

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Pendukung proses penelitian tentang penerimaan dan penggunaan teknologi dengan UTAUT 2, dilakukan tinjauan literatur dengan sepuluh penelitian sebelumnya yang terkait dengan teori penelitian ini. Tinjauan literatur tersebut disajikan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

NO	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Crititize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Pengguna <i>E-Learning (Classroom)</i> Di SMK Negeri 7 Jember Menggunakan Model <i>Unified Theory Of And Use Of Technology 2 (UTAUT 2)</i> [19]	Penelitian ini memakai model yang sama dalam menganalisis faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap suatu sistem.	Penelitian sebelumnya meneliti faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna <i>E-Learning (Classroom)</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat penggunaan aplikasi <i>Mobile RSI</i>	Penelitian sebelumnya hanya mengambil objek hanya beberapa populasi yang ada di SMK Negeri 7 Jember seharusnya seluruh populasi yang ada di SMK Negeri 7 Jember	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menganalisis faktor yang meengaruhi niat penggunaan <i>E-Learning (Classroom)</i> dengan menggunakan model UTAUT2	Penelitian ini menguji faktor-faktor yang memengaruhi kesediaan siswa untuk menggunakan <i>E-Learning</i> di SMK Negeri 7 Jember dengan menggunakan teori <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)</i> . Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa merupakan faktor signifikan yang

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
						memengaruhi kepuasan pengguna. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.
2.	Penerapan Model UTAUT 2 Terhadap Niat Penggunaan <i>Electronic</i> Shopee Di Kota Semarang[20]	Penelitian ini menggunakan model UTAUT 2 yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, dan motivasi hedonis terhadap niat penggunaan ShopeePay di Kota Semarang.	Penelitian sebelumnya ingin mengetahui niat penggunaan ShopeePay di Kota Semarang sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat aplikasi <i>Mobile</i> RSI	Penelitian sebelumnya terdapat beberapa jawaban responden yang bias, variabel independen lain yang dapat secara simultan memengaruhi niat penggunaan ShopeePay tetapi belum teridentifikasi.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh model UTAUT 2	Hasil pengujian memperlihatkan adanya hubungan positif signifikan antara ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, kebiasaan, dan motivasi hedonis terhadap niat penggunaan ShopeePay di Kota Semarang. Sementara itu, variabel ekspektasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi terkonfirmasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap meningkatnya niat penggunaan. Hal ini mencerminkan bahwa pengguna ShopeePay di Kota Semarang

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
						utamanya menggunakan sistem itu karena unsur peningkatan kinerja transaksi dibandingkan unsur kemudahan sistem itu sendiri.
3.	Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi Flip Menggunakan Metode <i>Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology</i> 2 (UTAUT 2) [21]	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> 2 sebagai metode utama yang akan digunakan	Penelitian sebelumnya menganalisis tingkat penerimaan aplikasi flip <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> 2 (UTAUT2) sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat aplikasi <i>Mobile RSI</i>	Pada penelitian sebelumnya sample yang didapatkan masih kurang banyak dan cukup terbatas. Data yang di uji sebelum di sebarakan menggunakan data 12 responden dan data yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 107 responden dengan menggunakan teknik <i>simple random sampling</i> .	Penelitian selanjutnya dapat menambah jumlah sampel sehingga penelitian selanjutnya lebih <i>representative</i> dan dapat menggunakan lanjutan dari penerimaan aplikasi seperti UTAUT 3.	Hasil penelitian ini dari sepuluh hipotesis hanya lima hipotesis yang diterima sehingga hipotesis yang di tolak dapat menghasilkan perbaikan berupa rekomendasi untuk pengembangan aplikasi flip.
4.	Analisis Faktor Penerimaan Aplikasi <i>Mobile JKN</i> Menggunakan Model UTAUT2 [22]	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu <i>Unified Theory of Acceptance and</i>	Penelitian sebelumnya menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi pada aplikasi <i>Mobile JKN</i> menggunakan model <i>Unified Theory</i>	Penelitian sebelumnya perolehan data responden tidak merata	Penelitian selanjutnya dapat dilakukan penyebaran kuesioner di setiap daerah seluruh Indonesia agar data responden didapat secara merata.	Temuan ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang jelas antara niat pengguna untuk menggunakan aplikasi <i>Mobile JKN</i> dengan

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
		<p><i>Use of Technology 2 (UTAUT2)</i> metode utama yang akan digunakan</p>	<p><i>of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat aplikasi <i>Mobile RSI</i></p>			<p>ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, atau pengaruh sosial. Niat pengguna untuk menggunakan aplikasi <i>Mobile JKN</i> secara signifikan dipengaruhi oleh nilai harga yang dirasakan dan faktor yang memfasilitasi.</p>
5.	<p>Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) Dengan Menggunakan Model UTAUT 2[23]</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)</i> metode yang akan digunakan</p>	<p>Penelitian sebelumnya untuk mengetahui niat perilaku untuk menggunakan SIPKD di kalangan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) di Kota Salatiga menggunakan model UTAUT 2 sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat aplikasi <i>Mobile RSI</i></p>	<p>Pada penelitian sebelumnya pengumpulan data primer masih terbatas karena terkendala pandemi <i>COVID-19</i>, menggunakan 6 variabel yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, serta kebiasaan sehingga masih terdapat variabel independen lain yang memengaruhi</p>	<p>Pada penelitian sebelumnya pmeluaskan jangkauan objek penelitian untuk mendapatkan populasi dan sampel, diperluas dengan menambah atau menggunakan variabel lain serta menggunakan model atau kerangka penelitian lain yang lebih sesuai dengan objek serta Peningkatan kualitas kuesioner dapat dilakukan dengan menggunakan itemitem pertanyaan yang lebih</p>	<p>Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, lima dari sembilan hipotesis ditolak. Variabel hedonis, variabel kebiasaan, dan variabel niat perilaku yang memiliki dampak yang baik terhadap penggunaan SIMDA</p>

