

BAB II TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini memiliki peran penting sebagai landasan utama dalam penelitian ini. Fokus utama dari tinjauan ini adalah untuk meraih pemahaman yang komprehensif mengenai aspek yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan terhadap penerapan teknologi informasi. Penelitian ini mengacu referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang dapat ditemukan dalam berbagai jurnal yang membahas penggunaan metode UTAUT2 dalam mengukur tingkat penerimaan dalam menerima suatu teknologi, dapat dilihat dalam Tabel 2.1 yaitu:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1.	Analisis Tingkat Penerimaan dan Kepercayaan Pengguna Teknologi Terhadap Penggunaan Dompert Digital DANA [10]	Penelitian sebelumnya menguji penerimaan teknologi aplikasi Dana dari sudut pandang pengguna dalam menggunakan model UTAUT2. Penelitian ini sama dengan pada penelitian	Penelitian sebelumnya menerapkan model UTAUT 2 tidak menggunakan moderasi untuk menguji hipotesis, sedangkan penelitian...yang dilakukan menggunakan	Penelitian sebelumnya tidak menjelaskan mengapa tidak menggunakan moderasi penelitian yang sesuai dengan teori utama.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi terhadap dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Hasil menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial, Kemudahan, Kebiasaan, dan Harga berpengaruh positif terhadap Niat Perilaku menjadi faktor yang mempengaruhi terhadap penerimaan aplikasi Dana .

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		yang dilakukan dalam penerimaan teknologi aplikasi Talenta menggunakan Model UTAUT 2.	moderasi <i>gender, age, experience</i> .			
2.	Pengujian Validitas dan Reliabilitas Model UTAUT 2 dan EUCS Pada Sistem Informasi Akademik[11]	Penelitian sebelumnya menguji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan model UTAUT 2 ,sama dengan penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model UTAUT2.	Penelitian sebelumnya hanya berfokus pada pengujian validitas dan reliabilitas sedangkan pada penelitian yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian.	Penelitian sebelumnya tidak menjelaskan mengapa tidak menggunakan moderasi penelitian yang sesuai dengan teori utama.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui instrumen yang dinyatakan validitas dan reliabel terhadap kuesioner dengan menggunakan SmartPLS, sama dengan penelitian yang akan dilakukan menguji kuesioner untuk mengetahui instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel menggunakan SmartPLS.	Hasil analisis menunjukkan model UTAUT 2 dan EUCS validitas dan reliabel. "Kemudahan penggunaan" valid, "harapan kinerja" reliabel. Berbagai faktor seperti harapan.kinerja, harapan.upaya, pengaruh sosial, motivasi hedonik, nilai yang dirasakan, kondisi yang memfasilitasi, dan kebiasaan mempengaruhi niat perilaku.
3.	Penerapan Model UTAUT 2 Terhadap Kepuasan Dan Perilaku Pengguna Aplikasi Pospay Di Kota Palembang[12]	Penelitian sebelumnya menguji pengaruh penggunaan aplikasi Pospay dengan menggunakan model UTAUT 2 ,sama dengan penelitian yang akan	Penelitian sebelumnya menggunakan UTAUT 2 tidak menggunakan moderasi untuk menguji hipotesis, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan moderasi	Penelitian ini tidak untuk menguji hipotesis penelitian.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan aplikasi Pospay, sama dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengguna Pospay puas dengan aplikasi tersebut. Kondisi yang memfasilitasi untuk menggunakan Pospay dianggap memuaskan,

