

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Penelitian Mirna [1] dengan judul Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Minat Menggunakan TCASH Di Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana meningkatkan minat menggunakan TCASH di Kota Semarang. Menggunakan metode TRAM. Hasil dari penelitian ini adalah Uji hipotesis menunjukkan bahwa technology readiness berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan minat menggunakan. Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi manfaat dan minat menggunakan. Untuk meningkatkan minat menggunakan TCASH dapat dilakukan dengan meningkatkan technology readiness dan persepsi kemudahan terhadap produk TCASH.

Penelitian Septi [9] dengan judul Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO, dan LinkAja di Surabaya). Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dan akan diteliti secara metodis dan runtut. Hasil dari penelitian Dari hasil hipotesis yang diterima, dapat disimpulkan bahwa apabila terjadi peningkatan rasa optimisme dan inovasi pengguna terhadap penggunaan QRIS, maka akan berpengaruh terhadap peningkatan persepsi kemudahan dan kemanfaatan pengguna yang selanjutnya berdampak pula pada peningkatan minat pengguna dalam menggunakan QRIS di masa depan.

Penelitian Suton [10] dengan judul Analisis pengaruh kesiapan pengguna terhadap penerimaan aplikasi peduli lindungi menggunakan metode *technology readiness acceptance model* (TRAM) berdasarkan perspektif pengguna generasi z. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa siap generasi z untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Hasil dari penelitian ini rekomendasi yang dapat di

berikan kepada Kementerian Kominfo berdasarkan penelitian ini yaitu, Mengembangkan aplikasi secara berkala, panduan penggunaan agar tidak bingung ketika menggunakan, dari panduan tersebut dapat membantu mengurangi rasa tidak nyaman pengguna serta muncul persepsi kemudahan bagi pengguna aplikasi PeduliLindungi.

Penelitian Andayani [11] dengan judul Analisis kesiapan penerimaan pengguna terhadap *E-learning* menggunakan model TRAM *E-learning* merupakan sebuah inovasi baru dalam membantu pembelajaran bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat kesiapan penerimaan pengguna terhadap *E-learning*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang tidak berpengaruh signifikan terhadap pengguna *E-learning* dan membuat beberapa responden mengalami kebingungan saat menggunakan *E-learning*.

Penelitian Heru [12] dengan judul Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan *Sport Wearable Technology*. Tujuan dari penelitian ini mengidentifikasi penerimaan atau keputusan terhadap penerimaan *sport wearable technology*. Serta penelitian ini menghasilkan laki-laki di generasi millennials memiliki karakter *explorer* yang memiliki nilai *Positive Technology Readiness* lebih tinggi dari *Negative Technology Readiness*.

Penelitian Rosmayanti [13] dengan judul Analisis Penerimaan Teknologi *Cloud Storage* Menggunakan *Technology Readiness Acceptance Model*(TRAM) Pada Badan Eksekutif Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember. bertujuan untuk meningkatkan operasional suatu organisasi. Hasil dari penelitian ini memberi pengaruh positif yang signifikan terhadap manfaat dan persepsi penggunaan *Cloud Storage*.

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
1.	Mirna, Farida dan Indriani	2022	Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana meningkatkan minat menggunakan TCASH di Kota Semarang.	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Hasil dari penelitian ini adalah Uji hipotesis menunjukkan bahwa technology readiness berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan minat menggunakan. Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi manfaat dan minat menggunakan. Untuk meningkatkan minat menggunakan TCASH dapat dilakukan dengan meningkatkan technology readiness dan persepsi kemudahan terhadap produk TCASH.
2.	Septi Nur Faizani dan Aries Dwi Indriyanti	2021	Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dan akan diteliti secara metodis dan runtut.	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Hasil dari penelitian Dari hasil hipotesis yang diterima, dapat disimpulkan bahwa apabila terjadi peningkatan rasa optimisme dan inovasi pengguna terhadap penggunaan QRIS, maka akan berpengaruh terhadap peningkatan persepsi kemudahan dan kemanfaatan pengguna yang selanjutnya berdampak pula pada peningkatan minat pengguna dalam menggunakan QRIS di masa depan.

