

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menyertakan beberapa uraian singkat hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penerapan TAM pada berbagai bidang, terutama perpustakaan digital. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan keaslian penelitian dan menjadi salah satu dasar untuk pemilihan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna perpustakaan digital pada tingkat perguruan tinggi.

Penelitian TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dilakukan oleh Davis (Davis, 1987) yang memperhatikan kurangnya penggunaan jangka panjang sebagai tantangan kesuksesan sistem baru. Penelitian tersebut menggunakan faktor-faktor dasar TAM antara lain persepsi kegunaan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap penggunaan, dan kesungguhan penggunaan sistem, serta menambahkan peran keistimewaan rancangan sistem pada modelnya sebagai faktor eksternal. Surat elektronik dan penyunting teks digunakan sebagai objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TAM cocok untuk memprediksi perilaku penerimaan pengguna pada suatu sistem tertentu. Peneliti memberi penegasan bahwa pemilihan rancangan sistem memiliki pengaruh untuk menentukan penerimaan sistem oleh pengguna.

Seiring berjalannya waktu, TAM juga digunakan pada penelitian bidang pemasaran (Paris, dkk, 2010) yang strategi pemasarannya membutuhkan peran media sosial yaitu *facebook*. *Facebook* digunakan sebagai media penarik perhatian bagi pengguna aktif *facebook* untuk menghadiri suatu acara dari lembaga tertentu. Beberapa faktor eksternal ditambahkan dalam penelitian tersebut seperti *trust* (kepercayaan), *expected relationship* (relasi yang diharapkan), dan *perceived enjoyment* (perasaan senang). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa TAM dan faktor-faktor eksternal secara keseluruhan memiliki pengaruh terhadap penerimaan

pengguna *facebook* untuk mempercayai sebuah informasi. Peneliti juga menganjurkan bahwa bisnis harus memperhatikan keefektifan informasi dalam hal membangun kepercayaan konsumen melalui halaman *facebook* dengan cara memberi detail informasi.

Penerapan TAM pada penelitian bidang pembelajaran juga telah dilakukan (Melendez, dkk, 2012). Penelitian dilakukan mengingat teknologi menjadi hal penting untuk meningkatkan pembelajaran dari tahun ke tahun. Perbedaan individu berdasarkan jenis kelamin menjadi fokus penelitian. *Perceived playfulness* (perasaan senang) ditambahkan pada model pengujiannya sebagai perluasan dari TAM. Hasil dari penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan TAM telah berhasil mendeskripsikan dengan baik penerimaan pengguna sistem. Pada kaum perempuan *perceived playfulness* memiliki pengaruh langsung pada sikap penggunaan, sedangkan pada kaum pria, *perceived playfulness* memiliki pengaruh secara tidak langsung pada sikap penggunaan melalui persepsi kegunaan penggunaan.

Penelitian penerimaan pengguna sistem informasi berupa perpustakaan digital sudah pernah dilakukan sebelumnya pada Open University of Hongkong (Hong, dkk, 2002). Perguruan tinggi ini memperoleh penghargaan dalam nominasi inovasi proyek TI yang terstruktur di acara Stockholm Challenge Award. Alasan dilakukannya penelitian adalah banyaknya biaya yang telah diinvestasikan dan peningkatan penggunaan internet. Pengidentifikasian penerimaan pengguna menerapkan TAM sebagai sebuah struktur teoritis bersama faktor-faktor eksternal yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek perbedaan individu yang mencakup *computer self-efficacy* (kemampuan menggunakan komputer) dan *knowledge of search domain* (pengetahuan domain pencarian), dan aspek karakteristik sistem yang mencakup *relevance* (sistem yang relevan), *terminology* (terminologi sistem), dan *screen design* (rancangan layar sistem). Hasil penelitian menunjukkan TAM memiliki pengaruh pada penerimaan pengguna perpustakaan digital. Faktor-faktor eksternal menunjukkan adanya pengaruh yang berbeda pada faktor persepsi kemudahan penggunaan dan

faktor persepsi kegunaan penggunaan. Faktor *relevance* memiliki pengaruh paling kuat pada persepsi kegunaan penggunaan.

