

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Tohirin beserta timnya melakukan penelitian mengenai peran Trello yaitu aplikasi manajemen proyek sejenis *Notion* dalam membantu implementasi metode *Agile scrum* pada pengembangan sistem informasi Kesehatan [11]. Penelitian ini membahas bagaimana fitur-fitur Trello memudahkan tim pengembang untuk menggunakan kerangka kerja *scrum*. Fitur-fitur yang dinilai sangat membantu di Trello adalah kemampuan untuk berkolaborasi antara anggota tim yang mudah, dapat melampirkan file, membuat komentar, dan memantau kemajuan secara visual [11]. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa Trello adalah alat manajemen proyek yang sangat efektif dalam membantu adopsi kerangka kerja *Agile scrum* pada pembangunan sistem informasi Kesehatan [11].

Penelitian lainnya dilakukan oleh Maulidia Mutiara bersama timnya mereka mengkaji mengenai penggunaan *Notion* sebagai media pembelajaran bahasa dengan materi berbasis budaya lokal Kalimantan Tengah [14]. *Notion* Workspace digunakan untuk membuat dan mengorganisir materi pembelajaran seperti kosakata, tugas, dan proyek [14]. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Notion* sebagai media pembelajaran bahasa sangat efektif dan efisien. Pembelajaran model ini juga membuat peserta didik lebih mudah memahami konteks sosial budaya yang ada di sekitar mereka [14].

Riski Nurida Rahmawati melakukan penelitian tentang *Technology Acceptance Model* atau TAM pada situs E-Learning dengan variabel *Actual System Use* [15]. TAM merupakan model uji penerimaan suatu teknologi yang berguna untuk mengukur tingkat penerimaan teknologi oleh para pengguna. Situs E-Learning sendiri adalah media pembelajaran jarak jauh yang

menggunakan platform digital sebagai perantaranya [15]. TAM digunakan untuk melihat tingkat penerimaan terhadap E-Learning ini oleh para penggunanya. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* lebih berpengaruh kepada *Actual System Use* daripada *Perceived Usefulness* [15]. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah TAM dapat digunakan untuk memahami faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem secara aktual [15].

Penelitian yang dilakukan oleh NamaOktavia Citra membahas tentang pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan kerangka kerja *Agile scrum* karena kebutuhan industri yang menuntut adaptasi yang sangat cepat. Penelitian ini membahas gambaran umum pengembangan umum aplikasi SICITRA menggunakan kerangka kerja Scrum yang dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, analisis requirement, pengembangan, pengujian dan delivery. Setiap tahap fase dilakukan secara kontinu dengan melibatkan interaksi antara para stakeholder dengan tim pengembang. Kesimpulan yang diambil oleh oktavia citra adalah Scrum dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengembangan perangkat lunak yang tercermin dari keberhasilan proyek mencapai tujuan dan meningkatkan kepuasan pengguna [16].

Edwin Nurdiansyah melakukan penelitian untuk melihat manfaat dari penggunaan jurnal elektronik oleh mahasiswa dengan menggunakan metode TAM. Edwin melakukan survei terhadap 130 mahasiswa di sebuah universitas dan mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan menggunakan analisis regresi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya kemudahan penggunaan dan manfaat dari penggunaan jurnal elektronik, dan juga persepsi resiko dan harga terlihat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan. Penulis menyimpulkan bahwa TAM dapat digunakan sebagai model yang efektif untuk memahami dan menganalisis penerimaan jurnal elektronik terdapat mahasiswi [17]. Ringkasan referensi yang dipakai sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya

No	Penulis	Tahun	Metode	Hasil
1.	Tohirin, Septian Rhenoo Widianto [11]	2020	Kualitatif	penelitian ini menyatakan bahwa Trello adalah alat manajemen proyek yang sangat efektif dalam membantu adopsi kerangka kerja <i>Agile scrum</i> pada pembangunan sistem informasi Kesehatan
2.	Maulidia Mutiara Masayu, Misrita, Elanneri Karani [14]	2022	Kualitatif Deskriptif	penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>Notion</i> sebagai media pembelajaran bahasa sangat efektif dan efisien. Pembelajaran model ini juga membuat peserta didik lebih mudah memahami konteks sosial budaya yang ada disekitar mereka
3.	Riski Nurida Rahmawati, I Made Narsa [15]	2019	TAM	Kesimpulan yang dapat ditarik adalah TAM dapat digunakan untuk memahami faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem secara aktual
4.	Oktavia Citra Resmi Rachmawati, Deyana Kusuma Wardani, Wifda Muna Fatihia, Arna Fariza,	2023		Kesimpulan yang diambil capai oleh oktavia citra adalah Scrum dapat meningkatkna efisiensi dan efektivitas pengembagn perangkat lunak yang tercerimin dari keberhasilan proyek mencapai tujuan dan meningkatkan kepuasan pengguna

