

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka berisi mengenai referensi terbaru, relevan dan juga asli dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan kerangka pemikiran atau konsep yang akan dilakukan oleh penelitian sekarang. Berikut Table 2.1 yang menunjukkan penelitian sebelumnya .

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti (Tahun)	Masalah	Metode	Hasil
1.	Penggunaan <i>Technology Acceptance Model</i> (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan <i>E-Money</i> Pada Mahasiswa Universitas Telkom [11].	Wahyuni Nur Syahril dan Brady Rikumahu (2019)	<i>E-money</i> merupakan alat pembayaran non-tunai yang relatif masih baru. Meski terbilang baru penggunaan <i>e-money</i> dari tahun 2009-2018 dilihat dari jumlah instrumen, volume dan nilai <i>e-money</i> rata-rata mengalami kenaikan.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian adalah mahasiswa dari Universitas Telkom dan dalam penelitian menggunakan dasar teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).	Hasil dari penelitian pada uji hipotesis secara parsial (Uji t), faktor <i>perceived usefulness</i> (X1) memiliki pengaruh yang cukup signifikan paling tinggi diantara faktor lain terhadap <i>behavioral intention to use</i> (Y).

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti (Tahun)	Masalah	Metode	Hasil
2.	<i>Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi Belanja Online XYZ</i> [14].	Andre Mayjeksan dan Desi Pibriana (2020)	PT. XYZ merupakan salah satu perusahaan yang berada di Sumatera Selatan yang dalam operasionalnya sudah memanfaatkan teknologi untuk penjualan barang secara <i>online</i> . Oleh karena itu diperlukannya sebuah metode untuk melihat penerimaan pengguna dari teknologi terhadap aplikasi PT.XYZ.	Pada penelitian ini pengambilan data dilakukan secara membagikan kuesioner kepada pengguna dari sistem aplikasi belanja <i>online</i> XYZ dan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> digunakan untuk mengetahui tingkat dari penerimaan pengguna.	Hasil akhir penelitian adalah persepsi kemudahan dalam penggunaan aplikasi berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan pengguna dengan hasil nilai t-statistik paling tinggi yaitu 25,504.
3.	<i>Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink</i> [15].	Agus Mulyanto, Sumarsono, Thaqibul Fikri Niyartama dan Annisa Khodista Syaka (2020)	Sistem aplikasi MasjidLink merupakan sistem informasi manajemen masjid yang berbasis android. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor penerimaan takmir dalam penggunaan aplikasi MasjidLink.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan alat ukur menggunakan kuesioner dan penelitian menggunakan instrumen pendekatan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .	Hasil yang diperoleh adalah takmir masjid setuju dengan kemudaaan penggunaan aplikasi berpengaruh mengenai penerimaan aplikasi masjidLink dengan hasil presentase 73.68%.

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti (Tahun)	Masalah	Metode	Hasil
4.	Analisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan <i>e-commerce</i> : Studi kasus di Shopee Indonesia [16].	Ricky Andi Kurniawan, Mikhael Chendra, Kelvin Kelvin, Kevin Anderson dan Wahyu Yudianto (2021)	Shopee mengalami peningkatan untuk jumlah kunjungan pada setiap kuartal di tahun 2020. Perlu dilihat faktor apa yang membuat peningkatan jumlah kunjungan pada aplikasi Shopee.	Penelitian ini menggunakan <i>cluser</i> dan <i>stratified disproportional sampling</i> yang digunakan sebagai metode sampel untuk pengguna shopee di Kota Batam dengan instrumen penelitian menggunakan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .	Kepercayaan dalam melakukan transaksi dapat berpengaruh terhadap keputusan minat penggunaan aplikasi Shopee dan faktor kemudahan penggunaan, persediaan fitur aplikasi, risiko dalam transaksi tidak berpengaruh terhadap keputusan.
5.	Analisis <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> Pada Penggunaan Finance Tecnology “Dana” [17].	Fidina Puti Kawitan (2021)	Dana merupakan digital wallet yang menduduki posisi ke-4 sebagai dompet digital dengan pengguna terbanyak pada awal peluncurannya. Penelitian ini akan menganalisis mengenai tingkat penerimaan aplikasi dana tersebut.	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik sampling menggunakan <i>purposive sampling</i> serta menggunakan instrumen <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .	Hasil akhir penelitian adalah <i>perceived usefulness</i> dan <i>perceived ease of use</i> pada aplikasi Dana dapat meningkatkan <i>intention to use</i> .