NO	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Crititize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
				keduanya namun belum digunakan, pertanyaan kuisisioner masih terdapat pertanyaan yang belum relavan.	jelas dan relevan sehingga didapatkan hasil yang lebih objektif dan akurat.	
6.	<i>UTAUT 2 Model for Entrepreneurship Students on Adopting Technology</i> [24]	Kesamaan dalam Penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan metode UTAUT 2.	Penelitian sebelumnya ini ingin mengetahui faktor yang memengaruhi keinginan dan perilaku mahasiswa kewirausahaan untuk mengadopsi teknologi informasi. sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin mengetahui faktor yang memengaruhi niat aplikasi <i>Mobile RSI</i>	Penelitian sebelumnya fokus pada ingin meningkatkan niat kewirausahaan mahasiswa dan perilaku untuk menggunakan teknologi informasi untuk menghadapi tantangan bisnis terkait revolusi industri 4.0	Penelitian sebelumnya objek adalah mahasiswa kewirausahaan di negara berkembang di Asia dengan menggunakan metode teknik sampel <i>probability sampling</i> dan <i>convenience sampling</i>	Penelitian sebelumnya meneliti adopsi teknologi oleh mahasiswa kewirausahaan dengan menggunakan Model UTAUT 2. Temuan utama menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, nilai harga, dan kebiasaan secara signifikan memengaruhi niat mahasiswa untuk mengadopsi teknologi, sedangkan motivasi hedonis tidak berpengaruh. Penelitian ini juga menawarkan rekomendasi untuk

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
						meningkatkan kesadaran dan penggunaan teknologi informasi di kalangan mahasiswa.
7.	<i>Factor Influencing Acceptance Of Online Shopping In Tanzania Using UTAUT 2 [25]b</i>	Metode yang digunakan pada Penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan metode UTAUT 2	Penelitian sebelumnya membahas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi orang Tanzania untuk membeli barang dan jasa secara <i>online</i> . Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap penggunaan <i>Mobile RSI</i> .	Penelitian terdahulu penyebaran kuisisioner di lakukan melalui media social antara lain <i>Whatsapp, Facebook, Instagram</i> dan email. teknik sampel menggunakan <i>snowball</i> dengan 364 responden yang tinggal di Tanzania. Penelitian sebelumnya tidak menganalisis terkait factor-faktor moderasi perilaku penggunaan seperti usia, jenis kelamin, pengalaman berbelanja dan pendapatan bulanan terhadap niat perilaku untuk berbelanja <i>online</i> .	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk faktor-faktor yang memengaruhi orang Tanzania untuk membeli barang dan jasa secara <i>online</i> dengan menambahkan <i>Innovativeness, Product Perceived Risk, dan Trust</i> .	Hasil pada Penelitian sebelumnya yaitu penambahan variabel <i>Innovativeness, Product Perceived Risk, dan Trust</i> secara signifikan memengaruhi orang Tanzania untuk melakukan pembelian online serta dalam penggunaan UTAUT 2 dapat mengetahui faktor-faktor yang dapat membantu para penjual berbelanja <i>online</i> dan perancangan aplikasi / situs web <i>E-Commerce</i> sebagai masukan strategis tentang cara melokalkan bisnis untuk mempercepat adopsi
8.	<i>Acceptance of a Mobile-based</i>	Penelitian sebelumnya	Penelitian sebelumnya membahas tentang	Penelitian sebelumnya dilakukan di Tiongkok	Penelitian ini menggabungkan metode	Hasil dari studi kualitatif maupun kuantitatif telah

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
	<i>educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model</i> [26]	membahas tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap suatu sistem <i>M-Health</i>	faktor yang memengaruhi niat penggunaan dan memecahkan masalah rendahnya kepuasan pengalaman pengguna pada <i>M-Health</i> dengan menghapus variabel pengalaman, variabel hedonis dan kebiasaan dan menggantinya dengan menggunakan <i>perceived risk</i> dan <i>perceived trust</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan tujuh variabel yang ada di UTAUT 2	namun penyebaran kuisioner tidak dibatasi kota-kota selain kota Tiongkok boleh mengisi kuisioner , penelitian ini tidak membatasi dari sisi pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi <i>M-Health</i> serta tidak membedakan status kesehatan pada saat berpartisipasi mengisi kuisioner	penelitian pengguna kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi kebutuhan pengguna untuk menggunakan aplikasi <i>M-Health</i> dengan mengganti dengan menghapus variabel pengalaman, variabel hedonis dan kebiasaan dan menggantinya dengan menggunakan <i>perceived risk</i> dan <i>perceived trust</i>	menunjukkan bahwa meningkatkan UX dalam PE, EE, SI, FC, PT dan di saat bersamaan mengurangi PR dapat secara efektif meningkatkan niat penggunaan.
9.	<i>User Acceptance Analysis Of The E-Health System Using UTAUT 2 Method</i> [9]	Penelitian ini membahas tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap suatu sistem <i>M-Health</i>	Penelitian ini membahas untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku dan penggunaan pada aplikasi <i>E-health</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan	Penelitian ini dilakukan hanya di wilayah DKI Jakarta dan terkonsentrasi pada usia 16 tahun hingga 30 tahun	Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner yang dilakukan secara <i>online</i> dan disebar <i>online</i> dan dibagikan kepada responden sebagai pengguna aplikasi <i>E-health</i> di Indonesia	Penelitian ini terkait analisis dengan menggunakan metode UTAUT2 untuk menilai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap sistem informasi <i>E-health</i> . Melalui survei online,

NO	Judul	Comparing	Contrasting	Crititize	Synthesize	Summarize
			yaitu untuk faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap penggunaan <i>Mobile RSI</i> .			penelitian ini mengumpulkan informasi dari penduduk Jakarta, Indonesia yang menggunakan aplikasi <i>E-health</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat perilaku sangat dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja tetapi tidak dipengaruhi oleh ekspektasi usaha. Berdasarkan penelitian ini, mengoptimalkan kinerja sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan dan mempertahankan niat pengguna untuk menggunakan program tersebut.
10.	<i>Factors affecting the acceptance of blended learning in medical education: application of UTAUT2 model</i> [27]	Metode yang digunakan pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode UTAUT 2	Penelitian sebelumnya untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi niat siswa untuk menggunakan pembelajaran campuran sedangkan	Penelitian sebelumnya mempunyai kekurangan dalam mengevaluasi niat perilaku untuk menggunakan <i>blended learning</i> , digunakan ukuran pelaporan diri	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menyelidiki dan menentukan faktor-faktor yang dapat memengaruhi niat siswa untuk menggunakan	Penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor seperti ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai