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
3.	Suton Nazib Ainun, dkk	2023	Pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa siap generasi z untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi.	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Hasil dari penelitian ini rekomendasi yang dapat diberikan kepada Kementrian Kominfo berdasarkan penelitian ini yaitu, Mengembangkan aplikasi secara berkala, panduan penggunaan agar tidak bingung ketika menggunakan, dari panduan diatas dapat membantu mengurangi rasa tidak nyaman pengguna serta muncul persepsi kemudahan bagi pengguna aplikasi PeduliLindungi.
4.	Andayani, dkk	2022	kesiapan penerimaan pengguna terhadap <i>E-learning</i> .	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang tidak berpengaruh signifikan terhadap pengguna <i>E-learning</i> dan membuat beberapa responden mengalami kebingungan saat menggunakan <i>E-learning</i> .
5.	Heru Wijayanto Aripadono	2021	Bertujuan mengidentifikasi penerimaan atau keputusan terhadap penerimaan <i>sport wearable technology</i> .	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Penelitian ini menghasilkan laki-laki di generasi millennials memiliki karakter <i>explorer</i> yang memiliki nilai <i>Positive Technology Readiness</i> lebih tinggi dari <i>Negative Technology Readiness</i> .

No	Penulis	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
6.	Rosmayanti, dkk	2018	Bertujuan mengetahui bagaimana tingkat penerimaan teknologi cloud storage pada BEM ITS.	TRAM (<i>Technology Readiness Acceptance Model</i>)	Hasilnya optimis pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan dan kemudahan. Inovatif pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemanfaatan namun tidak signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Faktor ketidakamanan pengguna berpengaruh negatif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan namun tidak terhadap kemudahan penggunaan. Faktor ketidaknyamanan tidak berpengaruh terhadap kemanfaatan. Sedangkan faktor kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemanfaatan.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 E-Wallet

E-Wallet merupakan salah satu fintech (*financial technology*) yang memudahkan penggunaannya dalam menyimpan uang ataupun sebagai metode pembayaran. Perkembangan teknologi mempermudah pekerjaan masyarakat sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Perubahan tersebut terjadi di berbagai bidang yaitu, bidang ekonomi, sosial, pendidikan, komunikasi, dan yang utama pada bidang finansial [14]. Terdapat 5 besar aplikasi *E-Wallet* yang paling aktif digunakan oleh Masyarakat saat ini yaitu, ShopeePay, Gopay, Ovo, DANA, LinkAja. Dari kelima aplikasi tersebut semua telah memiliki fitur *scan QR* atau sering disebut QRIS.

2.2.2 Minat

Minat dapat dijelaskan sebagai kecenderungan yang menetap pada diri seseorang untuk tertarik pada bidang studi, aktivitas, atau hal tertentu. Hal ini mencakup keinginan untuk menggali, memiliki, memahami, dan menguasai aspek-aspek yang terkait. Menurut Slameto[15], "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri"

Minat tidak hanya melibatkan dimensi perasaan, tetapi juga melibatkan pemahaman dan pengetahuan, serta kemauan untuk aktif terlibat. Keterkaitan erat antara minat dan kepribadian menyoroti pengaruh faktor-faktor individual seperti bakat, pengalaman hidup, dan karakteristik pribadi. Sosial ekonomi, pekerjaan, jenis kelamin, dan tahap perkembangan juga memainkan peran dalam membentuk dan memengaruhi intensitas serta bentuk minat. Perlu diakui bahwa minat bersifat dinamis dan dapat berkembang seiring waktu, dipengaruhi oleh pengalaman hidup, pertumbuhan personal, dan perubahan lingkungan. Dalam kajian minat, pemahaman menyeluruh melibatkan penelusuran interaksi kompleks antara faktor-faktor yang membentuk dan mengarahkan preferensi individu.

2.2.3 Mobile Banking

Mobile Banking merupakan suatu fasilitas perbankan yang dapat diakses melalui ponsel, dengan ini memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi seperti, cek saldo, transfer antar rekening atau antar bank, pembayaran tagihan, serta dapat melakukan pembayaran melalui *QR Code*(QRIS)[16]. Seiring dengan perkembangan teknologi QRIS semakin banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia dan menciptakan ekektifitas dan efisiensi dalam melakukan transaksi.

