

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Toraman dari universitas Nisantasi Turkey melakukan penelitian yang bertemakan penerimaan penggunaan *metaverse* dan perilaku terencana. Dalam penelitian tersebut berhasil menemukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan *metaverse* dari individu yang berpartisipasi dalam penelitian sejajar dengan literatur [1]. Selain itu, menurut hasil penelitian dapat disebutkan bahwa variabel subjektif, persepsi, terdapat pengaruh positif signifikan terhadap kendali tindakan dan sikap terhadap penggunaan. Situasi ini mengungkapkan bahwa lingkungan dekat pengguna *metaverse* memiliki potensi untuk memberikan pemikiran positif dalam proses penggunaan. Hal ini karena lingkungan *metaverse* menciptakan situasi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain secara lebih alami dan realistis daripada dalam lingkungan digital tradisional. Terakhir, tidak terdapat pengaruh signifikan dari variabel kontrol perilaku terhadap sikap terhadap penggunaan [1]. Situasi ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa teknologi nya baru. Meluasnya penggunaan *metaverse* menyebabkan orang memiliki kontrol terbatas atas teknologi. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang relevan merupakan faktor penting di sini.

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Misirlis dan Munawar yang meneliti mengenai model penerimaan teknologi dalam memahami perilaku mahasiswa untuk menggunakan *metaverse*. Dalam paper tersebut telah menjelaskan bahwa pada studi kasus *university Netherlands* dengan hasil berdasarkan penelitian di Akademi, terkait dengan fakta bahwa mahasiswa belum sepenuhnya menyadari teknologi *Metaverse* atau kemungkinan penerapannya di pendidikan tinggi. Sebuah 55,4% dari siswa percaya bahwa kehidupan sosial mereka bergantung pada teknologi, secara umum (n: 158/285), tetapi di sisi lain, 60,4% (n: 171) dan 50% (n: 142) tidak setuju bahwa pribadi mereka kebahagiaan dan kesejahteraan mereka, masing-masing, entah bagaimana tergantung dari teknologi [5]. Hasil akhir ini bertentangan dengan hasil berikutnya, yang menunjukkan bahwa 66,1% (n:187) siswa mengaktifkan digital untuk melepas lelah. Mengenai penggunaan teknologi *MetaEducation*, 76,7% (n:217) percaya bahwa pendidikan bergantung dari teknologi tersebut, meskipun secara umum masih ada yang

skeptis terhadap *Metaverse* dan *MetaEducation*. Mengenai asosiasi *metaverse* dan hubungan dengan keluarga dan teman, hasilnya menunjukkan distribusi yang sama antara mereka yang percaya bahwa teknologi dapat memperkuat hubungan (41%, n:117) dan mereka yang tidak setuju (39,6%, n:112) [5].

Yang dkk, telah melakukan penelitian pada tahun 2022 melakukan penelitian tentang niat mahasiswa untuk menggunakan teknologi *metaverse* untuk kegiatan pembelajaran bola basket dengan metode penerimaan UTAUT2 [8]. Hasil penelitian mengatakan bahwa kesediaan mahasiswa untuk menggunakan teknologi *metaverse* untuk mempelajari mata pelajaran bola basket dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi *metaverse* mereka [8]. Hasil statistik penelitian ini mendukung validitas predikatif model yang di hipotesis. Secara khusus, kebiasaan, sikap, dan niat perilaku telah ditemukan menjadi *predictor* signifikan dari perilaku penggunaan. Kebiasaan dan sikap juga dianggap sebagai faktor penting untuk niat berperilaku. Faktor motivasi *hedonistic*, kondisi fasilitasi, dan ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap sikap [8]. Diverifikasi dalam penelitian ini bahwa sikap merupakan variabel penting dan merupakan faktor utama yang memprediksi perilaku penggunaan dan niat perilaku mahasiswa yang menggunakan teknologi *metaverse* untuk belajar bola basket, dan hasilnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang UTAUT2 [8].