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		dilakukan dengan mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Talenta menggunakan model UTAUT2.	<i>gender, age, experience.</i> penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan SPSS			menunjukkan bahwa pengguna merasa infrastruktur teknis Pospay mudah digunakan dan dipahami.
4.	Analisis Faktor Penerimaan TikTok Shop berdasarkan Model UTAUT2 dan SCC[13]	Penelitian sebelumnya menguji analisis penerimaan teknologi aplikasi Tiktok dari sudut pandang pengguna. Penelitianterdahulu ini sama dengan pada penelitian yang dilakukan dalam penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Perbedaan dapat dilihat dalam konteks penggunaan Tik Tok Shop sebagai aplikasi social commerce sedangkan penelitian yang dilakukan konteks penggunaan aplikasi mengelola data perusahaan, terdapat penambahan 2 model	Penelitian ini tidak menjelaskan maksud penggunaan variabel.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan aplikasi Tiktok, sama dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kebiasaan, pengaruh sosial, perdagangan sosial, dan kepercayaan pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap minat masyarakat di wilayah selatan dalam melakukan pembelian melalui TikTok Shop. Selain itu factor sosial mempengaruhi kepercayaan pengguna.
5.	Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sobat IndiHome Menggunakan	Penelitian sebelumnya menguji analisis penerimaan dan kepuasan menggunakan Aplikasi sobat IndiHome dari sudut pandang	Penelitian sebelumnya menguji analisis dengan menggunakan model <i>System Usability Scale (SUS)</i> sedangkan pada penelitian ini	Penelitian ini tidak menguji Hipotesis.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan aplikasi Sobat IndiHome, sama dengan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui faktor	Dari hasil evaluasi dengan metode SUS terhadap 30 pengguna Aplikasi Sobat IndiHome, ditemukan bahwa total skor pada Adjective Scale adalah 68, yang masuk dalam kategori grade D.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) [14]	pengguna. Penelitian terdahulu ini sama dengan pada penelitian yang akan dilakukan dalam penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	menggunakan model UTAUT 2		penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Artinya, meskipun aplikasi ini dapat diterima, perlu dilakukan perbaikan. Skor rata-rata SUS untuk aplikasi ini adalah 68, yang termasuk kategori "Ok."
6.	Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Transportasi Online Dengan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology [15]	Penelitian membandingkan kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi transportasi online membandingkan kepuasan pengguna antar universitas	Penelitian terdahulu menggunakan UTAUT versi awal, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti dengan menggunakan model UTAUT 2	Penelitian tersebut tidak menyebutkan keterbatasan atau kekurangan metode UTAUT dalam menilai kepuasan pengguna. Masuk akal untuk mengatasi kemungkinan kritik atau kelemahan dari	Tujuan penelitian untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap pengguna dalam menggunakan aplikasi transportasi online di Universitas Negeri Islam Raden Fatah Palembang. Penggunaan metode UTAUT untuk moderasi dan dikumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner ke 298 responden. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa tingkat	Penelitian ini menggunakan metode UTAUT untuk menilai pengguna dengan aplikasi transportasi online di UIN Raden Fatah Palembang. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dari 298 responden dan berbagai statistik analisis. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 77,69% yang menunjukkan bahwa pengguna di lingkungan universitas pada

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
				metode yang dipilih.	kepuasan mencapai 77,69%, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi lalu lintas online di lingkungan universitas.	umumnya merasa puas dalam menggunakan aplikasi lalu lintas online.
7.	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Penerimaan Dan Penggunaan Sim Online Dilingkup Pelayanan Polresta Denpasar Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use of Technology (UTAUT) [16]	Penelitian sebelumnya menguji analisis penerimaan Sim Online dari sudut pandang masyarakat Denpasar. Pada penelitian terdahulu ini sama penelitian yang dilakukan dipenelitian ini dalam penerimaan teknologi.	Penelitian terdahulu membahas penerimaan teknologi menggunakan model UTAUT, akan tetapi pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model UTAUT2	Penelitian terdahulu tidak menerapkan model UTAUT2 dan menggunakan SPSS untuk menguji hipotesis	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi terhadap Layanan Polresta Denpasar Sim Online, sama pada penelitian yang akan dilakukan dalam mengetahui aspek yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap aplikasi Talenta .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan SIM Online dapat meningkatkan kinerja, menghemat waktu, dan menjaga pengguna terkini. Moderasi jenis.kelamin, umur, dan pengalaman. memengaruhi hubungan antara faktor-faktor tersebut dan minat penggunaan SIM Online, memberikan wawasan yang penting dalam pengembangan dan pemasaran layanan SIM Online.
8.	A Study on the Acceptance of Mobile-Banking	Penelitian sebelumnya menguji analisis penerimaan aplikasi M-	Penelitian terdahulu membahas penerimaan teknologi menggunakan	Penelitian ini tidak menyesuaikan	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi terhadap	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa berbagai faktor memengaruhi