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Definisi *New Media*

New media adalah media baru yang dikembangkan dari media yang sebelumnya digunakan terlebih dahulu oleh manusia. Karakter dari *new media* yang berupa bentuk digital akan membantu untuk bertukar informasi agar lebih mudah dan bisa membantu untuk memudahkan dalam berbagai kegiatan lainnya [18].

Komputer digunakan oleh *new media* untuk menggabungkan komunikasi sesama manusia, penggunaan komputer untuk *new media* karena adanya perkembangan teknologi komunikasi yang terus berkembang selama otak manusia masih berfikir. Internet merupakan *new media* yang merupakan gabungan dari beberapa hal antara film, televisi dan radio sehingga internet disebut sebagai konvergensi media [19].

McQuial mengidentifikasi 5 kategori utama dari adanya *new media* yang sama-sama memiliki persamaan dengan saluran tertentu dan kurang lebih dapat dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten dan konteks :

1. Media komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication media*) yang meliputi telepon serta surat elektronik (terutama yang digunakan untuk pekerjaan, tetapi semakin bersifat *personal*)
2. Media permainan interaktif (*interactive play media*) terutama media berbasis komputer dan *video game*, ditambah dengan peralatan realitas *virtual*.
3. Media pencarian informasi (*information search media*). Media Ini merupakan kategori yang luas, tetapi yang merupakan contoh paling penting adalah internet (*world wide web*) yang dianggap sebagai perpustakaan serta sumber untuk mencari data yang aktualitas, ukuran dan aksesibilitasnya belum pernah ada sebelumnya.
4. Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*). Penggunaan internet untuk berbagi serta dapat digunakan untuk bertukar informasi, gagasan, dan pengalaman yang dirasakan serta untuk mengembangkan hubungan pribadi yang aktif (yang diperantarai komputer) merupakan

kategori khusus dari media partisipasi kolektif, yang termasuk kelompok kategori ini adalah adanya situs jaring sosial.

5. Substitusi media penyiaran (*substitution of broadcasting media*). Hal utama dari media ini adalah digunakan untuk menerima atau mengunduh hal-hal yang sebelumnya telah diunggah dengan menggunakan metode lain yang serupa [20].

New media dapat dimanfaatkan untuk beberapa aspek kehidupan, berikut merupakan beberapa manfaat dari adanya *new media*

1. Informasi

Fungsi utama dari media adalah untuk mengirim dan berbagi sebuah informasi. Informasi merupakan sebuah pengetahuan dan pengetahuan merupakan kekuatan, maka *new media* menawarkan sebuah opini serta fakta yang dapat dipercaya dan tepat waktu untuk berbagai situasi serta peristiwa kepada masyarakat sebagai aspek yang informatif. Informasi yang dibagikan dengan *new media* dapat bersifat objektif, opini, primer, subyektif serta sekunder. Fungsi informatif dari media massa memberikan kemungkinan kepada kalangan masyarakat agar dapat mengetahui apa saja yang sedang terjadi maupun yang telah terjadi di sekitar mereka serta dapat menemukan kebenaran yang sesungguhnya. Penyebaran informasi tersebut disebarkan sebagian besar berita disiarkan melalui radio, acara TV dan berita pada surat kabar atau berita pada majalah.

2. Pendidikan

New media dapat membagikan informasi serta pendidikan yang berbeda-beda pada semua tingkatan di kalangan masyarakat. *New media* mencoba untuk mendidik masyarakat secara langsung maupun melakukan pendidikan tidak langsung dengan menggunakan macam-macam bentuk konten. Misal, pada pendekatan secara langsung adalah dengan adanya pendidikan jarak jauh. Sedangkan pendekatan secara tidak langsung contohnya adalah drama, documenter dan masih banyak

program lainnya. Negara berkembang memanfaatkan *new media* sebagai alat yang efektif untuk menyadarkan masyarakat secara luas.