Pada penelitian perpustakaan digital yang dilakukan oleh peneliti dari India (Vaidyanathan, dkk, 2005) di Indiana University. Ketersediaan perpustakaan digital yang kurang diminati menjadi latar belakang penelitian. TAM digunakan dengan perluasan beberapa faktor eksternal dari aspek individu maupun sistem, seperti *search function* (fungsi pencarian sistem), *terminology* (terminologi sistem), *design & display* (rancangan dan tampilan), *relevance* (sistem yang relevan), dan *reliability* (kehandalan hasil pencarian). Persepsi kegunaan penggunaan ditemukan lebih mempengaruhi penerimaan penggunaan daripada persepsi kemudahan penggunaan. Bukti baru yang ditemukan adalah *reliability* mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan dan *search function* memiliki pengaruh yang paling kuat pada persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan penggunaan.

Penambahan wawasan penelitian bidang perpustakaan digital dengan memasukan *resistance of change* (kepribadian ingin berubah) sebagai fokus penelitian telah dilakukan (Nov dan Ye, 2009). Penelitian yang bertujuan untuk memperluas dan menyediakan model yang lebih baik dalam hal pengadopsian sistem oleh pengguna. *Resistance of change* (kepribadian ingin berubah) dianggap sebagai bagian dari aspek perbedaan individu. Hasil penelitian menunjukkan *resistance of change* memiliki pengaruh pada persepsi kemudahan penggunaan secara langsung maupun tidak langsung melalui *computer anxiety* (keraguan menggunakan komputer).

Penelitian lainnya dilakukan di negara Amerika Serikat (Joo dan Choi, 2015) untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan perpustakaan digital sebagai alat bantu mahasiswa dalam penyelesaian tugas-tugas akademik dimana mahasiswa pada masa sekarang ini lebih menyenangi hal-hal yang berkaitan dengan digital. Penarikan kesimpulan menggunakan berbagai perhitungan statistik dengan tiga dimensi yaitu dimensi TAM, dimensi kualitas sumber daya yang tersedia dalam sistem, dan dimensi perbedaan individu. TAM berhasil menjadi faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem dimana persepsi kemudahan penggunaan memiliki

pengaruh tidak langsung pada penerimaan penggunaan melalui persepsi kegunaan penggunaan dan sikap penggunaan, sedangkan persepsi kegunaan penggunaan memiliki pengaruh langsung pada penerimaan penggunaan. Dilihat dari dimensi kualitas sumber daya yang tersedia dalam sistem, *accessibility* (informasi yang mudah didapat) memiliki pengaruh yang paling kuat dan *credibility* (kualitas hasil pencarian) memiliki pengaruh yang paling lemah dalam menentukan penerimaan pengguna sistem. Hasil dari dimensi perbedaan individu berdasarkan jenis kelamin tidak ditemukan adanya perbedaan pengaruh dalam menentukan penerimaan pengguna perpustakaan digital.

Tabel 2.1 Pembeda penelitian

	Hong, dkk, 2002	Vaidyanathan, dkk, 2005	Nov & Ye, 2009	Joo & Choi, 2015
Judul	Determinants of User Acceptance of Digital Libraries : An Empirical Examination Of Individual Differences and System Characteristics	User Acceptance of Digital Library : An Empirical Exploration of Individual and System Components	Resistance to Change and the Adoption of Digital Libraries : An Integrative Model	Factors affecting undergraduates ' selection of online library resources in academic tasks
Variabel	– Computer Self-Efficacy (CSE)	– Search Function (SF)	– Computer Self-Efficacy (CSE)	– Usefulness (PU)