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Applications in India—Unified Theory of Acceptance and Sustainable Use of Technology Model (UTAUT) [17]	Banking dari sudut pandang pengguna. Penelitian terdahulu ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan pada penerimaan teknologi.	model UTAUT2 terhadap. Terdapat perbedaan penelitian ini, akan tetapi dapat diambil terkait 3 variabel tersebut.	dengan kerangka teori utama Venkatesh dan tidak menjelaskan berapa jumlah sampel yang diperlukan.	M-Banking di India, sama pada penelitian yang akan dibuat yaitu. mengetahui faktor penerimaan teknologi aplikasi Talenta di PT. Basirih Industrial.	keputusan konsumen untuk menggunakan layanan m-banking di India. Penelitian ini mengimplementasikan model UTAUT dan menemukan bahwa variabel harapan usaha, pengaruh sosial, dan kepercayaan memiliki dampak signifikan pada penerimaan aplikasi m-banking.
9.	Using The UTAUT2 Model To Explain Teacher Acceptance Of Work Performance Assessment System [18]	Penelitian sebelumnya menguji analisis penerimaan Sistem Penilaian Prestasi Kerja dari sudut pandang guru. Penelitian terdahulu ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan dalam konteks penerimaan teknologi.	Penelitian sebelumnya menggunakan UTAUT 2 pada konteks pendidikan, pada penelitian ini berfokus keperusahaan.	Penelitian sebelumnya tidak menjabarkan hipotesis ditolak.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi terhadap sama dengan penelitian yang akan diuji dipenelitian untuk mengetahui faktor penerimaan teknologi aplikasi Talenta.	Hasil menunjukkan UTAUT2 diterapkan di sistem penilaian kinerja pemerintah daerah pada 2018. Harapan kinerja memengaruhi niat penggunaan, sementara kondisi memfasilitasi memengaruhi penggunaan sistem. Usia dan pengalaman memoderasi hubungan antara variabel independen dan dependen

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
10.	Extending the UTAUT Model to Study the Acceptance Behavior of MOOCs by University Students and the Moderating Roles of Free Time Management and Leisure-Study Conflict[19]	Melakukan analisis dalam penerimaan pada massive open online courses (MOOCs) pada mahasiswa di universitas di China dengan metode UTAUT	Penelitian ini berkaitan dengan MOOC, tetapi hanya sedikit yang meneliti mahasiswa di China yang berpartisipasi dalam MOOC di waktu luang. Penelitian sesuai yang akan dibuat dengan menerapkan UTAUT akan tetapi pada penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan versi UTAUT 2.	Penelitian ini berkaitan adopsi teori seragam dan penggunaan teknologi dan penambahan tiga variabel moderasi baru, yaitu saluran pembelajaran jaringan MOOC, manajemen waktu luang dan waktu luang dan mempelajari konflik.	Dalam penelitian ini dikumpulkan 771 kuesioner valid dari 11 universitas di China. Analisis faktor konfirmasi, kecocokan model dan analisis koefisien lintasan dilakukan menggunakan LISREL dan AMOS, serta moderator analisis peran moderator tiga variabel.	Studi ini membandingkan arah penelitian sebelumnya dengan fokus pada mahasiswa di China hanya dapat berpartisipasi dalam MOOCs selama waktu. Penelitian ini mengadopsi teori uniform of technology acceptance dan menggunakan serta menambahkan tiga variabel moderasi.

Tabel 2.1 kesimpulan dari tinjauan pustaka ini adalah bahwa berbagai penelitian telah menggunakan model UTAUT 2 untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan dalam berbagai penelitian. Ada perbandingan dan kontras antara penelitian-penelitian ini, terutama dalam hal penggunaan model UTAUT dan UTAUT2, serta penambahan variabel moderasi seperti jenis kelamin, usia, dan pengalaman. Beberapa penelitian berhasil menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti pengaruh sosial, kemudahan penggunaan, harapan kinerja, dan kebiasaan berpengaruh positif terhadap niat penggunaan, sementara faktor kondisi yang memfasilitasi juga memengaruhi penerimaan pengguna [18][10].

