

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Taqwatika, et al[14] yang bertujuan untuk mencari tahu bagaimana penerimaan pengguna yang merupakan siswa kelas sembilan SMP Negeri 1 Singaraja terhadap sistem Pembelajaran Edmodo Online sehingga pengembangan sistem dapat dikatakan layak untuk dilanjutkan. Pendekatan teori yang dipakai untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan sebuah teknologi adalah dengan menggunakan model UTAUT yang dikembangkan oleh Vankatesh, et al pada tahun 2003 dengan berfokus pada 4 teori utama yaitu teori ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), teori ekspektasi usaha (*effort expectancy*), teori pengaruh lingkungan sosial (*social influence*), dan teori kondisi fasilitas (*facilitating conditions*). Pada penelitian ini, data yang akan diperoleh didapatkan dengan membagikan kuisioner secara tertutup kepada seluruh siswa dan siswi lalu melakukan wawancara bersama dengan siswa, siswi, dan guru dari sekolah tersebut. Besar jumlah sebuah sampel yang diperoleh sebesar 72 orang siswa, lalu data yang sudah terlebih dahulu diperoleh akan dilakukan analisis menggunakan *Smart PLS*. Dari hasil data analisis tersebut memperlihatkan beberapa variabel yang menunjukkan bahwa variabel *performance effort* berpengaruh sangat positif terhadap minat pengguna atau siswa dan guru. Lalu, pada variabel *social influence* dan *effort expectancy* tidak memperlihatkan variabel yang memiliki pengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan Sistem Pembelajaran Edmodo Online. Kondisi yang terakhir yaitu *facilitating conditions* sangat berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Winduwiratsoko[15] dengan tujuan penelitian dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang maksimal terhadap penerimaan serta penggunaan aplikasi *e-banking* oleh pengguna yang merupakan nasabah bank dari Provinsi D.I.Yogyakarta menggunakan Model UTAUT. Metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian secara kuantitatif deskriptif karena sampel pada penelitian hanya berjumlah 100 orang responden dari seluruh populasi di provinsi DIY. Pengumpulan data menggunakan kuisioner dan teknik untuk mengumpulkan sampel adalah teknik *incidental sampling* dengan teknik analisis data menggunakan analisis *Partial Least Square* (PLS). Analisis data pada penelitian yang dilakukan menghasilkan harapan kinerja (*performance expectancy*) memiliki nilai yang positif karena sampel sangat berkeinginan dan memiliki kemauan untuk menggunakan layanan *e-banking*, harapan usaha (*effort expectancy*)

menghasilkan data yang berpengaruh positif karena pengguna memiliki usaha yang baik untuk mengetahui layanan apa saja yang disediakan pada aplikasi *e-banking*, variabel pengaruh sosial (*social influence*) tidak memiliki dampak pengaruh yang signifikan terhadap keinginan pengguna untuk menggunakan layanan yang disediakan pada aplikasi *e-banking*, dan yang terakhir adalah variabel kondisi fasilitas (*facilitating condition*) mendapatkan pengaruh positif terhadap keinginan pengguna layanan e-banking.

Penelitian berikutnya dari Oktana Putri, Hanifah [16] dalam tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh variabel ekpektasi usaha (*effort expectancy*), variabel ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), variabel kondisi fasilitas pengguna (*facilitating condition*) terhadap variabel keinginan berperilaku (*behavioral intention*) dari mahasiswa yang mengenyam pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry pada kegiatannya sering memakai aplikasi yang bernama Shopee. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan kuisiner sebagai instrument paling penting dalam penelitian serta metode *Quota Sampling* juga dipakai sebagai salah satu cara dalam mengambil sampel yang terdapat pada populasi. Penelitian kali ini juga menggunakan metode penerimaan teknologi UTAUT untuk mengukur penerimaan pengguna aplikasi Shopee. Penelitian ini menemukan 4 faktor yang menghasilkan dampak yang positif bagi pengguna seperti faktor niat berperilaku (*Behavioral Intention*). Namun, ke empat faktor dalam penelitian hanya dapat menjelaskan pengaruh penerimaan aplikasi terhadap niat berperilaku sebesar 42%. Kemudian, pengaruh yang ditemukan pada penelitian ini hanya sedikit yang didapat sebagai pembuka jalan atau menjadi acuan penelitian berikutnya atau setelahnya yang berkaitan dan menggunakan metode UTAUT.