3. Hiburan

Hiburan merupakan fungsi lain dari *new media* yang paling jelas serta merupakan fungsi yang paling sering digunakan di kalangan masyarakat. Sebenarnya hiburan merupakan satu dari beberapa pertunjukan yang dapat memberikan rasa senang sebagai penghibur terhadap orang lain. Fungsi media sebagai hiburan adalah dengan membagikan konten yang berupa hiburan kepada kalangan masyarakat melalui sarana majalah, hiburan pada koran, acara televisi, radio dan media *online* yang menawarkan film, cerita, komik, dan serial untuk menghibur masyarakat. Contoh lain yang dapat membuat waktu luang masyarakat dapat menjadi lebih menyenangkan adalah berita, *review* film, seni dan *fashion*.

4. Persuasi

Persuasi merupakan fungsi media yang dapat mempengaruhi pikiran dari setiap orang yang melihat maupun mendengarnya. Media massa dapat mempengaruhi pikiran orang dengan menggunakan berbagai cara mengingat konten yang dihasilkan oleh media dapat membangun pendapat serta menerapkan dalam pikiran publik yang dapat mempengaruhi perubahan suara, mengubah tindak dan sikap perilaku moderat dengan menggunakan pengaruh dari artikel, komentar dan lain-lain. Media massa dapat meyakinkan kalangan masyarakat meski ada kalangan yang tidak mengetahui mengenai apa yang sedang dibicarakan, banyak dari masyarakat menjadi terpengaruh ataupun menjadi termotivasi secara tidak sadar begitu melihatnya. Salah satu contoh yang dirancang untuk membujuk masyarakat adalah dengan adanya iklan.

5. Pengawasan

Pengawasan menunjukkan observasi untuk mengamati kegiatan yang dilakukan masyarakat secara dekat. Fungsi pengawasan adalah untuk mengamati lebih dekat secara terus menerus mengenai kegiatan

yang dilakukan masyarakat serta memberikan peringatan terhadap tindakan yang dilakukan jika dapat membahayakan dan dapat memprediksi hal besar yang mungkin akan terjadi di masa mendatang untuk meminimalisir resiko yang di akibatkan. Media massa juga dapat memberi informasi mengenai perbuatan yang tidak seharusnya terjadi di kalangan sosial kepada pihak yang berwajib sehingga dapat mencegah hal yang tidak diinginkan terjadi di lingkungan sosial masyarakat dan dapat digunakan juga untuk menginformasikan berbagai ancaman yang terjadi.

6. Sosialisasi

Fungsi ini merupakan transmisi budaya sedangkan media dapat digunakan untuk mensosialisasikan kepada orang lain, terutama kepada pendatang baru dan anak-anak. Sosialisasi merupakan proses yang terjadi di kalangan masyarakat yang dapat memberitahu untuk berperilaku agar dapat diterima oleh masyarakat luas ataupun diterima dalam budaya. Pada proses ini, masyarakat mengetahui mengenai bagaimana menjadi anggota di kalangan masyarakat. Proses dari fungsi media untuk sosialisasi dapat membantu untuk membangun tindak sikap dan keyakinan pada kalangan masyarakat yang mana pada proses sosialisasi dapat mengikat dan mendekatkan masyarakat menjadi satu kesatuan [21].

2.2.2 Video on Demand (VoD)

Video on Demand sebagai tanda dari fleksibilitas dan juga penyesuaian sebagai kebutuhan berdasarkan kriteria tertentu dengan layanan konten. Layanan dari VOD adalah sebuah sistem untuk penyampaian konten *video* yang dilakukan secara *online*. Berbeda dari televisi konvensional yang dalam penayangan kontennya dilakukan secara terjadwal. Dalam *Video on Demand* sebaliknya, penonton dapat memilih serta menikmati konten yang diinginkan tanpa terbatas oleh waktu melalui perangkat apapun secara *online*. Layanan

VOD adalah layanan *streaming* film yang bersifat non-berbayar dan berbayar [22].

Dasar dari konsep VOD adalah penyimpanan konten atau program yang kemudian dikirim kepada penonton ketika penonton memintanya. Penyimpanan VOD merupakan server yang tersentralisasi menggunakan perangkat untuk dapat mengirim konten secara bersamaan kepada para penonton, VOD dapat menggunakan penyimpanan lain yang terhubung ke semua jaringan. VOD membatasi distribusinya dengan perangkat untuk menyimpan konten tiap penonton pada *set top box* masing-masing [23].