NO	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Crititize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna terhadap penggunaan <i>Mobile RSI</i> .	<i>(self-reporting scale)</i>	pembelajaran campuran.	harga, dan kebiasaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku siswa untuk menggunakan pembelajaran campuran. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa kerangka kerja yang diusulkan berdasarkan UTAUT2 memiliki potensi yang baik untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku siswa untuk menggunakan pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 2.1, penelitian terdahulu dan yang akan datang memiliki kesamaan dalam menggunakan metode UTAUT 2 sebagai pendekatan penelitian utama. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang akan datang bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen yang memengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi *Mobile RSI*. Adanya perbedaan penelitian tersebut maka berbeda pula fokus utama dari setiap penelitian-penelitian yang dilakukan, oleh karena itu penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya di mana penelitian ini akan melakukan analisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap niat penggunaan aplikasi *Mobile RSI* dari sisi masyarakat yang menggunakan aplikasi tersebut.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan antara lain:

2.2.1 Pengertian Analisis penerimaan

Analisis penerimaan mencerminkan kepuasan pengguna dan dipengaruhi oleh keyakinan tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan sistem, serta pengaruh sosial seperti norma dan citra subjektif[28]. Selain itu analisis penerimaan dapat membantu mengungkap asumsi, nilai, dan keyakinan yang mendasari penelitian[29]. Analisis penerimaan penting dilakukan karena dapat mengevaluasi dan memahami sejauh mana pengguna cenderung menerima dan mengadopsi sistem atau teknologi baru[30]. Jika sebuah teknologi baru tidak diterima, pengguna yang tidak menerima teknologi baru tersebut akan mencari alternatif lain, dan akan merasa tidak puas dan beranggapan teknologi baru tidak berkinerja secara efisien, sehingga tidak akan memikirkan manfaat yang ada dengan tidak menggunakan teknologi baru [31]. Contoh analisis penerimaan yaitu pada rekam medis elektronik, penerimaan dipengaruhi oleh kesederhanaan desain, kemudahan penggunaan serta penyusunan strategi digital menggunakan jejaring sosial mungkin berguna dalam mempromosikan adopsi dan penggunaan sistem rekam medis[32].

2.2.2 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* merupakan *software* khusus yang dibuat agar bisa dioperasikan pada perangkat seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet di mana dengan adanya aplikasi *mobile* dapat melayani berbagai fungsi, termasuk hiburan, produktivitas, komunikasi[33]. Penggunaan aplikasi *mobile* menawarkan beberapa manfaat seperti mendapatkan kenyamanan untuk tetap mendapatkan berita atau isu terbaru serta dapat mengakses informasi dengan cepat dan efisien[34]. Aplikasi *mobile* berkembang dalam bidang kesehatan yang

dinamakan dengan *mobile health* di mana aplikasi ini digunakan untuk mengakses berbagai informasi kesehatan[35]. Penggunaan *mobile health* berfungsi sebagai merekam data tindak lanjut serta secara otomatis dapat mengunggah data ke rumah sakit, melakukan berkonsultasi dan memperbarui catatan kesehatan pasien[36]. Beberapa faktor memengaruhi penggunaan aplikasi seluler oleh pengguna. Misalnya, aplikasi jejaring sosial sangat disukai, dengan faktor-faktor seperti konten, kegunaan, dan kenikmatan sebagai indikator kepuasan pengguna dan adopsi aplikasi. Oleh karena itu, jenis aplikasi dapat secara signifikan memengaruhi keputusan pengguna untuk mengadopsi atau meninggalkannya[37].