Penelitian berikutnya dari Charisma, Justino Aji [17] yang melakukan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk dapat mengetahui sebuah pengetahuan yang lebih baik dari penggunaan aplikasi *e-wallet* pada kaum milenial serta mempertimbangkan dampak dari adat dan budaya lokal dengan menggunakan model penelitian UTAUT yang diperluas dengan menambahkan dua faktor persepsi yaitu persepsi sisi keamanan dan sisi budaya sebagai variabel moderasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif serta menggunakan teknik *accidental sampling* untuk menentukan sampel pada penelitian tersebut. Sampel kemudian dikumpulkan dengan menggunakan kuisiner dan diisi oleh 215 responden. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa behavioral intention anak muda untuk menggunakan *e-wallet* sebesar 56,1% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh perilaku penggunaan sebesar 59,5%.

Kemudian, penelitian selanjutnya dari Budiman, Arief [18] yang melakukan sebuah penelitian untuk meneliti penggunaan aplikasi *E-Learning* di wilayah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku penggunaan aplikasi *e-learning* kampus karena hampir seluruh mahasiswa dan dosen di universitas tersebut sering mengeluhkan sistem jaringan *e-learning* yang buruk pada saat mengakses serta tidak adanya regulasi yang jelas dari universitas terkait penggunaan *e-learning*. Berdasar dari permasalahan yang sudah dijabarkan oleh penulis pada penelitian ini, peneliti melakukan sebuah penelitian tentang penerimaan serta penggunaan aplikasi *e-learning* oleh akademisi seperti di universitas tersebut, serta untuk mengetahui faktor dan variabel apa yang akan mempengaruhi penerimaan dan penggunaan sistem *e-learning* yang sudah sesuai dengan metode UTAUT. Penelitian yang sudah dilakukan terdapat hasil yang menunjukkan bahwa dalam penelitian ini variabel yang sangat mempengaruhi penerimaan sistem adalah variabel *effort expectancy*, variabel *performance expectancy*, variabel *social influence*, dan variabel *facilitaty condition*. Hasil dari penelitian ini diketahui variabel-variabel paling berpengaruh dalam penerimaan dan penggunaan sistem oleh dosen dan mahasiswa adalah variabel *performance expectancy* sebesar 35% untuk dosen dan 58.5% untuk mahasiswa, sementara variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap dosen maupun mahasiswa.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Safitri, Hardiyanti [8] yang mempunyai tujuan untuk dapat mengetahui beberapa tingkat faktor penerimaan sistem serta penggunaan sistem aplikasi pembelajaran daring yang terdapat pada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Sumatera Selatan dan menggunakan semua variabel yang terdapat pada model UTAUT. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner ke 392 sampel responden yang terdiri dari dosen dan mahasiswa yang mengambil Pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif, analisis data regresi sederhana serta analisis data regresi modern. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penerimaan serta penggunaan sistem aplikasi *e-learning* menghasilkan 69,27% dan dari hasil persentase sudah dapat menunjukkan bahwa sistem aplikasi *e-learning* dapat diterima dengan sangat baik dan sudah dapat dipergunakan dengan baik juga oleh dosen dan mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang. Variabel-variabel yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil adalah variabel *effort expectancy* dan *performance expectancy* yang berpengaruh secara parsial terhadap niat untuk menggunakan sistem *e-learning*.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, berikut perbandingan penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Penulis	Tahun	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
1	Taqwatika,et, al [14]	2019	Mengetahui bagaimana penerimaan pengguna atau siswa dari kelas sembilan SMP Negeri 1 Singaraja terhadap sistem Pembelajaran Edmodo Online sehingga pengembangan system dapat dikatakan layak untuk dilanjutkan.	UTAUT	Siswa kelas IX dan guru SMP Negeri 2 Singaraja	Peneliti berharap sekolah mau memberikan arahan kepada setiap guru atau siswa untuk menerapkan penggunaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo dalam proses belajar mengajar. Karena sistem pembelajaran secara online mampu meningkatkan efektifitas belajar siswa. Peneliti berharap mampu melanjutkan rekomendasi tersebut agar Sistem Pembelajaran Online Edmodo semakin optimal dalam

						penggunaanya.
2	Winduwirastoko [15]	2018	Memperoleh pemahaman mengenai penerimaan serta penggunaan aplikasi <i>e-banking</i> oleh nasabah yang berdomisili di Provinsi D.I.Yogyakarta dengan menggunakan model penelitian yaitu model UTAUT	UTAUT	Nasabah yang menggunakan aplikasi <i>e-banking</i> dan berdomisili di Provinsi D.I.Yogyakarta	Harapan kinerja berpengaruh positif, harapan usaha berpengaruh positif, pengaruh sosial tidak berpengaruh positif serta kondisi fasilitas memiliki pengaruh positif terhadap keinginan nasabah bank untuk tetap menggunakan sistem aplikasi <i>e-banking</i> .
3	Oktana Putri, Hanifah [16]	2019	Mengetahui pengaruh variabel ekspektasi kinerja (<i>performance expectancy</i>), variabel ekspektasi usaha (<i>effort expectancy</i>), dan variabel kondisi fasilitas penggunaan (<i>facilitating condition</i>) terhadap	UTAUT	Terdaftar sebagai mahasiswa aktif di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	Penelitian ini hanya berpusat pada empat faktor dari model UTAUT, yaitu faktor ekspektasi kinerja (<i>performance expectancy</i>), faktor dari ekspektasi usaha (<i>effort expectancy</i>), faktor dari pengaruh sosial (<i>social influence</i>), dan faktor