Pada tahun 2022 Purwanto dkk, melakukan penelitian yang membahas tentang penggunaan sistem pembelajaran elektronik atau disebut juga sistem *e-learning* yang berada di STIE STAN-IM Bandung dengan metode analisis *technology acceptance model*. Rumusan masalah penelitian ini mencakup apakah kerangka hipotesis dari metode penelitian ini saling berpengaruh atau tidak. Hipotesis yang di rangkai terdiri dari *perceived usefulness*, *perceived easy of use*, *attitude toward using*, *behavioral intention*, dan *actual usage*. Teknik metode atau analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah SEM dengan bantuan *software* AMOS, dengan tujuan untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap manfaat yang dirasakan terhadap niat penggunaan sistem pembelajaran elektronik. Hasil penelitian mengatakan sebagian besar mahasiswa dan dosen yang menjadi responden menganggap *e-learning* memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran [9].

Prasetio dari universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya melakukan penelitian pada tahun 2020 yang membahas tentang manfaat penggunaan google task di lingkungan akademik. Kerangka metode yang diterapkan dalam penelitian tersebut adalah analisis Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang melibatkan tiga variabel, yakni persepsi kemanfaatan, persepsi kegunaan, dan sikap penerimaan. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui sikap siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bandung terhadap penerimaan aplikasi Google Task. Hasil pada penelitian adalah tidak terdapat nya pengaruh antara persepsi kemudahan dan sikap penerimaan dengan nilai korelasi 0,008. Sedangkan untuk pengaruh antara persepsi kemanfaatan dan sikap penerimaan memiliki pengaruh dengan nilai korelasi sebesar 0,652 [10].

Tabel 2.1 Perbandingan Studi Sebelumnya

No		Tahun	Metode	Hasil
1	Yavuz Toraman [1].	2022	<i>Technology Acceptance Model (TAM) and Planned Behavior Theory (PBT)</i>	Hasil penelitian dapat disebutkan bahwa variabel subjektif, persepsi, berpengaruh positif signifikan terhadap kontrol perilaku dan sikap terhadap penggunaan. Situasi ini mengungkapkan pemikiran positif dari lingkungan dekat pengguna <i>metaverse</i> potensial dalam proses penggunaan, meskipun fakta bahwa teknologi <i>metaverse</i> baru.
2	Nikolaos Misirlis dan	2023	<i>Technology acceptance model and</i>	Hasil akhir ini bertentangan dengan hasil berikutnya, yang menunjukkan bahwa 66,1%

	Harris Bin Munawar [5].		<i>behavioral intention</i>	(n:187) siswa mengaktifkan digital untuk melepas lelah.
3	Fangfang Yang, Longfei Ren, dan Chao Gu [8].	2022	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> 2	Penelitian mengatakan bahwa sikap merupakan variabel penting dan merupakan faktor utama yang memprediksi perilaku penggunaan dan niat perilaku mahasiswa yang menggunakan teknologi <i>metaverse</i> untuk belajar bola basket, dan hasilnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang UTAUT2.
4	Asto Purwanto, Intan Pramesti Dewi, Moch. Ali Ramdahni [9].	2022	<i>Technology Acceptance Model</i> dengan teknik SEM dengan AMOS	Pada penelitian ini, ditarik kesimpulan bahwa sebagian dari mahasiswa dan dosen yang sebagai responden menganggap <i>e-learning</i> itu bermanfaat dalam kegiatan.
5	Rizki Tri Prasetyo [10].	2020	<i>Technology Acceptance Model</i> dengan Analisis Deskriptif	Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat nya pengaruh antara persepsi kemudahan dan sikap penerimaan dengan nilai korelasi 0,008. Sedangkan untuk pengaruh antara

				persepsi kemanfaatan dan sikap penerimaan memiliki pengaruh dengan nilai korelasi sebesar 0,652.
--	--	--	--	--