2.2.4 QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS [4].

Saat ini *QRIS* ditemui pada aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh UMKM, pedagang, warung, tiket wisata, donasi (merchant) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di *merchant* berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. *Merchant* hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari BI. Selanjutnya, merchant sudah dapat menerima pembayaran dari masyarakat menggunakan QR dari aplikasi manapun penyelenggaranya.

2.2.5 Technology Readiness atau Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)

Technology Readiness atau Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT), atau yang dikenal sebagai tingkat kesiapan teknologi, merupakan suatu kerangka sistematis yang memberikan pengukuran terstruktur terhadap tingkat kesiapan suatu teknologi untuk diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam konteks ini, TKT berfungsi sebagai indikator yang memberikan gambaran

menyeluruh tentang kesiapan teknologi tersebut di dunia nyata. Evaluasi TKT melibatkan sejumlah aspek kunci, termasuk ketersediaan teknologi, keandalan terhadap perubahan kondisi, kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna, ketersediaan sumber daya, tingkat keamanan, dan dukungan serta penerimaan masyarakat[17],[18].

Dengan mempertimbangkan semua faktor tersebut, TKT membantu memastikan bahwa suatu teknologi tidak hanya inovatif tetapi juga sudah cukup matang untuk diintegrasikan secara berhasil dalam lingkungan penggunaannya. Seiring dengan evolusi teknologi, pengukuran TKT menjadi krusial dalam mengidentifikasi area perbaikan atau pengembangan tambahan yang diperlukan agar suatu teknologi dapat diterima secara luas, menjamin keberhasilan dan dampak positifnya di tengah masyarakat dan dunia industri[17].

2.2.6 *Technology Readiness Acceptance Model(TRAM)*

Metode TRAM pertama kali dikemukakan oleh Lin [19] yang menjadi metode baru dari gabungan dimensi kepribadian dari *Technology Readiness Index (TRI)* dengan pengukuran kemanfaatan dan kemudahan penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Sehingga TRAM menjelaskan bagaimana dimensi kepribadian dapat mempengaruhi cara orang berinteraksi dengan teknologi dan penggunaannya.

Penerimaan teknologi baru dalam masyarakat salah satunya dipengaruhi oleh karakteristik individu yaitu kesiapan dalam penerimaan teknologi baru, selain itu sikap positif dan negatif seseorang juga berpengaruh terhadap penerimaan suatu teknologi. *Technology Readiness Acceptance Model (TRAM)* merupakan dua model yang dikembangkan dari *Technology Readiness Index (TRI)* merupakan kepercayaan umum terhadap teknologi suatu teknologi (spesifik terhadap individu) dan *Acceptance Model (AM)* merupakan suatu model yang spesifik terhadap sistem tertentu[19].

Dengan 7 model TRAM dapat diuraikan sebagai berikut, *Technology Readiness* memiliki 4 instrumen yaitu, [20]

1. *Optimism*

Optimism (optimisme) merupakan pandangan positif terhadap teknologi serta percaya bahwa teknologi itu memberikan efektifitas dan efisiensi terhadap teknologi, sikap atau pemikiran positif terhadap keyakinan seseorang dapat meningkatkan kontrol kerja.

2. *Innovativeness*

Innovativeness (inovatif) merupakan pioner atau menjadi yang terdepan dalam penggunaan teknologi, sikap atau pemikiran terhadap ketertarikan terhadap suatu teknologi serta tertarik untuk menggunakannya.

3. *Discomfort*

Discomfort (ketidaknyamanan) merupakan kurangnya kontrol terhadap teknologi atau perasaan terbebani dalam penggunaan teknologi, sikap yang mengacu pada pandangan negatif terhadap teknologi karena memiliki rasa kurangnya penguasaan terhadap teknologi tersebut.

4. *Insecurity*

Insecurity(ketidakamanan) merupakan sebuah kekhawatiran pengguna dalam bekerja menggunakan teknologi, sikap yang menunjukkan pandangan negatif terhadap teknologi untuk transaksi data yang dilakukan serta keraguan seseorang terhadap suatu teknologi.

Pada model *Theory Acceptance Model* terdapat 3 variabel yaitu, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Intention to Use*[21]. Ketiga variabel tersebut dijelaskan dibawah ini :

1. *Perceived Usefulness*

Perceived Usefulness (Persepsi manfaat) merupakan seorang individu yang mempercayai bahwa suatu sistem yang membantu kinerja dan prestasi kerja individu tersebut [11].

