

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Studi Sebelumnya

Inne (2021) dengan judul “Pengaruh Persepsi Harga, Promosi, Dan Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Keputusan Berlangganan Mola TV”, pada penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi harga, promosi, dan kemudahan penggunaan aplikasi terhadap keputusan berlangganan Mola TV. Dalam penelitian ini digunakan strategi asosiatif dengan metode pengambilan sampel purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa promosi dan kemudahan penggunaan aplikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan berlangganan Mola TV, sedangkan persepsi harga tidak berpengaruh signifikan. Secara simultan, ketiga variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan berlangganan Mola.tv[4].

Helena, dkk (2022) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi Pada Pengguna Aplikasi Shopee Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)”, Penelitian ini menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan 4 variabel independen: *Perceived usefulness*, *Perceived ease of use*, *Attitude toward using*, *Behavioral intention to use*, dan 1 variabel *external*, yaitu *Perceived enjoyment*, untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna aplikasi Shopee. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Structural equation modelling* (SEM). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara *Perceived ease of use*, *Perceived enjoyment*, dan *Attitude toward using* terhadap *Behavioral intention to use*. Namun, tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Perceived usefulness* dan *Perceived enjoyment* terhadap *Attitude toward using* dan *Behavioral intention to use*[6].

Hikmah, dkk (2022) dengan judul “Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi WeTV di Pulau Jawa Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)”, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi WeTV menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan variabel penelitian *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Use*, *Intention To Use* dan *Actual Usage*. Kuisisioner di sebar secara *online* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dan sampel minimal jumlah responden ditentukan oleh rumus slovin. Penelitian ini menggunakan analisis data PLS-SEM dengan tools SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang paling berpengaruh pada penerimaan aplikasi WeTV di Pulau Jawa adalah variabel *Perceived Ease of Use* (kemudahan) terhadap *Perceived Usefulness* (kegunaan)[7].

G. Priambodo, dkk (2021) dengan judul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi “SIKERJA” di Lingkungan Kementerian dalam Negeri menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)”, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi SIKERJA menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan variabel penelitian *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Use*, *Behavioral Intention To Use* dan *Actual System Use*. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampelnya dengan *Simple Random Sampling* yang diambil hanya yang berada di ruang lingkup dan sebagai pegawai Kementerian Dalam Negeri. Penelitian ini menggunakan analisis data PLS-SEM dengan tools SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga dari lima hipotesis yang berpengaruh secara signifikan yaitu variabel *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*, variabel *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use* dan variabel *perceived usefulness* terhadap *attitude toward using*[8].

I. Purwandani, dkk (2020) dengan judul “Analisa penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom dengan Technology Acceptance Model

(TAM)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skala penerimaan *elearning* berbasis Google Classroom oleh pengguna *elearning* di kalangan terkhusus mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan variabel penelitian *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Use, Behavioral Intention To Use* dan *Actual Use*. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebar di kalangan mahasiswa Universitas Bina Sarana yang kemudian hasil dari kuesioner akan diolah data nya menggunakan metode TAM. Hasil penelitian dari lima variabel yang telah diuji dapat disimpulkan bahwa variabel *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Use, Behavioral Intention To Use* mendapatkan skala penerimaan dengan nilai yang cukup tinggi dalam penerimaan teknologi Google Classroom. Sedangkan *Actual Use* mendapatkan nilai tertinggi diantara variabel lainnya.

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya

No	Penulis	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
1	Inne [4]	Mengetahui Pengaruh Persepsi Harga, Promosi, Dan Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Keputusan Berlangganan Mola TV	<i>Technology Acceptance Model, Purposive Sampling</i> (kuisisioner), slovin	Mola TV	Hasil penelitian menunjukkan bahwa promosi dan kemudahan penggunaan aplikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan berlangganan Mola TV, sedangkan persepsi harga tidak berpengaruh signifikan. Secara simultan, ketiga variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan berlangganan Mola TV
2	Helena dkk [6]	Mengetahui Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi Pada Pengguna Aplikasi Shopee Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)	<i>Technology Acceptance Model, Structural equation modelling (SEM)</i>	Aplikasi Shopee	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara Perceived ease of use, Perceived enjoyment, dan Attitude toward using terhadap Behavioral intention to use. Namun, tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Perceived usefulness dan Perceived enjoyment terhadap Attitude toward using dan Behavioral intention to use
3	Hikmah dkk [7]	Mengetahui Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi WeTV di Pulau Jawa Menggunakan	<i>Technology Acceptance Model, PLS-SEM,</i>	Aplikasi WeTV	Hasil penelitian ini adalah analisis data PLS-SEM dengan tools SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang paling berpengaruh pada penerimaan aplikasi