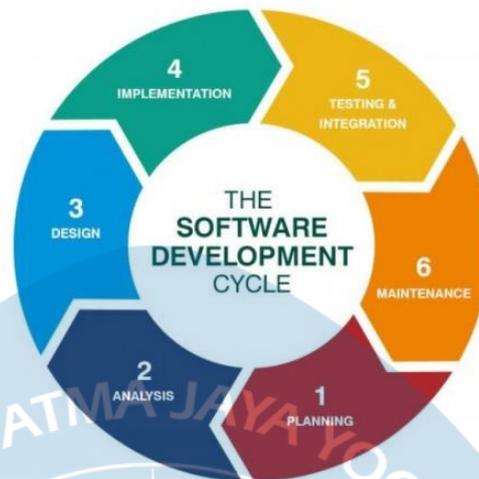
	Hestiasari Rante [16]			
5.	Edwin Nurdiansyah, Aulia Novemy Dhita, Dewi Pratita [17]	2019	TAM	Penulis menyimpulkan bahwa TAM dapat digunakan sebagai model yang efektif untuk memahami dan menganalisis penerimaan jurnal elektronik terdapat mahasiswa

2.2. Dasar Teori

2.2.1. SDLC

Daur Hidup Pengembangan Sistem *Software Development Life Cycle* (SDLC) merupakan serangkaian proses pengembangan suatu sistem mulai pra produksi, produksi, hingga post produksi [18]. Daur hidup suatu sistem dibagi ke dalam beberapa tahapan besar yaitu perencanaan, desain, pengembangan dan pemeliharaan yang setiap tahap memiliki tujuan dan kegunaan masing-masing [18].

Tujuan pembagian tahapan SDLC secara umum adalah untuk membagi tugas ke dalam beberapa tugas besar sehingga dapat dengan mudah dilihat pengerjaannya [18]. Tahap pertama dari SDLC adalah perancangan difokuskan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem dan keinginan user. Tahap kedua adalah tahap desain di sini user tim pengembangan mengembangkan prototype untuk dicoba user untuk melihat apakah user menyukai rancangan dari tim pengembang [18]. Tahap selanjutnya adalah tahap pengerjaan atau eksekusi di mana tim pengembang mengerjakan sistem sesuai dengan kesepakatan pada 2 tahap sebelumnya. Terakhir adalah tahap pemeliharaan di mana tim pengembang secara berkala melihat perkembangan dari sistem yang sudah berjalan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian [18].

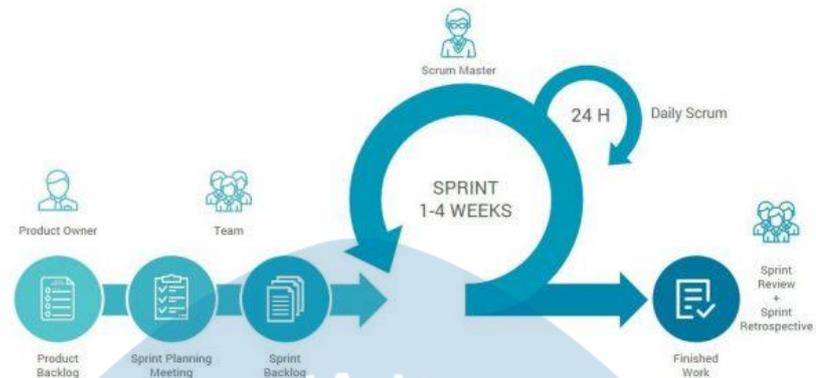


Gambar 2. SDLC [19]

2.2.1.1. Agile SCRUM

Agile merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang meliputi pembuatan suatu perangkat lunak di berbagai perangkat seperti *mobile*, komputer, dan sebagainya. Metode ini berfokus pada menghasilkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi secara konsisten dapat menekan biaya proyek dan meningkatkan nilai jual. Secara definisi, Agile dapat diartikan sebagai pendekatan dalam manajemen proyek dengan menggunakan teknik iterasi dan bertahap secara dinamis (atau Sprint) dalam proses pembuatan suatu produk [20].

Sedangkan *scrum* menurut Amazon AWS [21], adalah suatu kerangka kerja manajemen yang digunakan tim untuk melakukan pengaturan secara mandiri dan bekerja menuju tujuan bersama. Scrum menjelaskan serangkaian pertemuan, alat, dan peran untuk pelaksanaan proyek secara efisien. Sama seperti tim olahraga yang berlatih untuk pertandingan besar, praktik Scrum memungkinkan tim untuk melakukan pengelolaan secara mandiri, belajar dari pengalaman, dan beradaptasi dengan perubahan. Tim perangkat lunak menggunakan Scrum untuk menyelesaikan masalah kompleks dengan biaya yang efektif dan berkelanjutan.



Gambar 2.1 Proses Scrum [22]

2.2.2. Project Management Tools

Project Management Software adalah sebuah aplikasi atau program yang digunakan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan suatu proyek. Software ini memudahkan tim dalam mengelola proyek secara efektif dan efisien, dari pengaturan jadwal hingga pelaporan kemajuan proyek. Dalam mengelola proyek, banyak hal yang harus dipertimbangkan dan dikendalikan, mulai dari anggaran, sumber daya, waktu, dan risiko. *Project Management Software* membantu tim untuk memperoleh informasi secara real-time mengenai status proyek dan memungkinkan mereka untuk mengambil tindakan yang tepat untuk menjaga proyek tetap pada jalur yang benar.

