

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Sebagai sumber yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian, maka dilakukan pengkajian pada penelitian terdahulu guna memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai metodologi *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* (UTAUT2) yang dapat digunakan. Berikut ini penelitian-penelitian terdahulu terkait “*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT2)” pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Review penelitian sebelumnya

	<b>Judul</b>	<b>Comparing (Kesamaan)</b>	<b>Constrating (Perbedaan)</b>	<b>Criticize (Kritik)</b>	<b>Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)</b>	<b>Summarize (Ringkasan)</b>
1.	Analisis faktor adopsi aplikasi <i>mobile</i> berdasarkan pengalaman, usia dan jenis kelamin menggunakan UTAUT2[6].	Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis faktor adopsi <i>mobile</i> berdasarkan kriteria pengalaman, usia dan jenis kelamin	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada adopsi <i>mobile</i> . Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model Adopsi Teknologi	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner yang dibagikan kepada penduduk warga Indonesia yang memiliki perangkat <i>mobile</i> . Menggunakan metode sampling gabungan dari <i>random sampling</i> . Metode sampling digunakan pada kuesioner online.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Microsoft Excel 2013, IBM SPSS versi 21 dan IBM Amos versi 21. Setelah dilakukan penelusuran data kuesioner valid atau tidak, tahap selanjutnya melakukan analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji validitas dan reliabilitas data	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan pertama, berdasarkan hasil pengujian 4 dari 6 hipotesis didukung sepenuhnya, kedua jenis kelamin terbukti empiris memoderati hubungan motivasi hedonis, nilai harga kebiasaan dan kecemasan pada niat perilaku, ketiga pengalaman terbukti secara empiris memoderati hubungan motivasi

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
			dengan metode UTAUT2.			hedonis, kebiasaan dan kecemasan perilaku, terakhir bukti empiris yang menunjukkan bahwa usia berperan sebagai moderator dalam hubungan motivasi hedonis, kecemasan, dan nilai harga terhadap niat perilaku serta hubungan kondisi-kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku pengguna.
2	Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
	Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelola Keuangan Daerah (SIPKD) Dalam Perspektif The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT2) di Kabupaten Semarang[7].	memperoleh bukti empiris dari faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna akhir penerimaan SIPKD di Kabupaten Semarang dengan menggunakan model UTAUT 2.	penelitian pada pemerintahan Kabupaten Semarang. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.	kuesioner yang disebarkan pada perangkat daerah pemerintah Kabupaten Semarang dengan menggunakan skala likert 5 alternatif.	menggunakan pendekatan partial least square-structural equation modeling (PLS-SEM) dengan aplikasi software SmartPLS 3.2.7 pengujian hipotesis dilakukan melalui 2 model substruktur yaitu pengukuran (outer model) dan model structural (inner model).	hedonis atau kesenangan menggunakan teknologi maka semakin tinggi niat untuk menggunakan sistem teknologi informasi. SIPKD menimbulkan rasa senang dan nyaman karena pengguna merasa mudah menggunakan dan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan kesalahan yang minimal, dengan demikian pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih menarik jika memanfaatkan teknologi informasi.

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
3	Penerapan Model UTAUT2 Untuk mengetahui Faktor-Faktor yang mempengaruhi Penggunaan SIORTU[8].	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor penggunaan SIORTU terhadap minat penggunaan SIORTU.	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada sistem informasi akademik Universitas Islam Indonesia (UII). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner yang disebar pada orang tua/wali mahasiswa UII yang pernah menggunakan SIORTU. Metode yang digunakan metode survey.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian nilai original sample estimate dan nilai T statistics. Hasil kuesioner dianalisis dengan software SmartPLS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) <i>Performance Expectancy</i> dan <i>Effort Expectancy</i> terbukti memengaruhi penggunaan SIORTU melalui minat penggunaan SIORTU, Semua variabel bebas yang diteliti terbukti memengaruhi minat penggunaan SIORTU dan penggunaan SIORTU melalui minat penggunaan SIORTU sehingga dinyatakan sebagai faktor yang memengaruhi minat penggunaan

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
			Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.			SIORTU, meskipun nilai pengaruh masing-masing variabel berbeda, Variabel <i>Performance Expectancy</i> terbukti memiliki nilai positif signifikan terhadap penggunaan SIORTU melalui minat penggunaan SIORTU.
4	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Metode UTAUT2[8].	Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan akan aplikasi tiktok merupakan tujuan	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada aplikasi Tiktok. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dengan studi literature, survey dengan membagikan kuesioner yang berbentuk skala	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menyebar kuesioner pada pengguna aplikasi Tiktok yang dibagikan dengan 6	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: <i>Habbit</i> , <i>Performance Expetancy</i> , dan <i>Social Influence</i> berpengaruh positif terhadap BI atau minat penggunaan aplikasi tiktok

