

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teori yang digunakan sebagai referensi untuk menunjang penelitian. Hal yang dijelaskan dalam bab ini adalah Pendidikan Tinggi, *E-learning*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Bab ini juga menjelaskan mengenai kerangka pemikiran penelitian, hipotesis awal penelitian dan juga teknik *Struktural Equation Modelling* (SEM).

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Penelitian mengenai penerimaan teknologi *e-learning* telah dilakukan oleh banyak peneliti. Penerimaan *e-learning* pada kelas Bahasa Inggris program *English as Second Language* (ESL) dengan penggunaan Moodle pada universitas Iowa adalah salah satu dari sekian banyak penelitian yang telah dilakukan (Liu, 2013). Pada penelitian ini dinyatakan bahwa model UTAUT adalah sebuah model penerimaan teknologi yang dapat diaplikasikan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan Moodle pada lingkungan kelas (Liu, 2013). Pada penelitian ini ditemukan bahwa PE, EE, SI, dan FC adalah hal yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Moodle. Faktor yang paling mempengaruhi niat penggunaan Moodle adalah PE yang diikuti oleh EE sebagai pengaruh terkuat kedua. SI menempati posisi ketiga. Pada penelitian ini didapati bahwa FC adalah faktor yang mempengaruhi *Use Behavior* penggunaan Moodle.

Penelitian pada bidang pendidikan dengan menggunakan UTAUT juga dilakukan oleh Samuel dan Hillar (Attuquayefio & Addo, 2014). Hal yang diteliti pada

penelitian ini adalah niat penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa pada Universitas Methodist yang berada di Ghana. Penelitian ini tidak melibatkan variabel moderator dalam model penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa EE adalah hal yang paling kuat mempengaruhi niat penerimaan *e-learning* oleh mahasiswa. Didapati temuan menarik bahwa PE dan SI memberikan pengaruh yang tidak signifikan terhadap BI. Analisis yang melibatkan 345 sampel dan menggunakan AMOS ini juga menyatakan bahwa FC berpengaruh secara signifikan terhadap *Use Behavior*.

UTAUT juga digunakan sebagai model penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan adopsi mobile learning (*e-learning* yang memanfaatkan perangkat *mobile*). Penelitian ini mengevaluasi model penerimaan teknologi pada pendidikan tinggi di Guyana yang merupakan bukan negara barat. Pada penelitian ini didapati bahwa PE, EE, SI, dan juga FC berpengaruh positif terhadap BI. Penelitian ini dianalisis menggunakan SEM dengan software Mplus 7. Pada penelitian ini didapatkan temuan bahwa pengaruh terkuat pada BI adalah PE (Thomas, 2013).

Penelitian menggunakan model UTAUT pada penerimaan *e-learning* juga dilakukan pada Universitas Goce Delcev di Makedonia (Kocaleva et al., 2015). Pada penelitian ini digunakan model UTAUT tanpa memasukkan variabel moderator ke dalamnya. Berdasarkan penelitian ditemukan fakta bahwa PE, EE, SI, dan FC berpengaruh secara positif terhadap BI. Pada penelitian ini PE dan EE adalah hal yang paling kuat mempengaruhi niat penggunaan *e-learning*.

## **2.2. Dasar Teori**

### **2.2.1. Pendidikan Tinggi**

Pendidikan Tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doctor, dan program profesi, serta spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Hal tersebut merupakan definisi Pendidikan Tinggi menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi . Pada definisi tersebut yang dimaksud dengan Perguruan Tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan Pendidikan Tinggi.

Sesuai dengan UU nomor 12 tahun 2012 tersebut, Perguruan Tinggi dibedakan menjadi dua macam yaitu Perguruan Tinggi Negeri yang selanjutnya disingkat PTN dan Perguruan Tinggi Swasta yang selanjutnya disingkat PTS. PTN merupakan Perguruan Tinggi yang didirikan dan/atau diselenggarakan oleh Pemerintah. PTS merupakan Perguruan Tinggi yang didirikan dan/atau diselenggarakan oleh masyarakat.

Di dalam Perguruan Tinggi terdapat proses pembelajaran yang merupakan proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran tersebut dosen merupakan pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat. Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Pendidikan Tinggi.