Project Management Software digunakan oleh manajer proyek dan tim proyek. Namun, software ini juga dapat digunakan oleh departemen yang berbeda dalam perusahaan seperti keuangan, pemasaran, dan produksi untuk memantau kemajuan proyek mereka. Software ini diperlukan ketika tim proyek bekerja pada proyek yang kompleks dengan banyak aktivitas yang saling terkait. Software ini memungkinkan mereka untuk mengelola proyek secara lebih efisien dan mengidentifikasi risiko sejak awal.

Project Management Software dapat digunakan di berbagai industri dan bidang, seperti konstruksi, teknologi informasi, pemasaran, dan manufaktur. Selain itu, software ini juga dapat digunakan untuk proyek besar atau kecil.

Software ini bekerja dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber dan memperlihatkan informasi penting dalam bentuk grafis. Dengan menggunakan software ini, manajer proyek dan tim dapat mengelola tugas, mengidentifikasi masalah, dan memantau kemajuan proyek secara efisien.

Dalam era digital seperti sekarang, Project Management Software sangat penting untuk membantu memudahkan proses pengelolaan proyek. Dengan adanya software ini, proses pengelolaan proyek dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien, sehingga waktu dan biaya dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, banyak perusahaan dan organisasi yang menggunakan Project Management Software sebagai alat bantu dalam mengelola proyek mereka.

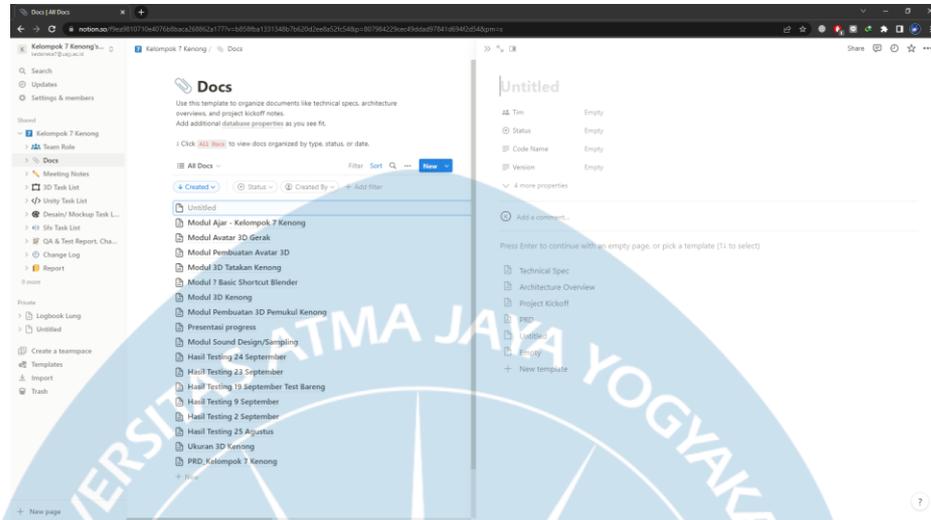
Ada banyak Project Management Tools yang ada di pasaran saat ini. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Forbes setiap Tools memiliki keuntungan dan spesialisasi masing-masing [23]. Beberapa contoh ada ClickUp yang berfokus pada Agile, Jira yang berfokus pada Pengembangan Produk, dan *Notion* yang berfokus pada pembuatan konten.

2.2.2.1. *Notion*

Notion adalah sistem Project Management Tool yang menggunakan pendekatan modular dalam mengorganisir tugas, proyek, dan tim. Pendekatan modular ini memungkinkan pengguna untuk mengatur informasi dalam format yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan memperoleh visibilitas yang lebih baik atas keseluruhan proyek.

Berdasarkan artikel ProProfs ada beberapa karakteristik yang harus dimiliki oleh project management tools yang baik yaitu *Task Management Capabilities*, *Project Views*, *Collaboration Features*, *Project Reports*, *Time tracking*, *Third-Party Integration*, *Mobile Access*, dan *Ready-to Use Templates*[24]. Semua aspek ini terdapat pada *Notion* berikut pemaparannya:

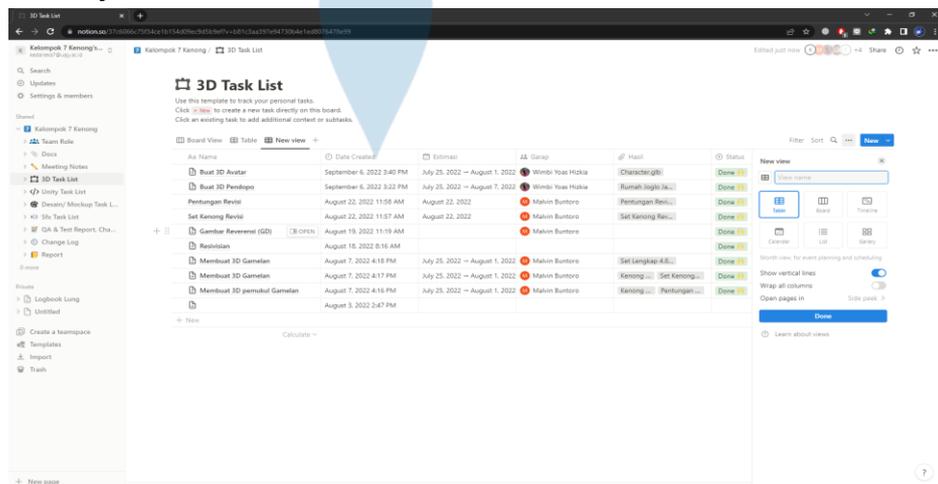
2.2.2.1.1. Task Management Capabilities



Gambar 2.2 Task Management Capabilities

Salah satu poin utama dalam proyek management tools adalah kemampuan untuk membuat tugas, memberikan batas waktu pengerjaan, dan menentukan siapa yang mengerjakan [24]. *Notion* sudah memenuhi kemampuan ini seperti yang dapat dilihat pada gambar. , tidak hanya itu *Notion* juga mengizinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fungsi yang diinginkan berdasarkan kebutuhan.

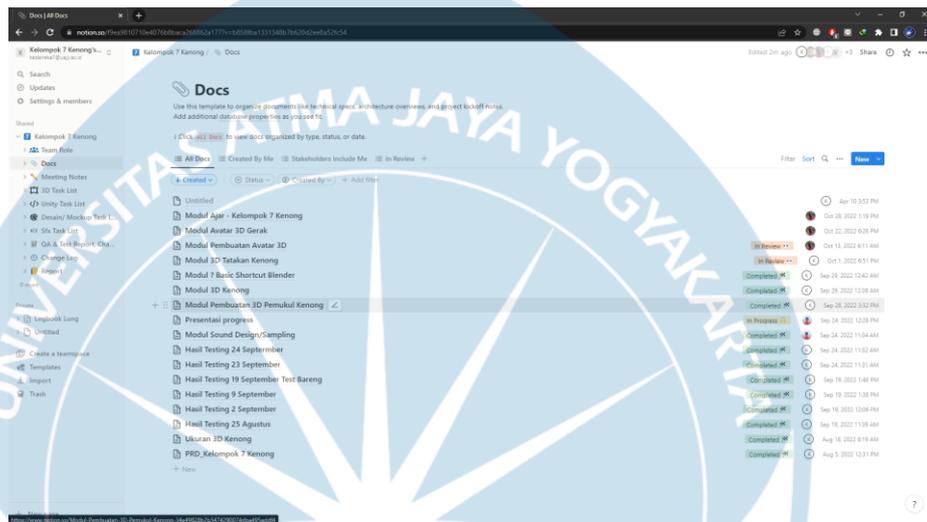
2.2.2.1.2. Project Views



Gambar 2.3 Project Views

Notion menyediakan berbagai jenis tampilan untuk melihat proyek yang dikerjakan dari berbagai sudut pandang seperti pada gambar. . Pengguna dapat menyesuaikan dan mengedit tampilan sesuai dengan preferensi pribadi untuk mempermudah melihat kondisi proyek saat ini.

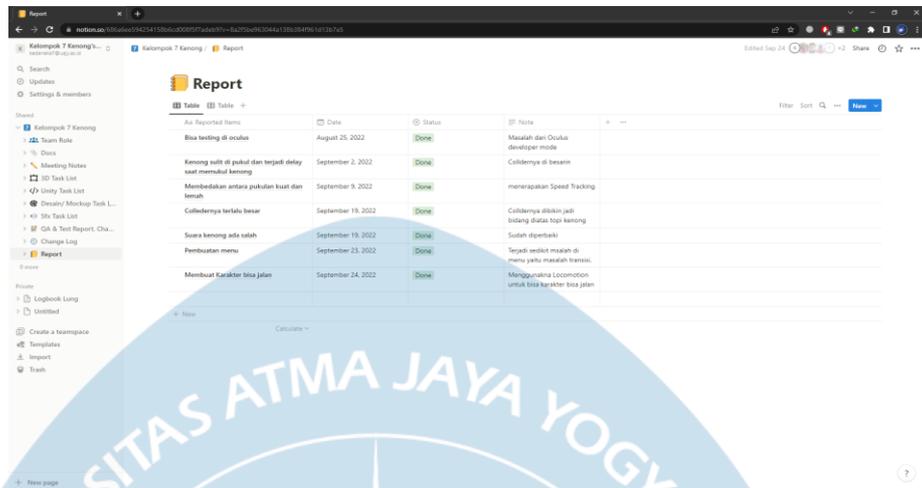
2.2.2.1.3. Collaboration Features



Gambar 2.4 Collaborative Features

Proyek yang dikerjakan pada *Notion* dapat dikerjakan oleh banyak orang secara bersamaan, setiap anggota dapat menambahkan pekerjaan, memberi komentar, dan berbagai file. Fitur kolaborasi ini juga dapat terhubung antara pengguna mobile, pc app, dan web harapannya dapat meningkatkan produktivitas dan kinerja tim.