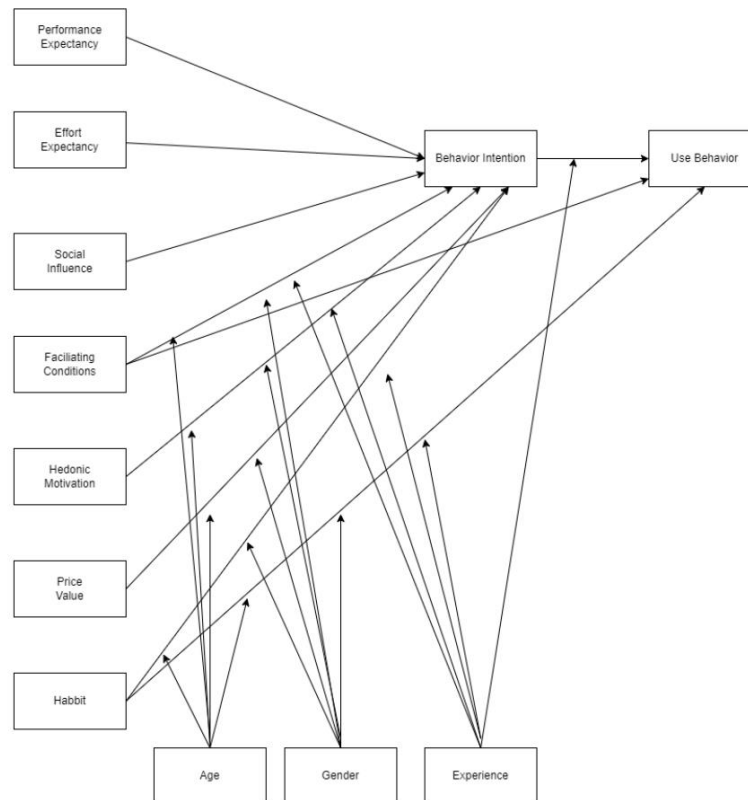
2.2.3 Pengertian *Mobile RSI*

Rumah sakit memainkan peran penting dalam memenuhi kebutuhan kesehatan Masyarakat. Rumah sakit harus terus meningkatkan dan menjunjung tinggi standar kualitas layanan serta menetapkan biaya yang terjangkau oleh semua kalangan dari semua latar belakang sosial ekonomi untuk menawarkan layanan kesehatan terbaik kepada masyarakat. Setiap rumah sakit dalam kegiatannya biasanya diwajibkan untuk mencatat dan melaporkan semua kegiatan kedalam Sistem Manajemen Rumah Sakit (SIMRS)[38]. Sistem Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) adalah *platform* elektronik untuk mendigitalisasi dan mengoptimalkan berbagai aktivitas rumah sakit. Adanya Sistem Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) menjadikan pelayanan lebih terorganisir dan efisien[39]. Aplikasi *Mobile RSI* merupakan salah satu contoh suatu pemantau kesehatan digital untuk pasien di bagian rawat jalan untuk melakukan pendaftaran secara *online*. Kemudahan pelayanan yang diberikan seperti pasien dapat mendaftar secara *online* dari mana saja, adanya layanan informasi jadwal dokter, informasi tempat tidur, informasi jadwal operasi, serta mudah mengambil nomor antrian tanpa harus antri dapat dilakukan oleh semua pasien (menghemat waktu dalam antrian), sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen. Pasien memberikan penilaian sesuai

pelayanan dan dapat mengunjungi kembali jika sewaktu-waktu membutuhkan bantuan pengobatan untuk kesehatan pasien dan keluarga[10].

2.2.4 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)*

UTAUT2 merupakan pengembangan dari *Unified Theory of Acceptance and usage of Technology* (UTAUT[40]. Kemudian pada UTAUT2 menggabungkan tiga konstruk baru antara lain motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan[13]. Teori ini juga menghipotesiskan bahwa perbedaan individu seperti usia, jenis kelamin, dan pengalaman memoderasi efek dari konstruk-konstruk terhadap niat perilaku dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen. Tujuh konstruk dalam model UTAUT2 antara lain dapat dilihat pada Gambar 2.1 [41].



Gambar 2. 1 Model UTAUT2

Berdasarkan Gambar 2.1 dapat diketahui definisi dari tujuh konstruk yang ada pada model UTAUT2 antara lain:

1. *Performance Expectancy*, seberapa yakin pengguna bahwa sistem akan membantu mencapai potensi penuh di tempat kerja[42].
2. *Effort Expectancy*, yaitu kemudahan penggunaan sistem bagi pengguna[42].
3. *Social Influence*, yaitu persepsi seseorang terhadap tekanan sosial dari orang lain yang signifikan dapat berdampak pada keputusannya untuk menggunakan dan mengadopsi solusi teknologi informasi baru[42].
4. *Facilitating Conditions*, yaitu keyakinan bahwa terdapat kesempatan dalam aspek organisasi dan teknis yang dapat mendukung pemanfaatan sistem[42].
5. *Price Value*, mengacu pada persepsi dari sisi konsumen terhadap manfaat yang dirasakan dari penggunaan teknologi berhubungan dengan biaya penggunaan[41].
6. *Habit*, yaitu kebiasaan merujuk pada perilaku yang dilakukan secara otomatis atau tanpa kesadaran yang mendalam, sebagai hasil dari pengulangan dan pengalaman sebelumnya. Kebiasaan dalam konteks teknologi dapat memengaruhi seberapa sering dan seberapa mudah seseorang menggunakan teknologi tertentu[41].
7. *Hedonic Motivation*, merupakan faktor kenikmatan atau kesenangan yang terkait dengan penggunaan teknologi[41].
8. Niat Perilaku, yaitu mengacu pada seberapa sering mereka berniat menggunakan layanan digital di masa depan[42].
9. *Use behavior*, merupakan perilaku pengguna atau tindakan yang dilakukan oleh individu saat menggunakan suatu produk, layanan, atau sistem[42].

Model UTAUT2 digunakan untuk mengembangkan kuesioner. Indikator-indikator UTAUT2 diambil dari jurnal " *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*", " *A mixed methods UTAUT2-based approach to assess Mobile*

health adoption" dan untuk pembangunan item pada variabel *use behavior* (UB), diambil dari jurnal " *Acceptance of a Mobile-based educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model* " menjadi dasar untuk penyusunan kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2. 2 Referensi Pertanyaan

Indikator	Pertanyaan	Sitasi
PE1	<i>I would find the system useful in my daily life</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
PE2	<i>Using mobile Internet increases my chances of achieving things that are important to me</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
PE3	<i>Using mobile Internet helps me accomplish things more quickly</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
P4	<i>Using mobile Internet increases my productivity.</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
EE1	<i>Learning how to use mobile internet is easy for me.</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
EE2	<i>My interaction with mobile Internet is clear and understandable</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [39]
EE3	<i>I find mobile Internet easy to use</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
EE4	<i>It is easy for me to become skillful at using mobile Internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> [41]
SI1	<i>People who are important to me</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of</i>

Indikator	Pertanyaan	Sitasi
	<i>think that I should use mobile Internet</i>	<i>Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
SI2	<i>People who influence my behavior think that I should use mobile Internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
SI3	<i>People whose opinions that I value prefer that I use mobile Internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
FC1	<i>I have the resources necessary to use mobile Internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technolog[41]</i>
FC2	<i>I have the knowledge necessary to use the System.</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
FC3	<i>Mobile Internet is compatible with other technologies I use</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
FC4	<i>I can get help from others when I have difficulties using mobile Internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HM1	<i>Using the system is fun</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HM2	<i>Using the system is enjoyable</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HM3	<i>Using mobile Internet is very entertaining</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
PV1	<i>Mobile Internet is reasonably priced</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of</i>

Indikator	Pertanyaan	Sitasi
		<i>Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
PV2	<i>Mobile Internet is a good value for the money</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
PV3	<i>At the current price, the system provides a good Value.</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HT1	<i>The use of mobile Internet has become a habit for me</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HT2	<i>I am addicted to using the system.</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HT3	<i>I must use mobile internet</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
HT4	<i>Using mobile Internet has become natural to me</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
BI1	<i>I intend to continue using mobile Internet in the future</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
BI2	<i>I will always try to use mobile Internet in my daily life</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
BI3	<i>I plan to continue to use mobile Internet frequently</i>	<i>Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology[41]</i>
UB1	<i>I regularly use LabSafety</i>	<i>Acceptance of a Mobile-based</i>