Penelitian ini mencerminkan tentang model yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, dari aplikasi keuangan hingga layanan transportasi *online*, dan dari penggunaan aplikasi sosial hingga aplikasi pendidikan. Meskipun hasil penelitian bervariasi, penggunaan model UTAUT dan UTAUT2 telah membantu mengidentifikasi faktor-faktor penting yang memengaruhi penerimaan teknologi. Terlepas dari perbedaan-perbedaan tertentu dalam metode dan penekanan penelitian, pemahaman tentang penerimaan teknologi.

2.2 Landasan Teori

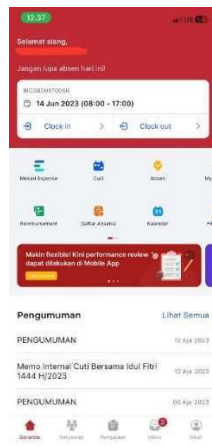
2.2.1 PT. Basirih Industrial

PT. Basirih Industrial didirikan pada tahun 1977 di kawasan sungai Martapura, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Pendirinya adalah Bapak Harmidy Haroen. Pada awalnya, perusahaan ini beroperasi sebagai pabrik gergaji kayu (*sawmill*). Seiring berjalannya waktu, *sawmill* ini mengalami pertumbuhan yang pesat.

Setelah sekitar 13 tahun beroperasi, tepatnya pada tahun 1990, Bapak Hasan Sunarko bergabung dalam perkembangan usaha *sawmill* tersebut. Pada tahun 1992, perusahaan mengalami restrukturisasi dari *sawmill* menjadi pabrik kayu lapis (*plywood*), yang merupakan pabrik termuda di Kalimantan Selatan. Pabrik ini memulai produksi pada tahun 1992.

PT. Basirih Industrial memproduksi *plywood* serta produk khusus seperti *container flooring*, *film face*, dan produk hasil proses sekunder lainnya. Khusus untuk produk hasil proses sekunder, PT. Basirih Industrial merupakan salah satu eksportir terbesar di Indonesia. Produk-produk berkualitas ini saat ini dipasarkan sebanyak 90% ke beberapa negara, termasuk Amerika Serikat, Kanada, Jepang, Korea, Timur Tengah, Bremen, Antwerp, dan Hamburg [20].

2.2.2 Talenta



Gambar 2.1 Aplikasi Talenta

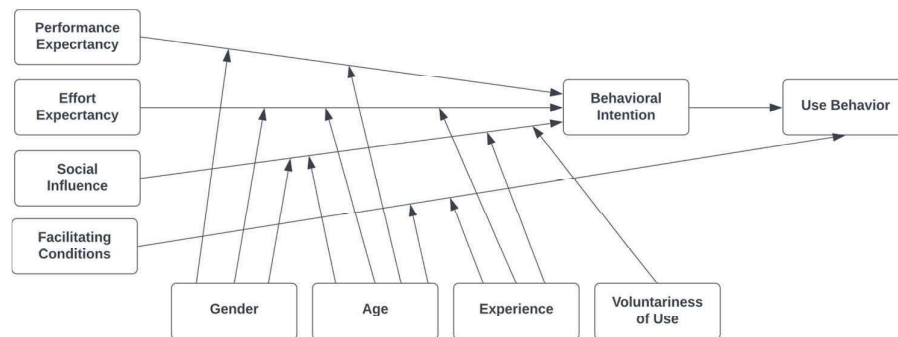
Talenta merupakan aplikasi yang menjadi solusi dan inovatif yang dirancang khusus untuk membantu perusahaan dalam pengelolaan sumber daya manusia. Lihat Gambar pada 2.1 merupakan tampilan dari aplikasi Talenta. Dengan menggunakan fitur-fitur canggih, aplikasi Talenta memungkinkan HRD dapat mengelola dan mengoptimalkan potensi karyawan secara efisien dan efektif. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai aspek pengelolaan sumber daya manusia, seperti melakukan absensi, manajemen kinerja, membuat izin cuti dan penggajian.

