Si <i>(Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Makassar)</i>
Ketua Tim Penyusun	: Muhammad Amri, S.STP, M.Ap <i>(Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan Pembangunan Daerah)</i>
Anggota	: Andi Suliana, SP Rachmatan, ST Ismaniar Ismail, S.Sos, M.Si Ifrah, ST, M.Si
Pelaksana	: St. Nur Asisyah, SKM Dra. Jumiati Majid
Tata Usaha	: Andi Mutia, SE Faisal
Alamat Redaksi	: Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Makassar-Kantor Walikota Makassar Lantai 2 Jl. Jenderal Ahmad Yani No, 2 Makassar Kode Pos - 90111



SAMBUTAN

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH KOTA MAKASSAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Kesehatan dan kesempatan dalam melaksanakan dan menuntaskan Penelitian dan Pengembangan Bidang Aspek-Aspek Sosial. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi kebijakan yang terbaik bagi permasalahan yang ada di Kota Makassar.

Penelitian dan Pengembangan Bidang Aspek-Aspek Sosial dilaksanakan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Makassar bekerjasama dengan Lembaga Penelitian Universitas di Kota Makassar. Penelitian ini telah dilaksanakan sejak Februari 2022 hingga September 2022. Rekomendasi kebijakan yang dihasilkan dari setiap penelitian dalam buku ini kami harapkan dapat menjadi masukan bagi Pemerintah Kota Makassar.

Akhirnya kami menyampaikan terima kasih kepada Bapak Walikota Makassar yang telah memberikan amanah dan kepercayaan kepada Balitbangda Kota Makassar untuk melaksanakan penelitian-penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bidang Penelitian dan Pengembangan Pembangunan Daerah atas upaya dan kerja kerasnya dalam menuntaskan tugasnya sejak tahap perencanaan hingga dengan penyusunan laporan hasil penelitian ini.

Makassar, September 2022
Kepala Badan,

H. ANDI BUKTI DJUFRIE, SP, M.Si
Pangkat : Pembina Tk. I
NIP : 19690330 199903 1 006

KAJIAN RENCANA PENERAPAN TEKNOLOGI METAVERSE KOTA MAKASSAR

**(STUDI KASUS PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL
DALAM MEMBENTUK SIKAP DAN MINAT PENGGUNAAN METAVERSE
DI KOTA MAKASSAR)**

**DR. Alim Syariati, M.Si
Dedy Triawan, S.Kom, MMSI
Syarifah Umrah Abbas, SE., MM
Dwiska Rarasanti, SE., MM**

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA SAMBUTAN	iii
HALAMAN JUDUL	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. TINJAUAN TEORITIS	
A. Teknologi Acceptance Model (TAM).....	11
B. Kemudahan Penggunaan.....	12
C. Sikap Pengguna.....	12
D. Minat Pengguna.....	14
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	16
B. Pendekatan Penelitian.....	16
C. Populasi dan Sampel.....	16
D. Jenis dan Sumber Data.....	16
E. Teknik Pengumpulan Data.....	17
F. Instrumen Penelitian.....	18
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	18
	19
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	20
B. Saran Tahapan Penerimaan Teknologi Metaverse di Kota Makassar.....	39
DAFTAR PUSTAKA	45

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang di dukung oleh percepatan arus globalisasi saat ini telah berubah tatanan kehidupan manusia. Perubahan tersebut tidak hanya dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya saja, tetapi juga perilaku manusia dalam hal menerima ataupun memanfaatkan teknologi informasi. Adapun globalisasi yang paling banyak membawa perubahan adalah globalisasi pada bidang teknologi informasi (Martha et al., 2018).

Internet *World Stats* mengatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar yakni 236.5106.1846 juta jiwa menempati posisi ke-9 sebagai pengguna internet terbanyak di dunia pada juni 2019 dengan jumlah 132.700.000 pengguna (Sulmi et al., 2021). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet juga mengatakan data tersebut menunjukkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia setidaknya sekitar 10,12% dari tahun ke tahun. Dari hasil survei APJII diketahui bahwa 64,8% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet (Sulmi et al., 2021). Keadaan ini tentunya membawa dampak beruntun bahwa kemajuan teknologi informasi juga berpengaruh pada bidang perekonomian. Perkembangan teknologi informasi saat ini berujung pada kebaharuan-kebaharuan seperti berkembangnya dunia *Metaverse*.

Metaverse merupakan sebuah dunia virtual sekaligus proyek besar Mark Zuckerberg sebagai CEO Facebook yang kini berganti nama menjadi Meta Platform Inc., atau yang lebih dikenal dengan nama Meta. Ide *Metaverse* yang diinisiasi Mark Zuckerberg sesungguhnya sudah ada dan pertama kali muncul dalam novel fiksi karya Neal Stephenson dengan judul Snow Crash tahun 1992. Definisi *Metaverse* masih belum dapat dijelaskan secara pasti karena *Metaverse* sendiri masih berada dalam tahap pengembangan dan belum terealisasi secara aktual hingga saat ini. Mark Zuckerberg memiliki pandangan bahwa *Metaverse* akan menjadi dunia internet yang dapat dimasuki dengan cerminan diri atau biasa disebut *avatar*, alih-alih melihat, layar.

Proyek *Metaverse* muncul dari gagasan Mark Zuckerberg tentang arah perkembangan internet masa depan. Mark Zuckerberg beranggapan bahwa dunia virtual merupakan masa depan dari internet dan sosial media yang menggabungkan realita dan virtual. Dunia virtual memungkinkan penggunanya untuk saling terhubung dan berkomunikasi layaknya di dunia nyata. Gagasan inilah yang menjadi awal mula tercetusnya proyek *Metaverse* yang diharapkan akan menghilangkan keterbatasan di dunia nyata. Seperti yang disebutkan di atas, *metaverse* memiliki basis teknologi berupa *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

Metaverse adalah dunia virtual 3D yang diciptakan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan video, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain secara virtual. Tujuan dari diciptakannya *Metaverse* ini adalah untuk menjadi platform komunikasi yang modern dan mempermudah setiap orang untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, bermain, bersosialisasi, bahkan konser secara virtual.

Di *Metaverse*, pengguna dapat melakukan kegiatan apa saja dalam bentuk *virtual* seperti berkumpul atau mengadakan rapat, bekerja, bermain, mengadakan berbagai acara, mengikuti konser, berbelanja online, hingga membeli sebuah properti digital. Misalnya, pengguna dapat berbelanja online dengan menjajal baju yang diinginkan secara digital di *metaverse*, kemudian memesannya dan dikirim ke alamat rumah di dunia nyata.

Untuk melakukan berbagai kegiatan tersebut di *metaverse*, pengguna perlu menggunakan alat tambahan berupa kacamata *Virtual Reality* (VR) dan sarung tangan berteknologi *heptic*. Dukungan audio juga bisa saja diperlukan untuk menunjang pengalaman “berkunjung” di *metaverse*. Kacamata VR, sarung tangan haptic, dan audio bisa menciptakan pengalaman realistik layaknya dunia nyata, seperti melihat pemandangan, mendengar suara, merasakan aneka sentuhan, dan sensasi lainnya.

Komponen-komponen pendukung *metaverse*:

1. Koneksi internet yang cepat dan stabil
2. *Virtual reality*, teknologi yang bisa membawa seseorang masuk ke dunia digital. peranti layar untuk menampilkan realitas *virtual* yang membuat penggunanya bisa merasakan sensasi dunia maya seperti di kehidupan nyata.

3. *Augmented reality*. teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.
4. *Artificial intelligence* (kecerdasan buatan). *Metaverse* perlu didukung dengan AI guna meniru fungsi kognitif manusia.
5. Mata uang digital. Di dalam *Metaverse*, nantinya akan ada transaksi keuangan yang memerlukan mata uang digital sebagai alat jual beli.

Dampak yang ditimbulkan adanya metaverse:

Positif

1. Pengalaman baru, Dengan adanya *Metaverse* ini kita mendapat kesempatan untuk menjadi siapa saja dan dimana saja.
2. Sarana berekspresi, hadirnya *Metaverse* wujud manusia dapat ditampilkan secara lebih nyata dengan animasi 3D dan membebaskan kita untuk mengekspresikan diri.
3. Teleportasi, kita dapat membangun dan mendesain “rumah” sendiri. Dengan begitu, kita dapat saling berkunjung ke “rumah” teman atau kerabat dengan mudah layaknya teleportasi.
4. Meningkatkan produktivitas, Dunia digital ini dapat meningkatkan critical thinking dan creative thinking manusia karena adanya unsur “fantasi” yang dapat dibuat sendiri.

Negatif

1. Adanya adiksi atau kecanduan, sama halnya dengan dunia media social sebelumnya yang menyebabkan kecanduan berlebihan maka dipastikan dengan adanya metaverse ini akan lebih meningkatkan kecanduan kepada orang yang menggunakannya.
2. Masalah kesehatan, menggunakan perangkat seperti alat yang dipasang dikepala dapat mengganggu kesehatan jika dipakai dalam jangka waktu lama serta akan cenderung malas untuk bergerak.
3. Memicu depresi, Akan muncul banyak permasalahan pembulian dan hal yang menyebabkan orang menjadi depresi.
4. Bahaya keamanan data diri, Sebelum adanya Metaverse pencurian dan peretasan data sudah marak terjadi. Dikhawatirkan dengan banyaknya data pribadi yang dimasukan untuk mengakses Metaverse dapat meningkatkan peretasan dan pencurian data pribadi orang banyak.

Perangkat metaverse



Reality dan V



Kajian ini merupakan investigasi terapan mengenai penerapan metaverse di pada pengelolaan kota dunia. Pengelolaan manajemen perkotaan pada beberapa waktu terakhir berpusat pada diskusi *smart city*. Di sisi lain, ledakan penggunaan *blockchain*, *3D visualization*, *AI*, dan *VR/AR* telah berujung pada upaya meningkatkan kapasitas *smart city* untuk mentransformasi *life and urban infrastructure*. Beberapa kota yang secara aktif menjadi *leading sector* dari pengembangan *metaverse* adalah, Dubai, Singapura, Seoul, dan Shanghai. Salah satu contoh kebijakan public terkait *metaverse* di di Dubai adalah di gambar berikut.

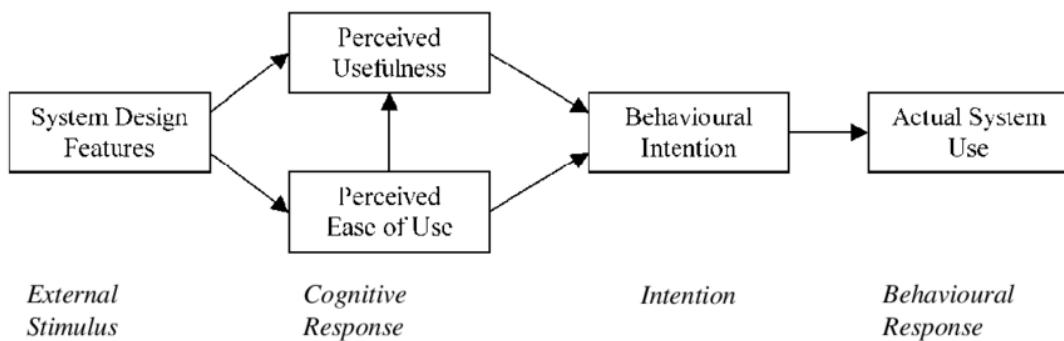


Gambar 3. Program Metaverse di Dubai

Peluang terbesar dari penerapan *metaverse* pada tata kelola kota adalah konsep ini masih **didiskusikan** secara definisi. Cara utama pengelolaan kota adalah dengan membangun ***digital twinning*** di mana pengelolaan kota terjadi pada dua lokasi secara bersamaan yaitu pada ranah dunia nyata, dan publik. *Digital twin* berarti *real-time, virtual representation of objects, process, and systems*.

Kota Makassar merupakan kota pertama di Indonesia yang berupaya mengajukan dan melaksanakan penerapan kota *metaverse* sebagai salah satu kebijakan publik dalam penataan kota secara strategis. Upaya ini membentuk konstruksi peluang dan tantangan dalam pengelolaan kota. Penelitian ini mencoba membedah ketepatan upaya penerapan konsep *metaverse* dengan menggunakan aplikasi *Technology Acceptance Model* (TAM).

Konsep TAM dicetuskan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986. Dalam penelitiannya tersebut Davis menggambarkan bahwa perilaku penggunaan teknologi dipengaruhi oleh minat untuk menggunakan teknologi tersebut. Dimana ada dua faktor utama yang akan mempengaruhi minat seseorang untuk mengadaptasi teknologi, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* (Davis, 1986). Kajian ini akan menginvestigasi respon ***perbandingan*** penggunaan metaverse pada tataran pegawai dan masyarakat, dengan kerangka di bawah ini.



Gambar 4. Kerangka Konseptual penelitian

Berdasarkan konstruksi di atas, maka Peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Penerapan *Technology Acceptance Model* Dalam Membentuk Sikap Dan Minat Penggunaan Metaverse di Kota Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah di temukan tersebut, maka rumusan masalah yang di ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah **Desain Fitur** berpengaruh terhadap **persepsi kegunaan penerapan metaverse?**
2. Apakah **Desain Fitur** berpengaruh terhadap **Persepsi Kemudahan penerapan metaverse?**
3. Apakah **Persepsi Kegunaan penerapan metaverse** berpengaruh terhadap **Niat Menggunakan teknologi metaverse?**
4. Apakah **Persepsi Kemudahan penerapan metaverse** berpengaruh terhadap **Niat Menggunakan teknologi metaverse?**
5. Apakah **Niat Menggunakan teknologi metaverse** berpengaruh terhadap **Eksekusi Penggunaan teknologi metaverse?**

C. Hipotesis

1. Desain Fitur Teknologi Metaverse terhadap Persepsi Kegunaan

Desain fitur merupakan fitur paling mendasar dari sebuah teknologi. Terkhusus lagi di era kemajuan teknologi saat ini, aplikasi dengan desain terbaik, termudah, dan tercantik cenderung menjadi pilihan utama dibandingkan lawannya. Penelitian terdahulu telah mengonfirmasi fakta ini, di mana desain fitur teknologi merupakan bagunan utama

dalam penciptaan persepsi kegunaan sebuah teknologi (Wilson et al., 2019). Persepsi kegunaan ini akan sangat berguna bagi terciptanya saluran pembicaraan dari para pengguna, yang secara positif, saling menguatkan untuk menggunakan sebuah teknologi yang baru, khususnya pada konteks pembicaraan dari para pengguna (Kang et al., 2014). Desain fitur sangat penting dalam penciptaan kepuasan pengguna (Imtiaz & Islam, 2020), karenanya desain fitur teknologi Metaverse dalam pengelolaan kebijakan public harus sangat mempertimbangkan faktor desain system ini, sebagai yang kami rumuskan di hipotesis:

H1: Desain fitur merupakan bangunan dasar dalam menciptakan persepsi kegunaan teknologi Metaverse bagi warga kota Makassar.