2.2. Dasar Teori

2.2.1. *Technology Metaverse*

Teknologi *metaverse* yakni salah satu teknologi di dunia yang mengalami perkembangan cukup signifikan sejak pertama kali diperkenalkan pada awal 1990-an. Pada tahun 1992, Lucasfilm Games menciptakan game interaktif "Habitat", yang merupakan salah satu game pertama yang menggunakan teknologi *metaverse* [11]. Perkembangan teknologi *metaverse* berikutnya datang pada tahun 2003, dimana perusahaan bernama Linden Lab meluncurkan dunia virtual disebut juga sebagai "Second Life", yang menjadi salah satu *metaverse* paling populer pada masa itu [12]. Pada tahun 2014, teknologi Oculus Rift diluncurkan dan menjadi titik awal baru dari teknologi *metaverse* dengan memperkenalkan pengalaman realitas virtual yang lebih *immersive*. Sejak saat itu, teknologi *metaverse* terus berkembang pesat dan menjadi sorotan utama di bidang teknologi [13].

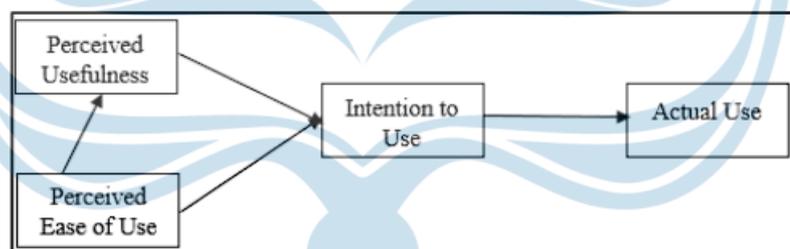
Dalam beberapa tahun terakhir, banyak perusahaan teknologi besar seperti Facebook (saat ini bernama Meta) dan Microsoft yang juga memasuki pasar teknologi *metaverse* [14]. Pada tahun 2021, Facebook mengumumkan peluncuran platform *metaverse* bernama *Horizon Workrooms* yang dikhususkan untuk kegiatan interaksi dan kolaborasi dalam ruang kerja virtual [14]. Selain itu, perusahaan bernama Epic Games juga meluncurkan platform *metaverse* bernama *MetaHuman Creator* yang dapat digunakan untuk membuat karakter digital yang realistis. Dengan banyaknya perusahaan-perusahaan lain yang masuk ke perkembangan dunia *metaverse*, maka semakin besar juga potensi teknologi ini dalam mengubah cara kita dalam berinteraksi dan berkolaborasi di dunia digital. Perkembangan teknologi *metaverse* begitu pesat sehingga ini menjadi perhatian yang penting bagi para peneliti dan profesional di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan teknologi [15].

Berdasarkan latar diatas, *Metaverse* adalah lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman interaktif yang lebih

realistis. Selain itu, *Metaverse* juga memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti bersosialisasi, berbelanja, bahkan membeli properti. Pengguna juga dapat menggunakan token *Metaverse* untuk melakukan transaksi dalam lingkungan virtual. Semua fitur ini menjadikan *Metaverse* sebagai platform yang menarik untuk dijelajahi dan menjadi trend baru dalam dunia digital [16].