Melalui aplikasi Talenta, perusahaan dapat dengan mudah mengidentifikasi, absensi, merekrut, dan mempertahankan karyawan yang berkinerja baik. Aplikasi ini juga memberikan pemantauan kinerja yang akurat, memungkinkan evaluasi berkelanjutan dan umpan balik yang konstruktif bagi karyawan.

2.2.3 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*

Pada suatu penerimaan suatu teknologi, terdapat landasan teori tertentu yang mendukung pemahaman terhadap aspek yang mempengaruhi dalam penerimaan

dan penggunaan teknologi. Satu dari teori yang relevan adalah UTAUT yang dirancang oleh Venkatesh et al. (2003) menjelaskan teori terhadap penerimaan teknologi yang menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi informasi. Model ini menggabungkan empat variabel dalam mempengaruhi penggunaan teknologi informasi. Model ini menunjukkan bahwa, harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi pendukung (*facilitating conditions*) yang berperan dalam memengaruhi minat dan perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi. Faktor-faktor seperti jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kemauan pengguna dalam menggunakan teknologi memoderasi pengaruh keempat faktor tersebut [21]. Model UTAUT pada tahun 2003 dapat dilihat dalam Gambar 2.2:



Gambar 2.2 Metode UTAUT [15]

2.2.3.1 Performance Expectancy (PE)

Faktor PE mencerminkan individu percaya dalam penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja. Semakin besar pandangan individu tentang manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi, semakin besar kemungkinan untuk menerima dan menggunakannya [15].

2.2.3.2 Effort Expectancy (EE)

Faktor EE mencerminkan sejauh mana dalam penggunaan teknologi membuat mudah, nyaman dan termotivasi untuk menggunakannya lagi. Pengguna memerlukan usaha untuk memahaminya, menguasainya, atau mengintegrasikannya ke dalam kehidupan atau pekerjaan pengguna. Semakin mudah penggunaan

teknologi menurut persepsi individu, semakin tinggi kemungkinan untuk menerima dan menggunakannya [15].

2.2.3.3 *Social Influence (SI)*

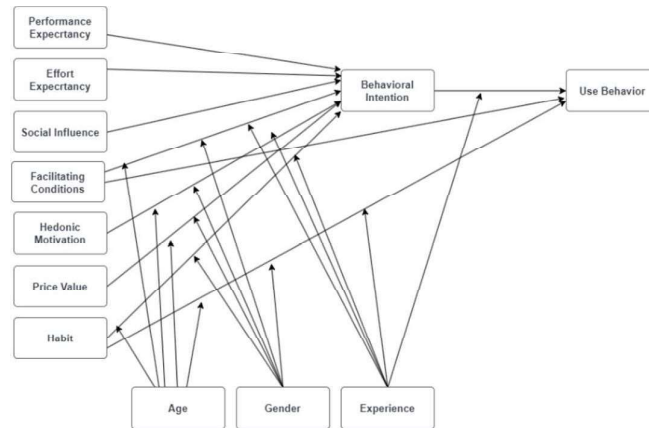
Faktor SI mencerminkan sejauh mana individu merasa tekanan dari orang-orang di sekitarnya untuk menggunakan teknologi tertentu. Pengaruh sosial dapat berasal dari atasan, kolega, atau kelompok referensi lainnya. Semakin kuat pengaruh sosial yang dirasakan, semakin besar kemungkinan individu untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut [10].

2.2.3.4 *Facilitating Condition (FC)*

Faktor FC mencerminkan sejauh mana faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan individu untuk menggunakan teknologi, seperti aksesibilitas, dukungan teknis, dan sumber daya yang tersedia. Semakin baik kondisi fasilitasi, semakin besar kemungkinan individu untuk menerima dan mengadopsi teknologi [15].