Indikator	Pertanyaan	Sitasi
	<i>application</i>	<i>educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model[26]</i>
UB2	<i>LabSafety application usage is a pleasant experience</i>	<i>Acceptance of a Mobile-based educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model [26]</i>
UB3	<i>I use LabSafety application currently</i>	<i>Acceptance of a Mobile-based educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model[26]</i>
UB4	<i>I spend a lot of time on LabSafety application</i>	<i>Acceptance of a Mobile-based educational application (LabSafety) by pharmacy students: An application of the UTAUT2 model[26]</i>

Sesuai dengan Tabel 2.2, berdasarkan referensi terdapat pertanyaan berjumlah 32 indikator. Indikator-indikator yang ada antara lain *Performance expectancy* sebanyak 4 butir pertanyaan[41], *Effort Expectancy* sebanyak 4 butir pertanyaan[41], *Social Influence* sebanyak 3 butir pertanyaan[41], *Facilitating Conditions* sebanyak 4 butir pertanyaan[41], *Price Value* sebanyak 3 butir pertanyaan[41], *Habit* sebanyak 4 butir pertanyaan, *Hedonic motivation* sebanyak 3 butir pertanyaan[41], niat perilaku sebanyak 3 butir pertanyaan[41], *Use behavior* sebanyak 4 butir pertanyaan[26].

2.2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah penjelasan atau dugaan yang diusulkan untuk sebuah fenomena yang dapat diuji melalui penelitian dan eksperimen yang menggambarkan kemungkinan hubungan antara dua atau lebih fenomena dan variabel[43]. Hipotesis sangat penting dalam penelitian karena memberikan arahan, memfasilitasi perluasan pengetahuan, dan memungkinkan peneliti untuk secara logis menghubungkan fakta-fakta yang diketahui dengan dugaan kuat terkait kondisi yang tidak diketahui. Hipotesis juga menjadi dasar untuk memilih

sampel dan teknik statistik, serta melaporkan kesimpulan penelitian[44]. Terdapat tiga macam kategori rumusan hipotesis antara lain[45]:

1. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis deskriptif digunakan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa tanpa menyatakan hubungan sebab-akibat antara variabel.

2. Hipotesis Komparatif

Hipotesis komparatif melihat kelompok dengan kelompok lain atau satu variabel dengan variabel lain untuk mengetahui apakah serupa atau berbeda satu sama lain.

3. Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asosiatif yaitu hubungan antara dua atau lebih faktor diuji dengan menggunakan analisis dugaan. Adanya hubungan antara komponen-komponen ini ditunjukkan oleh keterkaitan satu sama lain, bukan oleh dasar sebab-akibat.

Hipotesis penelitian diklasifikasikan ke dalam dua kategori yakni hipotesis terarah (*one tail*) dan tidak terarah (*two tail*). Berikut ini penjelasannya[46]:

1. Hipotesis terarah (*one tail*)

Posisi penolakan yang sudah diketahui arahnya atau terletak pada salah satu sisi yang diketahui dari uji hipotesis baik itu sisi kiri (negatif) atau kanan (positif).

2. Hipotesis tidak terarah (*two tail*)

Menguji hipotesis dengan arah yang belum ditentukan dikenal sebagai pengujian dua arah (*two tail*) di mana digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Misalnya, "diduga ada hubungan yang signifikan antara variabel H1 dan H2".

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.3

Tabel 2. 3 Rumusan Hipotesis

Hipotesis	
H1	Ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap <i>Behavior intentions</i> pada pengguna sistem [21][47]
H2	Ekpektasi usaha akan berpengaruh terhadap <i>behavior intentions</i> pada pengguna sistem[25] [47]
H3	Terdapat pengaruh sosial terhadap <i>behavior intentions</i> pada pengguna sistem [48]
H4	Kondisi fasilitas berpengaruh terhadap <i>behavior intentions</i> pada pengguna sistem [21]
H5	Kondisi Fasilitas berpengaruh terhadap <i>use behavior</i> pada pengguna sistem [49]
H6	Motivasi hedonis berpengaruh terhadap <i>behavior intention</i> [50]
H7	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> pada pengguna sistem [23]
H8	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>use behavior</i> pada pengguna sistem[21]
H9	<i>Price value</i> berpengaruh terhadap <i>behavior intentions</i> pada pengguna sistem [25][51]
H10	<i>Behavior intention</i> berpengaruh terhadap perilaku menggunakan sistem[24]
H11	Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap niat perilaku untuk menggunakan sistem yang dipengaruhi oleh <i>age</i> [50]
H12	Motivasi hedonis terhadap <i>behavior intention</i> di moderasi oleh <i>age</i> [49]
H13	<i>Price value</i> berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> dimoderasi oleh <i>age</i> [52]
H14	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> dimoderasi oleh <i>age</i> [21]
H15	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>use behavioral</i> dimoderasi oleh <i>age</i> [21]
H16	Kondisi fasilitas terhadap <i>behavior intention</i> di moderasi oleh <i>gender</i> [52]
H17	<i>Price values</i> terhadap <i>behavior intention</i> di moderasi oleh <i>gender</i> [53]
H18	Terdapat pengaruh dari motivasi hedonis terhadap <i>behavioral intention</i> yang dimoderasi <i>gender</i> [47]
H19	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> dimoderasi oleh <i>gender</i> [21]
H20	Kebiasaan berpengaruh terhadap <i>use intention</i> dimoderasi oleh <i>gender</i> [21]
H21	Kondisi fasilitas terhadap <i>behavior intention</i> di moderasi oleh <i>experience</i> [54]
H22	Motivasi hedonis terhadap <i>behavior intention</i> dimoderasi oleh <i>experience</i> [52]
H23	Kebiasaan terhadap <i>behavior intention</i> dimoderasi oleh pengalaman [55]
H24	<i>Price value</i> terhadap <i>behavior intention</i> dimoderasi oleh pengalaman [54]
H25	<i>Experience</i> memoderasi pengaruh <i>Behavioral Intention</i> (BI) terhadap <i>Use behavioral</i> (UB) pada penggsunaan sistem [56]