2.2.2. *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*

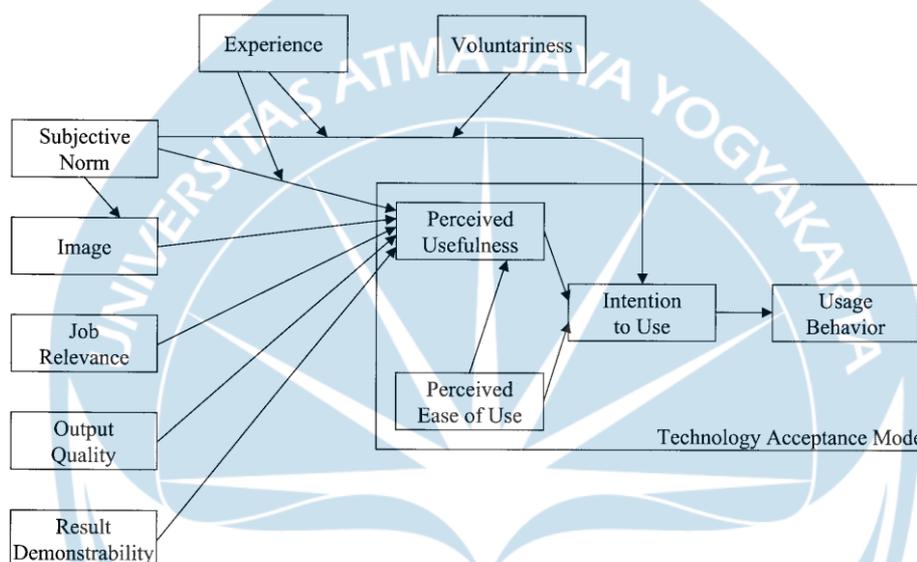
Awal dari munculnya analisis untuk menerima suatu teknologi sebagai media interaktif kebutuhan dimulai dari *Technology Acceptance Model* disingkat juga TAM meminjam struktur dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) berdasarkan utilitas yang dirasakan dengan niat menggunakan teknologi yang diidentifikasi sebagai penentu utama [17]. Mengidentifikasi manfaat yang dirasakan. Komponen ketiga, sikap, dimasukkan sebagai mediator antara dua penentu niat perilaku. Selanjutnya, hipotesis bahwa penggunaan aktual dapat diprediksi berdasarkan niat perilaku. Davis mendefinisikan penerimaan teknologi yang didasarkan sebagai "sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja" [17].



Gambar 2.1 Bentuk TAM oleh Venkatesh dan Davis [1]

Dengan munculnya faktor-faktor baru membuat model TAM Davis memiliki perkembangan dari beberapa ahli sesuai kebutuhan analisis penerimaan suatu teknologi. Beberapa model dan variasi telah dikembangkan, seperti TAM 2, TAM 3, extended TAM dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) [18]. ETAM menggabungkan variabel-variabel dari model-model lain, seperti *perceived credibility* dan *perceived enjoyment*, sedangkan UTAUT mencakup faktor yang terkait dengan sosial dan organisasional, seperti faktor lingkungan dan dukungan sosial [19].

Venkatesh dan Davis mengusulkan model ekstensi yang disebut TAM2 [20]. Model ini berusaha untuk mengidentifikasi variabel eksternal yang mempengaruhi manfaat yang dirasakan. Variabel tersebut meliputi norma subjektif dan pengaruh orang lain terhadap keputusan pengguna untuk menggunakan atau tidak menggunakan teknologi [20]. Pada penelitian Venkatesh dan Davis juga disebutkan bahwa terdapat empat kategori penentu dalam manfaat yang dirasakan dan kemudahan yang dirasakan yaitu *individual differences*, *system characteristics*, *social influence*, dan *facilitating conditions* [20].



Gambar 2.2 Model Final TAM 2 [20]

2.2.3. Structural Equation Modeling (SEM)

Structural Equation Modeling adalah satu dari banyak teknik analisis statistik yang banyak digunakan untuk menguji hubungan antar variabel atau indikator penelitian dalam satu model yang telah tersusun dan kompleks. SEM merupakan gabungan dari analisis faktor dan regresi linier berganda, serta biasanya digunakan untuk menguji hipotesis tentang antara variabel laten dan variabel observasi dalam satu model. SEM digunakan di berbagai jenis penelitian termasuk penelitian sosial, teknologi, ekonomi, psikologi, dan ilmu lainnya yang membutuhkan analisis *multivariant* [21].

Saat ini ada 4 jenis SEM yang diketahui yakni *Covariance-based SEM* (CB-SEM), *Partial Least Square SEM* (PLS-SEM), *component-based SEM* atau dikenal juga

sebagai *Generalized Structured Component Analysis* (GSCA), dan *Nonlinear Universal Structural Relational Modeling* (NEUSREL).