2.2.4 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*

Tuntutan untuk memperluas model UTAUT telah muncul seiring dengan banyaknya penelitian yang menerapkannya. Perluasan tersebut melibatkan penambahan konstruk baru sesuai dengan konteks penelitian tertentu. Untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut, model UTAUT 2 dikembangkan sebagai perluasan dari model UTAUT [22]. UTAUT 2 memberikan kerangka model yang lebih spesifik untuk memperkaya konstruksi model sebelumnya yang lebih berfokus pada pengguna, sementara model UTAUT lebih terkait dengan penggunaan teknologi dalam konteks organisasi. Pada tahun 2012, tiga variabel utama ditambahkan ke dalam UTAUT 2, yaitu motivasi hedonis (*motivation hedonic*), nilai harga (*price value*) dan kebiasaan (*habit*) [23]. Model UTAUT 2 pada tahun 2012 dapat dilihat dalam Gambar 2.3:



Gambar 2. 3 Metode UTAUT 2 [12]

2.2.4.1 Hedonic Motivation (HM)

Faktor HM mencerminkan sejauh mana kesenangan yang didapatkan saat menggunakan teknologi dapat menjadi faktor yang signifikan dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi. Jika individu merasakan kebahagiaan atau kesenangan yang tinggi saat menggunakan teknologi tersebut, pengguna cenderung lebih menerima dan aktif menggunakannya [12].

2.2.4.2 Price Value (PV)

Faktor PV mencerminkan sejauh mana pengguna untuk bertanggung jawab untuk membayar biaya terkait pembelian perangkat atau layanan teknologi. Dalam penggunaan teknologi, pengguna harus menanggung biaya langsung dari penggunaan tersebut. Di sisi lain, terdapat pengguna biasanya tidak perlu membayar biaya tersebut karena ditanggung oleh organisasi [12].

2.2.4.3 Habit (H)

Faktor H mencerminkan sejauh mana penggunaan teknologi yang terjadi secara berulang dan otomatis dapat membentuk kebiasaan pengguna. Kebiasaan ini mempengaruhi perilaku pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi secara konsisten. Dalam konteks UTAUT2, kebiasaan dianggap sebagai faktor yang memengaruhi niat dan perilaku pengguna terkait dengan penerimaan teknologi [15].

2.2.5 Teori Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu asumsi sementara atau dugaan untuk mengatasi masalah penelitian. Hipotesis dibuat dalam bentuk penelitian inferensial atau dikenal sebagai penelitian kuantitatif, dengan tujuan untuk pengujian [24]. Penelitian ini memiliki kapasitas untuk membuat hipotesis berdasarkan dasar teori yang kuat, temuan penelitian yang relevan, dan isi dari proses yang terlibat dalam merumuskan hipotesis penelitian harus dapat dimengerti oleh penelitian [9].

Pengujian hipotesis berdasarkan perhitungan *p-value* dan *t-statistic* bertujuan untuk menilai adanya pengaruh yang signifikan dalam suatu penelitian. Dengan merumuskan hipotesis, perhitungan *t-statistic* dilakukan untuk mengukur sejauh mana perbedaan atau efek yang diamati dapat dianggap signifikan secara statistik, dan *p-value* dihitung untuk menentukan perbedaan atau efek yang diamati dapat dianggap adanya pengaruh. Jika *p-value* kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan, dan *t-statistic* melebihi nilai *t-tabel* maka hipotesis diterima [9][25].

Untuk menentukan nilai *t-tabel* dan menentukan nilai tingkat signifikansi. Untuk menentukan nilai *t-tabel* dapat dirumuskan sebagai berikut [25]:

$$Df = n - k$$

Keterangan :

Df : Degree of freedom

n : Jumlah responden

k : Jumlah variabel penelitian

Dengan mempergunakan tingkat signifikansi 5% (0,05) digunakan untuk menentukan ukuran sampel yang cukup besar untuk mewakili populasi, tetapi tidak terlalu besar sehingga penelitian dapat dilakukan dengan efisien. Jika sudah mengetahui kedua nilai tersebut, bisa melihat nilai derajat bebas secara vertikal dan nilai batas kemaknaan dalam tabel signifikansi [11].

2.2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah wadah untuk mengumpulkan data agar lebih efisien dan menghasilkan data yang lebih baik, akurat, lengkap, dan konsisten. Tujuan penggunaan instrumen penelitian adalah agar penelitian dapat dengan mudah diolah dapat digunakan untuk memperoleh data, seperti kuesioner, formulir observasi, dan formulir pencatatan data. Dalam penelitian, penting untuk memastikan validitas data yang diperoleh, oleh karena itu penggunaan instrumen penelitian harus dilakukan dengan cermat dan tanggung jawab [26].