2. Desain Fitur Teknologi Metaverse terhadap Persepsi Kemudahan

Selain terhadap persepsi kegunaan, persepsi kemudahan juga menjadi salah satu target utama dalam proses perumusan teknologi baru. Desain fitur yang *eyecatching*, mudah digunakan akan menjadi tujuan utama dalam konstruksi teknologi. Penerapan teknologi *metaverse* pada konteks kebijakan public tata kota, harus mampu memastikan bahwa keberadaan fitur tersebut akan menjadi solusi, dan bukannya masalah baru bagi masyarakat. Pihak yang mendesain fitur dari teknologi harus memastikan kemudahan aplikasi teknologi *metaverse*, sebagai sebuah terobosan yang positif (Wibowo et al., 2015). Dari kemudahan ini, tercipta peluang untuk merekomendasikan penggunaan teknologi pada skala yang lebih luas (Cheong & Morrison, 2008), karenanya:

H2: Desain fitur metaverse harus mampu meningkatkan persepsi kemudahan penggunaannya

3. Persepsi Kegunaan aplikasi pada Niat pengguna *mobile banking*

Menurut Taylor dan Todd persepsi kegunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya (Sulistiyarini, 2012). Dengan kata lain, konstruk ini mengandung suatu kepercayaan (*belief*) dalam hal pengambilan keputusan. Berbagai hasil studi empiris telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya untuk menguji hubungan antara persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dengan sikap (*attitude*) dalam hal penerimaan teknologi sistem informasi. Hasilnya menunjukkan bahwa konstruk persepsi kegunaan

memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap sikap individu dalam menggunakan teknologi sistem informasi (Govindaraju et al., 2007).

Berdasarkan dukungan teori dan penelitian terdahulu, sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H3: Kegunaan aplikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap menggunakan mobile banking

4. Persepsi kemudahan penggunaan terhadap Niat pengguna

Davis mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai tingkat keyakinan seseorang dalam menggunakan suatu sistem sehingga tidak perlu mengeluarkan usaha yang keras (Sulistiyarini, 2012). Dengan demikian, semakin positif keyakinan terhadap suatu merek atau produk maka keseluruhan komponen kognitif akan mendukung sikap secara keseluruhan menekankan bahwa kognitif sebagai bentuk atas kepercayaan akan terbentuk melalui pengetahuan, karena akan melalui proses mengetahui atribut dan manfaat yang mana mengetahui kepercayaan konsumen. Beberapa penelitian memberikan simpulan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Susilowati (2007) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan *predictor* yang lebih signifikan terhadap sikap untuk menggunakan CRC pada grup yang tidak berpengalaman.

Menurut Ayyari (2006) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai *the degree to which a person believe that using a particular system would be free of effort* yaitu tingkat kepercayaan seseorang bahwa sistem teknologi tertentu dapat digunakan dengan mudah (tanpa usaha). Beberapa indikator persepsi kemudahan penggunaan, antara lain meliputi: *ease to learn, easy to use, clear, understandable and become skillful* (Koufaris, 2002). Dengan demikian, apabila jasa yang diberikan teknologi dipersepsikan mudah digunakan oleh para pengguna, maka akan mendorong para pengguna untuk menerima dan atau menggunakan teknologi tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap sikap penggunaan teknologi.

Berdasarkan dukungan teori dan penelitian terdahulu, sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H4: Persepsi terhadap kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap penggunaan teknologi metaverse

5. Persepsi Niat Menggunakan pada Eksekusi Penggunaan *mobile banking*

Menurut davis sikap (*attitude*) didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif seseorang untuk melakukan perilaku tertentu (Sulistiyarini, 2012) . Dengan kata lain, sikap seseorang juga dapat dilihat dari kepercayaan seseorang untuk mau menggunakan sebuah sistem. Kepercayaan pengguna *mobile banking* dapat ditunjukkan melalui informasi yang tercantum dalam berbagai sumber literatur maupun media massa. Kepercayaan terhadap berbagai informasi akan menghasilkan sikap yang baik oleh pengguna *mobile banking* yang akan meningkatkan sikap secara tidak langsung. Dalam penelitian ini konstruk sikap diartikan sebagai perasaan positif atau negatif pengguna *mobile banking* yang ditunjukkan oleh perasaan suka atau tidak suka seseorang terhadap *mobile banking*. Beberapa penelitian telah memaparkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara sikap dan minat perilaku dalam hal penggunaan teknologi informasi (Hung et al., 2006).

Berdasarkan dukungan teori dan penelitian terdahulu, sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H5: Persepsi sikap pengguna berpengaruh positif dan signifikan eksekusi penggunaan teknologi metaverse di kota Makassar

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

1. Untuk menginvestigasi **Desain Fitur** berpengaruh terhadap **persepsi kegunaan penerapan metaverse**.
2. Untuk menginvestigasi **Desain Fitur** berpengaruh terhadap **Persepsi Kemudahan penerapan metaverse**.
3. Untuk menginvestigasi **Persepsi Kegunaan penerapan metaverse** berpengaruh terhadap **Niat Menggunakan teknologi metaverse**.
4. Untuk menginvestigasi **Persepsi Kemudahan penerapan metaverse** berpengaruh terhadap **Niat Menggunakan teknologi metaverse**.
5. Apakah **Niat Menggunakan teknologi metaverse** berpengaruh terhadap **Eksekusi Penggunaan teknologi metaverse**.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Pengembangan Keilmuan

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan teknologi terbarukan pada konteks kebijakan public kota Makassar.

b. Bagi penulis

Sebagai bagian dari partisipasi aktif akademisi untuk telaah sistematis pada kebijakan public kota Makassar.

c. Bagi Pemerintah

Sebagai kajian sistematis terhadap kebijakan public dalam pengaktifan Kota *Metaverse*. Kajian ini akan memberikan sumbangsih mengenai kesiapan sarana prasarana jika dibandingkan dengan daya serap penggunaan pada level pemerintah Kota Makassar, serta masyarakatnya.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Technology Acceptance Model (TAM)

Model TAM diadopsi dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA), sebuah teori tindakan beralasan dengan premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut (Adhiputra, 2015). Model TAM dalam menganalisis penerimaan teknologi *mobile banking* tidak terlepas pada landasan teori psikologis perilaku pengguna teknologi Informasi dengan dasar atas kepercayaan dalam penggunaan teknologi tersebut. Sehingga kepercayaan dan keyakinan pada pengguna pada pihak bank dapat memberikan keyakinan dalam penggunaan *mobile banking* dalam meningkatkan produktivitas dan kinerja pada penggunaan (Tirtana & Sari, 2014).

Menurut Rahayu (2016) berapa kelebihan TAM sebagai berikut:

1. TAM merupakan model perilaku yang bermanfaat untuk menjawab kegagalan penerapan sistem TI karena tidak adanya minat para pengguna untuk menggunakannya.
2. TAM dibangun dengan dasar teori yang kuat.
3. TAM telah diuji dengan banyak penelitian dan sebagian besar hasilnya mendukung bahwa TAM merupakan model yang baik.
4. TAM merupakan model parsimoni yaitu model sederhana dan valid.

Meskipun demikian, model TAM juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. TAM hanya memberikan informasi atau hasil yang sangat umum tentang minat dan perilaku pengguna dalam menerima TI,
2. TAM tidak memiliki kontrol perilaku.
3. Penelitian TAM umumnya hanya menggunakan sebuah sistem TI.
4. TAM kurang dapat menjelaskan sepenuhnya hubungan antar variabel di dalam model.
5. TAM tidak mempertimbangkan perbedaan kultur.

Model TAM menyatakan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi minat dan perilaku seseorang dalam mengadopsi sistem teknologi informasi tertentu. Dalam penelitian ini model TAM digunakan untuk

mengukur sejauh mana kedua konstruk tersebut dapat mempengaruhi minat penggunaan (Sulmi et al., 2021).

B. Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan menurut (Sulmi et al., 2021) didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan layanan mobile banking maka akan memperoleh manfaat baik dari segi efektifitas maupun efisiensi serta peningkatan kinerjanya. Dalam hal ini persepsi kemudahan dalam layanan mobile banking merupakan manfaat yang akan diterima ataupun diharapkan oleh nasabah dalam menggunakan layanan tersebut sebagai sarana untuk menunjang aktivitas dan pekerjaannya.

Desain yang tepat, penggunaan aplikasi layanan *mobile banking* yang lebih cepat dan lebih mudah dipahami dalam mempelajari, serta lebih fleksibel penggunaannya dan mudah mengoperasikannya sistem mobile banking tersebut sangat penting dalam memberikan dorongan kepada pengguna untuk menerima aplikasi tersebut. Hal ini dapat menjadi faktor menentukan sikap pengguna menjadi tertarik dan menentukan arah sikap minat dalam menggunakan sistem tersebut dalam kegiatan pekerjaannya (Giovanis et al, 2012).

Menurut (Pratiwi et al, 2017) beberapa indikator yang dapat mengukur kemudahan penggunaan, yaitu:

1. Mudah dipelajari (*easy to learn*)
2. Dapat dikontrol (*controllable*)
3. Fleksibel (*flexible*)
4. Mudah digunakan (*easy to use*)
5. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*).

C. Sikap Pengguna

1. Pengertian Sikap

Sikap seseorang juga dapat dilihat dari keyakinan seseorang dalam menggunakan suatu sistem. Kepercayaan pengguna *mobile banking* dapat ditunjukkan melalui informasi yang terdapat dalam berbagai sumber literatur dan media massa. Kepercayaan pada beberapa detail akan menghasilkan sikap yang baik oleh pengguna mobile banking, meningkatkan sikap secara tidak langsung (Rukhviyanti, 2015).

2. Indikator Sikap

Indikator sikap konsumen menurut Kotler dan Amstrong (2008) sebagai berikut:

- a. *Cognitive component*: Kepercayaan konsumen dan presepsi tentang objek. Objek yang dimaksud adalah atribut produk, semakin positif kepercayaan terhadap suatu merek atau produk, maka keseluruhan komponen kognitif akan mendukung sikap secara keseluruhan menekankan bahwa kognitif sebagai bentuk atas kepercayaan akan terbentuk melalui pengetahuan, karena akan melalui proses mengetahui atribut dan manfaat yang mana mempengaruhi kepercayaan konsumen.
- b. *Affective component*: emosional yang merefleksikan perasaan seseorang terhadap suatu objek, apakah objek tersebut diinginkan atau disukai. Afektif juga mencerminkan motivasi yang mana seseorang akan mengalami dorongan emosi & fisiologis. Dalam pembelian impulsif (*impulse purchase*), perasaan (afektif) yang kuat akan diikuti dengan tindakan pembelian.
- c. *Konatifn component*: merefleksikan kecenderungan dan perilaku aktual terhadap suatu objek, yang mana komponen ini menunjukkan kecenderungan melakukan suatu tindakan, tindakan pada komponen konatif adalah keinginan berperilaku (*behavioral intention*), maka variabel Tindakan pengunjung dalam penelitian ini bisa diukur dengan indikator atas produk yang diinginkan atau dipilih konsumen.

3. Fungsi Sikap

Menurut Daniel Katz (dalam Setiadi, 2003:145) terdapat empat fungsi sikap yaitu:

- a. Fungsi Utilitarian

Adalah fungsi yang berhubungan dengan prinsip-prinsip dasar imbalan dan hukum. Disini konsumen mengembangkan mengembangkan beberapa sikap terhadap produk atas dasar apakah suatu produk memberi kepuasan atau kekecewaan.

- b. Fungsi Ekspresi Nilai

Konsumen mengembangkan sikap terhadap suatu merek produk bukan didasarkan atas manfaat produk itu, tetapi lebih didasarkan atas kemampuan merek produk itu mengekspresikan nilai-nilai yang ada pada dirinya.

- c. Fungsi Mempertahankan Ego

Sikap yang dikembangkan oleh konsumen cenderung untuk melindunginya dari tantangan eksternal maupun perasaan internal, sehingga membentuk fungsi mempertahankan ego.

d. Fungsi Pengetahuan

Sikap membantu konsumen mengorganisasikan informasi yang begitu banyak yang setiap hari dipaparkan pada dirinya. Fungsi pengetahuan dapat membantu konsumen mengurangi ketidakpastian dan kebingungan dalam memilah-milah informasi yang relevan dan tidak relevan dengan kebutuhannya.

4. Komponen Sikap

Menurut Schiffman dan Leslie (2007) ada tiga komponen sikap yaitu:

a. Komponen kognitif

Komponen pertama dari model sikap tiga komponen terdiri dari berbagai kognisi seseorang yaitu pengetahuan dan persepsi yang diperoleh berdasarkan kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi dengan berkaitan dari berbagai sumber.

b. Komponen afektif

Emosi atau perasaan konsumen mengenai produk atau merek tertentu merupakan komponen efektif dan sikap tertentu.

c. Komponen perilaku

Model sikap dari tiga komponen terakhir yang berhubungan dengan kemungkinan atau kecenderungan bahwa individu akan melakukan tindakan khusus atau berperilaku dengan cara tertentu terhadap objek sikap tertentu.

D. Minat Pengguna

1. Pengertian Minat

Minat dalam KBBI diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. minat dapat didefinisikan sebagai perasaan yang mengandung dorongan atau ketertarikan terhadap objek tertentu bagi seseorang untuk melihat, memperhatikan, melakukan, menggunakan, dll (Sulmi et al., 2021).

2. Macam Minat

Menurut Saleh dan Wahab (2004) minat dapat dibagi menjadi tiga macam (berdasarkan timbulnya, berdasarkan arahnya, dan cara mengungkapkannya) yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibeakan menjadi minat primitif dan kultural. Minat primitif adalah minat yang timbulnya karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh. Sedangkan minat kultural atau minat sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar.
- b. Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi minat intrinsik dan ekstrinsik. Minat intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri dan minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut.
- c. Berdasarkan cara mengungkapkan, minat dapat dibedakan menjadi empat yaitu 1) *Expressed interest* yaitu minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada subjek untuk menyatakan kegiatan yang disenangi maupun tidak.
2) *Manifest interest* yaitu minat yang diungkapkan dengan melakukan pengamatan langsung.
3) *Tested interest* yaitu minat yang diungkapkan dengan cara menyimpulkan dari hasil jawaban tes objektif.
4) *inventoried interest* yaitu minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah distandarisasikan.

3. Faktor yang mempengaruhi minat

Menurut Sri Hidayati (dalam kristada, 2010) faktor yang mempengaruhi minat adalah:

a. Faktor *eksternal*

Faktor *eksternal* yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi minatnya. Contoh: lingkungan sekitar, sarana, prasana dan fasilitas yang digunakan.

b. Faktor *internal*:

faktor *internal* yaitu segenap pikiran emosi dan persoalan dari diri seseorang yang mempengaruhi minat sehingga tidak dapat di pusatkan. Contoh: minat, ingatan, motivasi, dan kemauan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan lokasi penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif kasual. Penelitian asosiatif kasual adalah penelitian yang bertujuan untuk mengenali hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih dengan variabel lainnya. Secara khusus, variabel yang di investigasi adalah X yaitu Desain Fitur; Y1: Persepsi Kegunaan; Y2: Persepsi Kemudahan aplikasi; Y3: Niat menggunakan aplikasi metaverse.; dan yang terakhir Z ; Eksekusi actual dari aplikasi.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Makassar, tepatnya pada Seluruh kantor Dinas dalam lingkup pemerintahan Kota Makassar, dan di pusat-pusat keramaian.