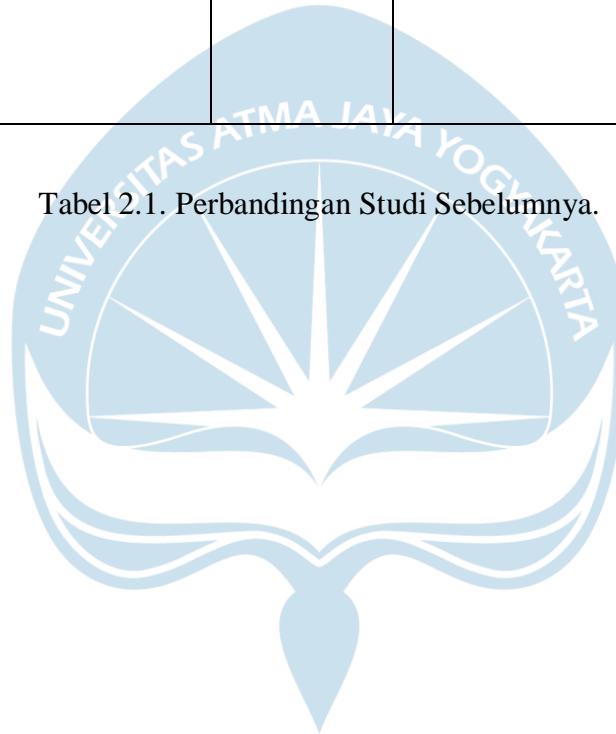
			<p>vriabel niat berperilaku (behavioral intention) dari mahasiswa yang mengenyam pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> Shopee.</p>			<p>dari kondisi fasilitas penggunaan (<i>facilitating conditions</i>).</p> <p>Hasil penelitian dari keempat faktor tersebut hanya berpengaruh 42% dari keseluruhan.</p> <p>Penulis pada penelitian ini berharap untuk melakukan penelitian selanjutnya dapat meneliti 58% faktor lainnya yang mempengaruhi faktor <i>behavioral intention</i> mahasiswa dalam menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> Shopee.</p>
4.	Charisma, Justino Aji [17]	2020	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan serta memahami lebih baik tentang penerimaan serta penggunaan</p>	UTAUT	Mahasiswa di Kota Malang	<p>Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa behavioral intention anak muda untuk menggunakan e-wallet sebesar 56,1% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh perilaku penggunaan sebesar 59,5%.</p>

			<p>aplikasi <i>e-wallet</i> pada kaum muda dengan mempertimbangkan efek adat dan budaya lokal dengan menggunakan model UTAUT yang dimoderasi dengan dua faktor persepsi, yaitu faktor persepsi keamanan dan faktor persepsi adat dan budaya sebagai variabel moderasi.</p>			
5.	Budiman, Arief [18]	2017	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang variabel apa saja yang akan mempengaruhi penerimaan aplikasi <i>e-learning</i> menurut</p>	UTAUT	<p>Dosen, mahasiswa, dan mahasiswi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan variabel yang paling mempengaruhi penerimaan dsnan penggunaan sistem <i>e-learning</i> oleh dosen, mahasiswa, dan mahasiswi. Hasilnya ditemukan bahwa variabel <i>performance expectancy</i> sebesar 35% untuk dosen</p>

			metode model UTAUT pada UIN Sultan Syarif Kasim Riau			dan variabel untuk mahasiswa sebesar 58.5%. Sementara, variabel <i>effort expectancy</i> untuk menggunakan aplikasi <i>e-learning</i> tidak memiliki pengaruh yang positif, baik untuk dosen maupun mahasiswa/mahasiswi.
6.	Safitri, Hardiyanti [8]	2018	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor tingkat penerimaan dan penggunaan yang terdapat pada model UTAUT untuk sistem <i>e-learning</i> pada UIN Raden Fatah Palembang.	UTAUT	Mahasiswa/mahasiswi, dan dosen yang menggunakan aplikasi <i>e-learning</i> di UIN Raden Fatah Palembang	Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, menunjukkan tingkat penerimaan dan penggunaan sistem <i>e-learning</i> oleh mahasiswa/mahasiswi, dan dosen sebesar 69,27%. Dari hasil persentase penelitian ini sudah dapat menunjukkan bahwa sistem <i>e-learning</i> diterima dengan baik dan dapat digunakan juga oleh mahasiswa/mahasiswi, dan dosen di UIN Raden Fatah Palembang. Faktor variabel yang sangat memiliki pengaruh besar terhadap hasil dari penelitian ini adalah variabel <i>effort</i>