Sistem VOD dapat membuat penonton memilih dan menonton *video* yang akan dikunjungi dalam jaringan yang merupakan bagian sistem interaktif. Pada penggunaannya VOD dapat melakukan proses unduh ataupun menonton *live*. Sistem VOD memungkinkan penonton melakukan kontrol penuh seperti mempercepat, menghentikan, memperlambat *video* dan lain-lain [24].

2.2.3 WeTV

WeTV merupakan aplikasi milik Tencent. Tencent merupakan perusahaan multifungsional yang berasal dari negara China yang sudah didirikan oleh MA Huateng (Pony Ma) dan juga Xu Chenye (Daniel Xu) sejak November tahun 1998. Tencent telah mengularkan berbagai produk serta layanan secara global seperti *video game*, WeChat, Weixin dan juga Tencent Video yang berubah nama menjadi WeTV. WeTV hadir di Indonesia sejak tahun 2019 dan pada tahun 2021 WeTV merupakan perusahaan *Over The Top* (OTT) termuda di Indonesia. WeTV menyediakan berbagai macam film, *series* dan sinetron dari berbagai macam negara yang dilengkapi dengan terjemah bahasa. WeTV memiliki beberapa konten WeTV Originals yang sudah tayang diantaranya Layangan Putus, Teluk Alaska, Little Mom Imperfect The Series, dll [25].

WeTV dapat diunduh dari perangkat aplikasi *mobile Android* maupun IOS. Pada WeTV terdapat dua jenis cara berlangganan yaitu dengan menjadi

anggota VIP atau Reguler (gratis). Perbedaan antara cara berlangganan terletak pada jadwal tayang yang diakses, dimana untuk anggota VIP dapat akses menonton *video* beberapa episode lebih awal dari anggota reguler dan dapat mengakses konten eksklusif yang dihadirkan oleh WeTV. Biaya berlangganan anggota VIP WeTV lebih murah dibandingkan dengan platform *Over The Top* (OTT) yang lain, mulai dari 15 ribu untuk satu bulan pengguna aplikasi WeTV bisa berlangganan menjadi anggota VIP [26].

2.2.4 Skala Likert

Skala likert merupakan skala psikometrik yang paling umum digunakan dalam kuesioner untuk riset berupa survei [27]. Skala likert terdapat kategori sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Dalam menentukan persetujuan dari pertanyaan yang diajukan di kuesioner yang ditanggapi dengan memilih salah satu dari lima kategori yang tersedia.

Tabel 2. 2 Jenis skala likert [28].

Positif		Negatif	
Sangat tidak setuju	1	Sangat setuju	1
Tidak setuju	2	Setuju	2
Netral	3	Netral	3
Setuju	4	Tidak setuju	4
Sangat setuju	5	Sangat tidak setuju	5

Tabel 2.2 menunjukkan penilaian pada skala Likert, pernyataan pada kuesioner yang bersifat positif pada kategori sangat setuju (SS) memiliki bobot skor yang tertinggi dan untuk kategori sangat tidak setuju (STS) memiliki bobot skor yang terendah sedangkan untuk pernyataan yang bersifat negatif pada kategori skor sangat setuju (SS) memiliki bobot skor yang terendah dan untuk kategori sangat tidak setuju memiliki bobot skor tertinggi. Skor atau pembobotan dari kategori pada setiap pernyataan yang bersifat positif dan negatif sangat tergantung dari distribusi jawaban kuesioner [28].

2.2.5 Rumus Slovin

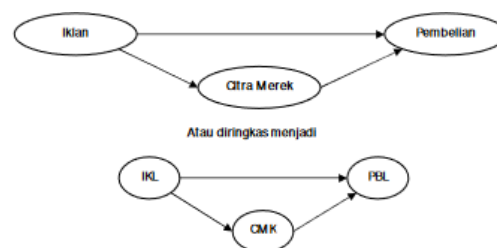
Tahun 1960 merupakan pertama kalinya rumus slovin diperkenalkan oleh Slovin. Rumus slovin merupakan rumus atau formula yang dipergunakan untuk perhitungan menentukan sampel minimal apabila tidak diketahui pasti jumlah perilaku dari populasinya. Rumus slovin digunakan untuk penelitian survei yang biasanya sampel berjumlah sangat besar sehingga dengan menggunakan rumus solvin akan mendapatkan jumlah sampel dengan jumlah yang relatif sedikit tetapi telah mewakili semua populasi [29].