B. Pendekatan Penelitian

Pada dasarnya penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi maupun data berguna untuk berbagai hal untuk memecahkan persoalan serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan seseorang. Berdasarkan tujuan dari penelitian ini telah di paparkan sebelumnya, maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif karena menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian secara angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik.

C. Populasi dan Sampel

1.Populasi

Menurut sugiono (2021:168) poplasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini membagi obyek data pada dua deskripsi, yaitu:

1. Staf Pemerintah Kota Makassar ($N=11.000$ jiwa)
2. Masyarakat Umum ($N=1.500.000$ jiwa)

2. Sampel

Menurut Sugiono (2021:168) menjelaskan definisi sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penentuan sampel mengikuti pedoman perumusan sampel menurut Yamane (1967), yaitu:

$$n = \frac{N}{(1 + Ne)^2}$$

Dimana: n= sampel

N= populasi

e= margin of error

$$\begin{aligned} n &= \frac{11.000}{(1 + 11.000 \times 0.05)^2} \\ &= 386 \text{ sampel (Pegawai)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} n &= \frac{1.500.000}{(1 + 1.500.000 \times 0.05)^2} \\ &= 399 \text{ sampel (Masyarakat)} \end{aligned}$$

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Sedangkan penelitian kuantitatif adalah metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antara variabel. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis yang menggunakan statistik (Sugiyono, 2015).

2. Sumber Data

Ada dua bentuk data dalam penelitian yang akan dijadikan peneliti sebagai pusat informasi pendukung data yang akan butuhkan dalam penelitian, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2018)

1. Data primer merupakan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber asli.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumbertertulis seperti literatur, artikel dari surat kabar, tulisan ilmiah, jurnal-jurnal atau publikasi internet yang dapat memberikan informasi pendukung bagi penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket), dan studi Pustaka.

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017).

2. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2012) studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak lepas dari literatur ilmiah.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Sugiyono (2017) instrument penelitian adalah kuesioner yang disebar kepada responden disusun berdasarkan pada indikator-indikator. Dari variabel independen yaitu, penggunaan, kegunaan yang dirasakan serta variabel dependen yaitu sikap pengguna dan minat pengguna.

Teknik pengukuran data dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala *likert* menurut Sugiyono (2017) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert* responden memilih jawaban dari variabel yang menjadi bagian indikator, masing-masing indikator variabel mempunyai instrument yang dijadikan tolak ukur sebuah pertanyaan/pernyataan.

Tabel 3.1

Skala Data

No	Keterangan	Bobot nilai jawaban
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

G. Teknik pengolahan dan Analisa Data

Pengujian hipotesis hipotesis dalam penelitian menggunakan metode *Partial least Square* (PLS). PLS merupakan alternatif analisis *dengan Structural Equation Modelling* (SEM) Yang berbasis *variance*. Alat bantu yang di gunakan berupa program *SmartPLS* Versi 3.0.

1. Hasil *outer* model

a. Uji validasi Konvergen (*Convergent Validity*)

Uji validasi konvergen bertujuan untuk mengetahui validasi setiap hubungan antara indikator dengan konstruk (konsep yang dapat di ukur) atau variabel lainnya. Dalam penelitian ini digunakan batas *outer loading* > 0.05 . Jika nilai dari outer loading > 0.05 , maka faktor tersebut memiliki nilai *convergent validity* yang baik.

b. Uji Validasi Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Uji Validitas Diskriminan dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing model laten berbeda dengan variabel lainnya. Untuk mengevaluasi validitas diskriminan dapat kita lihat dengan metode *Average Variance Extracted* (AVE) untuk setiap konstruk atau variabel laten. Model memiliki validitas diskriminan yang lebih baik apabila akar kuadrad AVE untuk masing-masing konstruk lebih besar dari korelasi antar dua konstruk di dalam model. Apabila nilai AVE untuk semua konstruk memiliki nilai > 0.05 maka tidak ada permasalahan dan memenuhi kriteria *discriminant validity*.

c. Uji Reabilitas (*Composite Reliability*)

Composite reliability digunakan untuk menguji reliabilitas suatu variabel. Kita juga dapat melihat dari tabel nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Suatu variabel dianggap reliable jika nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* lebih dari 0.7 (Sekaran, 2016).

2. Pengujian model Struktural (Inner Model)

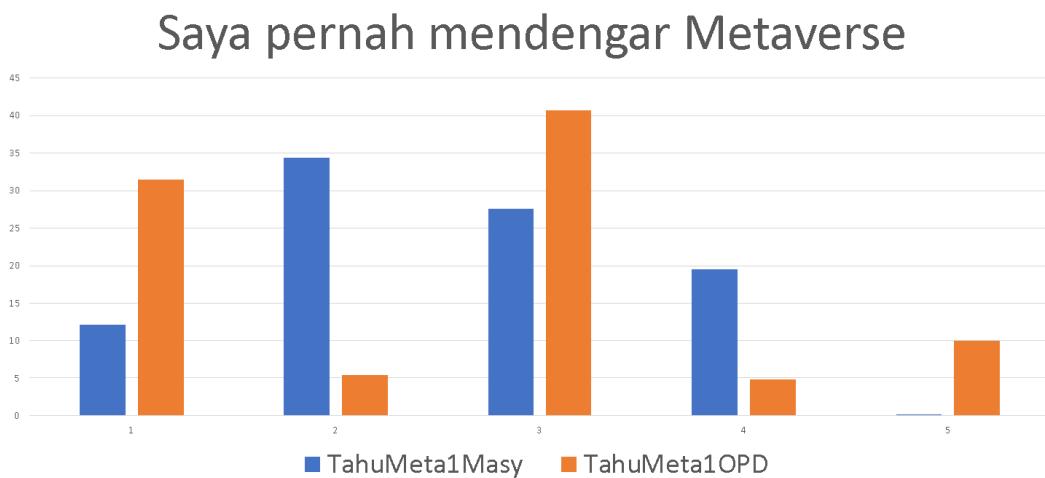
Diukur menggunakan *R-Square* yang digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel laten independent terhadap variabel laten dependen. Dilanjutkan dengan Uji Hipotesis melalui *Boots trapping* dengan melihat tabel P-Values (Ghozali, 2016).

BAB 4 **HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian

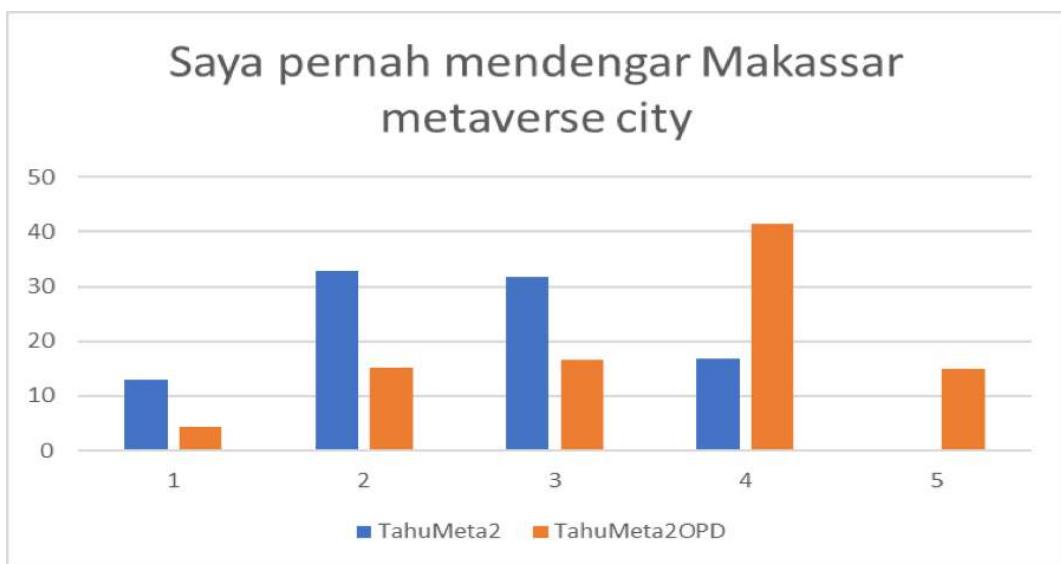
1. Sebaran Data Penelitian

Penelitian ini menyebarkan kuesioner pada 2 kelompok data, yaitu pada masyarakat dan pegawai pada Pemerintah Kota Makassar. Para responden memberikan jawaban pada pertanyaan dengan sebaran pada presentasi grafik berikut:



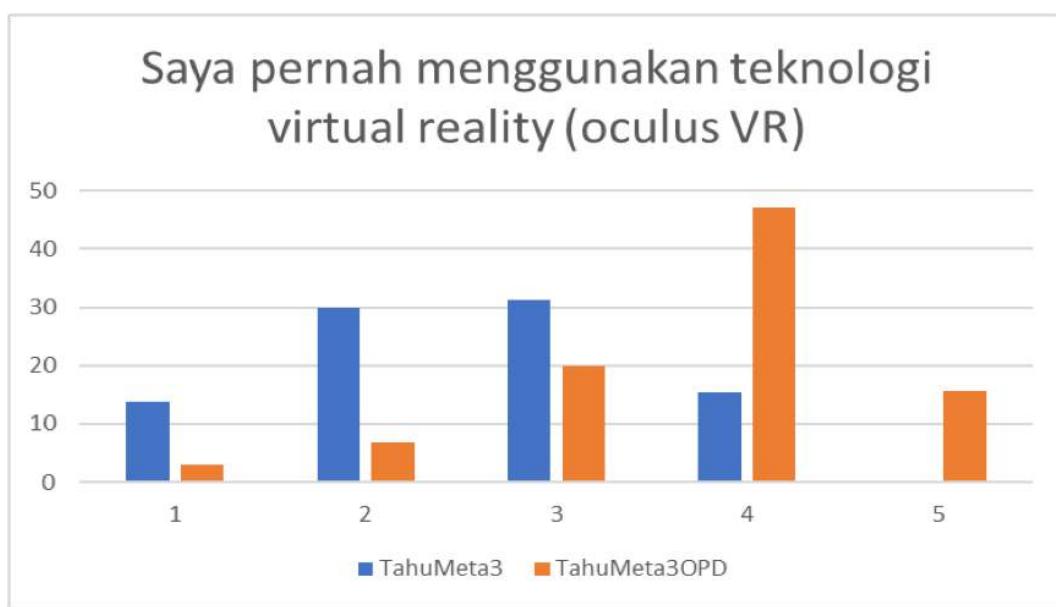
Gambar 4.1.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang ragu-ragu ketika diberikan pertanyaan mengenai pengetahuan metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 3. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2.



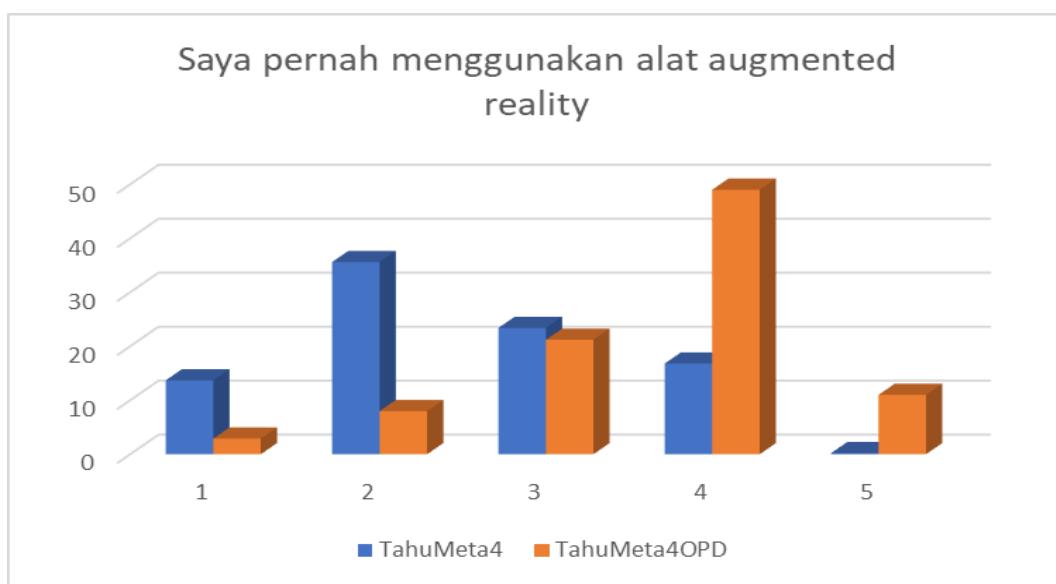
Gambar 4.2.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan makassar metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2.



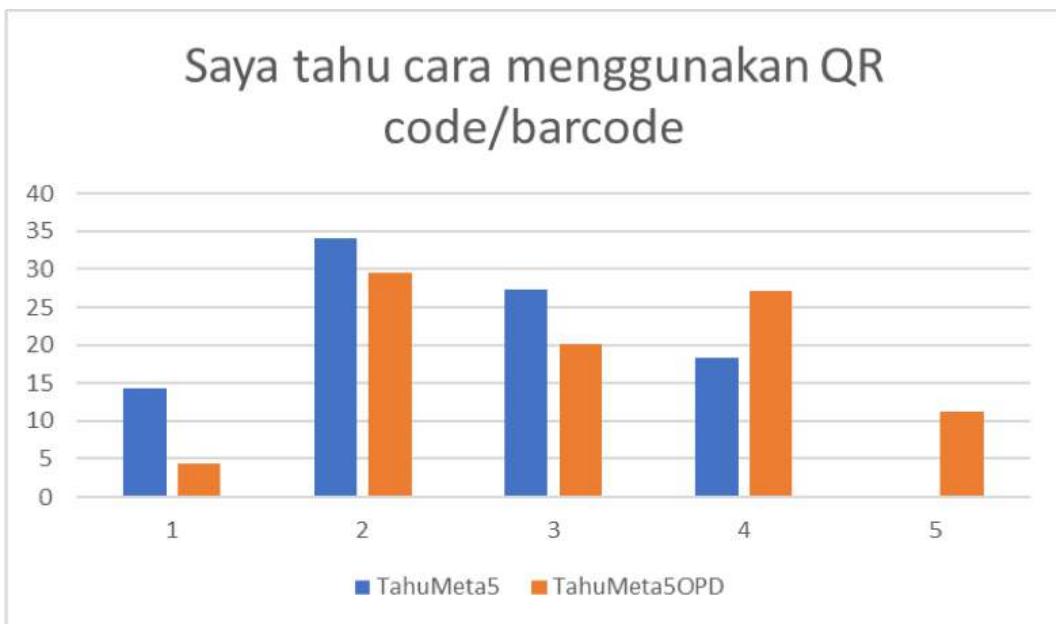
Gambar 4.3.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