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
		utama dalam penelitian ini.	menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.	likert kepada pengguna aplikasi Tiktok.	pertanyaan tentang profil responden dan 21 pertanyaan yang digunakan sesuai dengan variabel terdapat pada UTAUT2. Hasil dari responden berupa angka dan dianalisis menggunakan software SmartPLS 3.0.	dan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi tiktok. Habbit berpengaruh positif yang signifikan dalam penggunaan aplikasi tiktok melalui minat penggunaan aplikasi tiktok. <i>Effort Expentancy</i> berpengaruh negative tidak signifikan dalam penggunaan aplikasi tiktok melalui minat penggunaan tiktok. <i>Facilitation Conditions</i> berpengaruh negative tidak signifikan dalam penggunaan aplikasi.

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
5	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode UTAUT2[9].	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi PEDULILINDUNGI.	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada aplikasi Pedulilindungi.Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner secara daring pada pengunjung mall Kota Surabaya dalam kurun waktu satu bulan terakhir.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada pengunjung mall di Kota Surabaya kuesioner yang dibagikan berisikan 20 pertanyaan variabel UTAUT2 dan hasil responden dianalisis menggunakan software SmartPLS 3.0.	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence</i> , dan <i>Habit</i> berpengaruh positif terhadap PBI dan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi. <i>Habit</i> , berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi melalui minat penggunaan.

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
6	Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model UTAUT2[10].	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja dengan menggunakan metode UTAUT 2.	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada aplikasi dompet digital LinkAja. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi penggunaan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan metode UTAUT2.	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner dengan menggunakan skala likert	Analisis data yang digunakan pada penelitian Structural Equation Model (SEM) berbasis komponen PLS. dan pengujian outer model dilakukan dengan Construct Reliability, Uji Average Variance Extracted (AVE) dan Discriminat Validity, sedangkan inner model dilakukan dengan menggunakan tiga jenis pengujian yaitu Path Value, R-square dan Uji T	Hasil penelitian yang telah di lakukan pada penelitian ini, maka beberapa kesimpulan yang dapat peneliti berikan adalah Faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja adalah <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Price Value, Hedonic Motivation</i> , dan <i>Habit</i>

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
7	<i>Factor affecting the use of e-money in millennial generation: Research model UTAUT 2</i> [11].	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada e-money. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan Model Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner dengan responden generasi milenial, dengan menggunakan pendekatan purposive sampling.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Model reflektif digunakan untuk mengukur parameter yang berhubungan dengan konstruk. Algoritma PLS untuk menguji langkah-langkah termasuk reliabilitas komposit untuk menilai reliabilitas konsistensi internal, reliabilitas indikator, validitas konvergen, AVE, dan validitas diskriminan.	Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa determinan utama adopsi dan penggunaan layanan uang elektronik adalah ekspektasi bisnis, pengaruh sosial, fasilitas, kepercayaan, dan kebiasaan. Beberapa model konstruksi di UTAUT 2 lainnya, seperti ekspektasi kinerja, nilai harga, dan motivasi hedonis, tidak memiliki hubungan yang signifikan dalam adopsi penerimaan teknologi. Perusahaan

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
						uang elektronik perlu memperluas fitur agar bisa menyentuh semua lini aktivitas nasabah.
8	<i>Factors Affecting SMEs' Intention to Adopt a Mobile Travel Application Based on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2)</i> [12].	Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis bukti terkini tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat adopsi aplikasi seluler yang disebut 'Tripper Notifier Application' (TNA) untuk sektor industri perhotelan dan pariwisata di	Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pada UKM di Thailand. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data semua sumber harus secara eksplisit termasuk dalam lingkup pariwisata, transisi bisnis, teknologi digital, dan inovasi, terutama dalam situasi COVID-19 selama beberapa tahun terakhir untuk memastikan bahwa	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Menggunakan prinsip-prinsip pendekatan grounded theory, analisis tematik digunakan untuk menganalisis topik kualitatif, konten, dan temuan literatur terpilih. Tiga strategi analisis data kualitatif digunakan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Studi ini mencoba untuk mensintesis pengetahuan yang ada pada variabel yang mempengaruhi niat aplikasi mobile yang disebut 'TNA' untuk sektor industri perhotelan dan pariwisata Thailand. Penekanannya adalah pada UKM, dengan fokus khusus

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
		Thailand. Fokusnya adalah pada usaha kecil dan menengah (UKM), yang menekankan restoran, hotel, dan situsatraksi.	menggunakan Model Adopsi Teknologi dengan metode UTAUT2.	semua artikel yang disertakan memenuhi ambang batas kualitas sebagaimana ditentukan oleh sentralitas jurnal dan kedudukan akademik.		pada restoran, hotel, dan tempat wisata. Dengan menggunakan UTAUT-2 sebagai dasar kerangka teori dari paradigma penelitian ini, penelitian ini menemukan tiga variabel mediator dan moderator utama, yaitu Business Transformation Capabilities (BTC), Digital Transformation Capabilities (DTC), dan Personal Innovativeness (PI).