	Hong, dkk, 2002	Vaidyanathan, dkk, 2005	Nov & Ye, 2009	Joo & Choi, 2015
Variabel	<ul style="list-style-type: none"> - Knowledge of Search Domain (KSD) - Relevance (R) - Terminology (T) - Screen Desaign (SD) - Perceived Usefulness (PU) - Perceived Ease Of Use (PEOU) - Behavior Intention (BI) 	<ul style="list-style-type: none"> - Terminology (T) - Design & Display (DD) - Relevance (R) - Reliability (RT) - Perceived Ease of Use (PEOU) - Perceived Usefulness (PU) - Individual Acception (IA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Computer Anxiety (CA) - Resistance to Change (RTC) - Screen Design (SD) - Relevance (R) - Terminology (T) - Result Demonstrability (RD) - Effort Expectancy (PEOU) - Performance Expectancy (PU) - Digital Library Adoption Intention (AI) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ease Of Use (PEOU) - Accessibility (A) - Credibility (CR) - Coverage (CO) - Currency (CU) - Format (F) - Attitude (ATT) - Use Intention (UI)
Alat Analisis	Structural Equation Model	Pearson Correlation Analysis	Partial Least Squares (PLS)	SEM, Multiple Regression, t-tests, dan linear regression

	Hong, dkk, 2002	Vaidyanathan, dkk, 2005	Nov & Ye, 2009	Joo & Choi, 2015
Hasil	CSE, KSD, R, T, SD → PEOU R, PEOU → PU PU, PEOU → BI	SF, DD → PEOU SF, DD, RT → PU PEOU, PU → IA	CSE, RTC → RD RTC → CA CA, RTC, SD, R, T → PEOU RD, PEOU → PU PU, PEOU → AI	PU, PEOU → ATT ATT → UI CR, F, CA, CU, CO → UI

2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian

Penelitian yang menaruh aspek individu dan sistem sebagai perluasan dari TAM telah berhasil diterapkan pada penelitian sebelumnya. Faktor-faktor tersebut diuji untuk menemukan relasi antar faktor yang menjadi hal-hal penentu penerimaan pengguna perpustakaan digital oleh mahasiswa (Hong, dkk, 2002; Vaidyanathan, dkk, 2005; Nov dan Ye, 2009; Joo dan Choi, 2015). TAM dengan faktor persepsi kemudahan penggunaan dan faktor persepsi kegunaan penggunaan menjadi sejarah yang signifikan dalam mempengaruhi penerimaan pengguna perpustakaan digital.

2.2.1 Perbedaan Individu

Kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu menjadi dasar perbedaan individu, terlebih dalam hal meningkatkan penerimaan pengguna perpustakaan digital (Joo dan Choi, 2015). Berdasarkan penelitian sebelumnya, aspek perbedaan individu yang mencakup kemampuan menggunakan komputer (Hong, dkk, 2002; Nov dan Ye, 2009) dan pengetahuan domain pencarian (Hong,

dkk, 2002) telah diuji. Faktor-faktor dalam aspek perbedaan individu tersebut telah berhasil menjadi penentu penerimaan pengguna perpustakaan digital.

2.2.1.1 Kemampuan menggunakan komputer

Kemampuan menggunakan komputer adalah penilaian seberapa baik seseorang dapat menggunakan sistem pada situasi tertentu (Davis, 1989). Pada penelitian ini, kemampuan menggunakan komputer didefinisikan sebagai tingkat kecakapan mahasiswa dalam menggunakan berbagai aplikasi. Tingginya tingkat keyakinan seseorang menggunakan komputer secara umum berpeluang lebih besar untuk menemukan kemudahan penggunaan perpustakaan digital (Hong, dkk, 2002; Joo dan Choi, 2015). Meskipun situasi jurusan seseorang tidak berkaitan dengan perpustakaan digital, maka kemampuan menggunakan komputer masih dapat membantu interaksi menjadi lebih mudah dengan sistem (Hong, Thong, Wong, dan Tam, 2002).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dihipotesakan sebagai berikut :

H1 : Kemampuan menggunakan komputer (CSE) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem.

2.2.1.2 Pengetahuan domain pencarian

Pengetahuan domain pencarian menjadi salah satu pendukung kesuksesan dalam menjalankan fungsi pencarian pada sistem. Pengetahuan domain pencarian adalah wawasan yang dimiliki seseorang tentang topik yang dicari (Vaidyanathan, dkk, 2005). Pada penelitian ini, pengetahuan domain pencarian didefinisikan sebagai pendeskripsian informasi yang dibutuhkan mahasiswa dalam bentuk kata kunci.