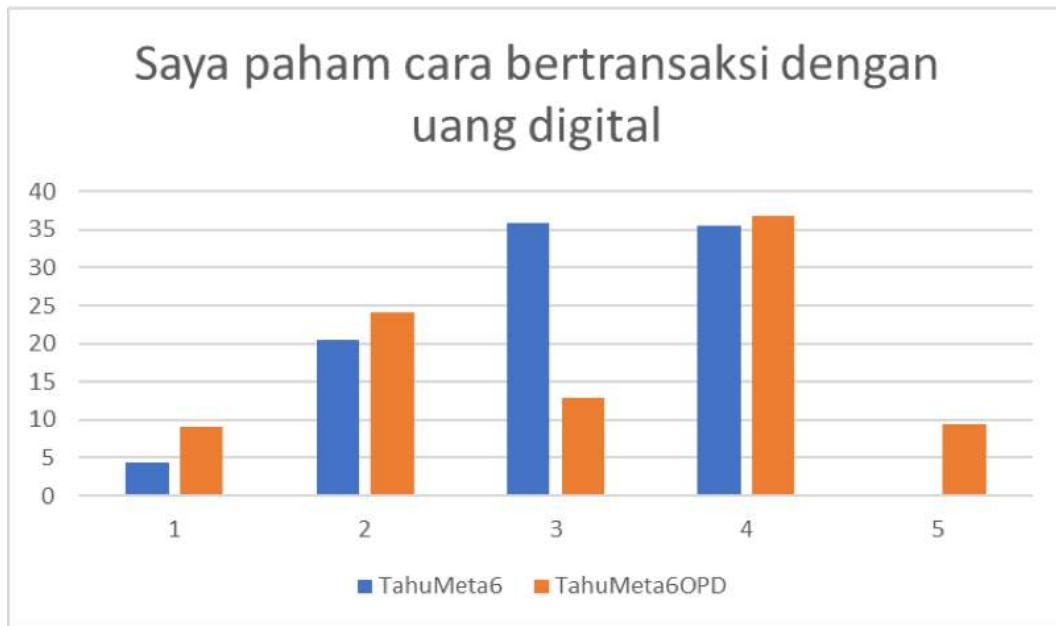
Gambar 4.4.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



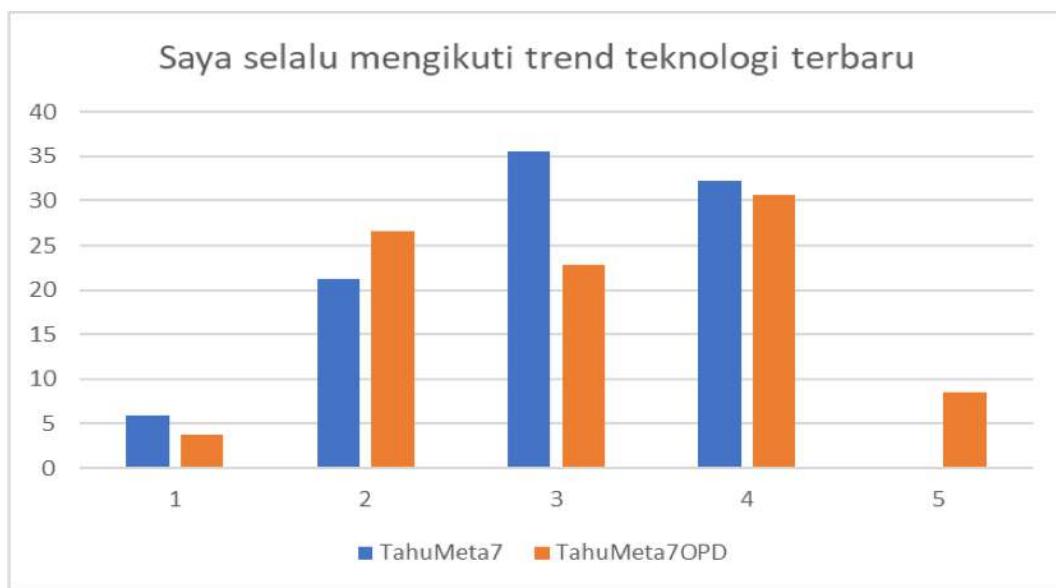
Gambar 4.5.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang berimbang antara tidak setuju dan setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 2 dan 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



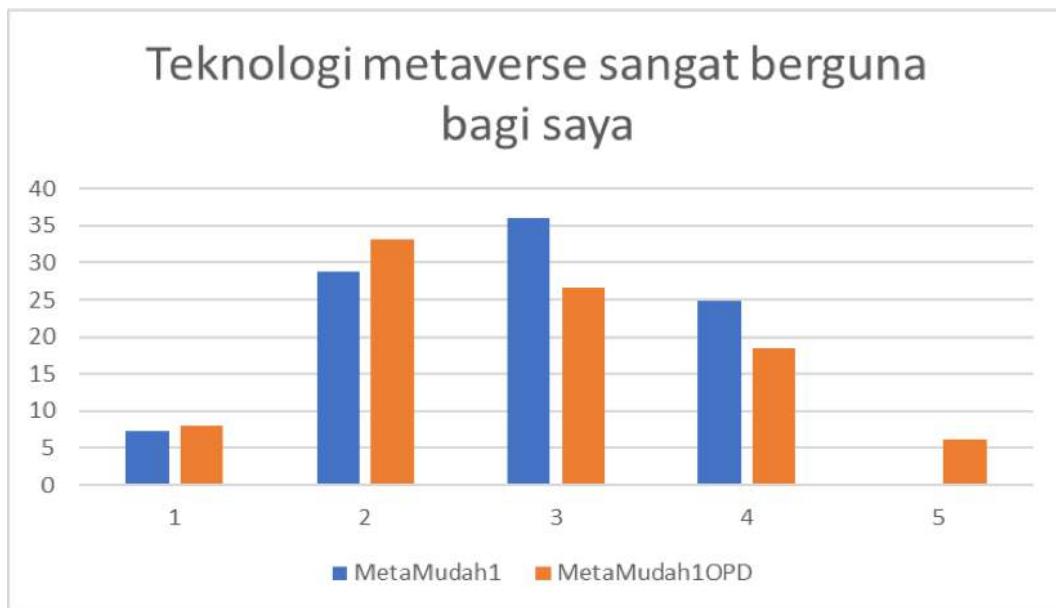
Gambar 4.6.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu, dengan mayoritas yang memilih skala 3.



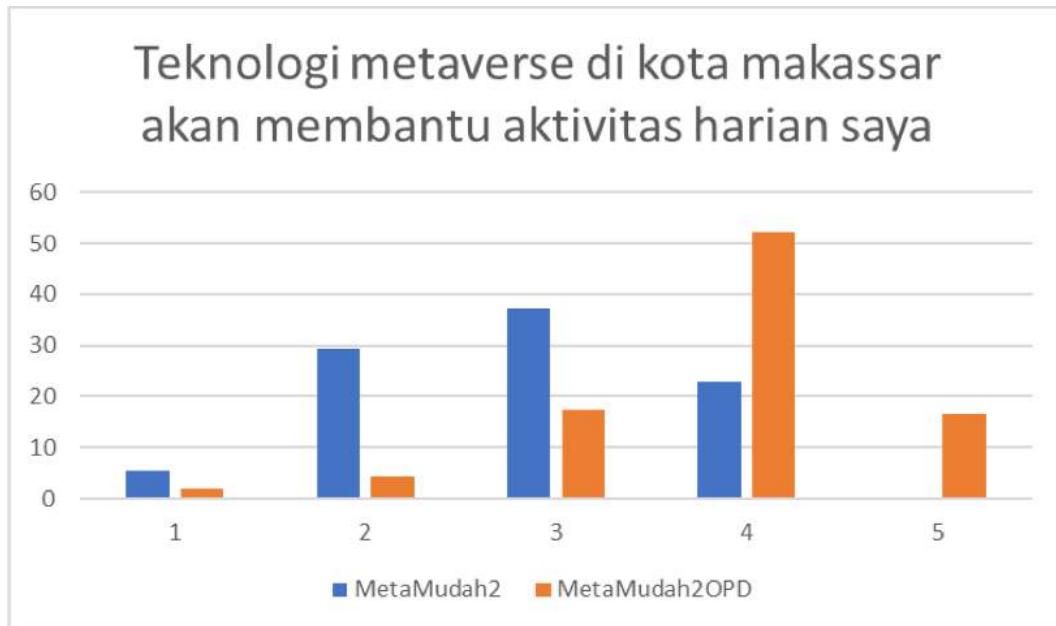
Gambar 4.7.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait potensi penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu, dengan mayoritas yang memilih skala 3.



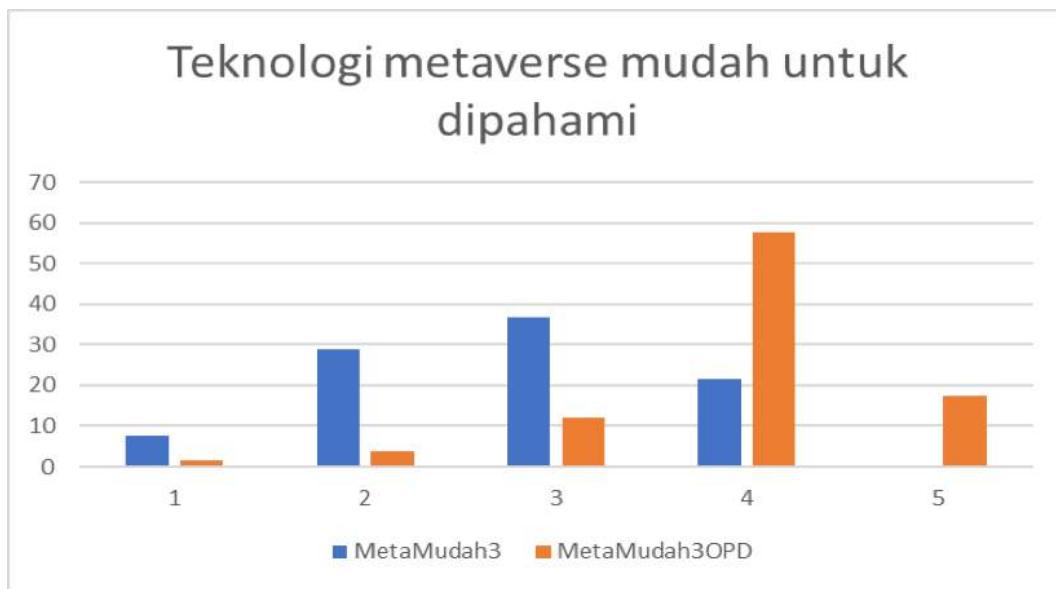
Gambar 4.8.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait manfaat penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang tidak setuju ketika diberikan pertanyaan soal manfaat teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 2. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



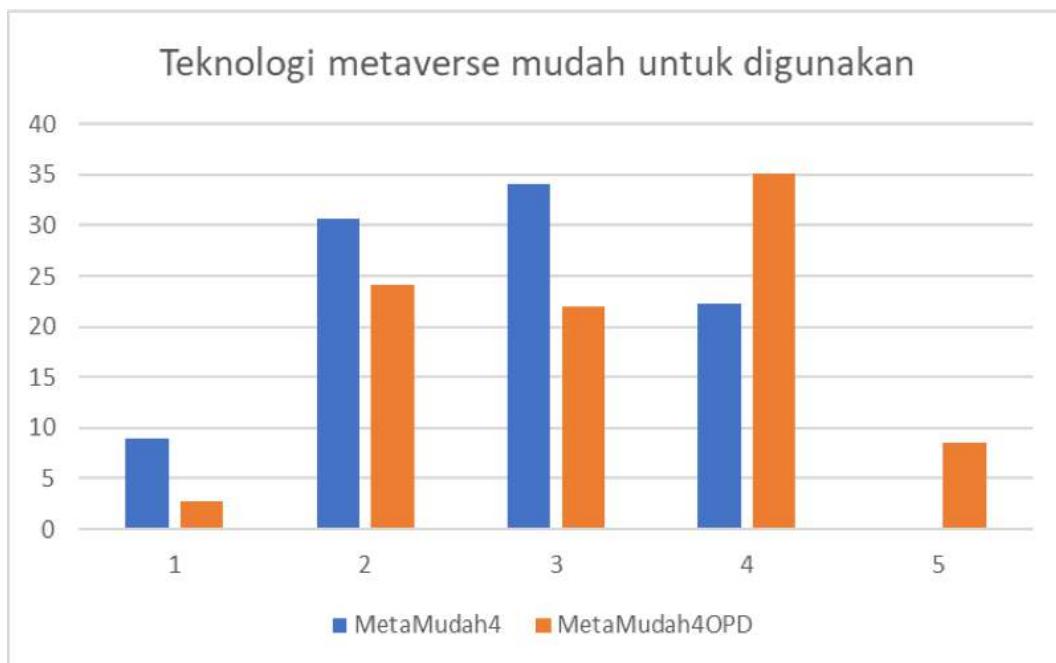
Gambar 4.9.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait manfaat penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal manfaat teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



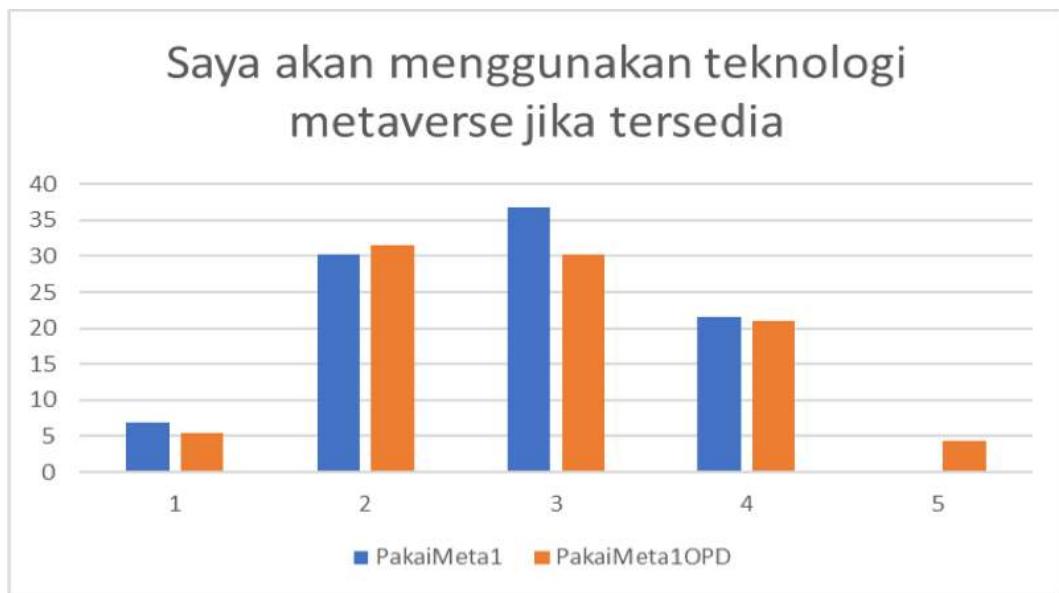
Gambar 4.10.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait manfaat penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