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
9	<i>Exploring factors affecting the adoption of MOOC in Generation Z using extended UTUAT2 Model</i> [13].	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku untuk mengadopsi MOOC di antara Generasi Z (GenZ) yang terdaftar di HEI India.	Penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian media pendidikan modern yang bernama MOOC. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan metode UTAUT2.	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner survey dengan menggunakan skala likert 5 poin, dengan responden siswa.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Metode partial least squares (PLS) digunakan untuk analisis data primer dan memvalidasi kerangka kerja konseptual. PLS memiliki kemampuan untuk mengevaluasi model pengukuran dan model struktural secara bersamaan.	Hasilnya pada penelitian ini menetapkan penerapan umum model UTAUT2 dalam konteks MOOC di pengaturan India dengan kekuatan penjelas 69,9% dan menyoroti pengaruh positif dari price value, motivasi hedonis, facilitation conditions, ekspektasi kinerja, dan ekspektasi upaya pada adopsi MOOC.

No	Judul	Comparing (Kesamaan)	Constrating (Perbedaan)	Criticize (Kritik)	Synthesize (Ide Penelitian Terdahulu)	Summarize (Ringkasan)
10	<i>Factors affecting the acceptance of blended learning in medical education: application of UTAUT2 model</i> [14].	Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menentukan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi niat siswa untuk menggunakan blended learning.	Penelitian ini menggunakan metode UTAUT2 dengan objek penelitian pendidikan kedokteran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan lebih lanjut aplikasi terkait daur ulang sampah di wilayah Banyumas menggunakan metode UTAUT2.	Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data kuesioner dua bagian. Bagian pertama termasuk item demografis tentang jenis kelamin dan usia. Bagian kedua termasuk item blended learning. Dengan menggunakan skala likert 5 poin.	Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu perangkat lunak SPSS dan AMOS Validitas konstruk model ditentukan oleh dua jenis validitas, yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen dinilai menggunakan Factor Loadings (FL), Cronbach's Alpha (CA), Composite Reliability (CR) dan Average Variance Extracted .	Hasil pada penelitian ini Validitas dan reliabilitas konstruk model dapat diterima. Performance Expectance (PE), Effort Expectance (EE), Social Influence (SI), Facilitating Conditions (FC), Hedonic Motivation (HM), Price Value (PV) dan Habit (HT) berpengaruh signifikan terhadap behavioral intention siswa menggunakan pembelajaran campuran.

## 2.2 Landasan Teori

Beberapa teori yang akan diterapkan pada pelaksanaan penelitian ialah:

### 2.2.1 Aplikasi Jeknyong

Dibawah ini merupakan Gambar 2.1 logo dari aplikasi Jeknyong[4] :



Gambar 2.1 Logo Aplikasi Jeknyong[4].

Aplikasi Jeknyong merupakan aplikasi pelayanan jemput sampah dari rumah tangga dan memiliki nilai transaksi. Aplikasi Jeknyong diluncurkan pada tanggal 12 Januari 2022. Aplikasi Jeknyong ini dioperasikan oleh badan usaha milik daerah (BUMD), yang sudah dapat digunakan untuk transaksi jual beli sampah yang sudah dipilah dirumah melalui aplikasi Jeknyong ini. Setiap jenis sampah yang akan dijual mempunyai harga jual nya tersendiri, sehingga dengan adanya aplikasi ini masyarakat akan sangat membantu dan tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk membuang sampah. Sampah yang sudah terpilah sesuai jenisnya seperti sampah organik dan anorganik dapat dijual ke PT Banyumas Investama Jaya (BIJ) cukup dengan mendownload aplikasi Jeknyong. Kemudian petugas akan melakukan penjemputan dan bertransaksi secara langsung[4]. Gambar 2.2 dibawah ini merupakan tampilan awal beranda dari Aplikasi Jeknyong[4].



Gambar 2. 2 Tampilan Beranda Aplikasi Jeknyong[4]

Perilisan aplikasi Jeknyong oleh Pemerintah Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, pada dasarnya didasarkan pada tujuan untuk menangani isu sampah di lingkungan sekitar Kabupaten Banyumas, terutama di kota-kota. Aplikasi Jeknyong menggabungkan layanan daur ulang sampah, ojek reguler, wisata, dan penjualan produk UMKM. Fitur pertama yang dapat digunakan adalah fitur Ide Baru Memilah Sampah (IBMS). Petugas aplikasi Jeknyong dapat mengangkut berbagai jenis sampah, seperti botol plastik, barang logam bekas, foil alumunium bekas permen, dan minyak jelantah[4].