2.2.2.1.4. Project Reports

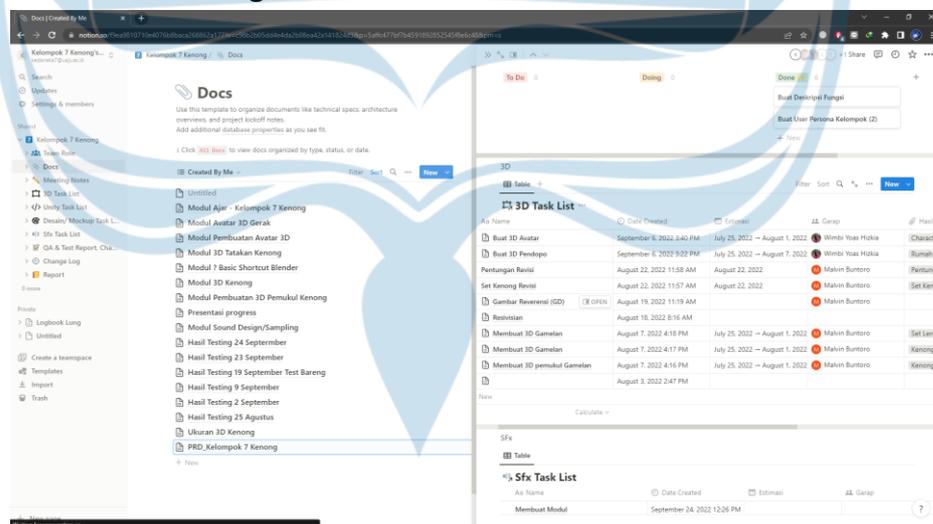


All Reported Items	Date	Status	Note
Bisa testing di oculus	August 25, 2022	Done	Masalah dari Oculus developer mode
Kenong bisa di pakul dan terjadi delay saat memulok kenong	September 2, 2022	Done	Collidernya di besarin
Membedakan antara pakulan huat dan lemah	September 9, 2022	Done	memerapkan Speed Tracking
Collidernya terlalu besar	September 19, 2022	Done	Collidernya dikkurin jadi bidang datar tapi kenong
Suara kenong ada salah	September 19, 2022	Done	Sudah diperbaiki
Pembuatan menu	September 23, 2022	Done	Seperti sedikit masalah di menu yaitu masalah transisi
Membuat Karakter bisa jalan	September 24, 2022	Done	Menggunakan Locomotion untuk bisa karakter bisa jalan

Gambar 2.4 Project Reports

Notion memiliki fitur laporan proyek, untuk melihat proses dan kemajuan dari proyek. Laporan ini nanti dapat digunakan untuk menyajikan data dan menganalisis data sesuai kebutuhan proyek.

2.2.2.1.5. Time Tracking

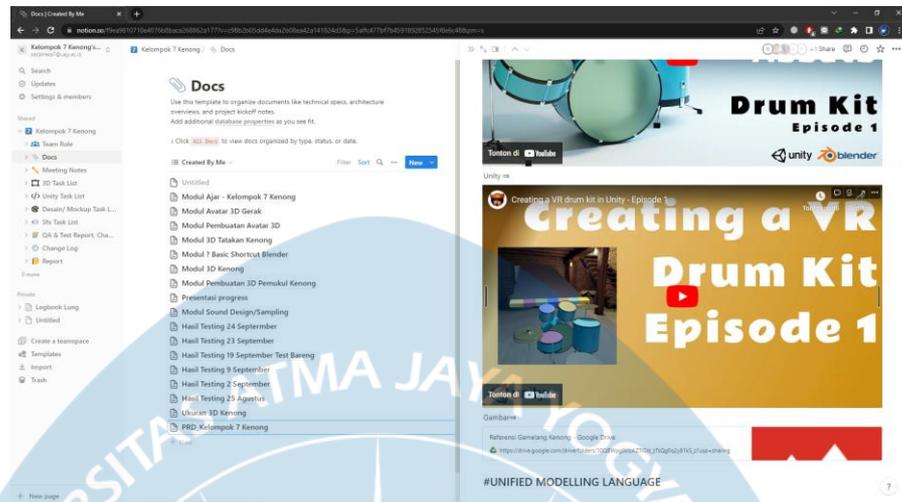


All Name	Date Created	Estimate	Group	Hasil
Buat 3D Avatar	September 6, 2022 3:40 PM	July 25, 2022 – August 1, 2022	Wimbo Yosa Hizkia	Charita
Buat 3D Penutup	September 6, 2022 9:02 PM	July 25, 2022 – August 7, 2022	Wimbo Yosa Hizkia	Rumak
Pertemuan Revisi	August 22, 2022 11:58 AM	August 22, 2022	Makvin Buntoro	Perting
Set Kenong Revisi	August 22, 2022 11:57 AM	August 22, 2022	Makvin Buntoro	Set Keno
Gambar Revisi (GD)	August 19, 2022 11:19 AM		Makvin Buntoro	
Revisian	August 18, 2022 8:16 AM			
Membuat 3D Gamelan	August 7, 2022 4:18 PM	July 25, 2022 – August 1, 2022	Makvin Buntoro	Set Lang
Membuat 3D Gamelan	August 7, 2022 4:17 PM	July 25, 2022 – August 1, 2022	Makvin Buntoro	Kenong
Membuat 3D pemulok Gamelan	August 7, 2022 4:16 PM	July 25, 2022 – August 1, 2022	Makvin Buntoro	Kenong
	August 3, 2022 2:47 PM			