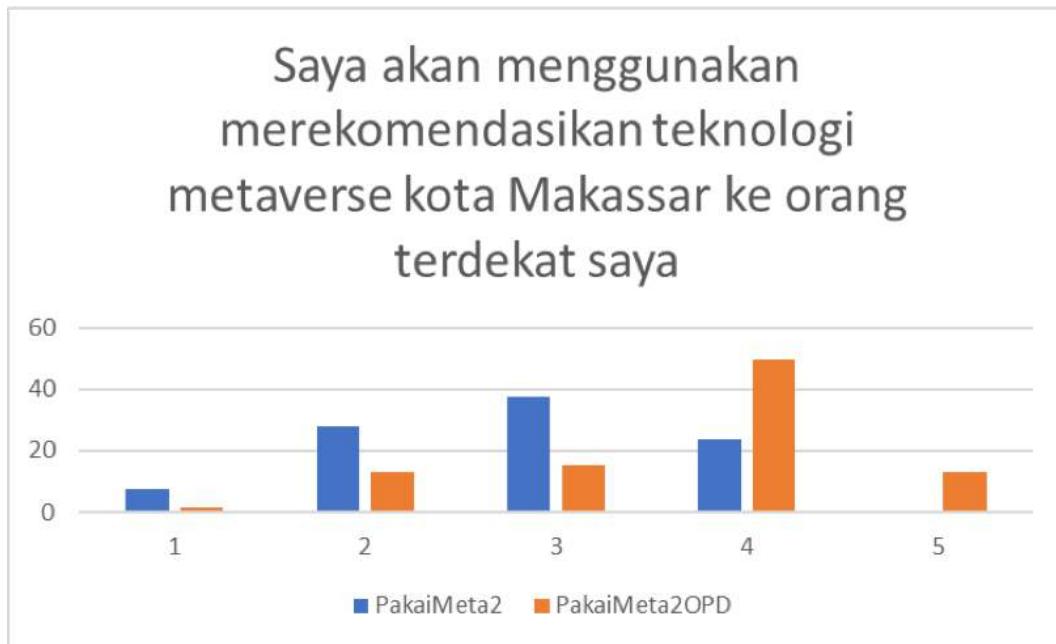
Gambar 4.11.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait penggunaan penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal penggunaan teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



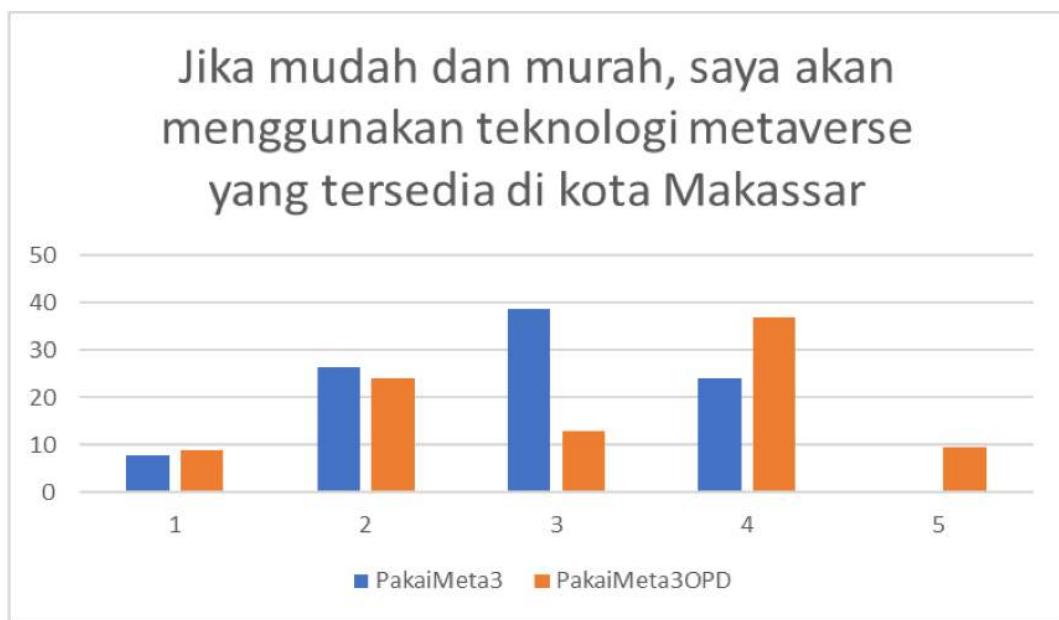
Gambar 4.12.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang tidak setuju dan ragu-ragu ketika diberikan pertanyaan soal penggunaan teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 2 dan 3. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



Gambar 4.13.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.



Gambar 4.14.

Hasil kajian ini membandingkan persepsi penyerapan teknologi metaverse di Kota Makassar. Peneliti membandingkan respon dari Pegawai Kota Makassar, dan masyarakat terkait penggunaan penerapan teknologi ini. Hasil penelitian memberikan kecenderungan bahwa OPD cenderung memiliki narasi yang setuju ketika diberikan pertanyaan soal penggunaan teknologi metaverse, terlihat dari mayoritas respon yang berada pada angka 4. Di sisi lain, masyarakat lebih cenderung pada ragu-ragu dan tidak setuju, dengan mayoritas yang memilih skala 2 dan 3.

2. *Uji Structural Equation Modelling*

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan berbasis *Partial Least Square* (PLS) yang memiliki dua tahap ketentuan dalam penilaian dalam melihat *fit* model pada penelitian ini. Berikut ini tahap-tahap penelitian dalam menggunakan SEM.

Pengujian Kualitas Data Dengan Melalui Outer Model (Measurement Model)

Evaluasi dalam model pengukuran ini merupakan tahap dalam pengujian kualitas data melalui penilaian *outer model (measurement model)*. Beberapa kriteria di dalam penggunaan teknik analisis data dengan SEM PLS untuk menilai *outer model* yaitu dengan *convergent validity, discriminant validity*, dan *internal consistency reliability* (Hair, 2010).

a. *Convergent Validity*

Convergent validity merupakan pengukuran yang digunakan untuk melihat sejauh mana ukuran berkorelasi secara positif dengan ukuran alternatif pada konstruk yang sama.

Convergent validity merupakan tahap pertama untuk mengevaluasi *outer model* yang dilihat dari nilai *loading factor*. Menurut Hair (2010) yang menyatakan bahwa dalam melakukan penelitian, skala pengukuran *loading factor* yitu sebesar 0,7. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan menggunakan batas *loading factor* sebesar 0,7. Apabila indikator yang memiliki nilai di bawah 0,7 maka indikator tersebut akan dieliminasi. Seluruh data mengindikasikan kualitas yang baik, sebagaimana terlampir pada ringkasan data di tabel 4.4.

Tabel 4.4. Ringkasan Kualitas Data Penelitian

Variabel	Indikator	Loading	VIF	Alpha	rho_A	CR	AVE
Kemudahan Metaverse	MetaMudah1	0.842	2.134				
	MetaMudah2	0.907	3.263	0.907	0.908	0.935	0.782
	MetaMudah3	0.894	2.893				
	MetaMudah4	0.893	2.897				
	PakaiMeta1	0.875	2.865				
Gunakan Metaverse Makassar	PakaiMeta2	0.911	3.879	0.935	0.937	0.951	0.795
	PakaiMeta3	0.895	3.465				
	PakaiMeta4	0.905	3.599				
	PakaiMeta5	0.871	2.933				
	TahuMeta1	0.834	2.874				
Pengetahuan Metaverse Makassar	TahuMeta2	0.784	2.490				
	TahuMeta3	0.827	3.261				
	TahuMeta4	0.829	2.643	0.898	0.9	0.92	0.624

TahuMeta5	0.652	2.270
TahuMeta6	0.756	2.587
TahuMeta7	0.831	2.876

Sumber: Smartpls 3

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa semua *loading factor* memiliki nilai di atas 0,70 sehingga konstruk untuk semua variabel sudah tidak ada yang dieliminasi dari model. Kemudian, validitas konvergen (*convergent validity*) menurut Ghazali (2010) bertujuan untuk melihat kolerasi antar indikator-indikator yang digunakan dalam suatu konstruk. Sebuah penelitian dikatakan telah memenuhi syarat validitas konvergen apabila indikator yang digunakan dalam suatu konstruk berkorelasi dan seluruh *outer loading* dari indikator tersebut harus signifikan secara statistik untuk memastikan kelayakan model, dan standar yang digunakan untuk *outer loading* yaitu 0,7.

Convergent validity dilihat pula melalui AVE (*Average Variance Extracted*). Hair (2010) mengemukakan bahwa jika suatu model mempunyai nilai AVE di atas 0,5 maka model tersebut dikategorikan mempunyai validitas konvergen (*convergent validity*) yang tinggi.

Berdasarkan tabel di atas, nilai AVE dari setiap konstruk dalam model, disimpulkan bahwa nilai AVE berada di atas 0,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian ini telah memenuhi syarat kedua validitas konvergen (*convergent validity*). Gabungan dari penilaian dari *outer loading* dan uji AVE (*average variance extracted*) mengindisikan penelitian ini valid konvergen dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji validitas diskriminan (*discriminant validity*).

b. *Discriminant Validity*

Discriminant validity yaitu pengukuran yang digunakan untuk melihat sejauh mana konstruk yang satu dengan konstruk yang lainnya jauh berbeda dari standar empiris.

Discriminant Validity merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel-variabel atau indikator dalam penelitian yang kita lakukan memiliki nilai yang unik dan hanya terkait dengan variabel atau indikatornya sendiri dan bukannya dari variabel atau indikator-indikator di luar yang diharapkan atau direpresentasikan. Untuk melihat apakah model penelitian memiliki validitas yang baik, maka hasil *cross loading* menjadi obyek pertimbangan utama, sebagaimana yang tertera pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Cross-Loading

Indikator	Gunakan Metaverse Makassar	Kemudahan Metaverse	Pengetahuan Metaverse Makassar
PakaiMeta2	0.911	0.828	0.736
PakaiMeta4	0.905	0.803	0.752
PakaiMeta3	0.895	0.796	0.725
PakaiMeta1	0.875	0.85	0.801
PakaiMeta5	0.871	0.746	0.682
MetaMudah3	0.822	0.894	0.762
MetaMudah2	0.821	0.907	0.778
MetaMudah4	0.783	0.893	0.803
MetaMudah1	0.771	0.842	0.716
TahuMeta7	0.711	0.713	0.756
TahuMeta5	0.679	0.691	0.829
TahuMeta1	0.662	0.696	0.831
TahuMeta4	0.658	0.716	0.827
TahuMeta2	0.644	0.678	0.834
TahuMeta6	0.626	0.604	0.652
TahuMeta3	0.6	0.67	0.784

Sumber. Data diolah SmartPLS

Dengan demikian, berdasarkan tabel-tabel hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa model data yang diuji di dalam penelitian ini telah memenuhi syarat atau kriteria yang menunjukkan bukti bahwa konstruk pada model tersebut mempunyai *discriminant validity* serta sebagai tahapan awal sebelum melakukan pengujian hipotesis setelah melewati berbagai rangkaian pengujian.

1. Pengujian Model Struktural (*Inner Model*)

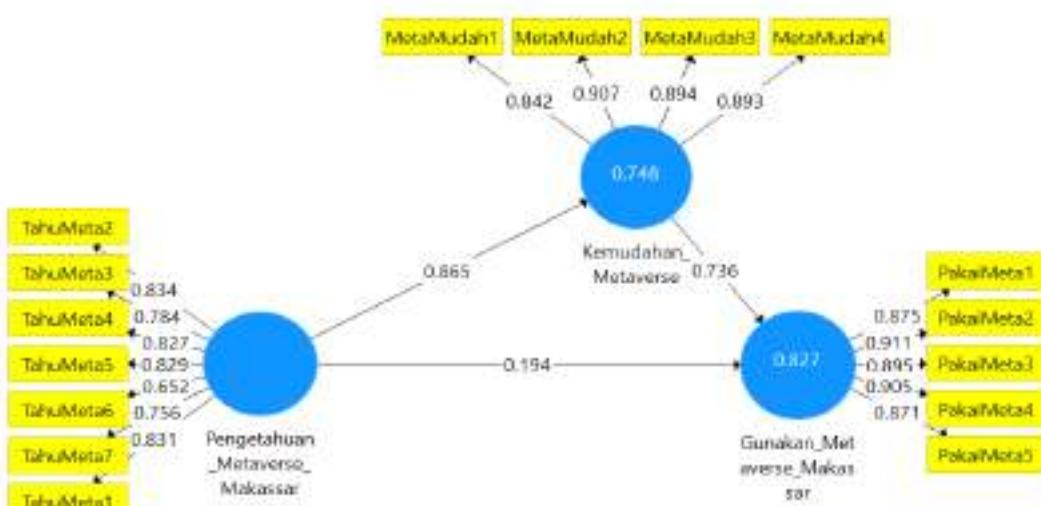
Pengujian Model Struktural (*Inner Model*) digunakan untuk melihat hubungan antara variabel, nilai signifikansi dan *R-square*, dan model penelitian. Model ini dievaluasi dengan menggunakan *R-square* untuk konstruk dependen Uji T dan signifikansi dari koefisien parameter jalur struktural. Pada proses penilaian model penelitian dengan PLS, dimulai dengan melihat *R-square* untuk setiap variabel laten dependen. Berikut tabel yang merupakan hasil estimasi *R-square* dengan menggunakan SmartPLS.

Tabel 4.12 Ringkasan Uji Hipotesis Penelitian

Hubungan Antara Variabel	Efek	t-value	p-value
Kemudahan Metaverse -> Gunakan Metaverse Makassar	0.736	16.826	0.000
Pengetahuan_Metaverse_Makassar -> Gunakan Metaverse Makassar	0.194	4.220	0.000
Pengetahuan Metaverse Makassar -> Kemudahan Metaverse	0.865	61.373	0.000
Pengetahuan Metaverse Makassar -> Gunakan Metaverse Makassar	0.637	16.884	0.000
R^2 Gunakan_Metaverse_Makassar		0.827	
R^2 Kemudahan_Metaverse		0.748	

Sumber. Data diolah SmartPLS 3

Hasil di atas dapat diringkas pada tampilan gambar hubungan antara variabel pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Hubungan antara Variabel

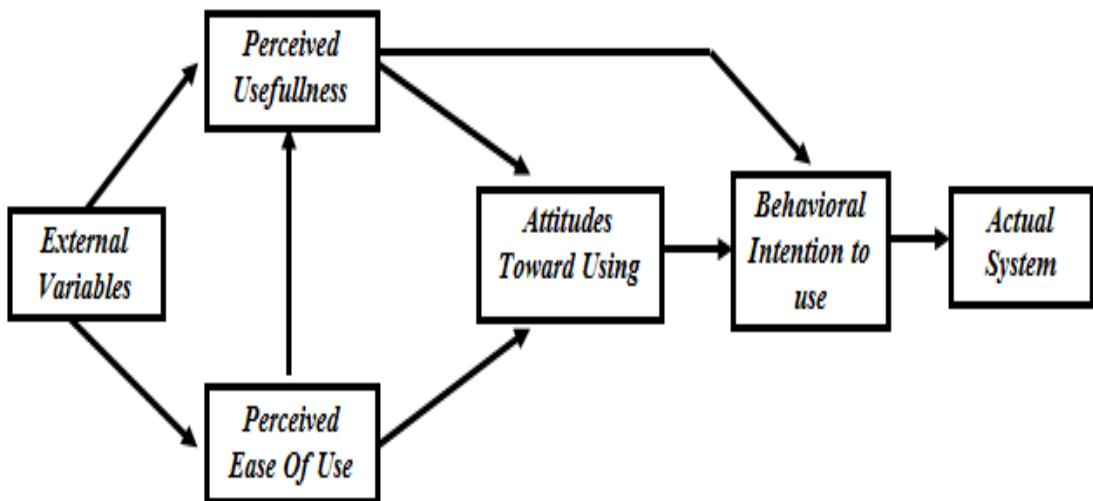
Sumber. Data diolah SmartPLS 3, 2022.