### 2.2.2 Definisi Sistem Informasi

Suatu rangkaian prosedural berisi data yang dikelompokkan lalu diproses sehingga menjadi informasi dan distribusikan untuk pengguna informasi dikenal sebagai sistem informasi (SI). Hal ini mengandung beberapa elemen yang saling terhubung yang memberikan mekanisme umpan balik untuk mencapai tujuan serta mengumpulkan, mengubah, menyimpan, dan menyebarkan data. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa SI mampu dijabarkan sebagai sebuah sistem yang berisi berbagai bagian yang terhubung serta bekerja sama dalam pengolahan data serta informasi untuk memperoleh suatu tujuan[15].

### 2.2.3 Adopsi Teknologi

Adopsi teknologi adalah proses memilih untuk mengadopsi dan memanfaatkan inovasi baru. Oleh karena itu, perspektif yang dominan adalah model inovasi evolusioner, pengenalan teknologi terjadi dalam fase variasi-seleksi-retensi yang didefinisikan secara luas. Adopsi teknologi tidak hanya terkait dengan proses adopsi pengguna, tetapi juga dilihat sebagai proses strategis yang menciptakan nilai yang jelas bagi bisnis. Mengembangkan klasifikasi Taylor dan Todd, definisi adopsi teknologi dapat dibagi menjadi tiga jenis; Pertama, penelitian berbasis model berbasis niat yang berfokus pada bagaimana pengguna menerima atau menolak teknologi dan kemudian menggunakan atau menolaknya. kedua, difusi inovasi, yang berfokus pada mengapa dan bagaimana teknologi menyebar melalui suatu organisasi atau komunitas. Ketiga, bagaimana teknologi baru mempengaruhi tujuan, sasaran dan kinerja organisasi[15]. Jenis teori pertama yang umum digunakan yakni *Technology Acceptance Model* (TAM) dan UTAUT. Tipe kedua sering digunakan dalam *Diffusion Theory of Innovation* (DOI) dan *Technology Introduction Life Cycle* (TALC). Meskipun tipe ketiga yang dominan dijelaskan oleh teori organisasi seperti model TOE[16].

### 2.2.4 Aplikasi Mobile

Istilah ini merupakan himpunan atas dua kata, yakni "aplikasi" dan "mobile". Aplikasi dapat diartikan sebagai program dalam mengoperasikan fungsi atau aplikasi lain pada perangkat seluler. Lebih khusus lagi, aplikasi mobile adalah program yang ramah pengguna yang menjalankan fungsi tertentu yang dimuat di perangkat seluler[16]. aplikasi mobile seringkali diketahui sebagai suatu aplikasi yang mampu diambil dari internet ke perangkat, aplikasi mobile merupakan *software* yang mampu dijalankan pada perangkat elektronik, contohnya *smartphone* dan tablet[17].

### 2.2.5 Kelanjutan Penggunaan

Perilaku pasca adopsi berbeda dengan saat awal adopsi dimana adopsi awal merefleksikan pengguna awal suatu layanan, sedangkan pasca adopsi merefleksikan kelanjutan penggunaan seorang pengguna terhadap suatu layanan.

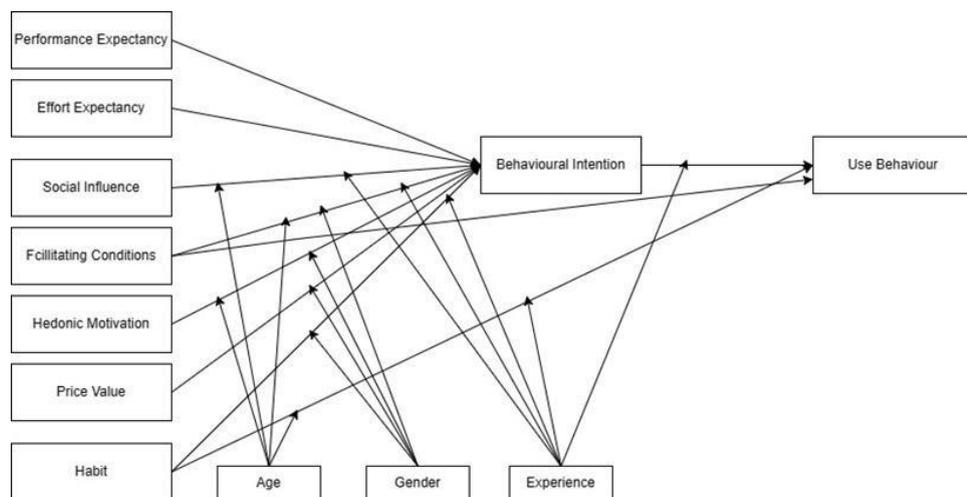
Pengadopsian sistem informasi hanyalah sebuah langkah awal, karena sebuah sistem bisa gagal ketika pengguna gagal menggunakan sebuah sistem secara terus-menerus atau berkelanjutan. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa perilaku pengguna pasca pengadopsian sebuah sistem merupakan hal yang penting dalam keberhasilan suatu proyek sistem informasi[18].