Pada UU nomor 12 tahun 2012 Pendidikan Tinggi memiliki empat tujuan utama. Tujuan pertama adalah berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa. Tujuan kedua adalah dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa. Ketiga Pendidikan Tinggi bertujuan untuk dihasilkannya Ilmu Pengetahuan dan Teknologu melalui Penelitian yang memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan bangsa, serta kemajuan peradaban kesejahteraan umat manusia. Tujuan Pendidikan Tinggi yang keempat adalah terwujudnya pengabdian kepada Masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

### **2.2.2. E-learning**

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi, *e-learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja. *E-elarning* juga didefinisikan sebagai sebuah istilah yang luas dan mencakup berbagai pendekatan pengajaran, tipe teknologi dan juga praktik administratif (Olson et al., 2011). Sumber lain mendefinisikan bahwa *e-learning* adalah

penggunaan teknologi secara *online* untuk menyampaikan pengajaran dan pembelajaran yang tercakup dalam tiga sifat pengajaran yaitu *online* secara penuh, *blended learning* (campuran antara tatap muka dan *online*), serta penggunaan teknologi secara *online* yang digunakan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka dalam beberapa aktifitas (Paulist, 2013). Pada penelitian ini pengertian *e-learning* ditekankan kepada sifat pengajaran yang berupa *blended learning* yang berarti dilakukannya pembelajaran bersifat campuran tatap muka dan *online* dimana terdapat suatu sistem informasi yang menjadi pelengkap pada proses belajar mengajar di perkuliahan.

Metode pembelajaran dengan *blended learning* dengan memanfaatkan sistem informasi *e-learning* berbeda dengan metode pembelajaran secara konvensional. Implementasi *blended learning* dengan menggunakan sistem informasi *e-learning* lebih memfokuskan peserta didik untuk bersikap lebih aktif dalam mencari pengetahuan selama proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Berikut ini adalah perbedaan antara metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran *e-learning* :

Tabel 2.1 Perbedaan metode pembelajaran konvensional dengan *e-learning* (Olson et al., 2011)

Metode Pembelajaran Konvensional	Metode Pembelajaran dengan <i>e-learning</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Teacher centered instruction</i></li> <li>• <i>Single sense stimulation</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Student centered instruction</i></li> <li>• <i>Multisensory stimulation</i></li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Single path progression</i></li> <li>• <i>Single media</i></li> <li>• <i>Isolated work</i></li> <li>• <i>Information delivery</i></li> <li>• <i>Passive learning</i></li> <li>• <i>Factual, knowledge-based</i></li> <li>• <i>Reactive response</i></li> <li>• <i>Isolated, artificial context</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Multipath progression</i></li> <li>• <i>Multimedia</i></li> <li>• <i>Collaborative work</i></li> <li>• <i>Information Exchange</i></li> <li>• <i>Active/exploratory/inquiry based learning</i></li> <li>• <i>Critical thinking and informed decisions</i></li> <li>• <i>Proactive / planned action</i></li> <li>• <i>Authentic, real-world context</i></li> </ul>
---	---

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada *blended learning* penerapan sistem informasi *e-learning* bertujuan untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dan menambah keterampilan peserta didik dalam hal bekerjasama, komunikasi, penyelidikan pengetahuan, berpikir kritis, pengambilan kesimpulan, dan juga perencanaan kegiatan. Penggunaan sistem informasi *e-learning* pada pembelajaran yang bersifat *blended learning* menuntut keaktifan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan sehingga peserta didik dapat berikir secara kritis dan dapat bekerja sama secara kolaboratif dengan baik. Bentuk kerjasama yang baik tentu memerlukan kemampuan berkomunikasi yang baik. Oleh karena itu sistem informasi *e-learning* yang digunakan pada jenis pembelajaran *blended learning* juga berperan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal berkomunikasi.

### **2.2.3. Dampak e-learning**

Sebagai sebuah metode pembelajaran yang lebih modern tentu *e-learning* memiliki potensi tersendiri. Pertama bagi para pengajar *e-learning* sangat memungkinkan mereka untuk menyediakan sebuah materi pembelajaran yang berkualitas dan dalam berbagai bentuk seperti video dan juga perangkat lunak interaktif. Melalui perangkat lunak interaktif, dapat dibuat fitur-fitur seperti kuis maupun *game* yang berhubungan dengan materi pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman dan pembelajaran peserta didik dapat berkembang dan tidak membosankan. Selain itu para pengajar yang terbiasa memberikan buku text kepada peserta didiknya dapat membuat materi pembelajaran yang tersedia dalam bentuk *e-book* (Olson et al., 2011).