						<p><i>expectancy</i> dan variabel <i>performance expectancy</i> yang berpengaruh secara segmental terhadap niat untuk menggunakan sistem <i>e-learning</i>.</p>
--	--	--	--	--	--	---

Tabel 2.1. Perbandingan Studi Sebelumnya.



2.2. Dasar Teori

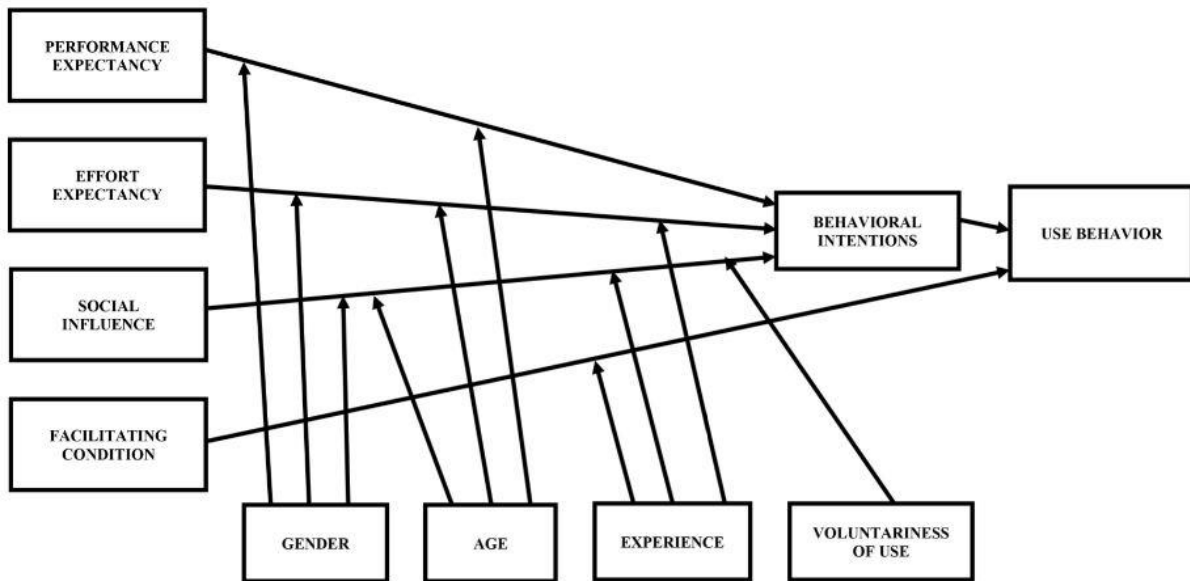
Dasar teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini merupakan kumpulan teori yang saling berkaitan untuk penelitian ini. Dasar-dasar teori yang penulis gunakan akan dijelaskan pada sub-bab berikut ini.

2.2.1. Aplikasi

Aplikasi menurut Ghozali, Imam [19] merupakan peranti lunak atau biasa disebut dengan *software* yang diciptakan oleh sebuah perusahaan dibidang teknologi yang bertujuan membantu manusia dalam mengerjakan aktivitas tertentu, contohnya Microsoft Teams, One Drive, Microsoft 365 dan Microsoft Zoom. Selain itu, menurut Jogiyanto yang selanjutnya dikutip kembali oleh Ramzi [20] menyatakan bahwa aplikasi menjadi sebuah sarana untuk menerapkan, menyimpan sesuatu seperti data dan informasi mengenai pekerjaan kedalam sebuah sarana atau sebuah media yang dapat digunakan manusia untuk mengaplikasikan pekerjaan yang sudah dibuat oleh manusia menjadi sebuah bentuk yang baru tanpa menghilangkan ataupun mengubah data dasar yang sudah dibuat sebelum di implementasikan. Jadi, aplikasi merupakan sebuah sarana atau fasilitas berbentuk perangkat lunak yang dioperasikan melalui perangkat keras untuk membantu serta memudahkan pengguna untuk mengerjakan pekerjaannya.