Gambar 2.5 Time Tracking

Time Tracking juga merupakan salah satu fitur yang ada di *Notion* dengan tampilan seperti pada gambar. . Fungsi ini berguna untuk membuat estimasi waktu pada suatu tugas dalam proyek, memantau tugas apa saja yang sudah, sedang dan akan berjalan.

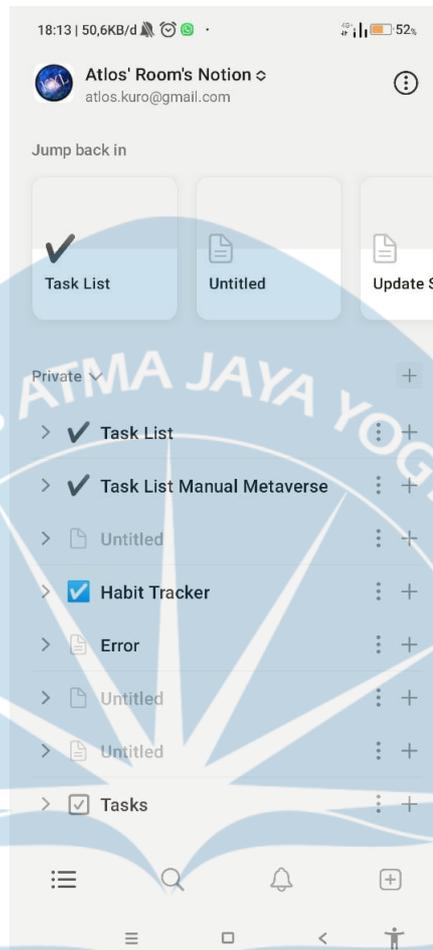
2.2.2.1.6. Third-Party Access



Gambar 2.6 Third-Party Access

Notion sudah terintegrasi dengan layanan pihak ketiga seperti Google docs, Google sheet, Google drive, Youtube, dan Figma yang memungkinkan pengguna untuk menghubungkan proyek secara langsung ke layanan pihak ketiga tersebut. Fitur ini meningkatkan fleksibilitas pengguna dan efektivitas pengguna dalam mengerjakan proyek karena dapat menggunakan tidak perlu karena tidak perlu bolak balik memindahkan hasil pekerjaan di aplikasi lain ke *Notion*.

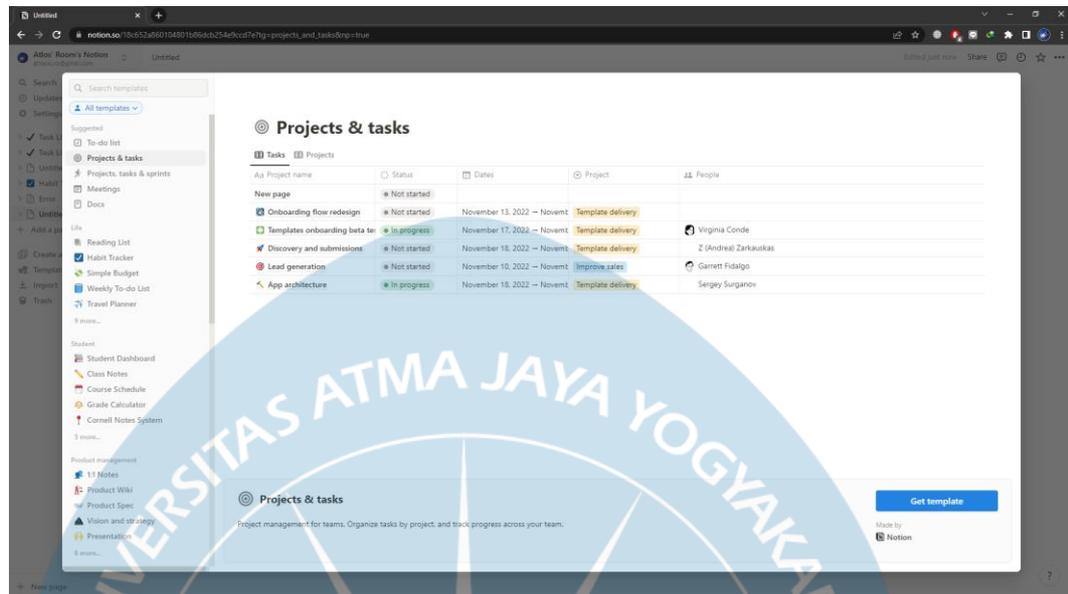
2.2.2.1.7. Mobile Access



Gambar 2.7 Mobile Access

Salah satu nilai jual utama *Notion* adalah fleksibilitas penggunaan dalam melakukan kolaborasi antara anggota kelompok karena *Notion* dapat diakses dimanapun yang memiliki koneksi internet karena dapat berjalan di web, aplikasi desktop, maupun mobile. Pengguna dapat berkolaborasi dan bekerja melalui platform manapun.