Kedua, siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka. Keterampilan tersebut diantaranya adalah keterampilan dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan juga kreativitas. Keterampilan peserta didik ini cenderung meningkat dikarenakan adanya pembelajaran yang interaktif dan komunikatif melalui *e-learning*. Metode pembelajaran *e-learning* didesain untuk menyiapkan peserta didik dalam dunia kerja di masa depan, meningkatkan pencapaian peserta didik, mempromosikan strategi pembelajaran yang aktif, mengembangkan kemandirian dan tanggungjawab peserta didik, serta membuat proses pembelajaran lebih melibatkan peserta didik sehingga menjadi lebih menarik (Olson et al., 2011). Bahkan dengan adanya *e-learning* proses pembelajaran menjadi lebih berarti bagi peserta didik (Paulist, 2013).

Selain dalam dunia pendidikan, *e-learning* dapat memberikan dampak dalam bidang lain seperti halnya bidang ekonomi. Pendidikan yang berkembang secara positif akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi baik peningkatan pendapatan bagi para pekerja yang berarti peningkatan nilai penjualan jasa pada suatu negara dalam satu tahun. Hal ini dikarenakan peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik melalui *e-learning* (Olson et al., 2011). Peningkatan keterampilan oleh peserta didik berarti bahwa peningkatan kualitas pekerja ketika para peserta didik tersebut bekerja nantinya. Meski begitu perlu dicatat bahwa *e-learning* tidak dapat secara instan memberikan dampak yang besar ke dalam dunia ekonomi karena keuntungan yang didapatkan dalam bidang ekonomi ini memerlukan proses dan waktu yang tidak sedikit.

Pada bidang sosial *e-learning* juga dapat memberikan kontribusi tersendiri. Dampak terhadap akses pendidikan dalam anggota masyarakat yang berbeda-beda dapat terjadi secara signifikan. Diluar aspek keterampilan peserta didik, pekerjaan, dan juga pendapatan yang meningkat *e-learning* juga memberikan dampak sosial yang berupa menurunnya tingkat kesenjangan sosial. *E-learning* memiliki potensi untuk menyediakan pendidikan yang setara baik bagi siswa yang berada di daerah pedesaan maupun perkotaan. Penerapan *e-learning* ini membuat tidak ada lagi kesenjangan antara masyarakat yang kaya maupun miskin karena keduanya mendapatkan pendidikan yang setara dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. *E-learning* memungkinkan adanya teknologi media

komunikasi dan informasi untuk menjadi semakin tersedia dan semakin murah terlebih lagi ketika pemerintah memberikan dukungan penuh terhadap penerapan *e-learning*. Kesenjangan sosial ini tentunya dapat berkurang ketika terdapat SDM dan juga infrastruktur di pedesaan juga memenuhi untuk pelaksanaan *e-learning* (Olson et al., 2011).

Berdasarkan uraian dan pernyataan-pernyataan di atas kita dapat membuat sebuah kerangka pemikiran bahwa *e-learning* merupakan metode pembelajaran yang memberikan banyak manfaat. Penerapan *e-learning* dengan tepat tidak hanya bermanfaat bagi bidang pendidikan. *E-learning* ternyata dapat mempengaruhi kondisi ekonomi maupun sosial pada suatu daerah. Hal ini berarti bahwa *e-learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang patut untuk diterapkan demi memajukan pendidikan.

### **2.2.3. Struktural Equation Modelling**

Teknik analisis SEM dikembangkan pada tahun 1934. SEM merupakan sebuah teknik analisis yang merupakan hasil pengembangan konsep analisis jalur yang diperkenalkan oleh Sewal Wright. SEM adalah sebuah teknik statistik yang memiliki kemampuan untuk menganalisis hubungan antara konstruk laten dengan indikatornya, konstruk laten dengan konstruk laten lainnya dan menganalisis kesalahan pengukuran secara langsung.

SEM merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menjelaskan secara menyeluruh mengenai hubungan antara setiap variabel laten dan juga indikator pada setiap penelitian. Analisis SEM tidak digunakan untuk

membuat suatu model tetapi digunakan untuk memeriksa dan membenarkan suatu model. Berkaitan dengan hal ini syarat utama menggunakan analisis dengan teknik SEM adalah membangun suatu model hipotesis yang terdiri dari model struktural dan model pengukuran dalam bentuk diagram jalur yang berdasarkan justifikasi teori. SEM adalah sekumpulan teknik-teknik statistik yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan secara simultan. Hubungan itu dibangun antara satu atau beberapa variabel independen (Dachlan, 2014).