*Continuance Use* sebagai kelangsungan hidup jangka panjang dan keberhasilan akhir dari sistem informasi (SI), karena kesuksesan sistem informasi bukan pada penggunaan awal tapi pada penggunaan keberlanjutannya. Kelanjutan sebagai pola perilaku yang mencerminkan penggunaan berkelanjutan dari sistem tertentu. *Continuance intention* sebagai tingkat dimana seorang mengembangkan rencana untuk terus memakai suatu teknologi tertentu. Berlandaskan definisi tersebut, maka peneliti mendefinisikan bahwa kelanjutan penggunaan merupakan tahap dimana seseorang terus menerus menggunakan teknologi tertentu setelah mengadopsi teknologi tersebut[18].

### **2.2.6 Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2(UTAUT2)**

Model UTAUT 2 dikembangkan pada tahun 2012, terdiri atas tujuh variabel independen, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value* dan *habit*, serta dua variabel dependen, yaitu *behavioral intention* dan *use behavior*. Metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT 2) adalah model penerimaan pengguna yang berpengaruh dan banyak digunakan dalam melaksanakan riset yang berhubungan dengan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi informasi yang lebih berpusat pada konteks konsumen. UTAUT 2 berisi penjelasan secara detail tentang dasar individu dalam menggunakan teknologi informasi. UTAUT 2 secara khusus mengusulkan perilaku penggunaan teknologi, niat perilaku penggunaan, kondisi fasilitas, persepsi individu, serta kebiasaan. UTAUT 2 menerapkan *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Price Value*,

*Hedonic Motivation, Habit* dari UTAUT 2 dan *Behavioral Intention* atau *Use Behavior*. Variabel yang sering digunakan dalam penelitian menggunakan UTAUT 2 mencakup tiga konstruk yaitu kemudahan yang dirasakan pengguna, manfaat yang dirasakan, dan faktor sosial, serta mengintegrasikannya dengan konstruksi yang mencerminkan perspektif konsumen seperti inovasi dari Teori Difusi Inovasi, risiko yang dirasakan, tekanan untuk menggunakan[10].



Gambar 2. 3 Model UTAUT 2[7].

Penjelasan setiap konstruk pada teori UTAUT 2 [9]. :

- a. *Performance expectancy (Harapan Kinerja)*: variabel yang diukur merupakan bagaimana tingkat keyakinan individu saat sedang menggunakan sistem tertentu dan merasakan kepraktisannya.
- b. *Effort expectancy (Harapan Usaha)* : variabel yang diukur terhadap minat penggunaan pada suatu sistem.
- c. *Social influence (Pengaruh Sosial)* : variabel yang mencerminkan pengaruh dari orang lain dalam menggunakan teknologi.
- d. *Facilitating conditions (kondisi-kondisi yang memfasilitasi)* : variabel yang diukur adalah tingkat kepercayaan terhadap keberadaan layanan pendukung yang mendukung sistem.
- e. *Hedonic Motivation* : variabel yang diukur adalah tingkat kesenangan menggunakan teknologi/sistem.

- f. *Price value* : ditukarnya tafsiran informasi yang diperoleh pengguna mengenai manfaat yang dijalani oleh aplikasi dengan biaya moneter dari penggunaannya.
- g. *Habit (Kebiasaan)* : variabel yang diukur adalah kecenderungan seseorang untuk secara otomatis melakukan suatu perilaku berdasarkan pengalaman masa lalu.
- h. *Behavioral Intention ( niat Pengguna)* : variabel yang diukur adalah minat seseorang untuk mulai menggunakan suatu sistem.
- i. *Usage Behavior ( Perilaku Pengguna)* : variabel yang diukur adalah perilaku pengguna yang akan menggunakan sistem di masa mendatang

### **2.2.7 Purposive Sampling**

Pengambilan sampel purposive merupakan pengambilan sampel yang mewakili sekelompok teknik pengambilan sampel non-probability. Sampel purposif ini diketahui sebagai salah satu teknik dalam mengambil sampel yang bersifat menghakimi, subjektif, dan selektif. Pengambilan sampel dengan memanfaatkan teknik ini mengharuskan penilaian peneliti sebagai pedomannya dalam memilih unit seperti orang, kasus/organisasi, dan peristiwa yang akan dipelajari. Biasanya sampel yang diteliti cukup kecil, terutama jika dibandingkan dengan teknologi sampling probabilitas. Teknik pengambilan sampel non-probabilitas digunakan agar dapat memilih anggota sampel berdasarkan berbagai kriteria, seperti pengetahuan khusus masalah penelitian atau kapasitas dan keinginan untuk berpartisipasi dalam penelitian[19].