2.2.6 Partial Least Square dengan Structural Equation Modeling (PLS-SEM)

PLS-SEM merupakan jenis tipe data SEM (*Structural Equation Modeling*) yang dikembangkan oleh Wordl (1980). PLS-SEM bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hubungan prediktif antar konstruk dengan melihat apakah terdapat hubungan atau tidak dari antar konstruk tersebut [30]. Terdapat tiga komponen dari PLS-SEM, yaitu:

1. Model struktural (*Inner Model*)

Model struktural merupakan komponen dari PLS-SEM yang didalamnya memiliki hubungan antar variabel laten yang terbentuk berdasarkan substansi teori. Gambar 2. 1 merupakan contoh dari *inner model* PLS-SEM.

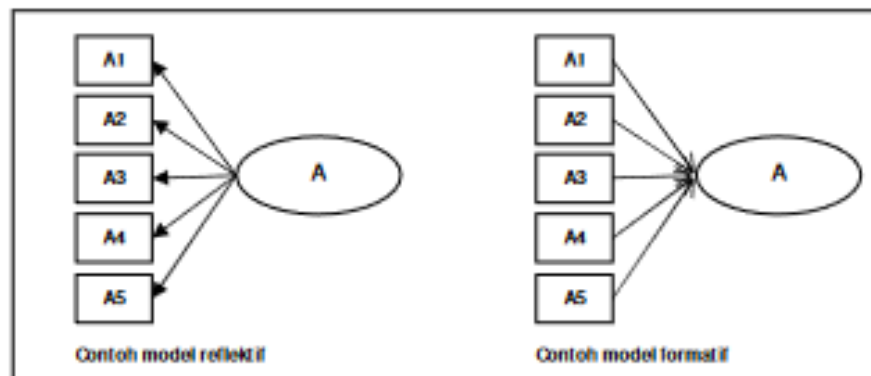


Gambar 2. 1 Contoh dari inner model PLS-SEM [31].

2. Model pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran merupakan komponen PLS-SEM yang didalamnya menggambarkan hubungan yang dimiliki antar variabel laten dengan variabel manifestnya (indikator). Dua Jenis yang terdapat dari model pada *outer model* yaitu model indikator formatif serta model indikator reflektif. Model indikator formatif mengasumsikan bahwa variabel manifest dipengaruhi oleh variabel laten dengan arah panah mengalir dari variabel manifest menuju variabel laten, sedangkan model indikator reflektif terjadi apabila variabel laten mempengaruhi variabel manifest.

1. Model indikator formatif : arah panah berawal dari indikator → variabel laten.
2. Model indikator reflektif : arah panah berawal dari variabel laten → indikator. Gambar 2.2 merupakan contoh dari *outer model* dalam PLS-SEM.



Gambar 2. 2 Contoh outer model dalam PLS-SEM [31].

3. Skema pembobotan (*Weight Relation*)

Weight relation merupakan ciri khusus dari PLS-SEM. Skor pada *weight relation* menunjukkan bahwa hubungan nilai varian antar indikator-indikator dengan variabel latennya [32].

2.2.7 SmartPLS

SmartPLS merupakan *software* yang dikembangkan sebagai proyek di Institute of Operation Management and Organization (School of Business)

University of Hamburg, Jerman. SmartPLS merupakan salah satu program *component-based SEM* atau *variance-based SEM* yang digunakan untuk menganalisis mengenai sebuah data. SmartPLS dapat digunakan untuk analisis dalam berbagai jenis riset ilmiah [33].

SmartPLS (*Smart Partial Least Square*) merupakan *software* statistik yang bertujuan untuk melakukan pengujian hubungan yang dimiliki antara variabel dengan variabel latent ataupun dengan variabel indikatornya. SmartPLS dianjurkan digunakan pada saat menggunakan data jumlah sampel yang sedikit tapi model yang dibangun cukup kompleks. Kelebihan SmartPLS adalah mudah untuk digunakan dan mampu mengelola data model SEM formatif maupun reflektif, akan tetapi SmartPLS dikhususkan untuk penelitian dengan data SEM sampel kecil jadi kurang dianjurkan untuk mengolah data penelitian dengan sampel besar [34].