2. Pembahasan

Menurut Davis (1989) Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau *TAM*) merupakan “suatu model penerimaan pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi informasi”. *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh Fred Davis (1989) menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi, Davis(1989: 319).

Dikembangkan berdasarkan dua teori *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *TAM* dikembangkan menjadi suatu model yang mempunyai fokus utama untuk mengadopsi teknologi baru sebuah organisasi, komunitas, perusahaan atau dalam konteks yang lebih luas adalah perkembangan teknologi di sebuah negara untuk perkembangan pasar dan pertumbuhan ekonomi yang lebih maju (Gatignon dan Robertson, 1989: 12).

Teori ini diadopsi dari beberapa model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi baru. Dalam teori *Technology Acceptance Model* terdiri dari beberapa variabel yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya: *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease Of Use*, *Attitude Toward Using*, dan *Behavioural Intention to Use*.



Gambar 2.1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Sumber: Fred Davis (1989: 319) : *Technology Acceptance Model*

Model *TAM* ini menunjukkan bahwa ketika pengguna disajikan dengan sebuah teknologi baru, ada sejumlah variabel yang mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakannya. Ada dua spesifik variabel, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, yang diyakini menjadi faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi, Davis, Bagozzi dan Warshaw(1989: 982).

Jogiyanto (2007: 115) menyatakan “persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha”. Dari definisinya maka dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Jadi apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel kemudahan ini memberikan indikasi bahwa suatu sistem dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya,

namun justru suatu sistem dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemakainya. Dengan demikian, seseorang yang menggunakan suatu sistem tertentu akan bekerja lebih mudah jika dibandingkan dengan seseorang yang bekerja secara manual.

Davis (1989) menjelaskan indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi adalah komputer sangat mudah dipelajari, komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan komputer dan komputer sangat mudah untuk dioperasikan (1989: 320). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wibowo Dkk, (2015) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-money card* (studi pada pengguna jasa commuterline di jakarta)” tedapat pengaruh positif dan signifikan pada persepsi kemudahan minat menggunakan produk *e-money*.

Konstruksi Metaverse City Kota Makassar

Teknologi digital terbukti memainkan peran strategis dalam menyediakan barang dan jasa dalam waktu yang nyaman, praktis, lebih murah, lebih cepat, hemat dan padat karya. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa berdasarkan arah sebaran data, maka para masyarakat dan pegawai kota Makassar memiliki kecenderungan untuk ragu-ragu dalam menerima, memanfaatkan, dan terbuka terhadap terobosan pengelolaan kota berdasarkan sistem *metaverse*. Keraguan ini muncul karena skema teknologi yang ditawarkan masih berupa usulan kebijakan, dan belum dijabarkan secara mendalam dalam bentuk program riil sampai pada tahun 2023.

Data penelitian juga memberikan informasi yang menarik mengenai perbedaan respon dari para pegawai pemerintah kota makassar, dan masyarakat. Para pegawai pemerintah kota memiliki kepercayaan diri dan keyakinan yang lebih besar pada

penerapan program Makassar Metaverse City, dibandingkan para pegawai. Konstruksi ini memiliki narasi positif, dan mengindikasikan adanya kepatuhan pada rantai komando dalam organisasi pemerintahan. Artinya Program Strategis Pemerintah Kota Makassar tetap mendapatkan dukungan dari para pegawai, walaupun masih terdapat “keraguan” yang besar. Di sisi lain, para masyarakat masih membutuhkan dukungan pemahaman dan Pendidikan yang sistematis dalam penyebaran gagasan pengelolaan kota berdasarkan sistem *metaverse city*. Kondisi ini menjadi pekerjaan rumah utama dari Pemerintah Kota untuk mendesain program yang bisa dengan mudah dipahami, dan diterapkan pada para pegawai, maupun masyarakat.

Kajian ini juga melakukan olah data untuk menginvestigasi hubungan antara variable penelitian. Kami mengkonstruksi hubungan antara pengetahuan teknologi *metaverse*, kemudahan penggunaan teknologi *metaverse*, serta penggunaan aplikasi secara riil di lapangan. Penelitian ini memberikan konsekuensi bahwa para pegawai dan masyarakat akan lebih berkenan dalam menggunakan, memanfaatkan, dan mempercayai teknologi *metaverse* bila para pengguna bisa diyakinkan dengan kemudahan aplikasi tersebut. Tanpa adanya persepsi kemudahan teknologi, maka serapan penggunaan teknologi akan sangat jauh berkurang, atau di bawah harapan. Karenanya, pada bagian berikut, kami mengusulkan Langkah-langkah strategis dalam penerapan teknologi *metaverse city* di Kota Makassar.

B. Usulan/Saran Tahapan Penerimaan Teknologi Metaverse di Kota Makassar

Infrastruktur

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa infrastruktur yang ada di Kota makassar saat ini belum bisa dikatakan sesuai standar untuk mengaplikasikan

teknologi-teknologi pendukung metaverse. Khususnya untuk koneksi internet yang masih belum stabil dan belum merata di semua wilayah Kota Makassar. Perbaikan dan peningkatan infrastruktur yang sudah ada saat ini sangat diperlukan agar dapat membantu percepatan pengaplikasian teknologi metaverse di Kota Makassar. Hal yang menjadi poin penting dalam infrastruktur ini adalah koneksi internet dan juga gawai/perangkat VR/AR yang nantinya bisa digunakan secara merata oleh warga masyarakat untuk kepentingan urusan administrasi publik di dunia metaverse.

Edukasi

Setelah infrastruktur mumpuni atau memadai, tahap selanjutnya adalah edukasi terkait dengan teknologi-teknologi terbaru yang sedang berkembang di dunia. Hal ini sangat penting karena perlunya sumber daya manusia yang siap dan cakap dalam penggunaan alat-alat pendukung metaverse serta teknologi-teknologi yang ada didalamnya. diharapkan dengan adanya edukasi yang meluas ke perangkat daerah dan masyarakat mampu memberikan informasi dan pengetahuan yang lebih tentang era digital di tahun sekarang dan akan datang.

Tahap edukasi ini bisa dilakukan dengan cara melakukan pelatihan-pelatihan dasar tentang teknologi terbaru. Dalam tahap ini juga bisa dilakukan dengan memproduksi konten-konten yang digital yang bisa disebarluaskan melalui jejaring-jejaring digital seperti sosial media dan media digital lainnya sehingga akan menjangkau lebih banyak satuan-satuan kerja dan masyarakat yang ada di Kota Makassar.

Sosialisasi

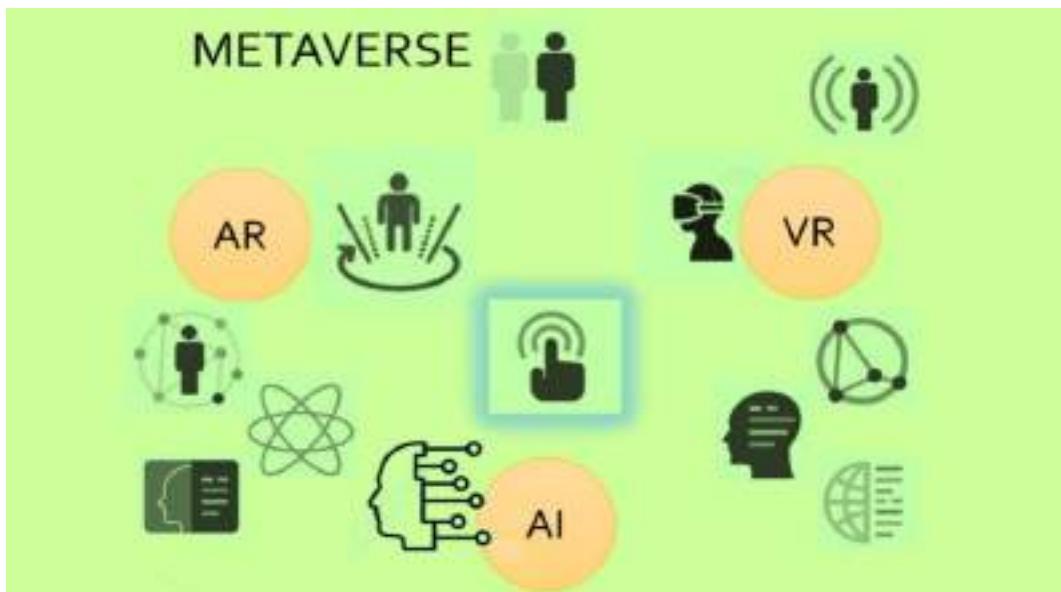
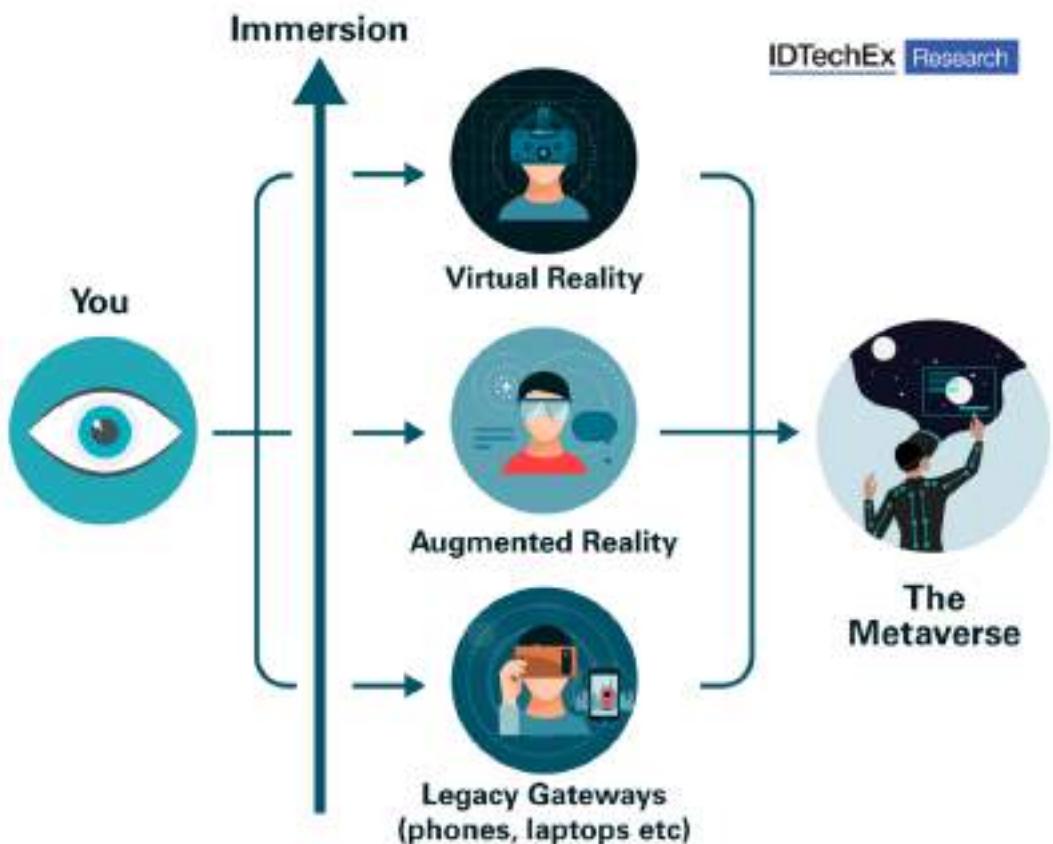
Dalam tahap ini dapat dilakukan proses penyebarluasan informasi langsung kepada dinas terkait dan masyarakat umum terkait penggunaan alat-alat pendukung teknologi metaverse sehingga dapat dirasakan pengalaman terbaru dalam melakukan aktifitas-

aktifitas sehari-hari dengan menggunakan teknologi metaverse.

Tahapan ini juga bertujuan untuk lebih mendekatkan serta mengakrabkan teknologi metaverse sehingga diharapkan dapat menjadi sebuah kebiasaan baru dalam aktifitas sehari-hari yang nantinya orang yang menggunakan sudah biasa dan terbiasa untuk memudahkan segala aktifitas terkait urusan administrasi pemerintahan yang ingin dicapai.

Ujicoba / Pilot Project

Tahap ini merupakan tahapan terakhir untuk pengaplikasian teknologi-teknologi pendukung metaverse. sebagai contoh yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan salah satu kantor dinas yang ada di Kota Makassar untuk melakukan proses administrasi publik ke masyarakat menggunakan teknologi metaverse. Masyarakat yang ingin melakukan pengurusan tidak perlu lagi datang secara langsung ke kantor dinas terkait, cukup menggunakan alat yang dapat terhubung secara langsung ke dunia metaverse yang telah disediakan. Setelah masuk ke dalam dunia metaverse tersebut, masyarakat disajikan dengan gambaran situasi dan ruangan yang sama dengan kantor dinas tersebut secara virtual dan diwakili dengan dengan orang-orang yang berada didalam dunia metaverse tersebut berbentuk avatar. Selanjutnya dapat mengakses semua fasilitas yang ada didalam kantor virtual tersebut, mulai dari awal pendaftaran, pencatatan sampai dengan urusan administrasi tersebut selesai. Setelah melakukan semua urusan administrasi di dunia virtual tersebut selesai maka sudah dapat meninggalkan ruang virtual dan tinggal menunggu update ataupun hasil pengurusan secara nyata, baik itu pengiriman dokumen ke rumah ataupun hasil dari pengurusan lainnya. Untuk lebih jelasnya gambaran tentang administrasi publik di dunia metaverse dapat diperhatikan gambar dibawah ini:







DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, M. W. (2015). Aplikasi Technology Acceptance Model Terhadap Pengguna Layanan Internet Banking. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi*, 2(1), 52–63.
- Ayyagari, R. (2006). Examination of Hedonism in TAM Research. *SAIS 2006 Proceedings.*, Paper 35. 197-204.
- Cheong, H. J., & Morrison, M. A. (2008). Consumers' Reliance on Product Information and Recommendations Found in UGC. *Journal of Interactive Advertising*, 8(2), 38–49. <https://doi.org/10.1080/15252019.2008.10722141>
- Davis, F. . (1986). *Technology Acceptance Model for Empirically Testing New EndUser Information System Theory and Results*. Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology.
- Dr. Nugroho J. Setiadi, S.E., M. . (2003). *PERILAKU KONSUMEN*. Kencana Prenada Media Group.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giovanis et al. (2012). An Extension of TAM Model with IDT and Security/Privacy Risk in the Adoption of Internet Banking Services in Greece. *EuroMed J Bus*, 7(1), 24–53.
- Govindaraju, R., Indriany, N., & Bruijn, E.-J. de. (2007). Studi Mengenai Penerimaan sistem ERP : Enhancement Terhadap Model Penerimaan Sistem ERP Berbasis Technology Acceptance Model. *Proceedings of the 4th National Engineering*

Conference, 654–664.

Hadri kusuma dwi susilowati. (2007). DETERMINAN PENGADOPSIAN LAYANAN INTERNET BANKING: PERSPEKTIF KONSUMEN PERBANKAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing Indonesia*, 11, 2.