Covariance-based SEM (CB-SEM) fokus pada pengukuran hubungan antara variabel laten atau konstruk, dan variabel observasi yang diukur dengan menghitung varian antara variabel-variabel tersebut. CB-SEM lebih cocok digunakan untuk data yang terdistribusi normal, dan digunakan untuk menguji hipotesis mengenai hubungan antara variabel laten dan observasi [22].

Partial Least Square SEM (PLS-SEM) fokus pada pengukuran hubungan antara variabel laten dan variabel observasi dengan menggunakan pendekatan faktor yang dikembangkan dari PCA (*Principal Component Analysis*). PLS-SEM lebih cocok digunakan untuk data yang tidak normal dan terdistribusi skewness atau kurtosis tinggi. PLS-SEM digunakan untuk melakukan uji hipotesis terkait hubungan antara variabel-variabel dalam model serta hubungan antara variabel-variabel tersebut dengan variabel terikat. [22].

Component-based SEM (GSCA) fokus pada pengukuran hubungan antara variabel-variabel dalam model dengan menggunakan pendekatan faktor yang dikembangkan dari CFA (*Confirmatory Factor Analysis*). GSCA lebih cocok digunakan untuk data yang terdistribusi normal dan data yang memiliki karakteristik non-linear. GSCA menguji hipotesis mengenai hubungan antar variabel dalam suatu model [22].

Nonlinear Universal Structural Relational Modeling (NEUSREL) fokus pada pengukuran hubungan antara variabel-variabel dalam model dengan menggunakan pendekatan non-linear. NEUSREL bisa menguji hubungan antar variabel yang memiliki distribusi data yang tidak normal, dan cocok untuk memodelkan interaksi antara variabel dalam model yang kompleks dan non-linear. NEUSREL bertujuan menguji hipotesis tentang hubungan antara variabel-variabel dalam model [22].

2.2.3.1. Partial Least Square SEM (PLS-SEM)

PLS-SEM (*Partial Least Squares Structural Equation Modeling*) yaitu salah satu teknik analisis statistik dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel-variabel dalam suatu kumpulan data, baik variabel yang terukur maupun tidak terukur (laten). Teknik ini memungkinkan analisis struktur dan prediksi dengan menggabungkan

analisis regresi dengan reduksi dimensi dan pengklasifikasian variabel. PLS-SEM juga termasuk dalam kelompok metode SEM yang bisa memodelkan hubungan antara variabel endogen dan eksogen [22].

PLS-SEM menjadi alternatif yang baik digunakan untuk penelitian hubungan antar variabel jika memenuhi situasi berikut ini.

1. Jumlah sampel kecil.
2. Hipotesis yang digunakan sedikit.
3. Akurasi predikatif yang diutamakan dalam penelitian.
4. Tidak dapat dipastikan bahwa spesifikasi model yang benar dapat dilakukan.

Namun, perlu diingat bahwa PLS-SEM tidak selalu sesuai untuk semua jenis analisis. Para peneliti juga harus memperhatikan beberapa kelemahan PLS-SEM [22].

2.2.3.2. SmartPLS

Dalam melakukan analisis PLS-SEM, pemilihan software yang tepat adalah sangat penting untuk memastikan validitas dan keakuratan hasil analisis. Salah satu perangkat lunak atau *software* analisis berbasis *desktop* yang banyak digunakan oleh para peneliti adalah SmartPLS. Ada beberapa alasan teoritis mengapa SmartPLS menjadi pilihan yang populer dalam menganalisis PLS-SEM [23].

Pertama, SmartPLS dapat mengatasi masalah yang sering terjadi dalam analisis PLS-SEM, seperti masalah *multicollinearity* dan spesifikasi model yang kurang tepat. Hal ini karena SmartPLS menggunakan algoritma yang lebih adaptif dan toleran terhadap kesalahan spesifikasi model.