2.2.8 Analisis Penilaian SmartPLS

Data PLS-SEM dievaluasi dengan menggunakan model pengukuran (*Outer Model*) dan mode struktural (*Inner Model*) untuk menilai validitas dan reliabilitas model penelitian [33].

2.2.8.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran digunakan untuk pengujian validitas konstruk dan pengujian reliabilitas. Pengujian validitas konstruk terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan, validitas konvergen dilihat dari nilai *loading factor* dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) sedangkan validitas diskriminan dilihat dari nilai *cross loadings* dan nilai akar kuadrat AVE (*Average Variance Extracted*). Pengujian reliabilitas dilihat dari nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*, akan tetapi karena nilai pada *cronbach's alpha* untuk pengujian validitas konstruk bernilai rendah maka disarankan untuk pengujian reliabilitas menggunakan *composite reliability* [33].

A. Validitas Konvergen

1. *Loading Factor*

Loading Factor menjelaskan tingkat hubungan yang dimiliki variabel indikator dengan variabel latennya [35]. Nilai *loading factor* dikatakan sangat kuat apabila memiliki nilai $> 0,7$ dan dikatakan cukup apabila memiliki nilai antara $0,5 - 0,6$. Semakin tinggi nilai yang didapatkan dari pengujian *outer loadings* maka semakin tinggi pula nilai dari peranan *loading factor* dalam menginterpretasikan matrik faktor [36].

2. AVE (*Average Variance Extracted*)

AVE (*Average Variance Extracted*) menggambarkan nilai dari besaran *variance* yang mampu dijelaskan oleh item-item dibandingkan dengan *variance* yang disebabkan oleh *error* pengukurannya. Nilai AVE (*Average Variance Extracted*) dikatakan baik untuk menjelaskan validitas konvergen yang baik apabila AVE (*Average Variance Extracted*) bernilai $> 0,5$ [37].

B. Validitas Diskriminan

1. *Cross Loadings*

Nilai *Cross Loadings* digunakan untuk mengetahui nilai validitas diskriminan. Indikator dapat dinyatakan sebagai validitas diskriminan apabila nilai dari *Cross Loadings* indikator pada variabelnya lebih besar daripada nilai indikator pada variabel lainnya [36].

2. Nilai Akar AVE (*Average Variance Extracted*)

Nilai dari pengujian *Fornell-Larcker Criterion* juga dapat digunakan untuk mengetahui nilai validitas diskriminan. *Fornell-Larcker Criterion* (nilai akar AVE (*Average Variance Extracted*)) adalah membandingkan

nilai akar kuadrat dari AVE (*Average Variance Extracted*) dari tiap variabel di mana nilai dari variabel yang sama harus lebih besar dan nilai variabel antar konstruk dengan nilai variabel yang sama $> 0,7$, selain itu untuk perhitungan *Fornell-Larcker Criterion* nilai dari AVE (*Average Variance Extracted*) harus $> 0,5$ [38].

C. Uji Reliabilitas

Tahapan pengujian Reliabilitas terdiri dari pengujian *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*, tapi karena pengujian reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* bernilai rendah dan disarankan menggunakan *Composite Reliability* maka disarankan menggunakan pengujian *Composite Reliability* untuk mendapatkan reliabilitas suatu konstruk [33].

Composite Reliability digunakan untuk menguji reliabilitas dari suatu variabel. digunakan untuk Nilai *Composite Reliability* dapat di katakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila bernilai $> 0,7$ [39].

2.2.8.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural bertujuan untuk memprediksi serta menggambarkan hubungan yang dimiliki oleh antar variabel. Model struktural memiliki tahapan tahapan pengujian *Path Coefficient*, *Coefficient of Determination (R^2)*, *T-test (T-statistic)*, *Effect Size (f^2)*, *Predictive Relevance (Q^2)* dan *Relative Impact (q^2)* [40].

A. *Path Coefficient*

Pengujian *Path Coefficient* merupakan pengujian untuk melihat hubungan signifikansi antar *variable*, pengujian *Path Coefficient* dikatakan ideal atau signifikan dan memiliki hubungan variabel yang berpengaruh dalam model penelitian apabila pengujian dari *Path Coefficient* bernilai $> 0,1$ [40].