Hung, S. Y., Chang, C. M., & Yu, T. J. (2006). Determinants of user acceptance of the e-Government services: The case of online tax filing and payment system. *Government Information Quarterly*, 23(1), 97–122. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2005.11.005>

Imtiaz, M. N., & Islam, M. K. Ben. (2020). Identifying Significance of Product Features on Customer Satisfaction Recognizing Public Sentiment Polarity: Analysis of Smart Phone Industry Using Machine-Learning Approaches. *Applied Artificial Intelligence*, 00(00), 1–17. <https://doi.org/10.1080/08839514.2020.1787676>

Kang, S., Hur, W. M., & Son, M. (2014). The moderating role of socio-demographics on smartphone adoption. *International Journal of Mobile Communications*, 12(5), 532–550. <https://doi.org/10.1504/IJMC.2014.064597>

Kotler dan Amstrong. (2008). *Prinsip-Prinsip Pemasaran, Jilid 1*. Erlangga.

Koufaris, M. (2002). Applying the Technology Acceptance Model and Flow Theory to Cyworld User Behavior. *Information Systems Research*, 13(2), 205–223.

Kristsada, A. D. (2010). *Menumbuhkan Minat Belajar Anak*. Tiara Wacana.

Martha, W., Alden, L., & Verry, L. (2018). Pengaruh Globalisasi Informasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Generasi Muda (Suatu Studi Di SMA Negeri 1 Beo Kabupaten Kepulauan Talaud). *Jurnal Administrasi Publik*, 4(5), 1–12.

Pratiwi et al. (2017). Analisis Pengaruh Technology Readyness Terhadap Minat

Menggunakan T-CASH di Kota Semarang. *Jurnal Bisnis Strategi*, 26(1), 76–88.

Rahayu, I. S. (2016). MINAT NASABAH MENGGUNAKAN MOBILE BANKING DENGAN MENGGUNAKAN KERANGKA TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) (Studi Kasus PT Bank Syariah Mandiri Cabang Yogyakarta). *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 5(2), 137. [https://doi.org/10.21927/jesi.2015.5\(2\).137-150](https://doi.org/10.21927/jesi.2015.5(2).137-150)

Rukhviyanti, Y. W. A. R. & N. (2015). Pengaruh Minat Individu Terhadap Penggunaanmobilebanking(M-Banking): Model Kombinasi Technology Acceptance Model(Tam) Dan Theory of Planned Behavior (TpB). *Jurnal Informasi*, VII(1), 25–44.

Saleh dan Wahab. (2004). *Psikolog Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Prenada Media.

Schiffman dan Leslie. (2007). *Perilaku Konsumen*. Indeks Prestice Hall.

Sekaran, U. dan B. (2016). *Research Methods for Business: A skill Building Approach. 7th Edition*. John Wiley & Sons Inc.

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Sulistiyarini, S. (2012). Pengaruh Minat Individu Terhadap Penggunaan Mobile Banking: Model Kombinasi Technology Acceptance Model (TAM) Dan Theory Of Planned Behavior (TPB). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1(2), 1689–1699.

Sulmi, A. A. K., Awaluddin, M., Gani, I., & Kara, M. (2021). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Mobile Banking (Studi Empiris Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Uin Alauddin Makassar). *Islamic Banking, Economic and Financial Journal*, 1(2), 59–73.

Tirtana, I., & Sari, P. S. (2014). Analisis pengaruh persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan dan kepercayaan terhadap penggunaan mobile banking. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Program Studi Akuntansi-FEB UMS*, 25, 671–688.

Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 6(1), 440–456.
<https://doi.org/10.21009/jrmsi.006.1.06>

Wilson, N., Keni, K., & Tan, P. H. P. (2019). The Effect Of Website Design Quality And Service Quality On Repurchase Intention In The E-Commerce Industry: A Cross-Continental Analysis. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 21(2), 187–222. <https://doi.org/10.22146/gamaijb.33665>

Yamane, T. (1967). Statistics, An Introductory Analysis, 1967. *New York Harper and Row CO. USA.*

DATA MASYARAKAT

11/26/2022 22:00:14 Balang baru 32 - 37 Tahun SMP Laki-laki 4 1 4 1 3 4 2 3 4 5 5 5

11/26/2022 22:00:19	rapokapoking	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/26/2022 22:00:22	Tamang	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/26/2022 22:00:22	rapokapoking	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/26/2022 22:00:23	rapokapoking	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/26/2022 22:00:23	rapokapoking	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:01:14	rapokapoking	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	5	5	5	
11/26/2022 22:01:14	rapokapoking	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:01:14	rapokapoking	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:02:09	maenruski	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:02:09	Bonto lebagung	28 - 32 Tahun	S1	Laki-laki	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:02:09	Bonto lebagung	28 - 32 Tahun	S1	Perempuan	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
11/26/2022 22:02:16	Sawungan	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:02:28	palu ntkang	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:02:36	maenruski	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:03:07	palu ntkang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:03:24	Dayang	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:03:44	Maenjang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:03:44	Maenjang	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:04:15	pananpamu	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:04:15	pananpamu	23 - 27 Tahun	SMA	Perempuan	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	
11/26/2022 22:04:43	Panukakuan	17 - 22 Tahun	SMA	Perempuan	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:04:43	Panukakuan	23 - 27 Tahun	SMA	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:04:43	Panukakuan	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:05:29	Bonto ala	17 - 22 Tahun	S1	Laki-laki	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	
11/26/2022 22:05:29	Tallo	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:06:01	minangkabau upa	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:06:01	minangkabau upa	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:06:41	Ijakang	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:06:41	Ijakang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	2	3	1	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	
11/26/2022 22:06:57	Ungur pandang	28 - 32 Tahun	S1	Perempuan	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:07:04	Ungur pandang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:07:24	suedang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:07:47	tidung	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:07:47	Ungur tanah	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:07:59	Ungur jggaa	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	
11/26/2022 22:07:59	Ungur jggaa	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:08:06	tidung	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:08:06	tidung	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:08:16	Tamaniheres	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:08:16	Tamaniheres	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:08:29	Bohong	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	2	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
11/26/2022 22:09:03	Mariso	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:09:03	Mariso	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:09:19	ungur pandang	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:11:11	ungur pandang	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:11:11	ungur pandang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:11:33	macenai	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:12:03	macenai	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:12:03	macenai	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:12:10	talalo	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:13:14	talalo	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:13:14	talalo	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:13:59	Rapokapoking	28 - 32 Tahun	S1	Laki-laki	3	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:14:09	tamaneuh	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:14:56	tamaneuh	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
11/26/2022 22:15:26	Barayaya	38 - 42 Tahun	SMA	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11/26/2022 22:15:26	Barayaya	38 - 42 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:15:56	talalo	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:16:16	Layang	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	2	1	2	3	4	3	2	3	2	3	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:16:21	talalo	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:16:21	talalo	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:17:17	lembat	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/26/2022 22:17:17	magala	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:17:59	Manaungai	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11/26/2022 22:18:05	Manaungai	23 - 27 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:18:25	talalo	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
11/26/2022 22:28:01	Tamalau	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	2	2	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	
11/26/2022 23:01:14	Kassi+Kassi	43 - 47 Tahun	SMP	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11/26/2022 23:01:14	Kassi+Kassi	33 - 37 Tahun	SMA	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11/26/2022 23:01:21	Kassi+Kassi	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	2	2	2	1	2	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	1	
11/26/2022 23:14:18	Gunting sari	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	3	2	3	4	1	4	4	1	4	4	3	2	3	4	2	3	
11/26/2022 23:22:41	Tamangapati	17 - 22 Tahun	SMA	Perempuan	3	3	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	
11/26/2022 23:26-30	Gunting sari	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	2	3	5	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	
11/26/2022 23:37-48	Batusa	33 - 37 Tahun	SMA	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11/27/2022 02:27:22	Tidung	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	3	3	1	1	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	
11																					

DATA OPD

Tanggal	Nama OPD/SKPD	Usia	Pendidikan	Jenis Kelamin	Saya pernah menden	Saya pernah menden	Saya pernah menggu	Saya pernah menggu	Saya pernah menden	Saya tahu cara meng	Saya paham cara bert	Teknologi metaverse	Teknologi metaverse	Teknologi metaverse	Teknologi metaverse	Saya akan mengguna	Saya akan mencari in	Saya akan mengguna	Jika mudah dan murah, saya akan mengguna
11/1/2022 10:55:49	Dinas Kebudayaan	28 - 32 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	5	5	4	6	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 10:55:49	Dinas Sosial	27 - 37 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
11/1/2022 14:52:28	BAJAN UMUM	17 - 22 Tahun	S1	Perempuan	5	5	5	3	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
11/1/2022 15:00:42	Dinas Pemadam keba	28 - 32 Tahun	SMA	Laki-laki	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
11/1/2022 15:01:13	Kec. Tamalate	28 - 32 Tahun	SMA	Perempuan	5	5	3	3	2	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
11/1/2022 15:02:23	Kec. Tamalate	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/1/2022 15:13:28	Kelurahan	33 - 37 Tahun	SMA	Perempuan	3	3	3	4	3	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3
11/1/2022 15:16:39	Kelurahan Mangsa	23 - 27 Tahun	SMA	Perempuan	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/1/2022 12:46:11	Dinas pemadam keba	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
11/1/2022 12:46:11	Dinas pemadam keba	17 - 22 Tahun	SMA	Perempuan	5	5	3	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
11/1/2022 12:49:01	Damkar Makasar	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11/1/2022 12:51:12	Dinas pemadam keba	33 - 37 Tahun	S2	Laki-laki	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/1/2022 12:51:12	Dinas pemadam keba	33 - 37 Tahun	S1	Laki-laki	5	5	3	2	1	5	5	2	3	3	2	2	4	3	3
11/1/2022 12:55:19	Pemadam kebakaran	17 - 22 Tahun	SMA	Laki-laki	3	3	1	1	2	5	5	1	1	1	2	1	1	1	1
11/1/2022 13:14:23	Dinas pemadam keba	38 - 42 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
11/1/2022 13:14:23	Staf Umum	23 - 27 Tahun	SMA	Perempuan	5	5	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
11/1/2022 13:14:23	Dinas Pemadam keba	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	5	3	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 14:06:42	Dinas Pemadam keba	23 - 27 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 14:59:38	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	SMA	Perempuan	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 14:59:38	Satpol PP kota makassar	33 - 37 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	2	2	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3
11/1/2022 15:48:08	BPBD	17 - 22 Tahun	S2	Laki-laki	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/1/2022 05:11:43	Dinas pemadam keba	28 - 32 Tahun	SMA	Perempuan	4	5	2	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 05:11:43	Catatan sipi	23 - 27 Tahun	S1	Perempuan	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 05:11:43	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 10:54:09	Dinas Kebudayaan	33 - 37 Tahun	Magister	Laki-laki	1	2	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2
11/1/2022 10:55:49	Dinas Sosial	28 - 32 Tahun	SMA Atau sederman	Laki-laki	1	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	2	2
11/1/2022 14:52:46	BAJAN UMUM	17 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	5	4	3	5	3	3	4	5	3	3	4	2	2
11/1/2022 15:00:42	Dinas Pemadam keba	28 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	2	5	4	2
11/1/2022 15:01:13	Kec. Tamalate	23 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	5	2	4	4	2	4	2	2	4	3	3	2	4	4	2
11/1/2022 15:02:23	Kec. Tamalate	38 - 42 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	5	4	2	2	3	3	2	2	4	2	4
11/1/2022 15:26:18	Dinas Koperasi & UK	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	2	1	2	2	3	1	1	3	3	3	3	2	3	2	3
11/1/2022 20:20:51	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	SMA Atau sederman	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:49	Damkar Makasar	38 - 42 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2
11/1/2022 12:49:49	Dinas pemadam keba	17 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
11/1/2022 12:51:17	Dinas pemadam keba	28 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 15:26:19	Dinas ketenagakerja	28 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	4	5	4
11/1/2022 15:28:39	Pemadam kebakaran	17 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	5	5	5	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2
11/1/2022 03:01:57	Dinas pemadam keba	38 - 42 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:46:11	Satpol PP kota makassar	43 - 47 Tahun	Magister	Laki-laki	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11/1/2022 12:46:11	Satpol PP kota makassar	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Damkar Makasar	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	SMA	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S2	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja	38 - 42 Tahun	S1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/1/2022 12:49:01	Dinas ketenagakerja</																		

11/23/2022 14:38:13 Dinas	43 - 47 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2
11/23/2022 14:46:06 Satpol PP kota makassar	43 - 47 Tahun	Magister	Perempuan	5	4	4	4	2	4	4	2	4	2	2	3	2	3
11/23/2022 15:48:08 BPBD	29 - 32 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	1	4	5	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2
11/24/2022 05:14:31 Dinas perpadam	44 - 47 Tahun	Sarjana	Perempuan	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3
11/24/2022 05:14:31 Catatan spil	39 - 42 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	5	4	4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	5	4
11/24/2022 05:16:50 Nanda	34 - 37 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	3	2	4	3
11/24/2022 12:56:46 Catatan spil	29 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	3	4	4	5	5	2	1	4	5	2	1	4	3
11/24/2022 13:00:45 keuangan	18 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2
11/24/2022 13:00:45 keuangan	23 - 32 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	5	5	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2
11/24/2022 14:59:31 Satpol PP kota makassar	24 - 27 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	1	1	1	5	2	1	1	5	5	1	1	5	1
11/24/2022 15:21:08 DINAS	39 - 42 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	5	4	4	2	1	2	3	4	4	2	3	5	2
11/24/2022 15:21:19 DINAS kebudayaan	24 - 27 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	4	5	2	4	5	5	4	2	2	2
11/24/2022 15:31:11 DINAS perpusatakaan	39 - 42 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/24/2022 16:30:22 DINAS Koperasi & UK	24 - 27 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	4	2	2	2	1	1	3	2	2	2
11/24/2022 23:18:18 DINAS Koperasi & UK	38 - 42 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	4	4	2	3	2	1	4	4	2	2	4	2
11/25/2022 20:20:51 DINAS	38 - 42 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2
11/21/2022 10:54:00 DINAS Kebudayaan	18 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2
11/21/2022 10:55:49 DINAS Sosial	29 - 32 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2
11/21/2022 14:25:22 BAGIAN UMUM	24 - 27 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	2	4	4	3	2	4	2	5	5	4	2	4	2
11/21/2022 15:00:42 DINAS Pemadam kebakaran	22 - 25 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	3	1	3	2	5	4	2	5	1	5	2	3	2
11/21/2022 15:01:13 Kec. Tamatale	39 - 42 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	1	1	1	3	2	4	2	3	2	4	2	2	4
11/21/2022 15:07:23 Kec. Tamatale	49 - 52 Tahun	Magister	Perempuan	2	5	5	5	3	5	5	5	2	2	5	2	5	1
11/21/2022 15:13:28 Kelurahan	54 - 57 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	5	5	1	4	4	2	4	4	2	2	4	2
11/21/2022 15:18:00 Mangsa keuangan	49 - 52 Tahun	Magister	Perempuan	1	3	2	4	4	2	2	2	1	4	5	4	2	2
11/21/2022 15:20:16 DINAS pemadam	29 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/23/2022 12:46:10 DINAS pemadam	33 - 37 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
11/23/2022 12:46:10 DINAS pemadam	39 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	2	5	3	2	5	4	3	2	4	2
11/23/2022 12:46:10 DINAS pemadam	44 - 47 Tahun	Doktoral	Laki-laki	3	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	3	2	4
11/23/2022 12:56:19 Pemadam kebakaran	39 - 42 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	4	2	2	3	3	4	4	2	2	3	3
11/23/2022 13:01:17 DINAS pemadam	25 - 27 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	3	2	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2
11/23/2022 13:14:01 DINAS pemadam	19 - 22 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	4	4	4	2	3	4	2	5	4	2	2	4	2
11/23/2022 13:14:23 Staf Umum	28 - 32 Tahun	Magister	Perempuan	2	2	3	3	5	2	1	1	3	4	1	5	2	1
11/23/2022 13:26:52 DINAS pemadam	32 - 35 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	5	4	4	2	4	5	3	4	4	5	4	1	1
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	25 - 27 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	5	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	40 - 42 Tahun	Doktoral	Perempuan	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	1
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	49 - 52 Tahun	Doktoral	Laki-laki	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	1	1
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	53 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	2	4	4	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	58 - 62 Tahun	Magister	Perempuan	5	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	63 - 67 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	68 - 72 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	73 - 77 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	78 - 82 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	83 - 87 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	88 - 92 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	93 - 97 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	98 - 102 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	103 - 107 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	108 - 112 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	113 - 117 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	118 - 122 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	123 - 127 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	128 - 132 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	133 - 137 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	138 - 142 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	143 - 147 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	148 - 152 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	153 - 157 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	158 - 162 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	163 - 167 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	168 - 172 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	173 - 177 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	178 - 182 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	183 - 187 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	188 - 192 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	193 - 197 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	198 - 202 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	203 - 207 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	208 - 212 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	213 - 217 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	218 - 222 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	223 - 227 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	228 - 232 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	233 - 237 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	238 - 242 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	243 - 247 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	248 - 252 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	253 - 257 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	258 - 262 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	263 - 267 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	268 - 272 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	273 - 277 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
11/23/2022 14:06:42 DINAS pemadam	278 - 282 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4</				