Kedua, SmartPLS juga dapat mengatasi masalah dengan jumlah sampel yang kecil. Dalam analisis PLS-SEM, ukuran sampel yang kecil dapat menyebabkan kesalahan jenis II yang signifikan, tetapi dengan menggunakan teknik bootstrap yang terdapat pada SmartPLS, masalah ini dapat diatasi.

Ketiga, SmartPLS memiliki fitur untuk menguji hipotesis secara parsial, sehingga memungkinkan peneliti untuk menguji sebagian dari model secara terpisah. Terakhir, SmartPLS juga memiliki antarmuka yang mudah digunakan, sehingga pengguna menjadi lebih mudah dalam melakukan analisis dan interpretasi hasil analisis PLS-SEM.

Oleh karena itu, penggunaan SmartPLS untuk analisis PLS-SEM memiliki dasar teoritis yang kuat dan dapat membantu peneliti untuk mendapatkan hasil analisis yang valid dan akurat [23].

2.2.4. Konstruk Penelitian & Definisi Operasional

1. *Mobility*

Mobilitas mengacu pada kemampuan seseorang, benda, atau informasi untuk melakukan aktifitas di berbagai lokasi serta dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan [24]. Dalam konteks teknologi informasi, mobilitas sering dikaitkan dengan penggunaan perangkat digital seperti *handphone*, tablet, atau laptop, yang memungkinkan pengguna mengakses informasi dan melakukan aktivitas dari jarak jauh terlepas dari lokasinya [24].

Menurut penelitian Lee, mobilitas memiliki potensi kuat untuk mempengaruhi persepsi kemanfaatan dan kegunaan suatu teknologi. Penggunaan perangkat mobile memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan mudah dalam mengakses informasi dan layanan. Mobilitas juga dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna dengan memberikan kemampuan akses dan interaksi yang cepat serta bisa dipakai kapan saja [24].

2. *Perceived Usefulness*

Perceived Usefulness adalah persepsi manfaat mengacu perspektif pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi atau efektivitas tugas yang dilakukan. Hal ini dapat diukur dari kemampuan, kualitas dan manfaat yang dirasakan saat teknologi yang digunakan [25].

Selain itu, menurut penelitian Budiantara dkk [25], *perceived usefulness* dijelaskan sebagai seberapa paham seseorang mempercayai bahwa penggunaan teknologi dapat terjadi peningkatan kinerja kerjanya dapat mengindikasikan manfaat dari penggunaan teknologi informasi, yang dapat diukur melalui tingkat kepercayaan selama menggunakan teknologi tersebut kemudian pengguna merasakan teknologi tersebut sangat membantu aktifitas dan meningkatkan kualitas produktivitas [25].

3. Perceived Ease of Use

Venkatesh & Davis menuliskan bahwa *perceived ease of use* atau kemudahan penggunaan adalah seberapa baik pengguna menganggap teknologi yang digunakan mudah digunakan dan dipahami. Ini dapat diukur dengan kesederhanaan, relevansi, dan kejelasan penggunaan teknologi ini [20].

Selain itu, menurut penelitian Gaofeng dkk [26], *perceived ease of use* adalah seberapa paham seseorang mempercayai bahwa penggunaan suatu sistem akan mengurangi upaya fisik dan mental. Dalam arti lain persepsi kemudahan merupakan bagaimana penggunaan suatu teknologi dalam memuaskan hasrat pengguna selama proses penggunaan teknologi untuk mendukung kinerja pekerjaan pengguna [26].

4. Intention to Use

Intention to use adalah keinginan individu untuk terus memakai teknologi di masa depan. Sikap dan niat untuk memakai teknologi dipengaruhi oleh persepsi pengguna tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi [9].

Pada penelitian Tri Irawati dkk [27], *Intention to use* memiliki hubungan erat dengan indikator-indikator lain dalam penerimaan teknologi. Ketika seseorang mengalami perasaan tertentu terhadap suatu teknologi berguna dan mudah untuk digunakan, maka pengguna akan cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk menggunakannya [27].