2.2.7 Populasi dan Sampel

2.2.7.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini merupakan karyawan PT. Basirih Industrial yang menggunakan aplikasi Talenta. Populasi ini mencakup semua individu yang memenuhi kriteria sebagai karyawan perusahaan dan telah menggunakan aplikasi Talenta untuk keperluan administrasi dan manajemen sumber daya manusia di PT. Basirih Industrial [24].

2.2.7.2 Sampel

Untuk mendapatkan ukuran sampel yang representatif menggunakan rumus *slovin*, diperlukan informasi yang lebih spesifik mengenai jumlah total populasi yang menggunakan aplikasi Talenta di PT. Basirih Industrial. Dengan informasi tersebut, dapat membantu menghitung ukuran sampel yang diperlukan menerapkan rumus *slovin*, yaitu sebagai berikut [11]:

Keterangan:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

n = minimum sampel

N = Jumlah sampel dalam populasi.

e = Persentase kesalahan toleransi yang masih dapat diterima karena ketidaktepatan sampel. (*error tollerance*) dengan batas kesalahan 5%

2.2.8 Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah, valid, dan reliabel [27].

2.2.8.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur konsep atau karakteristik yang dimaksud, dan seberapa akurat hasil pengukuran aspek yang diinginkan [11]. Perhitungan uji validitas berdasarkan nilai *outer loading* dan *average variance extracted* (AVE). Pengujian ini dinyatakan valid, jika nilai *outer loading* berada lebih dari 0,7 dan *average variance extracted* (AVE) dinyatakan valid, jika nilai AVE berada lebih dari 0,5 [28].

Rumus *outer loading* dan *average variance extracted* (AVE) dapat dirumuskan sebagai berikut :

Rumus *Outer Loading* [29] :

$$\lambda = \frac{\beta}{\sigma x}$$

Keterangan :

λ : *Outer loading*

β : Koefisien regresi linier

σx : Standar deviasi indikator

Rumus AVE [30]:

$$AVE = \frac{\sum_{i=1}^n \lambda_i^2}{n}$$

Keterangan :

AVE : Rata-rata persentase skor varian yang diekstraksi dari variabel laten yang diestimasi melalui *loading standarize*.

Σ : *Standardize loading faktor*

i : Jumlah indikator

Kriteria dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05

- a. (rhitung) > (rtabel) memiliki arti bahwa kuesioner dapat dinyatakan valid.
- b. (rhitung) < (rtabel) memiliki arti bahwa kuesioner dapat dinyatakan tidak valid.

2.2.8.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau tes konsisten dan stabil dalam memberikan hasil yang serupa jika diulang pada waktu yang berbeda atau jika diberikan kepada orang yang sama. Dengan kata lain, reliabilitas mencerminkan tingkat keandalan atau konsistensi instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur [31]. Pehitungan uji reliabilitas berdasarkan perhitungan koefisien *cronbach alpha* dan *composite reliability* dari masing-masing instrumen dalam satu variabel. Instrumen dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefisien *cronbach alpha* dan *composite reliability* yang semakin mendekati 1 atau semakin tinggi koefisien internal reliabilitasnya. Instrumen dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefisien *cronbach alpha* dan *composite reliability* $\geq 0,6$ [28].

Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dan *composite reliability*, sebagai berikut:

Rumus *cronbach alpha* [32] :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} x \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} : Nilai reliabilitas

$\sum S_i$: Jumlah varian per indikator

S_t : Varians total

k : Jumlah indikator

Rumus *composite reliability* [33] :

$$\rho_c = \frac{(\sum_i l_i)^2}{(\sum_i l_i)^2 + \sum_i \text{Var}(e_i)}$$

Keterangan :

ρ_c : Nilai *composite reliability*

l_i : *Standardize loading faktor*

e_i : *Error* pengukuran variabel indikator ke- i

\sum_i : Jumlah varian per indikator

Kriteria dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05

a. r hitung $>$ r tabel, berarti kuesioner dinyatakan reliabel.

b. r hitung $<$ r tabel, berarti kuesioner dinyatakan tidak reliabel.