SEM adalah suatu teknik analisis yang mempertimbangkan permodelan interaksi, non-linearitas, variabel-variabel bebas yang saling berkorelasi (*correlated independent*), kesalahan pengukuran, gangguan kesalahan-kesalahan yang berkorelasi (*correlated error terms*), dan beberapa variabel bebas laten (*multiple latent independent*) yang masing-masing diukur menggunakan banyak indikator dan juga satu atau dua variabel tergantung laten yang masing-masing. Berdasarkan pernyataan di atas SEM dapat digunakan sebagai alternatif lain yang lebih kuat dibandingkan dengan menggunakan regresi berganda, analisis jalur, analisis faktor, analisis time series maupun analisis kovarian (Mentaya et al., 2015).

(Dachlan, 2014) menyatakan bahwa pada analisis menggunakan teknik SEM terdapat tiga tahap. Tahap pertama adalah melakukan pemeriksaan validitas dan reabilitas instrumen penelitian yang ada (analisis konfirmatori faktor), melakukan pengujian model antar variabel laten (setara dengan analisis jalur), dan yang terakhir adalah mendapatkan model yang bermanfaat untuk

melakukan uji hipotesis (setara dengan analisis regresi).

#### **2.2.4. Nilai Kebaikan Model (Goodness of Fit)**

Nilai kebaikan model (Goodness of Fit) adalah nilai indeks kesesuaian model yang digunakan untuk menguji tingkat kebaikan model penelitian (Hair et al., 2010). Pengujian nilai kesesuaian model dilakukan dengan melihat index kesesuaian model untuk nilai *Chi-square*, *Cmin/Df*, *RMR*, *RMSEA*, *GFI*, *AGFI*, *NFI*, dan *CFI*. Nilai kebaikan model yang dipergunakan adalah nilai kebaikan model pada penelitian yang telah dipergunakan sebelumnya (Sudarmanto, 2016). Berikut ini adalah nilai kebaikan model yang dipergunakan :

- *Chi-square*,  $P > 0,05$
- *Cmin/Df*  $< 3$
- *RMR*  $< 0,08$
- *RMSEA*  $< 0,08$
- *GFI*  $> 0,90$
- *AGFI*  $> 0,90$
- *NFI*  $> 0,90$
- *CFI*  $> 0,95$

#### **2.2.5. Critical Ratio dan Probability**

Pada software AMOS, hubungan antar konstruk yang signifikan dalam penelitian dapat dilihat berdasarkan nilai *Critical ratio* (CR) dan *Probability* (P). Nilai CR dan P dapat dilihat pada *regression weight*. Hubungan yang signifikan antara konstruk-onstruk pada model penelitian ditunjukkan dengan nilai CR  $> 1,96$  dan nilai P  $< 0,05$  (J.J.HOX, n.d.). Oleh karena itu nilai CR dan P keduanya harus dilihat untuk menentukan signifikansi hubungan antar konstruk pada penelitian.

#### **2.2.6. UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)**

Pada saat ini teknologi telah hadir dan mengubah banyak organisasi. Salah satu perubahan tersebut adalah meningkatnya kinerja organisasi seiring dengan diterapkannya teknologi informasi dan komunikasi dalam proses bisnis yang dijalankan. Meningkatnya kinerja pada suatu organisasi terjadi ketika suatu teknologi diterapkan dengan tepat dan dapat diterima oleh para pemakainya. Penelitian mengenai penerimaan suatu teknologi merupakan hal yang menarik. Untuk menjelaskan fenomena ini terdapat beberapa teori yang didasarkan pada sosiologi maupun psikologi yang telah digunakan. Salah satu teori tersebut adalah UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).

UTAUT sebagai model penerimaan teknologi pertama kali diperkenalkan oleh Viswanath Venkatesh dan teman-temannya pada tahun 2003. Model ini merupakan sebuah model penerimaan teknologi yang muncul dari hasil sintesis delapan model penerimaan teknologi yang telah dikembangkan sebelumnya. Venkatesh menggunakan kedelapan teori penerimaan teknologi yang sudah ada untuk mengembangkan sebuah model penerimaan teknologi yang baru dan merupakan gabungan kedelapan model tersebut secara terintegrasi. Hasil penggabungan atau model gabungan (*unified model*) ini dinamakan dengan UTAUT.