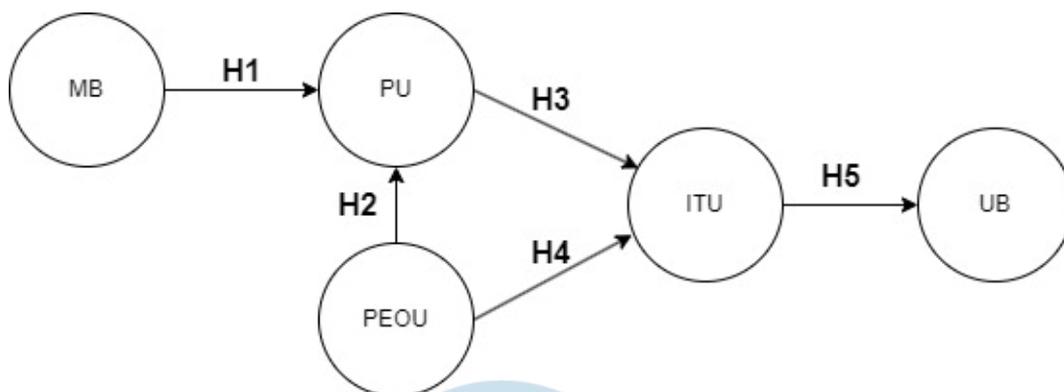
5. Usage Behavior

Perilaku penggunaan atau *usage behavior* adalah tindakan pengguna yang sesungguhnya dalam memakai suatu teknologi [17]. Konsep ini mengukur sejauh mana pengguna menggunakan teknologi setelah digunakan dalam periode tertentu.

Selain itu, menurut penelitian yang di tulis Ricky dkk [28], *usage behavior* merupakan salah satu indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan implementasi penggunaan teknologi dan mengetahui apakah teknologi tersebut bisa digunakan dengan efektif dan efisien bagi pengguna lain [28]. *Usage behavior* memungkinkan menjadi indikator untuk acuan agar pengguna terus menggunakan teknologi di masa depan. Namun Jika pengguna merasa teknologi tersebut tidak bermanfaat atau susah untuk digunakan, maka memungkinkan untuk berhenti menggunakan teknologi tersebut [28].

2.2.5. Kerangka Berfikir & Hipotesis

Studi *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dilakukan Davis memberikan kerangka untuk mengevaluasi penggunaan teknologi informasi dengan variabel laten eksogen: variabel laten intrinsik (b) dan variabel moderator (c). hubungan [20]. Pada penelitian ini kerangka berfikir dirancang sesuai dengan dasar teori yang digunakan yaitu TAM 2 dengan memfokuskan penelitian pada bagaimana hubungan antara mobilitas terhadap manfaat yang di rasakan oleh pengguna. TAM 2 digunakan dengan tujuan untuk mengambil variabel eksternal *job relevance* sebagai mobilitas yang termasuk dalam konteks penelitian. Mobilitas adalah variabel yang relevan untuk dipelajari dalam konteks metaverse Oculus 2 karena dapat berkaitan dengan relevansi penggunaan metaverse Oculus 2 dalam kegiatan pekerjaan atau tugas-tugas yang melibatkan pergerakan fisik atau aksesibilitas dari tempat ke tempat. Mobilitas dapat mengacu pada kemampuan untuk menggunakan metaverse Oculus 2 secara saat bergerak, yang dapat memberikan manfaat dan relevansi dalam situasi pekerjaan atau aktivitas yang membutuhkan fleksibilitas dan aksesibilitas terhadap konten metaverse [24].