No	Penulis	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
		Metode Technology Acceptance Model (TAM)			WeTV di Pulau Jawa adalah variabel Perceived Ease of Use (kemudahan) terhadap Perceived Usefulness (kegunaan)
4	G. Priambodo dkk [8]	Mengetahui Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi "SIKERJA" di Lingkungan Kementrian dalam Negeri menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)	<i>Technology Acceptance Model, PLS-SEM</i>	Aplikasi SIKERJA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 dari 5 hipotesis yang berpengaruh secara signifikan yaitu variabel <i>perceived ease of use</i> terhadap <i>perceived usefulness</i> , variabel <i>perceived usefulness</i> terhadap <i>behavioral intention to use</i> dan variabel <i>perceived usefulness</i> terhadap <i>attitude toward using</i>
5	I. Purwandani [9]	Mengetahui Analisa penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom dengan Technology Acceptance Model (TAM)	<i>Technology Acceptance Model</i>	Aplikasi Google Classroom	Hasil penelitian dari 5 variabel yang telah diuji dapat disimpulkan bahwa variabel <i>Preceived Usefulness</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Attitude Toward Use</i> , <i>Behavioral Intention To Use</i> mendapatkan skala penerimaan dengan nilai yang cukup tinggi dalam penerimaan teknologi Google Classroom dan <i>Actual Use</i> mendapatkan nilai tertinggi diantara variabel lainnya.

## 2.2. Dasar Teori

### 2.2.1. Aplikasi *Streaming*

Aplikasi *streaming* dapat didefinisikan sebagai salah satu teknologi yang digunakan untuk memainkan file audio atau video secara langsung maupun dengan prerecord dari sebuah mesin *server*. Teknologi ini memberikan akses secara *real time* untuk melihat *file* audio ataupun video kapanpun diinginkan tanpa melalui proses *download*[10].

Aplikasi *streaming* sangat populer karena memberikan kemudahan menonton atau mendengarkan, dimana kita tidak perlu mengunduh file video tersebut untuk dapat memutarinya. Istilah ini tersebut terdiri dari dua suku kata yaitu video dan *streaming*. Secara istilah video berarti teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Sedangkan *streaming* berarti proses penghantaran data dalam aliran berkelanjutan dan tetap, yang memungkinkan pengguna mengakses dan menggunakan *file* sebelum data dihantar sepenuhnya[10].

### 2.2.2. Mola.tv

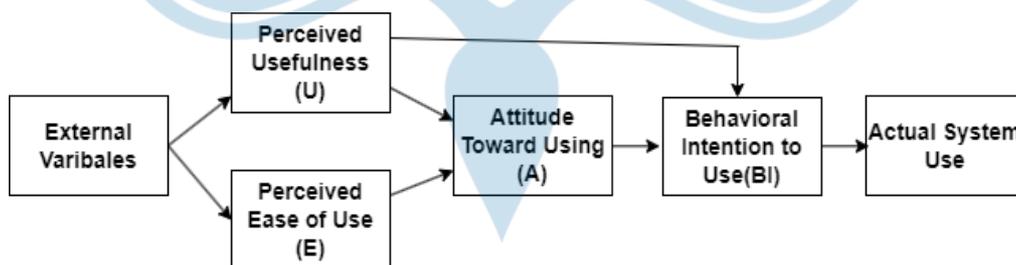
Mola TV adalah *platform streaming* video berlangganan yang berfokus pada konten olahraga dan hiburan di Indonesia. Dasar teori yang mendasari Mola TV adalah teori ekonomi perilaku dan teori media massa. Teori ekonomi perilaku mengasumsikan bahwa orang membuat keputusan berdasarkan utilitas yang diharapkan atau manfaat yang diinginkan dari tindakan tertentu. Dalam hal ini, Mola TV menghadirkan konten yang diharapkan dapat memberikan manfaat atau utilitas bagi penggunanya dalam bentuk hiburan atau informasi olahraga. Sementara itu, teori media massa menyatakan bahwa media massa mempengaruhi opini, sikap, dan perilaku orang. Dalam hal ini, Mola TV berusaha memengaruhi opini, sikap, dan perilaku penontonnya dengan menampilkan konten olahraga dan hiburan yang berkualitas dan menarik sehingga pengguna merasa puas dan ingin terus menggunakan layanan Mola TV[4].

### 2.2.3. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) merupakan adaptasi dari Teori Tindakan Beralasan (*Theory Reasoned Action/TRA*) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975. Fred D. Davis kemudian memperkenalkan *Technology Acceptance Model* pada tahun 1986, sebagai suatu kerangka kerja yang berbasis teori untuk memahami perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi [11]

TAM melibatkan dua konstruk yang berasal dari TRA, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan dapat memengaruhi minat pengguna dalam mengadopsi suatu teknologi tertentu, dan persepsi kemudahan penggunaan juga dapat memengaruhi bagaimana pengguna melihat kegunaan suatu teknologi informasi[24]. Hubungan antara persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan dijelaskan oleh TAM, yang memberikan pemahaman tentang penerimaan suatu sistem terhadap teknologi informasi oleh pengguna[12].