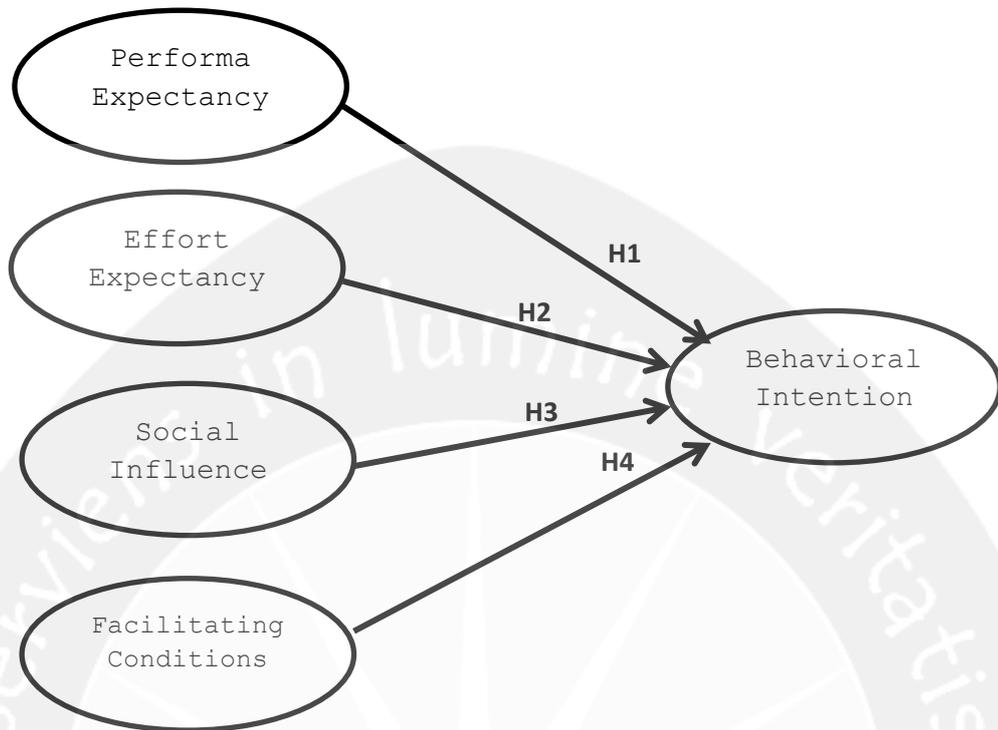
UTAUT memiliki tujuh konstruk yang secara signifikan memiliki pengaruh langsung terhadap niat penggunaan teknologi (*intention*) atau perilaku terhadap pemakaian teknologi (*use behavior*). Meski begitu hanya terdapat empat konstruk utama yang dianggap berperan

penting dalam menentukan penerimaan pengguna atas suatu sistem. Keempat konstruk tersebut adalah Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*), Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), dan Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*). Representasi model UTAUT dapat dilihat pada Gambar 1.1 (halaman 3). Pada model asli UTAUT keempat konstruk tersebut dipadukan dengan faktor *Age*, *Experience*, *Gender* dan juga *Voluntariness of use* untuk menentukan perilaku niatan dan perilaku penggunaan. Untuk lebih memahami keempat konstruk utama UTAUT secara detail dapat dilihat pada lampiran 1.

UTAUT telah teruji dalam penelitian empiris (Taiwo & Downe, 2013). Model ini dinyatakan lebih baik dibandingkan TAM karena TAM hanya mampu mengukur kesuksesan penerapan sistem sebesar 62,1% sedangkan UTAUT dapat mengukur sebesar 70,7% (Hamrul et al., 2013). Model ini terbukti membantu dalam pemahaman dan penjelasan perilaku penggunaan sistem informasi yang diimplementasikan. Hasil penelitian dengan model UTAUT dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk pengembangan sistem kedepannya.