B. *Coefficient of Determination (R^2)*

Coefficient of Determination (R^2) merupakan ukuran suatu nilai yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Model dikatakan baik (kuat) apabila R^2 bernilai 0,67, model dikatakan moderate (sedang) apabila R^2 bernilai 0,33 dan model dikatakan lemah (buruk) apabila nilai R^2 0,19 [40].

C. *T-test* (*T-statistic*)

T-test digunakan untuk menguji hipotesis suatu penelitian. *T-test* diperoleh dengan metode *Boostrapping* menggunakan uji two-tailed dengan tingkat signifikansi 5% dan nilai pengujian *T-test* diterima apabila nilai pengujian $> 1,98$ [40].

$$t = (\alpha; (df = n - k)) \quad (2.1)$$

α = Taraf signifikan

n = Jumlah responden

k = Jumlah variabel

df = Derajat bebas

D. *Effect Size* (f^2)

Pengujian *Effect Size* (f^2) merupakan pengujian untuk mengetahui pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam suatu model penelitian.

Rumus *Effect Size* (f^2)

$$f^2 = \frac{R^2 \text{ include} - R^2 \text{ exclude}}{1 - R^2 \text{ include}} \quad (2.2)$$

Keterangan :

f^2 = *Effect Size*

$R^2 \text{ include}$ = Nilai R^2 ketika variabel konstruk eksogen dimasukkan ke dalam model penelitian

$R^2 \text{ exclude}$ = Nilai R^2 ketika variabel konstruk eksogen dikeluarkan dari model penelitian

Nilai dari pengujian *Effect Size* (f^2) dikatakan kecil apabila memiliki nilai 0,02, *Effect Size* (f^2) dikatakan menengah apabila memiliki nilai 0,15 dan *Effect Size* (f^2) dikatakan memiliki nilai yang besar apabila memiliki nilai 0,35 [40].

E. *Predictive Relevance* (Q^2)

Pengujian *Predictive Relevance* merupakan pengujian untuk membuktikan kaitan prediktif variabel tertentu dengan variabel lainnya dalam suatu model penelitian. Ambang batas untuk pengujian *Predictive Relevance* dikatakan prediktif apabila memiliki nilai di atas nol [40].

F. *Relative Impact* (q^2)

Relative Impact (q^2) digunakan untuk mengukur dampak relatif pada keterkaitan prediktif sebuah variabel tertentu pada variabel lainnya dalam suatu model penelitian.

Rumus *Relative Impact* (q^2) :

$$q^2 = \frac{Q^2 \text{ include} - Q^2 \text{ exclude}}{1 - Q^2 \text{ include}} \quad 2.3$$

Keterangan :

q^2 = *Relative Impact*

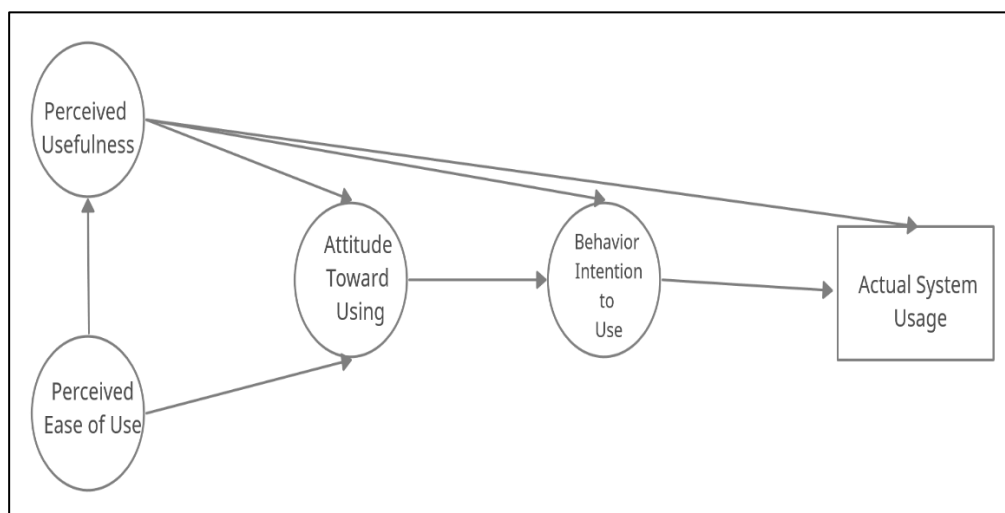
$Q^2 \text{ include}$ = Nilai Q^2 ketika variabel konstruk eksogen dimasukkan ke dalam model penelitian