Pada masa kini, “orang yang ahli dalam hal pencarian informasi” dan “orang baru dalam hal pencarian informasi” memiliki pandangan yang berbeda terhadap ketersediaan perpustakaan digital. Aktivitas pencarian informasi dengan menggunakan sistem menjadi lebih mudah ketika pengguna lebih *familiar* (akrab) dengan domain pencarian informasi (Hong, dkk, 2002).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dihipotesakan sebagai berikut :

H2 : Pengetahuan domain pencarian (KSD) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Penelitian-penelitian sebelumnya mengusulkan pengidentifikasian karakteristik sistem yang memiliki potensi untuk mempengaruhi penerimaan pengguna perpustakaan digital (Hong, dkk, 2002; Vaidyanathan, dkk, 2005; Nov dan Ye, 2009; Joo dan Choi, 2015). Karakteristik-karakteristik sistem memberi efek yang berbeda pada persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan (Hong, dkk, 2002).

2.2.2.1 Sistem yang relevan

Sistem yang relevan adalah kesesuaian antara kemampuan teknologi dalam memberikan hasil dengan kebutuhan informasi pengguna (Nov dan Ye, 2009; Hong, dkk, 2002) dan menjadi sejarah penting untuk dirasakannya kegunaan teknologi tertentu (Hong, dkk, 2002). Konten yang relevan dari perpustakaan digital dapat membantu para pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan dan merubah keyakinan interaksi mereka dengan sistem, yang akhirnya mempengaruhi penerimaan mereka untuk menggunakan perpustakaan digital (Hong, dkk, 2002; Vaidyanathan, dkk, 2005).

Pada penelitian ini, sistem yang relevan didefinisikan sebagai sumber daya informasi yang ada pada perpustakaan digital mampu membantu mahasiswa menemukan informasi yang dicari dengan kecilnya kesulitan saat menggunakan sistem. Koleksi sumber daya informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kemungkinan memberi pengguna merasakan manfaat perpustakaan digital dalam konteks tertentu (Nov dan Ye, 2009).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dihipotesakan sebagai berikut :

H3a : Sistem yang relevan (R) akan mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem.

H3b : Sistem yang relevan (R) akan mempengaruhi persepsi kegunaan penggunaan (PU) sistem.

2.2.2.2 Terminologi Sistem

Terminologi dapat diibaratkan seperti bahasa (Vaidyanathan, dkk, 2005). Pada penelitian ini, terminologi sistem didefinisikan sebagai istilah-istilah yang digunakan pada perpustakaan digital. Terminologi sistem sangat diperlukan agar pengguna mengetahui deskripsi, instruksi, dan mendapatkan hasil pencarian yang jelas dan tepat dari perpustakaan digital. Kesesuaian terminologi pada sistem membuat interaksi dengan sistem menjadi mudah dan berpeluang meningkatkan potensi penggunaan perpustakaan digital yang tersedia (Hong, dkk, 2002).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dihipotesakan sebagai berikut :

H4 : Terminologi sistem (T) akan mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem.

2.2.2.3 Rancangan layar sistem

Rancangan layar sistem menjadi salah satu bagian sistem yang paling penting untuk menarik perhatian pengguna. Rancangan layar sistem merupakan lingkungan *virtual* yang nyaman, agar pengguna dapat mengidentifikasi fungsi sistem dan sebagai alat bantu navigasi (Hong, dkk, 2002). Pada penelitian ini rancangan layar sistem didefinisikan sebagai desain tampilan perpustakaan digital untuk menunjukkan kinerja sistem. Presentasi semua yang ada dari sistem sangat penting bagi pengguna untuk menentukan kemudahan penggunaan (Vaidyanathan, dkk, 2005). Rancangan layar sistem yang *friendly* dapat membantu penggunaan perpustakaan digital menjadi lebih mudah (Hong, dkk, 2002).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dihipotesakan sebagai berikut :

H5 : Rancangan layar sistem (SD) akan mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem.