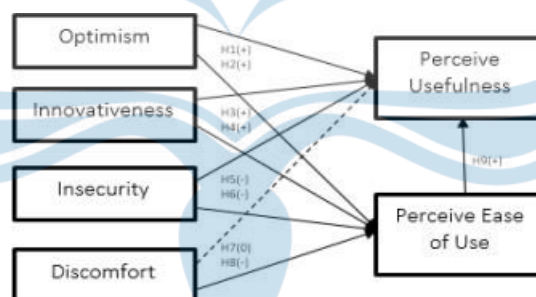
2. *Perceived Ease Of Use*

Perceived Ease Of Use(Persepsi kemudahan) merupakan tolak ukur untuk individu yang percaya bahwa teknologi mudah dipahami serta mudah digunakan[11].

3. *Intention To Use*

Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor sosial, perasaan, dan konsekuensi dari perasaan. Meningkatnya minat untuk menggunakan teknologi informasi juga didasari karena adanya manfaat yang dirasakan oleh penggunanya. Semakin besar keyakinan seseorang terhadap manfaat dari teknologi informasi mampu meningkatkan minat mereka dalam menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pekerjaannya. Pada penelitian lain disebutkan bahwa antara pemanfaatan teknologi informasi dan penggunaannya memiliki pengaruh positif dan signifikan. Namun, dalam penelitian lainnya disebutkan bahwa terdapat pengaruh positif pada minat untuk memanfaatkan teknologi informasi tetapi memiliki pengaruh tidak signifikan terhadap penggunaan sistem[11].

Model penelitian yang menjadi acuan dari penelitian ini, serta dimodifikasi seperti pada model hipotesis pada Gambar 2.2. Model ditampilkan merupakan model TRAM yang diambil dari penelitian sebelumnya pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Model TRAM [13]

2.3 Perancangan Hipotesis dan Model

Model TRAM terdiri dari tujuh konstruk untuk menentukan kesiapan dalam penerimaan suatu teknologi informasi, yaitu Optimisme (Optimism), Inovasi (Innovativeness), Ketidaknyamanan (Discomfort), Ketidakamanan (Insecurity), Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness), Persepsi Kemudahan pengguna (Perceived Ease Of Use), minat menggunakan (*Intention to Use*) [9]. Analisis dari hipotesis yang akan diajukan yaitu,

1. Optimis (optimism) pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa optimisme akan memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (PU) sistem. Artinya, jika seseorang optimis terhadap penggunaan teknologi, mereka cenderung memiliki persepsi positif terhadap kegunaannya[13].

2. Optimis (optimism) pengguna berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa optimisme akan berdampak positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) sistem. Ini mengindikasikan bahwa orang yang optimis cenderung merasa bahwa penggunaan teknologi lebih mudah bagi mereka[13].

3. Inovatif (innovativeness) pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa tingkat inovativitas seseorang akan berdampak positif terhadap persepsi kegunaan sistem. Orang yang inovatif diharapkan cenderung melihat teknologi sebagai sesuatu yang bermanfaat[13].

4. Inovatif (innovativeness) pengguna akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

Sama seperti H3, hipotesis ini menyatakan bahwa tingkat inovativitas akan berdampak positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem.

5. Ketidakamanan (insecurity) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa rasa tidak nyaman (discomfort) akan berdampak negatif terhadap persepsi kegunaan sistem. Artinya, semakin seseorang merasa tidak nyaman, semakin rendah persepsi kegunaannya[13].

6. Ketidakamanan (insecurity) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

Sama seperti H5, hipotesis ini menyatakan bahwa rasa tidak nyaman akan berdampak negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem[13].

7. Ketidaknyamanan (discomfort) pengguna tidak berpengaruh terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa ketidakamanan (insecurity) akan berdampak negatif terhadap persepsi kegunaan sistem. Artinya, semakin seseorang merasa tidak aman, semakin rendah persepsi kegunaannya[13].

8. Ketidaknyamanan (discomfort) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

Sama seperti H7, hipotesis ini menyatakan bahwa ketidakamanan akan berdampak negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem[13].