### **2.2.8 Software SmartPLS**

SmartPLS merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk menguji model. Perangkat lunak ini memberikan kesempatan untuk menggambar model jalur antara variabel dan untuk menentukan indikator ke variabel. Keuntungan dari penggunaan teknik permodelan jalur ini yaitu ukuran sampel yang lebih kecil dan kurangnya asumsi distribusi. Variabel untuk SmartPLS dapat berskala nominal, ordinal, atau interval misalnya skala likert. Poin untuk menggunakan SmartPLS yaitu ukuran sampel, beberapa peneliti menuliskan

bahwa PLS memberikan hasil yang lebih akurat dan valid jika ukuran sampel dibawah 250 dibandingkan metode lain untuk menguji model atau menjelaskan mekanisme sebab akibat. Keuntungan menggunakan SmartPLS yaitu studi dapat menggunakan populasi yang sangat spesifik. Penelitian menjelaskan bahwa PLS memiliki keuntungan kekuatan statistik yang lebih besar untuk mendeteksi hubungan yang signifikan secara statistik dalam model lainnya. Kerugiannya adalah evaluasi model harus dilakukan pada  $R^2$  dari variabel dependen dan mediasi yang berbeda. Ini membuat SmartPLS lebih sulit digunakan untuk membandingkan model dengan model lain. SmartPLS harus mengidentifikasi reliabilitas dan validitas dengan metode statistik yang lebih sedikit dibandingkan dengan konstruk kovarians. Itulah alasan untuk menggunakan prosedur resampling misalnya bootstrap untuk mendapatkan informasi tentang validitas dan reliabilitas model, ini merupakan kerugian tetapi dengan ukuran sampel yang meningkat, kerugian ini tidak terlihat. SmartPLS dapat menggunakan skala numerik untuk mengidentifikasi hasilnya dengan berbagai variabel, kuasimetrik, ordinal, atau kategorikal ini membuatnya sangat menarik untuk menggunakan metode ini untuk memvalidasi model karena ada fleksibilitas yang besar [20].

### 2.2.9 PLS Algoritma

PLS Algorithm. Disebut juga algoritma standar untuk menghitung komponen (faktor) PLS adalah nonlinear iterative partial least square atau disingkat NIPALS. Algoritma NIPALS merupakan inti paling penting dalam PLS dan mempelajarinya merupakan kunci untuk memahami metode PLS. Ide dasar dalam algoritma ini adalah mengestimasi parameter  $t$  dan  $u$  dengan suatu proses iteratif dari regresi least square [21]. Dengan mengklik *PLS Algorithm*, maka akan terbuka hasil analisa berikut [21]:

- Nilai *path coefficient* atau nilai koefisien jalur antara masing-masing variable eksogen ke variable endogen.
- *Outer loading*, biasa digunakan untuk mengukur apakah indikator benar – benar mampu mewakili variabelnya.
- *Direct effect, indirect effect* dan *total effect*.

- *R Square* dan *R Square Adjusted* untuk mengetahui berapa persen variable eksogen mampu mempengaruhi variable endogen.
- *F square* untuk menghitung besarnya pengaruh antar variabel dengan *Effect Size*.
- *Construct reliability* dan *validity*, untuk uji reliabilitas dan validitas, didalamnya termasuk *Cronbach's Alpha*, *Composite Reliability* dan *Convergent validity*.
- *Discriminant validity*, menampilkan table *fornell larcker criterion*.
- *Collinearity Statistic*, digunakan untuk uji multikolinearitas menggunakan nilai *Variance Inflation Factor (VIF)*.

#### **2.2.10 Structural Equation Modeling (SEM)**

Modeling persamaan struktural, juga disebut SEM, saat ini menjadi alat analisis statistik yang populer. Menurut ahli statistik, SEM digunakan untuk membuat model yang menjelaskan hubungan antar variabel. Permasalahan muncul karena banyaknya variabel yang terkandung dalam variabel laten sehingga sulit untuk diukur. Analisis kovarians struktural, analisis faktor konfirmatori, analisis variabel laten, dan analisis hubungan struktural linier adalah beberapa nama lain dari SEM. Berdasarkan istilah-istilah ini, SEM didefinisikan sebagai tahap pengukuran yang memadukan beberapa teknik dalam menganalisis, mencakup model struktural, analisis faktor, dan analisis jalur[20].