2.2.3 Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi Kegunaan Penggunaan

Persepsi kegunaan penggunaan dan persepsi kemudahan penggunaan telah terbukti penerapannya dalam memprediksi dan menjelaskan penerimaan sebuah sistem informasi oleh pengguna di berbagai bidang, terutama bidang perpustakaan digital (Hong, dkk, 2002; Vaidyanathan, dkk, 2005; Nov dan Ye, 2009; Joo dan Choi, 2015). Hasil dari penelitian sebelumnya mengusulkan penggunaan kedua faktor ini untuk penelitian selanjutnya dalam bidang perpustakaan digital.

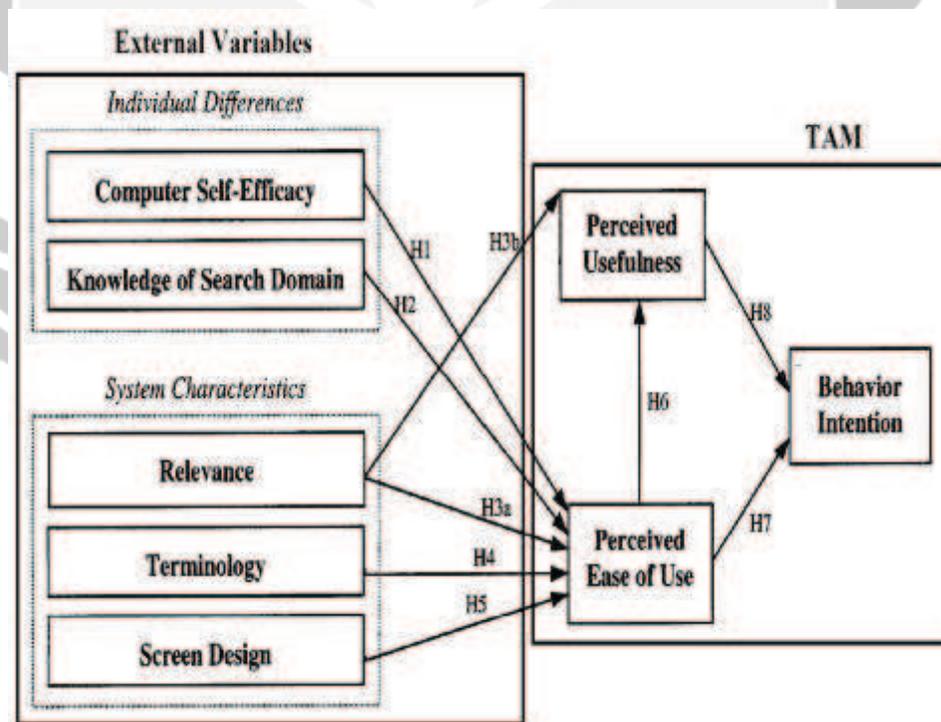
Sesuai usulan tersebut, sehingga dapat dihipotesakan berdasarkan penelitian terdahulu :

H6 : Persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) akan mempengaruhi persepsi kegunaan penggunaan (PU) sistem.

H7 : Persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) akan mempengaruhi penerimaan penggunaan (BI) sistem.

H8 : Persepsi kegunaan (PU) akan mempengaruhi penerimaan penggunaan (BI) sistem.

Penelitian ini akan melakukan pengukuran penggunaan sistem berdasarkan *Behavioral Intention* (Penerimaan Penggunaan = BI) melalui 2 faktor utama dari TAM yaitu *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan = PU) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan = PEOU), serta 5 faktor eksternal dari 2 aspek yaitu perbedaan individu yang meliputi *Computer Self-Efficacy* (kemampuan menggunakan komputer = CSE) dan *Knowledge of Search Domain* (pengetahuan domain pencarian = KSD), dan 3 faktor karakteristik sistem berupa *Relevance* (sistem yang relevan = R), *Terminology* (terminologi sistem = T), dan *Screen Design* (rancangan layar sistem = SD).



Gambar 2.1 Model penelitian yang digunakan.