2.2.2.1.8. Ready-To Use Templates



Gambar 2.8 Ready-to-use-Templates

Notion juga sudah menyediakan template untuk berbagai kepentingan pengguna seperti pada gambar. Template ini telah dirancang sesuai baik untuk kepentingan proyek ataupun daily use pengguna.

2.2.3. User Acceptance Model

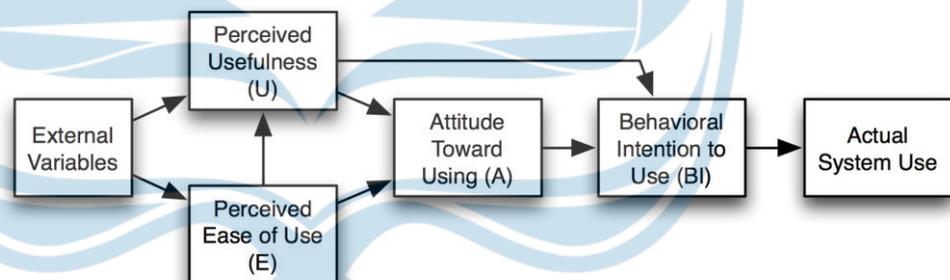
Teori acceptance model yang diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1989 [25], Teori ini dikembangkan sebagai alat untuk mengukur minat dan penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi. Davis mengatakan bahwa Setiap teknologi memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap penggunaan suatu teknologi. Dalam teori ini Davis menggambarkan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan teknologi. Kemudahan penggunaan berkaitan dengan seberapa mudah teknologi dapat digunakan, sementara kegunaan berkaitan dengan seberapa berguna teknologi tersebut bagi pengguna.

Dari awal hingga saat ini muncul faktor-faktor baru bermunculan membuat model TAM harus berkembang sesuai kebutuhan analisis penerimaan suatu teknologi [25]. Beberapa model dan variasi telah

dikembangkan, seperti extended TAM (ETAM) dan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). ETAM menggabungkan variabel-variabel dari model-model lain, seperti perceived credibility dan perceived enjoyment, sedangkan UTAUT mencakup faktor-faktor yang terkait dengan sosial dan organisasional, seperti faktor lingkungan dan dukungan sosial.

2.2.3.1. TAM

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang berguna untuk menganalisis faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat penerimaan suatu sistem. Model TAM digagas oleh Fred Davis pada 1986 dalam tulisan [26] dalam tulisannya dia menggunakan model TAM untuk menjelaskan perilaku dan penggunaan komputer. Model yang digagas oleh Davis dapat dilihat pada gambar x.



Gambar 2.9 Model Original TAM [26]

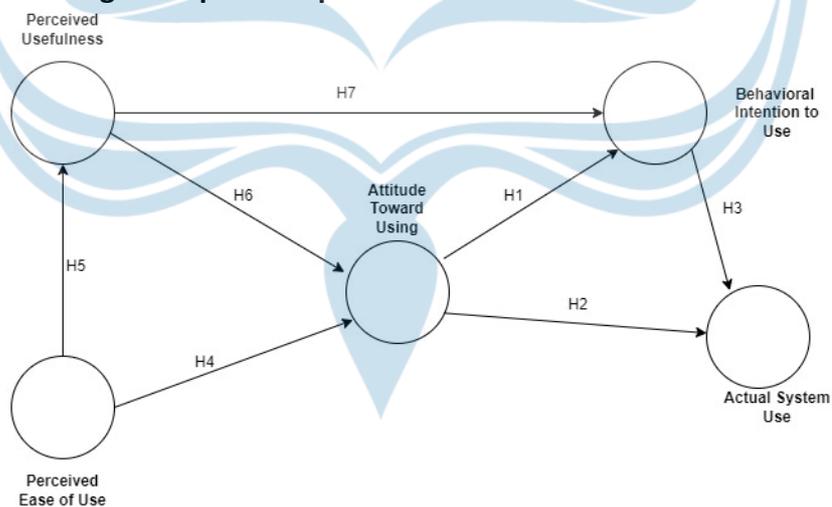
Interpretasi dari tulisan Davis [15] menyatakan bahwa, model TAM yang digagas Davis dapat digunakan untuk menjelaskan konstruk penerimaan teknologi komputer yang menjelaskan sikap perilaku pengguna. TAM terdiri dari 2 konstruk utama yakni *Perceived Usefulness (PU)* atau tingkat kepercayaan pengguna dan *Perceived Ease of Use (PEOU)* atau keyakinan pengguna bahwa teknologi ini mudah untuk digunakan. *Perceived Usefulness (PU)* adalah ukuran seberapa percaya seseorang dengan menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerja mereka, dan *Perceived Ease of Use (PEOU)* adalah ukuran

tingkat kepercayaan seseorang dengan menggunakan sistem ini akan meringankan pekerjaan secara fisik maupun mental [27]. Tingkat penerimaan dan kepercayaan orang dapat dipengaruhi oleh konstruk lain yang disebut dengan variabel laten eksogen.