1. Hubungan antara ekspektasi kinerja dengan *behavior intention*

Performance expectancy berhubungan dengan seberapa yakin pengguna bahwa sistem akan membantu mencapai potensi penuh menyelesaikan pekerjaan[42]. Hasil penelitian Aulia[21], ekspektasi kinerja berkaitan dengan seberapa yakin pengguna bahwa Flip akan membantu berbelanja dengan lebih mudah, menghemat waktu, mendapatkan promo. Selanjutnya pada penelitian Grece[47], menyatakan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja pengguna terhadap aplikasi Indrive maka semakin meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap *behavior intentions* pada pengguna sistem

2. Hubungan antara ekspektasi usaha dengan *behavior intention*

Ekspektasi usaha berhubungan dengan kemudahan penggunaan sistem[42]. Hasil penelitian Gilbert[25], membuktikan bahwa semakin mudah menggunakan aplikasi/situs *website* untuk membeli barang dan jasa secara *online* maka semakin konsumen akan terpengaruh secara positif untuk melakukan belanja online. Selanjutnya penelitian dari Grece[46], terbukti semakin mudah penggunaan Indrive dirasakan oleh pengguna maka semakin tinggi minat menggunakan layanan tersebut. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H2: Effort expectancy berhubungan dengan kemudahan penggunaan sistem

3. Hubungan antara *social influence* dengan *behavior intention*

Pengaruh sosial berhubungan dengan pengaruh orang-orang sekitar memengaruhi keputusannya untuk menggunakan dan mengadopsi

teknologi informasi baru[42]. Hasil penelitian Dian[48], terbukti bahwa semakin kuat pengaruh sosial untuk menggunakan Shopee maka akan meningkatkan niat pengguna untuk mengadopsi *platform* tersebut. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H3: Terdapat pengaruh sosial terhadap *behavior intentions* pada pengguna sistem

4. Hubungan antara *facilitating conditions* dengan *behavior intention*

Fasilitas kondisi berhubungan dengan keyakinan bahwa terdapat kesempatan dalam aspek organisasi dan teknis yang dapat mendukung pemanfaatan sistem[42]. Hasil penelitian Aulia [21], membuktikan bahwa semakin baik ketersediaan fasilitas pendukung Flip maka semakin tinggi niat pengguna untuk mengadopsi aplikasi tersebut. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H4: Kondisi fasilitas berpengaruh terhadap *behavior intentions* pada pengguna sistem

5. Hubungan antara *facilitating conditions* dengan *use behavior*

Kebiasaan penggunaan teknologi secara langsung dipengaruhi oleh situasi yang memfasilitasi[42]. Mendorong orang untuk menggunakan teknologi akan membutuhkan kondisi pendukung yang mendukung, antara lain menawarkan infrastruktur, dukungan teknis, dan pelatihan. Hasil penelitian Hendri [49], membuktikan bahwa karena institusi menyediakan fasilitas yang memadai, seperti wifi yang mendorong mahasiswa untuk selalu menggunakan SIMAKAD, siswa dapat menggunakan sistem dengan mudah. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H5: Kondisi fasilitas berpengaruh terhadap *use behavior* pada pengguna sistem

6. Hubungan antara *hedonic motivation* dengan *behavior intention*

Hedonic motivation berhubungan dengan faktor kenikmatan atau kesenangan yang terkait dengan penggunaan teknologi[41]. Hasil penelitian Putu[50], menyatakan bahwa pengguna cenderung menerima LMS karena dianggap menyenangkan dan memenuhi kebutuhan pribadi pengguna. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H6: Motivasi hedonis berpengaruh terhadap *behavior intention*

7. Hubungan antara *habit* dengan *behavior intention*

Habit berhubungan dengan perilaku yang dilakukan tanpa sadar karena sudah menjadi kebiasaan[41]. Hasil penelitian Anggita[22], membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat kebiasaan pengguna menggunakan TI sebelumnya maka pengguna lebih mudah menerima dan berniat menggunakan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA). Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H7: Kebiasaan berpengaruh terhadap *behavioral intention* pada pengguna sistem

8. Hubungan antara *habit* dengan *use behavior*

Hasil penelitian Aulia[21], Temuan penelitian Aulia [21], menunjukkan bahwa kebiasaan secara besar memengaruhi niat pengguna untuk menggunakan Flip dan penggunaan perangkat lunak Flip yang sebenarnya. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H16: Kebiasaan berpengaruh terhadap *use behavior* pada pengguna sistem

9. Hubungan antara *price value* dengan *behavior intention*

Nilai harga adalah penilaian yang dibuat oleh konsumen atas manfaat yang dirasakan dari sebuah teknologi dalam hal biayanya[41]. Hasil penelitian Gilbert[25][51], membuktikan bahwa harga barang dan jasa rendah namun memiliki kualitas yang baik dibandingkan dengan toko fisik maka konsumen akan memilih untuk mengadopsi belanja *online*. Selanjutnya Nabila [52], membuktikan bahwa semakin banyak orang yang percaya bahwa menggunakan Gopay akan memberikan lebih banyak manfaat daripada biaya, maka pengguna akan semakin tertarik untuk mengadopsi Gopay. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H9: Price value berpengaruh terhadap *behavior intentions* pada pengguna sistem

10. Hubungan antara *behavior intention* dengan *use behavior*

Hasil penelitian Anggita[23], membuktikan *behavioral intention* yang kuat akan mengarah pada peningkatan penggunaan aktual Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) oleh pengguna. Selanjutnya hasil penelitian[9], menyatakan bahwa Kesimpulannya, pengguna akan lebih cenderung menggunakan aplikasi XYZ jika pengguna memiliki niat untuk menggunakannya. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H10: *Behavior intention* berpengaruh terhadap perilaku menggunakan sistem

11. Hubungan antara age dengan kondisi fasilitas pada *behavior intention*
Hasil penelitian Putu[50], menemukan bahwa pengaruh *facilitating condition* terhadap *behavioral intention* dipengaruhi oleh umur pengguna. Hipotesis yang dapat diajukan adalah:
H11: Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap niat perilaku untuk menggunakan sistem yang dipengaruhi oleh age