11/21/2022 14:52:28	BAGIAN UMUM	40 - 42 Tahun	Magister	Perempuan	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	
11/21/2022 15:00:42	Dinas Pemadam keba	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	1	2	2	
11/21/2022 15:01:13	Kec. Tamalate	26 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	
11/21/2022 15:02:23	Kec. Tamalate	20 - 22 Tahun	Magister	Perempuan	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2
11/21/2022 15:13:28	Kelurahan	28 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	2
11/21/2022 15:16:16	Kelurahan Mangasa	28 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3
11/23/2022 12:46:10	Dinas pemadam keba	20 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	1	1	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4
11/23/2022 12:46:18	Dinas pemadam keba	36 - 37 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2
11/23/2022 12:49:39	Damkar Makasar	26 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	4	4	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3
11/23/2022 12:49:52	Dinas pemadam keba	41 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	4	4	2	4	2	2	4	4	3	2	3	5	2	
11/23/2022 12:51:17	Dinas pemadam keba	20 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4	2	2	3	4	2	
11/23/2022 12:51:20	Dinas pemadam keba	26 - 27 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	4	2
11/23/2022 12:51:29	Dinas pemadam keba	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	2	4
11/23/2022 13:01:57	Dinas pemadam keba	30 - 33 Tahun	Magister	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	1	4	4	2	1	2	2	2	2
11/23/2022 13:14:01	Dinas pemadam keba	30 - 33 Tahun	Magister	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	1	4	4	2	1	2	2	1	1
11/23/2022 13:14:23	Staf Istim	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	2	4	2	4
11/23/2022 13:26:52	Dinas Pemadam keba	26 - 27 Tahun	Magister	Perempuan	3	2	2	2	2	1	2	1	4	2	1	2	5	2	1	1
11/23/2022 14:06:42	Dinas Pemadam keba	41 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	5	3	3	1	4	2	5	5	3	2	4	1	1	1	1
11/23/2022 14:46:13	Dinas ketenagakerjaan	26 - 27 Tahun	Doktoral	Perempuan	1	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	2	5	2	2	2
11/23/2022 14:46:21	Satpol PP kota makassar	41 - 42 Tahun	Doktoral	Laki-laki	3	4	5	5	5	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3
11/23/2022 15:22:08	Dinas ketenagakerjaan	51 - 53 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	4	2	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 05:51:43	Dinas pemadam keba	38 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	5	5	4	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2
11/24/2022 9:15:44	Catatan sipl	38 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/24/2022 9:16:06	Nanda	20 - 22 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 12:49:46	dinas keba	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11/24/2022 13:09:04	keuangan	26 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 14:52:31	Satpol PP kota makassar	41 - 42 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	
11/24/2022 15:14:01	Dinas pemadam keba	38 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
11/24/2022 15:14:23	Kec. Tamalate	20 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	3	1	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	
11/24/2022 15:22:08	Dinas ketenagakerjaan	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11/24/2022 15:22:13	kelurahan	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11/24/2022 15:22:16	Kelurahan Mangasa	46 - 50 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 15:46:10	Dinas pemadam keba	41 - 42 Tahun	Magister	Perempuan	3	2	4	4	2	2	2	2	5	5	4	4	5	5	1	
11/24/2022 15:46:18	Dinas pemadam keba	26 - 27 Tahun	Magister	Perempuan	2	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	2	2	
11/24/2022 15:49:29	Damkar Makasar	41 - 42 Tahun	SMA atau sederajat	Perempuan	1	5	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4	
11/24/2022 15:49:32	Dinas pemadam keba	26 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	3	4	2	2	2
11/24/2022 15:51:17	Dinas pemadam keba	36 - 37 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	2
11/24/2022 15:51:19	Pemadam kebakaran	56 - 57 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	4	2	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	
11/24/2022 15:53:13	Dinas perpustakaan	51 - 52 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	
11/24/2022 16:30:23	Dinas Koperasi & UKM	31 - 32 Tahun	Magister	Perempuan	1	4	4	4	2	4	2	4	1	4	4	1	5	4	2	
11/24/2022 16:30:51	Dinas ketenagakerjaan	43 - 47 Tahun	Doktoral	Perempuan	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	
11/24/2022 16:50:42	Dinas keba	31 - 32 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	
11/24/2022 16:51:00	Dinas Pemadam keba	36 - 37 Tahun	Doktoral	Laki-laki	1	2	4	4	2	2	2	1	4	4	2	2	4	2	2	
11/24/2022 16:54:02	Kec. Tamalate	20 - 22 Tahun	Magister	Laki-laki	3	1	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	
11/24/2022 16:54:05	Dinas ketenagakerjaan	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	2	4	4	2	2	2	1	4	4	2	2	2	2	2	
11/24/2022 16:54:08	Satpol PP kota makassar	36 - 37 Tahun	Magister	Laki-laki	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	
11/24/2022 16:54:08	RWDI	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	
11/24/2022 16:54:08	Dinas pemadam keba	43 - 47 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	2	
11/24/2022 16:54:46	cataan sipl	46 - 47 Tahun	Magister	Perempuan	1	5	3	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11/24/2022 16:59:26	Dinas keba	51 - 52 Tahun	SMA	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:00:42	Dinas Pemadam keba	51 - 52 Tahun	SMA	Laki-laki	1	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4
11/24/2022 17:01:51	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	SMA	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:04:06	Satpol PP kota makassar	51 - 52 Tahun	SMA	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	4
11/24/2022 17:04:08	RWDI	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	1
11/24/2022 17:04:08	Dinas pemadam keba	43 - 47 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	2	2
11/24/2022 17:15:50	Nanda	31 - 32 Tahun	Magister	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/24/2022 17:26:52	Dinas Pemadam keba	46 - 47 Tahun	Magister	Perempuan	1	2	4	4	3	4	4	2	5	5	2	4	5	3	2	2
11/24/2022 17:27:04	keuangan	32 - 33 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	47 - 48 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Satpol PP kota makassar	47 - 48 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Satpol PP kota makassar	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Satpol PP kota makassar	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Satpol PP kota makassar	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Satpol PP kota makassar	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11/24/2022 17:27:04	Dinas ketenagakerjaan	56 - 57 Tahun	Magister	Laki-laki	1	4	4													

11/23/2022 14:35:13	Dinas	57 - 57 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	2	5	5	5	3	1	5	2	1	5	2	1	1	2
11/23/2022 14:46:06	Satpol PP kota makassar	52 - 52 Tahun	Sarjana	Perempuan	5	3	2	3	5	4	2	3	4	2	1	4	1	1	1
11/23/2022 15:48:08	BPRD	32 - 32 Tahun	Magister	Perempuan	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2
11/24/2022 0:51:43	Dinas pemadaman	43 - 47 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	5	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5
11/24/2022 9:15:44	Catatan sipil	43 - 47 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
11/24/2022 9:16:50	Nanda	32 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	5	5	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3
11/24/2022 12:56:46	catatan sipil	47 - 47 Tahun	Doktoral	Laki-laki	2	2	1	2	5	2	2	5	5	2	1	5	1	1	1
11/24/2022 12:59:26	keuangan	42 - 42 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	5	4	5	5	2	2	3	4	3	3	2	2	2
11/24/2022 13:00:40	sosial	37 - 37 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 14:52:31	Satpol PP kota makassar	32 - 32 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	1	3	3	4	2	2	3	2	4	4	2	3	2	4	4
11/24/2022 15:22:06	Dinas	21 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	5	3	2	5	5	1	1	5	5	1	1	1	1
11/24/2022 15:22:06	Dinas kebutuhan pokok	27 - 27 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	2	3	5	4	5	5	2	3	4	4	4	5	5	3	3
11/24/2022 10:55:49	Dinas Sosial	38 - 42 Tahun	Doktoral	Laki-laki	3	5	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	2	2	2
11/24/2022 14:52:28	BAJAN UMUM	38 - 42 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/24/2022 15:00:42	Dinas Pemadaman kebabaran	21 - 22 Tahun	SMA Atau sederajat	Laki-laki	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
11/24/2022 15:01:13	Kec. Tamalate	32 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	4	4	3	4	2	4	4	2	2	4	2	2	2
11/24/2022 15:02:23	Kec. Tamalate	27 - 27 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	1	5	5	4	2	4	4	5	5	3	2	4	2	3	3
11/24/2022 15:13:28	Keurahan	21 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	2	3	4	3	2	4	3	2	4	4	3	2	4	3	3
11/24/2022 15:16:06	Keurahan Mangasa	42 - 42 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
11/24/2022 12:46:10	Dinas pemadaman	52 - 52 Tahun	Magister	Perempuan	3	5	5	1	2	4	4	5	5	1	4	4	2	2	2
11/24/2022 12:46:10	Dinas kebutuhan pokok	33 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	4	5	5	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 12:49:12	Dinas pemadaman	32 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	5	4	2	2	2	4	2	4	2	2	3	3	3	3
11/24/2022 12:56:19	Dinas pemadaman kebabaran	32 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2
11/24/2022 13:01:57	Dinas pemadaman	47 - 47 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11/24/2022 13:14:01	Dinas kebutuhan pokok	42 - 42 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	4	4	5	4	2	4	4	1	1	1
11/24/2022 13:26:52	Dinas pemadaman kebabaran	27 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	3	4	5	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3
11/24/2022 14:06:42	Dinas pemadaman kebabaran	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	5	4	4	3	2	1	5	5	1	5	1	2	2	2
11/24/2022 14:35:13	Dinas	28 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
11/24/2022 14:46:06	Satpol PP kota makassar	28 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	3	4	4	4	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	2
11/24/2022 14:48:08	BPRD	22 - 22 Tahun	SMA Atau sederajat	Laki-laki	1	4	4	4	5	5	2	1	2	3	1	2	4	2	2
11/24/2022 0:51:43	Dinas pemadaman	38 - 37 Tahun	Sarjana	Laki-laki	5	5	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
11/24/2022 9:15:44	Catatan sipil	27 - 27 Tahun	Sarjana	Laki-laki	5	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 12:59:26	keuangan	28 - 27 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	1	2	4	2	1	4	2	4	2	4	2	2	2	2
11/24/2022 13:00:40	sosial	38 - 37 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	4	4	4	2	4	4	4	4	1	5	5	1	2	2
11/24/2022 14:52:31	Satpol PP kota makassar	33 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	3	4	4	5	3	3	4	4	5	4	3	3	4	4
11/24/2022 15:22:06	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	1	4	4	4	3	2	4	4	2	3	4	2	2	2	2
11/24/2022 15:29:13	Dinas kebutuhan pokok	33 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	28 - 27 Tahun	Magister	Laki-laki	1	3	4	4	2	2	4	4	2	2	2	
11/24/2022 15:30:29	Dinas kebutuhan pokok	28 - 27 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Perempuan	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2
11/24/2022 16:30:22	Dinas kebutuhan pokok	22 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	2	2	4	4	2	2					

11/21/2022 14:52:28	BAGIAN UMUM	43 - 47 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	5	5	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2
11/21/2022 15:00:42	Dinas Pemadam Kebak	33 - 37 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	2	2	2
11/21/2022 15:01:13	Kec. Tamalate	48 - 47 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	2	5	5	4	5	2	2	5	3	2	4	3	3	3
11/21/2022 15:02:23	Kec. Tamalate	43 - 42 Tahun	SMA Atau sederajat	Laki-laki	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	2	4	4	2	2
11/21/2022 15:13:28	Kelurahan	34 - 32 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	4	4	5	4	4	2	5	5	2	4	2	1	2
11/21/2022 15:16:53	Kelurahan Mangasa	29 - 27 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	2	2
11/23/2022 12:46:10	Dinas pemadam keba	23 - 22 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
11/23/2022 12:46:18	Dinas pemadam keba	28 - 32 Tahun	Sarjana	Laki-laki	1	2	3	2	4	1	2	5	5	2	4	4	2	2	2
11/23/2022 12:49:35	Damkar Makassar	28 - 32 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	2
11/23/2022 12:49:42	Dinas pemadam keba	23 - 22 Tahun	Magister	Perempuan	1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2
11/23/2022 12:51:17	Dinas pemadam keba	39 - 37 Tahun	Sarjana	Perempuan	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3
11/23/2022 12:51:20	Kelurahan	29 - 31 Tahun	SMA Atau sederajat	Perempuan	3	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3
11/23/2022 12:58:39	Pemadam kebakara	42 - 44 Tahun	Dokter	Laki-laki	3	3	3	5	1	2	2	2	4	4	2	5	2	2	2
11/23/2022 13:01:57	Dinas pemadam keba	23 - 25 Tahun	Sarjana	Perempuan	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
11/23/2022 13:14:01	Dinas pemadam keba	39 - 37 Tahun	Sarjana	Perempuan	5	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4
11/23/2022 13:14:23	Staf Ilmum	39 - 37 Tahun	Magister	Laki-laki	2	4	1	5	1	1	3	2	4	4	3	2	2	2	2
11/23/2022 13:26:52	Dinas Pemadam Keba	34 - 32 Tahun	SMA Atau sederajat	Laki-laki	1	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	2	2	2	2