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir dan Hipotesis [29]

- a. Terdapat Pengaruh Positif *Mobility* Secara Signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

Menurut Davis [17], *perceived usefulness* merupakan pemahaman seseorang mengenai kepercayaan penggunaan suatu teknologi yang bisa meningkatkan kinerja pekerjaannya. Sedangkan, menurut Mallat dkk [8], *mobility* berarti suatu keadaan dimana seseorang dapat mengakses suatu layanan dengan lebih mudah dalam waktu dan tempat yang bebas untuk menggunakan layanan *mobile payment*. Dalam penelitian Kim dkk [30], menuliskan bahwa suatu teknologi informasi yang dapat diakses kapan dan dimanapun akan meningkatkan kegunaan yang dirasakan individu saat menggunakan teknologi informasi.

H1: Terdapat Pengaruh Positif *Mobility* Secara Signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

- b. Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Ease of Use* Secara Signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

Menurut Davis [31], *mobility* adalah pemahaman individu tentang keyakinan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan hasil kerja. Menurut Venkatesh & Davis [20], kemudahan penggunaan yang dirasakan adalah pemahaman individu tentang teknologi informasi, dan perasaan bahwa menggunakannya mengurangi upaya tambahan. Dalam sebuah studi oleh Almarzouqi dkk, menulis bahwa kemudahan penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menggunakan teknologi informasi [32]. Davis juga menulis dalam penelitiannya tentang teknologi informasi yang mudah digunakan dapat bermanfaat bagi penggunanya [17].

H2: Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Ease of Use* Secara Signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

c. Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Usefulness* Secara Signifikan terhadap *Intention to Use*

Menurut Davis [17] bahwa yang bermanfaat adalah pemahaman masyarakat tentang keyakinan penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan prestasi kerja. Sekali lagi, *Intention to use* adalah tahap di mana orang memiliki keinginan yang muncul dalam dirinya untuk melakukan sesuatu, yang dalam hal ini ingin terus menggunakan atau mengubah keinginan untuk menggunakan teknologi informasi. Dalam studi Almarzouqi dkk [32], menulis bahwa persepsi kegunaan seseorang ketika menggunakan teknologi informasi dapat meningkatkan keinginan seseorang untuk menggunakan atau mengubah keinginan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi [32].

H3: Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Usefulness* Secara Signifikan terhadap *Intention to Use*

d. Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Ease of Use* Secara Signifikan terhadap *Intention to Use*

Menurut Venkatesh & Davis [20], *perceived ease of use* adalah pemahaman seseorang mengenai teknologi yang jika digunakan akan menciptakan rasa kemandirian dari upaya lain. Sekali lagi, *intention to use* adalah tahap di mana orang memiliki keinginan yang muncul dalam dirinya untuk melakukan sesuatu, yang dalam hal ini ingin terus menggunakan atau mengubah keinginan untuk menggunakan teknologi informasi. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Adeyemi dan Issa menulis mengenai ketika teknologi informasi memiliki manfaat untuk mendukung aktivitas manusia, karyawan akan lebih tertarik menggunakan teknologi informasi [33].

H4: Terdapat Pengaruh Positif *Perceived Ease of Use* Secara Signifikan terhadap *Intention to Use*

- e. Terdapat Pengaruh *Intention to Use* Secara Signifikan terhadap *Usage Behavior*

Menurut Davis [17], *intention to use* adalah fase di mana seseorang memiliki keinginan yang muncul dari dirinya untuk bertindak suatu perilaku. Dalam hal ini ingin terus menggunakan atau mengubah keinginan untuk menggunakan teknologi komputer. Di sisi lain, menurut Venkatesh & Davis [20], perilaku pengguna adalah keyakinan akan perilaku pengguna yang sebenarnya di depan teknologi komputer. Ia juga menulis dalam tulisannya bahwa ketika seseorang memiliki keinginan untuk melaksanakan suatu tindakan terus menggunakan atau mengubah keinginan untuk menggunakan teknologi komputer, maka jelas akan ada penggunaan yang efektif.

H5: Terdapat Pengaruh Positif *Intention to Use* Secara Signifikan terhadap *Usage Behavior*