#### **2.2.11 Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)**

Pada *outer model* terdapat beberapa tahap pengujian yaitu: *individual item reliability*, *internal consistency reliability*, *average variance extracted* dan *discriminant validity*. Berikut penjelasannya:

1. Uji *individual item reliability* dilakukan dengan melihat nilai *outer loading* Nilai ini menggambarkan besaran korelasi antara setiap indikator dengan variabelnya. Nilai *outer loading* dapat dikatakan ideal jika diatas 0,7 dan dikeluarkan apabila dibawah 0,5 [22]. Adapun rumus untuk mencari *outer loading* adalah sebagai berikut[23]:

$$r = \frac{n \sum (xy) - (\sum x * \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2] [n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \quad (2.1)$$

Keterangan :

$n$  = jumlah data

$x$  = indikator

$y$  = variabel

2. Uji *internal consistency reliability* dilakukan dengan melihat nilai dari *composite reliability* (CR). *Composite reliability* lebih baik dalam pengukuran *internal consistency* dibandingkan dengan *cronbach's alpha* dalam model SEM, karena *cronbach's alpha* cenderung menafsirkan *construct reliability* lebih rendah dibandingkan dengan *composite reliability*. Nilai *composite reliability* dapat dikatakan diterima jika nilai antara 0,6 – 0,7 dan dapat dikatakan valid bila memiliki nilai antara 0,7 - 0,9 [22]. Adapun rumus untuk mencari nilai *composite reliability* adalah sebagai berikut[23] :

$$CR = \frac{(\sum \lambda_i)^2}{(\sum \lambda_i)^2 + \sum var \varepsilon_i} \quad (2.2)$$

Keterangan :

$\lambda_i$  = *loading factor* pada butir ke  $i$

$Var \varepsilon_i = 1 - \lambda_i^2$

$Var \varepsilon_i = 1 - \lambda_i^2$

3. Uji Average Variance Extracted (AVE). Nilai dari AVE menggambarkan besaran varian variabel manifes yang dapat dimiliki oleh konstruk laten. Fonell dan Larcker menyebutkan bahwa nilai AVE dapat diterima jika minimal 0.5 yang menunjukkan *convegeren validity* yang cukup [22]. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel laten dapat menjelaskan rata-rata lebih dari setengah *variance* dari indikator-indikatornya. Maka dari itu semakin besar varian yang

dimiliki oleh konstruk laten, semakin besar representasi variabel terhadap konstruk tersebut. Adapun rumus untuk average variance extracted (AVE) adalah sebagai berikut[23]:

$$AVE = \frac{\sum \lambda_i^2}{\sum \lambda_i^2 + \sum var \varepsilon_i} \quad (2.3)$$

Keterangan :

$\lambda_i$  = *loading factor* pada butir ke *i*

4. Uji *discriminant validity*. Diskriminan validity terjadi jika dua instrumen yang berbeda mengukur dua konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi. Uji *discriminant validity* dilakukan dengan melihat nilai *cross loading* dan kriteria Fornell-Larcker. Untuk *cross loading*, membandingkan nilai *outer loading* indikator dengan variabelnya dan variabel pada blok lainnya. Jika nilai antara indikator dengan variabelnya lebih tinggi dari korelasi dengan variabel blok lainnya, maka variabel tersebut memprediksi ukuran blok mereka lebih baik dari blok lain. Kemudian pada kriteria Fornell-Larcker, nilai akar AVE tiap konstruk dibandingkan dengan nilai korelasi antara konstruk. Model mempunyai validitas yang cukup jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar dari pada korelasi antara konstruk dalam model[22].

#### 2.2.12 Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Pada model ini terdapat beberapa pengujian yaitu : *path coefficient*,

$R^2$ ,  $f^2$ ,  $Q^2$  Berikut penjelasannya:

1. *Path coefficient* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis atau menggambarkan kekuatan hubungan antar konstruk. *Path coefficient* diuji dengan nilai ambang diatas 0,1 untuk menyatakan bahwa jalur yang dimaksud mempunyai pengaruh di dalam model[22].