12. Hubungan antara age dengan motivasi hedonis pada *behavior intention*
Hasil penelitian putu[50], menemukan bahwa motivasi hedonis berpengaruh terhadap *behavioral intention* dipengaruhi oleh umur pengguna. Hipotesis yang dapat diajukan adalah:
H12: Motivasi hedonis terhadap *behavior intention* di moderasi oleh age

13. Hubungan antara age dengan *price value* pada *behavior intention*
Hasil penelitian Adhi[52][21], mengindikasikan bahwa dampak dari nilai harga terhadap niat perilaku dipengaruhi oleh usia. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:
H13: *Price value* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh Age

14. Hubungan antara age dengan habit pada *behavior intention*
Hasil penelitian Aulia [20], moderasi umur memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:
H14: Kebiasaan berpengaruh terhadap *behavioral intention* dimoderasi oleh age

H15: Kebiasaan berpengaruh terhadap *use behavioral* dimoderasi oleh *age*

15. Hubungan antara *Gender* dengan kondisi fasilitas pada *behavior intention*
 Hasil penelitian Raden[53], kondisi fasilitas yang mendukung lebih penting bagi perempuan daripada laki-laki dalam memengaruhi niat pengguna untuk mengadopsi aplikasi *mobile*. Hipotesis yang dapat diajukan adalah:
H16: Kondisi fasilitas terhadap *behavior intention* di moderasi oleh *gender*
H17: *Price value* terhadap *behavior intention* di moderasi oleh *gender*

16. Hubungan antara *gender* dengan motivasi hedonis pada *behavior intention*
 Hasil penelitian Dian[48], motivasi hedonis terhadap *behavioral intention* di dukung oleh moderasi *gender*. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:
H18: Terdapat pengaruh dari motivasi hedonis terhadap *behavioral intention* yang dimoderasi *gender*

17. Hubungan antara *gender* dengan habit pada *behavior intention*
 Hasil penelitian Aulia[21], moderasi jenis kelamin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:
H19: Kebiasaan berpengaruh terhadap *behavioral intention* dimoderasi oleh *gender*
H20: Kebiasaan berpengaruh terhadap *use behavioral* dimoderasi oleh *gender*

18. Hubungan antara *experience* dengan kondisi fasilitas pada *behavior intention*

Hasil penelitian Reminta[54], terbukti bahwa pengaruh *facilitating conditions* ke *behavior intention* dimoderasi oleh pengalaman pengguna. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H21: Kondisi fasilitas terhadap *behavior intention* di moderasi oleh *experience*

19. Hubungan antara *experience* dengan motivasi hedonis pada *behavior intention*

Hasil penelitian Raden[53], motivasi hedonis terhadap *behavioral intention* di dukung oleh moderasi *Experience*. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H22: Motivasi hedonis terhadap *Behavior intention* dimoderasi oleh *experience*

20. Hubungan antara *experience* dengan *habit* pada *use behavior*

Hasil penelitian Sailong[55], pengaruh *habit* terhadap *use behavior* dipengaruhi oleh pengalaman. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut :

H23: Kebiasaan terhadap *behavior intention* dimoderasi oleh pengalaman

H24: *Price value* terhadap *behavior intention* dimoderasi oleh pengalaman

21. Hubungan antara *Experience* dengan *Behavioral Intention* (BI) terhadap *Use behavioral* (UB)

Hasil penelitian Manar[56], membuktikan bahwa jika pengguna memiliki pengalaman yang baik (positif) dalam menggunakan suatu sistem, maka hal tersebut akan meningkatkan niat atau keinginan untuk terus menggunakan sistem tersebut di masa mendatang. Berdasarkan uraian, maka dapat diusulkan hipotesis sebagai berikut:

H25: *Experience* memoderasi pengaruh *Behavioral Intention* (BI) terhadap *Use behavioral* (UB) pada penggunaan sistem

2.2.6 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, barang, atau peristiwa yang dapat diambil sebagai sampel[56]. Populasi secara signifikan lebih besar dari pada sampel yang diambil, dan selalu lebih besar dibandingkan sampel [57]. Adapun jenis populasi yaitu:

a. Jenis populasi dibedakan menjadi dua berdasarkan jumlahnya yaitu [58]:

1. Populasi terbatas

Sekumpulan data dengan batasan kuantitatif yang terdefinisi dengan baik yang memungkinkan perhitungan numerik disebut sebagai populasi terbatas.

2. Populasi tidak terbatas

Populasi sumber data yang tidak terbatas, yaitu jumlahnya tidak dapat diprediksi sehingga batas relatifnya tidak bisa direpresentasikan dalam bentuk angka.

b. Populasi berdasarkan perbedaan, dibagi menjadi dua yaitu populasi target dan populasi survei[44]:

1. Populasi target

Populasi yang dipilih berdasarkan topik penelitian, dan temuan studi populasi yang bertujuan untuk disimpulkan hasil penelitiannya.

2. Populasi survei

Populasi yang menjadi subjek penelitian dikenal sebagai populasi survei.

2. Sampel

Sampel dalam konteks penelitian merujuk pada sejumlah individu yang diambil dari populasi yang lebih besar. Sebuah sampel dipilih untuk mengambil bagian dalam penelitian, dan temuan dari sampel tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai populasi yang lebih luas. Proses pemilihan sampel sangat penting dalam penelitian karena dapat secara signifikan memengaruhi validitas dan reliabilitas temuan penelitian[57]. *Slovin* merupakan bagian dari *Purposive sampling*, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut [60].

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n : Jumlah responden

N : Ukuran populasi

e : Persentase *error*

2.2.7 SEM PLS

Metode analisis statistik multivariat yang disebut pemodelan persamaan struktural (SEM) digunakan untuk memeriksa korelasi struktural. Teknik ini menggunakan berbagai analisis relasi dan faktor untuk menilai hubungan antara variabel yang diamati dan konstruk struktural[58]. Adapun pendapat lain nya

mengenai pengertian *Structural Equation Modeling* (SEM), menganalisis hubungan antara variabel laten dan variabel manifest[59].