Faktor yang memiliki pengaruh terhadap keputusan pengguna untuk menggunakan sistem informasi yang baru yaitu terdiri dari dua keyakinan yaitu *perceived ease of use (PEOU)* dan *perceived usefulness (PU)*, [13].



**Gambar 2. 1 model umum TAM**

Pemahaman dari keenam konstruk TAM dapat diuraikan sebagai berikut:

- *External Variable* akan mempengaruhi secara langsung persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dari pengguna. Persepsi kemudahan penggunaan akan dipengaruhi variabel eksternal dengan karakteristik sistem yang akan

meningkatkan penggunaan dari teknologi, seperti *mouse*, *touchscreen*, *menu*, dan *icon* [14].

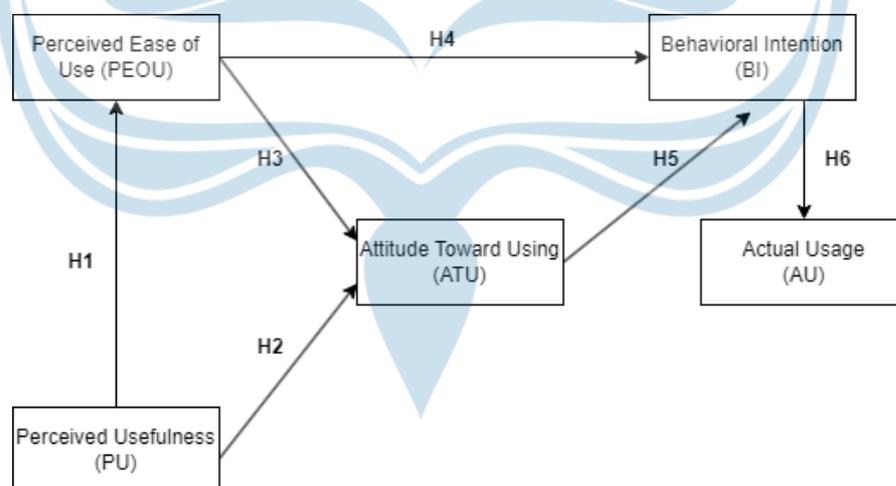
- *Perceived of Usefulness* merupakan kepercayaan pengguna saat menggunakan sistem informasi yang baru dan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan kegiatan [12].
- *Perceived Ease of Use* memiliki pendapat bahwa pengguna dapat dengan mudah menggunakan sistem informasi yang baru. Dengan adanya kemudahan maka akan *efisien* waktu, tenaga dan pikiran pengguna untuk dapat mempelajari sistem informasi tersebut[12].
- *Attitude Toward Use* adalah tanggapan awal seseorang tentang bagaimana kondisi tertentu baik menyenangkan maupun tidak sebuah teknologi yang baru. Sikap ini muncul karena seseorang memiliki nilai kepercayaan oleh objek teknologi tersebut. Dengan kondisi lain, perilaku tertentu dapat mempengaruhi kepercayaan seseorang yang mengakibatkan perubahan sikap saat menggunakan teknologi yang baru[12].
- *Behavioral Intention to Use* adalah niat perilaku untuk menggunakan merupakan kecenderungan perilaku disaat menggunakan suatu teknologi secara terus menerus dan berkelanjutan [12].
- *Actual system usage* adalah penggunaan teknologi sesungguhnya pada kondisi yang nyata dan sulit untuk dilakukan observasi dan diukur dengan sebuah daftar pertanyaan, sehingga agar supaya mudah diprediksi dengan baik sehingga digabungkan dengan variabel *Behavioral Intention*[12].

### 2.3. Perancangan Hipotesis dan Model

Pada studi literatur yang sudah dijelaskan pada sub bab 2.2.3 tentang *Technology Acceptance Model (TAM)*, Beserta beberapa contoh penelitian sebelumnya yang mengusulkan beberapa hipotesis di dalamnya menjelaskan faktor-faktor yang berpengaruh pada penerimaan dan penggunaan teknologi

informasi menggunakan *Technology Acceptance Model* 1tam,[15].Maka dalam penelitian ini penulis dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut[16]:

- **H1** : *Perceived Usefulness* (PU) memiliki pengaruh positif terhadap *perceived ease of use* (kegunaan).[16]
- **H2** *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap penggunaan).[12]
- **H3** *Perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap penggunaan).[12]
- **H4** *Perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (niat menggunakan)[12]
- **H5** *Attitude toward using* memiliki pengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (niat menggunakan).[12]
- **H6** *Behavioral intention to use* memiliki pengaruh positif terhadap *actual usage* (kondisi pengguna).[12]



**Gambar 2. 2 Model Hipotesis**