#### **2.2.7. Kerangka Penelitian (Hipotesis Awal)**

Dengan memperhatikan lingkungan penelitian yang berada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta maka diusulkan sebuah model penelitian. Model penelitian ini diusulkan untuk mengkategorikan faktor yang mempengaruhi *behavioral intention* penggunaan Situs Kuliah. Berikut ini adalah model penelitian yang diusulkan :



Gambar 2.1 Model Penelitian Berdasarkan Hipotesis

### **Performance Expectancy**

*Performance expectancy* memiliki definisi sebagai sebuah tingkat mengenai sejauh mana seseorang memiliki keyakinan bahwa menggunakan sistem akan membantunya dalam mencapai keuntungan kinerja di dalam pekerjaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh menemukan bahwa konstruk ini berpengaruh terhadap behavioral intention. Penelitian lain juga mengungkapkan hasil yang serupa (Kocaleva et al., 2015) (Syaukani et al., n.d.) (Jawa Bendi & Andayani, 2013) (Thomas, 2013).

H1: Persepsi Tingkat Kegunaan (PE) akan mempengaruhi niat penggunaan (BI).

### **Effort Expectancy**

*Effort expectancy* memiliki definisi sebagai sebuah tingkat untuk mengukur seberapa mudah apa suatu sistem dapat digunakan. Dalam penelitiannya Venkatesh menemukan bahwa konstruk ini berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Peneliti lain juga mengungkapkan hasil yang sama terkait dengan hubungan konstruk ini dengan Behavioral intention (Kocaleva et al., 2015) (Syaukani et al., n.d.) (Jawa Bendi & Andayani, 2013) (Thomas, 2013).

H2: Persepsi Tingkat Kemudahan Penggunaan (EE) akan mempengaruhi niat penggunaan (BI).

### **Social Influence**

*Social Influence* memiliki definisi sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa orang-orang yang dianggap penting olehnya memiliki kepercayaan bahwa dia seharusnya menggunakan sistem yang baru. Venkatesh mendapatkan temuan dalam penelitian yang dilakukannya bahwa Social Influence memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain dengan hasil temuan yang sama (Kocaleva et al., 2015) (Syaukani et al., n.d.) (Thomas, 2013).

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki kebudayaan sangat kental. Pada negara yang memegang teguh kebudayaan, perasaan saling menghormati masih sangat kuat di kalangan masyarakatnya. Pada negara ini orang yang lebih muda akan lebih menghormati orang-orang yang lebih tua atau dituakan. UTAUT dengan salah

satu konstruksinya yaitu *Social Influence* cocok diterapkan pada negara ini. Hal ini dikarenakan orang-orang Asia lebih cenderung mengambil keputusan dengan dipengaruhi faktor sosial dibandingkan dengan orang-orang yang berada di Eropa.

H3: Persepsi Pengaruh Sosial (SI) akan mempengaruhi niat penggunaan (BI).

#### **Facilitating Conditions**

*Facilitating conditions* memiliki definisi sebagai sebuah tingkat untuk mengukur sejauh mana seseorang meyakini bahwa infrastruktur organisasi dan juga infrastruktur teknis yang ada mendukung penggunaan sistem. Venkatesh mendapatkan temuan bahwa *facilitating conditions* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral intention* namun berpengaruh secara langsung terhadap *Use Behavior*. Venkatesh sendiri memiliki temuan bahwa *Behavioral Intention* mempengaruhi *Use Behavior*. Dalam hubungan antara *Facilitating conditions* dan *Behavioral Intention*, para peneliti melakukan penelitian dan mendapatkan temuan bahwa *Facilitating Conditions* juga berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention* (Thomas et al., 2013) (Syaukani et al., n.d.) (Jawa Bendi & Andayani, 2013) (Thomas, 2013).

H4: Persepsi Kondisi Fasilitas (FC) akan mempengaruhi niat penggunaan (BI).

Tabel 2.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Pernyataan
H1	Performance Expectancy (PE) berpengaruh terhadap Behavioral Intention (BI)
H2	Effort Expectancy (EE) berpengaruh terhadap Behavioral Intention (BI)
H3	Social Influence (SI) berpengaruh terhadap Behavioral Intention (BI)
H4	Facilitating Conditions (FC) berpengaruh terhadap Behavioral Intention (BI)

Hipotesis awal memberikan pandangan teoritis mengenai penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan studi literature yang dipelajari dan didapatkan. Model penelitian yang akan diuji terdapat pada gambar 2.1. Berdasarkan model penelitian tersebut dapat dirumuskan hipotesis penelitian seperti pada tabel 2.1 yang semuanya merupakan representasi atas arah panah hubungan kausalitas terhadap variabel yang dituju. Kausalitas pada model yang akan diuji merupakan kausalitas linier semua.