2.2.4. PLS-SEM

Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Antonius dkk (2019) [28] menyebutkan bahwa Structural Equation Modeling (SEM) merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk menggambarkan serta memeriksa keterkaitan hubungan linier secara simultan antar variabel. SEM termasuk metode analisis multivariat yang berfokus pada 2 tipe variabel laten dalam SEM yaitu endogen dan eksogen. Dengan menggunakan SEM, peneliti dapat menguji model dan teori yang ada, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang paling berpengaruh dalam penerimaan teknologi.

2.2.5. Kerangka Berpikir & Hipotesis



Gambar 2.10 Model Hipotesis

Model pengujian yang digunakan adalah uji model TAM dan memiliki beberapa hipotesis berupa :

H1: Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using* (ATU) dengan *Behavioral Intention to Use* (BI)

Menurut Jaehong Jang dan tim nya Attitude Toward Using (ATU)

menunjukkan seberapa suka penggunaan menggunakan teknologi tersebut[29]. Behavior Intent (BI) adalah tolak ukur yang menggambarkan seberapa besar usaha yang dilakukan pengguna untuk melakukan perilaku yang diharapkan. Diharapkan semakin pengguna suka menggunakan teknologi tersebut, pengguna merasa lebih mudah menggunakan teknologi tersebut[29].

H2: Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using* (ATU) dengan *Actual System Use* (USE)

Hubungan positif antara antara *Attitude Toward Using* (ATU) dengan *Actual System Use* (USE) pernah diteliti oleh Putu Ayu Mira Witriyanti Wida [30]. Putu Ayu Mira Witriyanti Wida berpendapat bahwa sikap seseorang terdiri dari kognitif, perasaan(afektif), dan kebiasaan [30]. Menurutnya sikap yang ditunjukkan dalam menggunakan suatu teknologi adalah bentuk dari hasil hubungan sebab akibat dari suatu interaksi atau perilaku pengguna[30].

H3: Terdapat pengaruh positif antara *Behavioral Intention to Use* (BI) dengan *Actual System Use* (USE)

Behavioral Intention to Use (BI) secara sederhana adalah keinginan untuk menggunakan suatu sistem, dan *Actual System Use* (USE) adalah perilaku atau pemakaian sistem secara nyata oleh pengguna [31]. Secara teori jika, semakin besar niat penggunaan suatu sistem maka kemungkinan pengguna menggunakan sistem akan semakin besar pula[31].

H4: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use* (PEOU) dengan *Attitude Toward Using* (ATU)

Persepsi pengguna yang beranggapan suatu sistem mudah untuk digunakan (PEOU) akan sangat berpengaruh kepada keinginan pengguna menggunakan sistem tersebut [32]. Penelitian yang dilakukan oleh Tjuk Indarsin menyatakan bahwa sistem yang baik harus bisa memberikan kesan bahwa sistem tersebut mudah, menarik, menyenangkan, dan akan membawa nilai positif jika digunakan [32].

H5: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use* (PEOU) dengan

Perceived Usefulness (PU)

Perceived of Ease Use (PEOU) dan *Perceived Usefulness (PU)* adalah dua konstruk utama yang diajukan oleh Davis [26]. Kedua konsep ini saling mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan suatu teknologi [26]. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan pada penelitian Metehan Feridun Sorkun dimana semakin mudah penggunaan teknologi akan semakin bermanfaat pula teknologi tersebut [33].

H6: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived Usefulness (PU)* dengan *Attitude Toward Using (ATU)*

Hubungan yang terjadi antara *Attitude Toward Using (ATU)* dan *Perceived Usefulness (PU)* adalah apabila pengguna merasa suatu teknologi berguna maka, pengguna akan bersikap baik / positif dalam menggunakan teknologi tersebut [34]. seperti yang telah dijabarkan di atas ATU berhubungan dengan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi [29]. Sedangkan PU adalah ukuran seberapa percaya pengguna bahwa dengan menggunakan teknologi ini akan membantu dalam menyelesaikan masalahnya [34].

H7: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived Usefulness (PU)* dengan *Behavioral Intention to Use (BI)*

Perceived Usefulness (PU) seperti yang telah didefinisikan di atas adalah tingkat kepercayaan pengguna terhadap kemampuan teknologi untuk mengatasi masalah yang dihadapi [34]. Sedangkan *Behavioral Intention to use (BI)* adalah taraf kepercayaan pengguna dengan menggunakan teknologi ini akan meningkatkan efisien kinerjanya [35]. Dari penjabaran di atas dapat kita Tarik kesimpulan bahwa hubungan dari kedua konstruk ini jika semakin mudah penggunaan teknologi maka, semakin besar pula persepsi kegunaan dari teknologi tersebut[35].