9. Kemudahan (perceive ease of use) berpengaruh positif terhadap kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

Hipotesis ini menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan sistem (PEOU) akan berdampak positif terhadap persepsi kegunaan (PU). Artinya, semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin tinggi persepsi kegunaannya[13].

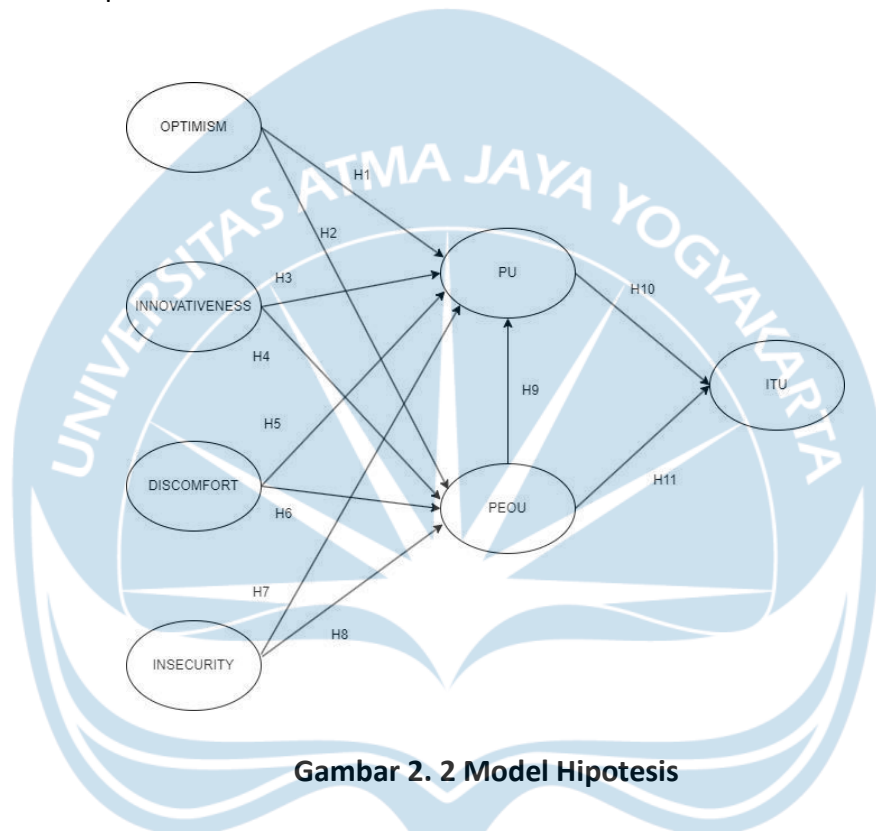
10. Kemanfaatan(perceived Usefulness) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan(intention to use) teknologi QRIS

Hipotesis ini menyatakan bahwa persepsi kegunaan (PU) akan berdampak positif terhadap niat untuk menggunakan teknologi informasi (ITU)[9].

11. persepsi kemudahan (perceived ease of use) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan(intention to use) teknologi QRIS.

Sama seperti H10, hipotesis ini menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) akan berdampak positif terhadap niat untuk menggunakan teknologi informasi (ITU) [9].

Hal tersebut mengacu pada hipotesis yang diadopsi dari model TRAM yang dapat dilihat pada Gambar 2.3



Gambar 2. 2 Model Hipotesis

H1: Optimis (optimism) pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

H2: Optimis (optimism) pengguna berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

H3: Inovatif (innovativeness) pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

H4: Inovatif (innovativeness) pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

H5: Ketidakamanan (insecurity) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

H6: Ketidakamanan (insecurity) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

H7: Ketidaknyamanan (discomfort) pengguna tidak berpengaruh terhadap persepsi kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

H8: Ketidaknyamanan (discomfort) pengguna berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan (perceive ease of use) teknologi QRIS.

H9: Kemudahan (perceive ease of use) berpengaruh positif terhadap kemanfaatan (perceive usefulness) teknologi QRIS.

H10: kemanfaatan(perceived Usefulness) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan(intention to use) teknologi QRIS

H11 : persepsi kemudahan (perceived ease of use) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan(intention to use) teknologi QRIS.