2.2.2. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology atau disingkat dengan UTAUT merupakan sebuah model pengukuran untuk mengukur penerimaan teknologi dan pemanfaatan teknologi mutakhir terbaru diciptakan oleh Venkatesh, et al [12] pada tahun 2003. Pada model UTAUT memiliki empat variabel utama yang berperan penting sebagai determinan langsung penerimaan teknologi yaitu variabel *performance expectancy*, variabel *effort expectancy*, variabel *social influence* dan variabel terakhir yaitu variabel *facilitating condition*. Selain empat variabel yang sudah disebutkan sebelumnya, pengukuran penerimaan dan penggunaan aplikasi model UTAUT juga terdapat empat variabel moderasi untuk menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi yaitu variabel *gender*, variabel *age*, variabel *experience*, dan variabel *voluntariness of use*. Semua determinan dan moderasi kemudian diteliti kembali untuk mengetahui dampak dari semua variabel pada *behavioral intention* dan *use behavior* dapat terlihat seperti gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT 1 Venkatesh, et al.

Berdasarkan Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT 1, terdapat delapan variabel yang langsung berpengaruh terhadap niat (*intention*) pengguna dalam menggunakan (*use*) sebuah teknologi. Dari delapan variabel pada model UTAUT, hanya empat variabel dari seluruh variabel yang dianggap penulis memiliki peran yang sangat signifikan untuk dapat melihat langsung pengaruh dari penerimaan dan penggunaan teknologi. Empat variabel yang dimaksud adalah variabel ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), variabel ekspektasi usaha (*effort expectancy*), variabel pengaruh sosial (*social influence*), dan yang terakhir adalah kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*)[15]. Berikut merupakan sub bab dari penjelasan setiap variabel pada model penelitian UTAUT:

2.2.2.1. Ekspektasi Kinerja atau *Performance Expectancy*

Merupakan variabel acuan untuk seseorang individu mempercayai bahwa ketika menggunakan sistem akan membantu individu tersebut untuk mempermudah kerja serta meningkatkan aktivitas kerja[12]. Lima konstruksi berasal dari model sebelumnya dan memiliki hubungan langsung dengan ekspektasi adalah *extrinsic motivation* (MM), *perceived usefulness* (TAM/TAM2 dan C-TAM-TPB), *relative advantage* (IDT), *job-fit* (MPCU), dan *outcome expectations* (SCT). Indikator variabel tersebut adalah:

- a. Persepsi Terhadap Kegunaan atau Perceived Usefulness menurut Venkatesh, et al. [12] merupakan sebuah variabel yang mendefinisikan bahwa sebuah persepsi terhadap kegunaan menjadi sebuah acuan untuk mengetahui seberapa pengaruh seseorang individu akan mempercayai ketika menggunakan sebuah sistem teknologi tertentu akan memiliki peningkatan aktivitas kerjanya.

- b. Motivasi Ekstrinsik atau disebut dengan extrinsic motivation menurut Venkatesh, et al. [12] dapat didefinisikan sebagai persepsi yang diinginkan seorang individu yang menggunakan sebuah sistem untuk melakukan sebuah aktivitas tertentu karena akan dianggap sebagai suatu peralatan yang membantu aktivitas individu itu sendiri.
- c. Kesesuaian Pekerjaan atau job fit menurut Venkatesh, et al [12] merupakan sebuah variabel yang menjelaskan bahwa bagaimana sebuah teknologi yang sesuai dengan pekerjaan seorang pengguna dapat meningkatkan kinerja pekerjaan tersebut [12].
- d. Keuntungan yang relatif atau relative advantage menurut Venkatesh, et al. [12] didefinisikan sebagai seberapa jauh ekspektasi seorang pengguna ketika menggunakan sebuah inovasi baru akan jauh lebih baik daripada menggunakan alat yang sudah pernah digunakan sebelumnya.
- e. Ekspektasi hasil keluaran atau outcome expectations menurut Higgins, Compeau [21]. Menjelaskan bahwa dari ekspektasi hasil keluaran akan berhubungan langsung dengan konsekuensi yang dilakukan oleh pengguna teknologi. Sementara menurut Davis, F. D [22] mendefinisikan bahwa sebuah kemanfaatan menjadi sebuah tingkatan dimana seseorang pengguna atau individu akan percaya bahwa ketika menggunakan sebuah inovasi atau teknologi tertentu akan meningkatkan aktivitas kerja serta prestasi didalam dunia kerja individu tersebut.