Apabila jalur hanya terdiri dari satu variabel eksogen dan satu variabel endogen, maka path coefficient dapat dicari dengan rumus berikut[23] :

$$\rho_{yxn} = r_{yxn} \quad (2.4)$$

Keterangan :

$r_{yxn}$  = koefisien korelasi antar variabel

2.  $R^2$  digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Terdapat tiga klasifikasi batasan nilai  $R^2$  yaitu 0,67 sebagai kuat, 0,33 sebagai moderat dan 0,19 sebagai tingkat varian lemah [22]. Adapun rumus untuk mencari nilai  $R^2$  adalah sebagai berikut[23] :

$$R^2 = (r)^2 \quad (2.5)$$

Keterangan :

$r$  = koefisien korelasi antara variabel

3. Pengujian  $f^2$  pengujian ini dilakukan agar dapat memprediksi pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam struktur model dengan nilai ambang batas akhir sekitar 0,02 untuk pengaruh kecil, 0,15 untuk pengaruh menengah dan 0,35 untuk pengaruh besar[22]. Adapun rumus untuk  $f^2$  adalah sebagai berikut [23]:

$$f^2 = \frac{R^2_{included} - R^2_{excluded}}{1 - R^2_{include}} \quad (2.6)$$

Keterangan :

$R^2_{included}$  = nilai  $R^2$  dari variabel laten endogen yang diperoleh ketika variabel eksogen tersebut dimasukkan dalam model

$R^2_{excluded}$  = nilai  $R^2$  dari variabel laten endogen yang diperoleh ketika variabel eksogen tersebut dikeluarkan dalam model.

4. Pengujian *predictive relevance*  $Q^2$  dengan menggunakan metode *blindfolding*. Pengujian ini dilakukan agar dapat memberikan bukti bahwa variabel tertentu yang digunakan dalam model mempunyai keterkaitan prediktif (*predictive relevance*) dengan variabel lainnya pada model tersebut dengan nilai pengukuran diatas nol[22]. Adapun rumus untuk  $Q^2$  sebagai berikut[23]:

$$Q^2 = \frac{1 - SSE}{SSO} \quad (2.7)$$

Keterangan :

SSE = jumlah sampel \* indikator

SSO = prediksi error

### 2.2.13 Hipotesis

Hipotesis adalah penjelasan tentang hubungan antara variabel independen atau independen dan variabel independen atau dependen yang ingin dipelajari; itu adalah solusi sementara untuk masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang harus dirumuskan atas dasar logika, ilmu pengetahuan dan penelitian terdahulu pada bidang tema yang sama atau relative. Berdasarkan arah distribusi data, hipotesis dapat dibedakan menjadi dua[24]:

1. Hipotesis terarah (Directional Hypothesis) mengarah pada sudut pandang positif ataupun negative.
2. Hipotesis tidak terarah (Non Directional Hypothesis) mengarah kemana saja atau belum ditentukan.

Penyusunan hipotesis pada penelitian ini didapatkan dari penelitian-penelitian sebelumnya dijelaskan seperti dibawah ini:

Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto membuktikan hasil bahwa variabel *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*[7]. Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto

membuktikan variabel *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*[7]. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahendra & Affandy dan Iriani diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa variabel *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*[7]. Hubungan antara *Facilitating Conditions* dengan *Use Behavior* Vankatesh dkk. menunjukkan bahwa *facilitating conditions* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*, tetapi berpengaruh positif terhadap *use behavior* dengan efek yang lebih kuat untuk pekerja yang usianya lebih tua dengan pengalaman yang semakin meningkat[7]. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azis & Kamal diperoleh hasil yang dapat diamati bahwa variabel *Facilitating Conditions* mempengaruhi *Behavioral Intention* dengan positif[8]. Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto membuktikan hasil bahwa variabel *Hedonic Motivation* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*[7]. Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto membuktikan variabel *Habit* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*[7]. Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto membuktikan variabel *Habit* berpengaruh positif terhadap *Use Behavior*[7]. Hasil penelitian yang dilakukan Sutanto membuktikan variabel *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavior*[7].

Pengujian hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji *t-statistic* dengan metode *bootsrapping*, dimana dalam penelitian ini menggunakan uji *two-tailed* dengan nilai tingkat signifikansi. Adapun besaran tingkat signifikansi yang belakangan ini dipakai untuk uji *two-tailed* yaitu 1,65 (tingkat signifikan 10%), 1,96 (tingkat signifikan 5%) dan 2,57 (tingkat signifikan 1%). Dimana dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% karena memberikan keseimbangan antara presisi dan reliabilitas. Nilai T-statistic digunakan untuk menguji hipotesis-hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian dapat diterima jika nilai *T-statistic* lebih besar dari tingkat signifikansi yang digunakan[22].

Adapun rumus untuk mencari T-statistic yaitu sebagai berikut [23]:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s / \sqrt{n}} \quad (2.8)$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata hasil pengambilan data

$\mu_0$  = nilai yang dihipotesiskan

s = standar deviasi sampel

n = jumlah sampel