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Manifest

Model pengukuran, atau variabel *manifest*, adalah cara untuk menyajikan variabel laten yang perlu diukur[60]. Variabel yang mengukur atau menggambarkan variabel laten. Variabel yang diamati, diukur, dan variabel indikator adalah nama lain dari variabel *manifest*. Data yang perlu ditemukan melalui penelitian lapangan, seperti survei, dikenal sebagai variabel manifest[61].

b. Variabel *Laten*

Variabel laten dapat diukur dengan menggunakan berbagai indikator meskipun tidak dapat diamati secara langsung. SEM PLS mengklasifikasikan variabel latent ke dalam dua kategori yakni variabel endogen dan eksogen[62].

c. Variabel eksogen dan endogen

Variabel laten tidak dapat diamati tetapi dapat diukur dengan menggunakan banyak indikator. Variabel laten endogen dan eksogen merupakan kategori variabel laten yang terpisah dalam paradigma *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM)[61].

Teknik statistik yang sering digunakan dalam *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah *Partial Least Squares* (PLS). PLS adalah pendekatan pendugaan berbasis komponen yang sangat berguna ketika berhadapan dengan model yang kompleks dan multikolinieritas di antara variabel-variabel yang diukur. SEM PLS lebih tepat digunakan karena analisis *Partial Least Square* (PLS) dapat menguji model pengukuran dan model struktural sekaligus[65].

2. Model Pengukuran

Model struktural digunakan dalam pengujian hipotesis untuk menganalisis hubungan sebab-akibat. Model pengukuran mengevaluasi reliabilitas dan validitas instrumen penelitian. Model struktural berfokus untuk menguji hipotesis, model pengukuran berfokus memastikan instrumen penelitian dapat diandalkan[66]. Terdapat uji validitas dan reliabilitas dalam SEM PLS yaitu:

a. Validitas Konvergen

Memeriksa nilai faktor pemuatan setiap indikator dalam hubungan dengan konstraknya dikenal sebagai validitas konvergen. Hasil validitas dinyatakan baik apabila jika batas nilai *loading factor* yang diperoleh yaitu $> 0,7$ dan *convergent validity* yang baik dalam menentukan AVE yaitu lebih besar dari 0,5 [67].

b. Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan merujuk pada tingkat perbedaan nyata antara satu konstruk dengan konstruk lain berdasarkan bukti empiris, memastikan bahwa konstruk tersebut tidak hanya merupakan representasi dari konsep dasar yang sama. Validitas ini ditetapkan ketika konstruk yang diukur terbukti unik dan terpisah satu sama lain, sehingga sangat penting untuk keakuratan dan keandalan temuan penelitian. Metode untuk menilai keberadaan validitas diskriminan adalah kriteria Fornell dan Larcker yaitu nilai akar AVE $>$ korelasi variabel dan *cross loading* $> 0,7$ [51].

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada ukuran konsistensi instrumen penelitian. Uji ini menilai apakah instrumen tersebut menghasilkan hasil yang sama dalam kondisi yang konsisten. Hal ini sangat penting dalam penelitian karena memastikan bahwa temuan dapat dilakukan pengulangan dan dapat dipercaya[68]. Nilai *cronbach's Alpha* dan *composite reliability* dinyatakan reliabel jika $> 0,7$ [69].

3. Model Struktural

Hubungan antara variabel laten disebut *inner model*. Adapun model struktural yang akan dilakukan:

a. Uji *R-squared* (R^2) atau koefisien determinasi

Melihat korelasi antara variabel laten (konstruk) dalam model struktural[63]. Tujuan dari uji koefisien determinasi (R^2) yaitu untuk menentukan apakah variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Nilai *r-square* dari model menunjukkan seberapa baik model tersebut memprediksi item yang diteliti[64]. Tabel 2.4 merupakan rentang nilai dari *r-square*

Tabel 2. 4 Rentang Nilai *R-Square*[65]

Rentang nilai	Keterangan
>0,67	Kuat
>0,33 namun <0,67	Moderat
>0,19 namun <0,33	Lemah

Berdasarkan Tabel 2.4 dapat dilihat bahwa tingkat R^2 di atas 0,67 dikategorikan sebagai kuat, nilai antara 0,33 hingga 0,67 diklasifikasikan sebagai moderat, dan nilai antara 0,19 hingga 0,33 dianggap lemah.

b. Koefisien Jalur

Koefisien jalur dilakukan untuk mengetahui variabel berpengaruh positif Positif ketika nilai satu variabel naik, di ikuti nilai variabel lain juga naik atau jika berpengaruh negatif ketika satu variabel naik, nilai variabel lainnya turun[66]. Nilai koefisien jalur berkisar antara -1 hingga +1. Ketika nilai mendekati +1, maka hal itu menunjukkan korelasi yang positif dan kuat antara variabel yang diteliti. Sebaliknya, jika nilai koefisien jalur berada di sekitar -1, hal ini menunjukkan korelasi negatif yang signifikan antara variabel-variabel tersebut[67].

c. T-Statistik

Selama proses *bootstrapping*, nilai statistik t, nilai *p-value*, dan nilai koefisien jalur dihitung menggunakan metode *Bias-Corrected and Accelerated (BCa) Bootstrap*. Nilai *p-value* (<0.05) dalam model struktural menunjukkan tingkat signifikansi koefisien jalur yang dievaluasi oleh *BCa-Bootstrap*. *T-test* akan diterima jika nilai $>1,96$. Kemudian *t-test* ditolak jika hasil t-statistik $<1,96$ [67].

d. *Predictive Relevance*

Kualitas nilai yang dihasilkan dikenal sebagai relevansi prediktif. Uji *blindfolding* dapat digunakan untuk menentukan nilai relevansi prediksi. Nilai relevansi prediksi *blindfolding test* lebih dari nol (0), maka nilai tersebut telah memiliki nilai observasi yang baik sebaliknya jika relevansi prediksi *blindfolding test* kurang dari nol (0), maka nilai tersebut memiliki nilai observasi yang buruk[68].