$Q^2 \text{ exclude}$ = Nilai Q^2 ketika variabel konstruk eksogen dikeluarkan dari model penelitian

Pengujian *Relative Impact* (q^2) dikatakan kecil apabila memiliki nilai 0,02, *Relative Impact* (q^2) dikatakan menengah apabila memiliki nilai 0,15 dan *Relative Impact* (q^2) dikatakan memiliki besar apabila memiliki nilai 0,35 [40].

2.2.9 Technology Acceptance Model (TAM)

TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan model penerapan teknologi yang diadopsi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan pada tahun 1975 oleh Fishbein dan Ajzen untuk melihat tingkat penggunaan responden untuk perilaku penerimaan teknologi pada bidang informasi. Tahun 1986 Davis mengembangkan metode TAM melalui adopsi TRA. TAM adalah salah satu dari jenis teori pendekatan perilaku (*behavioral theory*) untuk mengkaji proses penerimaan teknologi informasi yang banyak digunakan [41]. TAM memiliki tujuan untuk menentukan penerimaan pengguna terhadap suatu sistem informasi atau teknologi [42].



Gambar 2. 3 Technology Acceptance Model Davis 1986 [43].

Gambar 2.3 menggambarkan mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis 1986 memiliki beberapa variabel yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, *Intention to Use* dan *Actual System Use*. Berikut adalah penjelasan mengenai

variabel pada *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis 1986 :

1. *Perceived Ease of Use*

Variabel ini mendefinisikan mengenai sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan sistem tidak akan membutuhkan banyak usaha dalam artian sistem dapat dengan mudah untuk digunakan. Jika pengguna merasa sistem mudah untuk digunakan maka dari pengguna akan menggunakannya tetapi jika dari pengguna merasa bahwa penggunaan sistem tidak mudah maka pengguna tidak akan menggunakan sistem tersebut. *Perceived Ease of Use* dapat diartikan bahwa kemudahan penggunaan sistem akan mengurangi usaha dari pengguna untuk mempelajari sistem.

2. *Perceived Usefulness*

Variabel ini mendefinisikan mengenai sejauh mana dari pengguna percaya bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan pekerjaannya. Pengguna akan menggunakan suatu sistem apabila pengguna merasa akan mendapatkan manfaat dalam penggunaannya tetapi sebaliknya pengguna tidak akan menggunakan sistem apabila pengguna merasa tidak mendapatkan manfaat dalam penggunaannya. Umumnya pengguna akan menggunakan sistem apabila sistem tersebut akan membantu dan memudahkan pekerjaan serta dapat memberikan keuntungan untuk pengguna [44].

3. *Attitude Toward Using*

Variabel ini menjelaskan sebagai sikap dari pengguna terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penolakan atau penerimaan sebagai dampak yang diberikan apabila pengguna menggunakan sistem tersebut. Variabel *Attitude Toward Using* mendefinisikan mengenai sikap pengguna

yang merupakan bentuk evaluasi terhadap perilaku penggunaan sistem [45].

4. *Intention to Use*

Intention to Use merupakan minat atau niat dari pengguna untuk menggunakan suatu sistem. Minat berhubungan dengan tindakan atau perilaku dalam penggunaan sistem, akan tetapi niat dapat berubah mengikuti waktu. Semakin lebar jarak waktu maka akan semakin memungkinkan untuk terjadi perubahan-perubahan terhadap minat pengguna. Tingkat penggunaan sistem dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna, apabila pengguna ada keinginan untuk tetap menggunakan dan memotivasi pengguna lainnya.

5. *Actual System Use*

Actual System Use dikonsepsikan untuk mengukur frekuensi dan durasi waktu pengguna dalam penggunaan suatu sistem. Setiap pengguna akan merasakan puas dalam penggunaan sistem apabila mereka yakin bahwa sistem mudah untuk digunakan serta dapat meningkatkan produktivitas yang tercermin dari kondisi nyata pengguna. *Actual System Use* diukur berdasarkan frekuensi dan waktu penggunaan yang berulang dan sering [46].