2.2.2.2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectation*)

Merupakan suatu variabel yang didefinisikan sebagai sebuah tingkat dalam mempelajari ekspektasi usaha penggunaan sistem serta dapat meneliti dampak yang dapat mengurangi usaha seorang individu ketika memenuhi tanggung jawab pekerjaannya [23]. Pada variabel ini terdapat tiga jenis konstruksi model dari model *effort expectation*, yaitu model *complexity* (MPCU), model *perceived ease of use* (TAM/TAM2), dan model *ease of use* (IDT). Indikator dari variabel yang dimaksudkan oleh penulis adalah:

- a. Persepsi kemudahan dalam menggunakan atau *perceived ease of using* versi Venkatesh, et al. [12] dan Davis, F. D [23] pada saat seorang individu merasakan kemudahan ketika menggunakan sebuah teknologi akan menimbulkan sebuah perasaan dari dalam diri seorang individu bahwa teknologi yang sedang digunakan mempunyai nilai kegunaan dan

menimbulkan rasa kenyamanan ketika bekerja menggunakan teknologi tersebut.

- b. Kerumitan atau *complexity* menurut Higgins, Compeau [21] didefinisikan sebagai perkiraan kepada sebuah sistem apakah relative mudah untuk digunakan atau sulit untuk digunakan serta dipahami.
- c. Kemudahan saat menggunakan atau *ease of use* menurut Venkatesh, et al. [12] kemudahan seorang pengguna dalam menggunakan sebuah sistem dapat mendefinisikan seberapa mampunya kemampuan seorang individu ketika menggunakan sebuah sistem dipersepsikan sebagai sebuah atau suatu hal yang sulit untuk dipergunakan.

2.2.2.3. Pengaruh Sosial (Social Influence)

Pengaruh sosial atau *social influence* menjadi suatu definisi untuk menentukan seberapa jauh seorang individu mendefinisikan kepentingan personal untuk mengikuti sekelompok individu lain untuk menggunakan sebuah sistem yang baru[12]. Pengaruh sosial juga mewakili niat yang ditentukan dengan beberapa model konstruk seperti Norma yang Subyektif (*Subjective Norm*) pada model TAM/TPB dan model TRA, TAM2, TPB/DTPB, Citra Seseorang (*Image*) pada model IDT, dan yang terakhir yaitu Faktor Sosial (*Social Factor*) di MPCU. Indikator variabel dari pengaruh sosial adalah sebagai berikut:

- a. Norma Subyektif atau *Subjective Norm* menurut Ajzen, et al. [24] menjadi sebuah perspektif perorangan atau pandangan seorang individu terhadap individu berbeda yang bisa mempengaruhi individu tertentu untuk menyetujui serta melakukan atau tidak menyetujui dan tidak melakukan sebuah perilaku yang terlintas dipikiran individu tersebut.
- b. Faktor Sosial atau *Social Factor* menurut Higgins, Compeau [21] adalah sebuah persepsi seorang individu yang menganggap dirinya penting untuk menggunakan sebuah sistem karena dukungan banyak individu lain disekitarnya.
- c. Citra atau *Image* menurut Benbasat, Moore [25] akan mengangkat derajat atau citra atau status seseorang individu ketika menggunakan sebuah sistem didalam lingkungan sosial.

2.2.2.4. Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*)

Menurut Wirastoko [15] kondisi yang memfasilitasi seorang individu dapat menjadi sebuah definisi sebagai penentuan sejauh mana seorang individu akan menggunakan sistem yang didukung oleh infrastruktur yang sudah ada atau memadai. Definisi ini berasal dari tiga konsep yang diwujudkan melalui tiga buah model konstruksi yang saling tidak berhubungan, yaitu *Facilitating Conditions* (MPCU), *Perceived Behavioral Control* (TPB/ DPTB, C-TAM-TPB), dan *Compatibility* (IDT)[26]. Dibawah ini merupakan indikator variabel dari variabel kondisi yang memfasilitasi:

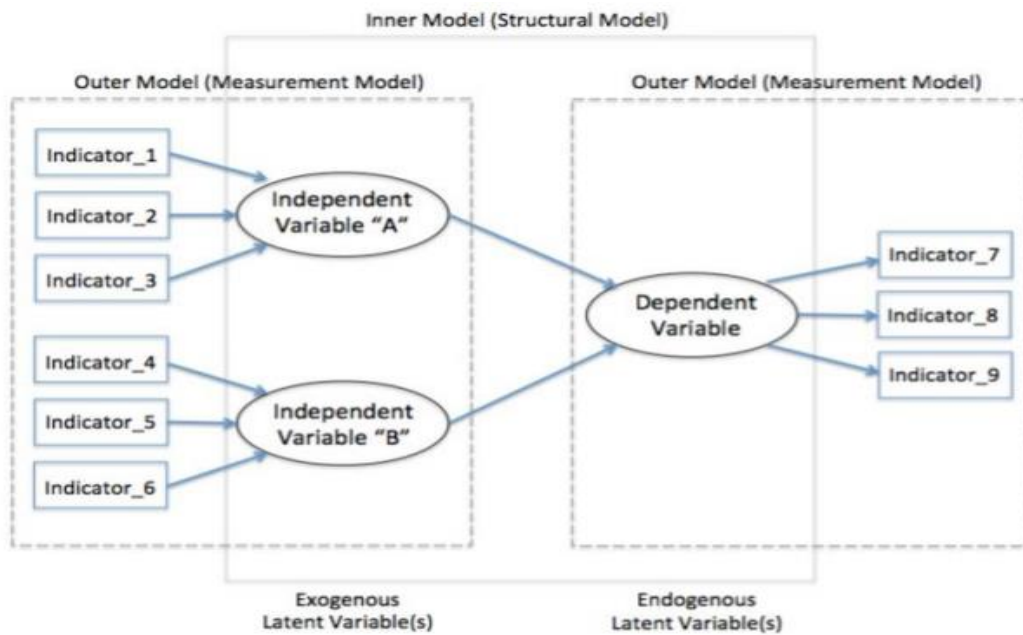
- a. Kontrol persepsi berperilaku atau *Perceived Behavioral Control* menurut Ajzen, et al. [24] merupakan persepsi atau pola pandang seorang individu ketika melihat sebuah kondisi kemudahan atau kondisi kesulitan yang sedang dihadapi ketika akan melakukan sebuah kegiatan yang terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek keberhasilan diri, aspek kondisi pendukung yang membantu seorang, dan yang terakhir ada aspek kondisi fasilitas teknologi.
- b. Kondisi yang memfasilitasi atau *Facilitating Condition* menurut Higgins, Compeau [21] adalah faktor-faktor yang ada di lingkungan observasi lalu disetujui sebagai sesuatu yang memudahkan pekerjaan seorang individu.
- c. Kecocokan atau *Compability* menurut Benbasat, Moore [25] adalah sebuah tingkatan suatu inovasi yang dirasa oleh seorang pengguna cocok dan konsisten dengan kebutuhan serta pengalaman pengguna sebelumnya.

2.2.3. *Partial Least Square – Structural Equation Modelling* (PLS – SEM)

Structural Equation Modeling disingkat dengan SEM memiliki dua buah struktural pendekatan yang memiliki perbedaan, yakni CBSEM dan PLS-SEM. Perbedaan dari kedua pendekatan yang penulis maksudkan adalah pendekatan PLS-SEM memiliki basis kepada varian jumlah sampel penelitian yang bakal digunakan untuk membantu aktivitas sebuah penelitian berkisar dari 30 buah sampel hingga 100 buah sampel. Sementara, pendekatan penelitian menggunakan CBSEM dikarenakan memiliki basis yang berhubungan dengan kovarian, maka sampel penelitian yang akan digunakan berkisar 200 buah sampel hingga 800 buah sampel[27]. Pendekatan CBSEM menggunakan AMOS dan LISREL untuk mengukur sampel karena berbasis pada kovarian yang memiliki tujuan dalam mengestimasi sebuah model penelitian yang kemudian akan dilakukan pengujian atau memvalidasi teori yang digunakan dalam penelitian, sementara PLS-SEM menggunakan SmartPLS, WarpPLS, dan

XLSat untuk menghitung sampel karena berbasis pada varian sampel dan bertujuan untuk analisis serta prediksi model sebagai pengembangan teori[28]. Untuk penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan PLS-SEM dikarenakan PLS adalah salah satu aplikasi SEM dengan basis varian untuk menghitung sebuah sampel dan mulai sering digunakan pada beberapa penelitian.

Melalui kutipan dari sebuah jurnal internasional yang ditulis oleh Wong, et al. [29] *Structural Equation Modelling* atau biasa disingkat menjadi SEM dapat menjadi sebuah alat yang akan membantu peneliti untuk melakukan pekerjaan dalam menganalisis sekelompok data yang bersifat multivariat generasi kedua dan sering digunakan pada riset penelitian bidang pemasaran karena SEM dapat menguji model linear, dan aditif pada sebuah produk serta mendukung hasil yang menunjukkan hipotesis. Dengan memakai aplikasi SEM, peneliti akan mendapatkan sebuah gambaran ketika menghubungkan variabel-variabel yang nantinya akan segera diteliti. Karena banyak variabel yang sulit untuk diobservasi serta diukur untuk menangani sebuah masalah penerimaan aplikasi akan dipermudah dengan menggunakan SEM. SEM juga berpusat pada pemodelan berbasis konfirmatori sehingga dapat digunakan untuk menguji pengujian sebuah teori (penelitian dengan studi kasus kuantitatif). Didalam SEM juga terdapat dua tahapan dasar yang menurut penulis penting digunakan, yaitu tahapan *inner model* yang nantinya akan digunakan untuk menentukan dua buah hubungan variabel independen dengan variabel dependen, lalu ada tahapan *outer model* digunakan nantinya akan digunakan untuk menentukan hubungan antara variabel laten dan variabel indikator yang penulis amati. Kedua tahapan model dari aplikasi SEM dapat terlihat pada Gambar 2.2 dibawah ini:



Gambar 2.2. Inner Model dan Outer Model dalam Diagram SEM

Menurut Jogiyanto, Willy[28], aplikasi SmartPLS juga memiliki dua tahapan dasar untuk melakukan evaluasi penelitian, tahapan dasar yang dimaksud adalah:

1. Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Pada metode pengukuran ini, sebuah uji validitas bertujuan untuk menguji dan mengukur secara tepat sebuah instrumen yang berada didalam semua variabel yang akan digunakan pada penelitian. Selanjutnya ada pengujian reabilitas yang dapat penulis gunakan untuk melakukan pengukuran konsistensi seorang responden ketika menjawab setiap pertanyaan yang diajukan untuk penelitian. Parameter lainnya yang akan digunakan pada model pengukuran ini adalah parameter validitas konvergen, parameter validitas diskriminan, parameter *composite reability* dan parameter *Cronbach's alpha*.

2. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Merupakan sebuah tahapan model yang berfungsi serta digunakan dalam memprediksi sebuah hubungan antar konstruk, lalu dihipotesiskan. Gambaran pada tahapan akan menjadi hubungan antar variabel laten yang mempunyai dasar sebuah hipotesis yang sudah terlebih dahulu dikerjakan. Melalui berbagai proses yang bernama *bootstrapping*, parameter untuk menguji *T-Statistics* akan diperoleh untuk analisis adanya hubungan yang signifikan antar variabel.

Sementara itu, *Partial Least Square* didalam SEM menjadi sebuah bagian lain dari metode SEM dengan basis varian. Dikutip dari sebuah penelitian yang pernah dilakukan

Hoyle pada tahun 1998 berpendapat bahwa walaupun PLS menjadi dikenal karena kemampuannya dalam menangani beberapa buah sampel dengan ukuran sampel yang kecil, tidak dapat memenuhi syarat ukuran sampel minimum[27]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Jogiyanto, Willy [28] menunjukkan bahwa ukuran sampel dari 100 buah sampel hingga 200 buah sampel menunjukkan titik dari awal yang menjadi baik untuk melakukan sebuah tahapan pemodelan, karena ukuran sampel populasi yang besar akan mengurangi kualitas indikator yang buruk. Tujuan dari digunakannya PLS digunakan untuk analisis serta memprediksi pengaruh dari hubungan sebuah variabel X terhadap variabel Y serta dapat menjelaskan dan mendefinisikan hasil hubungan hipotesis antar variabel X dan Y. Menurut Hair, et al [30] didalam dua penelitiannya menunjukkan bahwa seorang penulis penelitian harus menggunakan aplikasi PLS-SEM apabila:

1. Ingin melakukan kegiatan analisis pengujian *framework* hipotesis yang berasal dari perspektif yang dapat diprediksi.
2. Pada saat struktur model bersifat kompleks mempunyai cakupan luas serta banyak konstruk variabel, indikator, serta hubungan antar model.
3. Pada saat penulis memiliki tujuan untuk berusaha memahami tingkat kompleksitas sebuah hipotesis. Penulis harus lakukan eksplorasi eksistensi hipotesis dari beberapa teori yang sudah ada pada penelitian sebelumnya (penelitian untuk eksplorasi pengembangan sebuah teori).
4. Pada saat tahapan model penelitian yang penulis gunakan dapat mencakup banyak konstruk yang nantinya akan diukur secara formal.
5. Pada saat dilakukan penelitian, pengambilan data memiliki jenis data yang hampir mirip.
6. Pada saat sebuah penelitian memiliki data sekunder yang nantinya tidak dapat dibuktikan secara komperhensif atas dasar teori pengukuran.
7. Pada saat sebuah penelitian memiliki populasi yang terbilang kecil dan ukuran sampel yang terbatas. Akan tetapi, SEM-PLS dapat bekerja dengan sangat baik apabila dilakukan penelitian dengan jumlah ukuran sampel yang cukup besar.
8. Pada saat sebuah penelitian membutuhkan banyak hasil data variabel untuk analisis hipotesis lebih lanjut.
9. Pada saat distribusi pengolahan data dapat menjadi sebuah tolak ukur seperti kurangnya normalitas data.