

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini disusun dengan mengaitkan beberapa jurnal dan karya ilmiah sebelumnya. Penelitian yang dilakukan menggunakan sebelas sumber jurnal diantaranya tujuh jurnal nasional dan empat jurnal internasional. Peneliti mendeskripsikan sepuluh penelitian sebelumnya dengan menggunakan metode 3C2S (*Comparing, Contrasting, Criticize, Synthesize, Summarize*) untuk melakukan perbandingan agar mengetahui garis besar dari masing-masing jurnal tersebut. Berikut ini merupakan kesepuluh jurnal tersebut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	<i>Mobile payments adoption by US consumers: an extended TAM</i> [10].	Menggabungkan metode tam dengan variabel eksternal <i>MP Privacy</i> , <i>new technology</i> , dan <i>MP Self- efficacy</i> , <i>anxiety</i> sebagai faktor yang mempengaruhi pembayaran <i>tap-and-go</i> [10]	Membahas mengenai pendorong dan hambatan mengenai adopsi <i>mobile payments</i> oleh konsumen AS [10].	Ppenelitian ini hanya menggunakan satu universitas saja [10], penelitian berikutnya dapat menambah responden dari universitas lain.	Penelitian menggunakan metode TAM yang diperpanjang dengan menambah 3 variabel eksternal [10].	Penelitian ini menunjukkan bahwa varibael <i>MP-Self-efficacy</i> dan <i>MP Privacy</i> mempengaruhi variabel pada TAM [10].

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
2	<i>Perceived Usability Evaluation of Microsoft Teams as an Online Learning Platform During COVID-19 using System Usability Scale and Technology Acceptance Model in India</i> [12].	Menggabungkan metode SUS dengan TAM untuk evaluasi kegunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> [12].	Membahas mengenai perbedaan terhadap persepsi kegunaan dalam menggunakan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> melalui <i>smartphone</i> vs <i>desktop</i> [12].	Pada penelitian ini tidak menyebutkan dari mana saja asal responden para tidak ditunjukkan kerangka penelitiannya [12].	Pada penelitian ini menggunakan metode SUS bertujuan untuk mengetahui evaluasi kegunaan aplikasi dan metode TAM bertujuan untuk mengetahui kegunaan yang dirasakan pengguna [12].	Penelitian ini menghasilkan bahwa skor pada SUS dan TAM menunjukkan kemungkinan untuk merekomendasikan serta keseluruhan pengalaman setelah menggunakan <i>Microsoft Teams</i> [12].
3.	Analisis Penerimaan Digital Teknologi Pada <i>E-Museum</i> Simvoni	Melakukan penelitian dalam memanfaatkan model guna menentukan aspek-aspek pada	Penelitian dilakukan untuk melihat faktor penerimaan pada penggunaan	Penelitian ini tidak dijelaskan berapa banyak responden yang digunakan untuk mengisi	Penelitian ini menggunakan TAM dengan variabel yang dianalisis diantaranya <i>PU</i> ,	Penelitian ini menghasilkan bahwa <i>user experience</i> memberikan efek yang positif

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) [13].	Gen Z dalam penerimaan teknologi SIMVONI yang baru [13].	aplikasi di kota jawa timur [13],	kuesioner, hanya menjelaskan cara untuk mendapatkan responden saja [13]	<i>PEOU, SN, PE, UE,</i> dan <i>ITU</i> yang digunakan untuk analisis faktor penerimaan aplikasi [13].	terhadap penerimaan aplikasi SIMVONI dikarenakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel <i>UX</i> memiliki nilai paling besar. Sehingga dapat membentuk suatu sikap penerimaan yang positif [13].
4.	Analisis Penerimaan Sistem <i>E-Personal</i> Di Bbvet Maros Dengan Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) [14].	mengkaji penerimaan pengguna terhadap sistem pencatatan dan pelaporan COVID-19 yang menggunakan aplikasi Silacak di UPT Puskesmas Cipadung Kota	Penelitian ini memiliki tujuan melihat seberapa besar penerimaan pada penggunaan sistem informasi Silacak pada UTP Puskesmas Cipadaung, Bandung [14], sedangkan	Pada penelitian ini hanya menggunakan 48 responden yang disurvei, jumlah yang masih sedikit yang mana membuat penelitian tersebut tidak secara akurat mencerminkan	Penelitian ini menggunakan TAM dengan dua kriteria diantaranya <i>PU</i> dan <i>PEOU</i> . Data yang didapatkan melalui wawancara dan observasi tersusun [14].	Hasil menunjukkan bahwa penerimaan terhadap penggunaan aplikasi Silacak sudah cukup baik karena lebih banyak indikator yang sudah terpenuhi [14].

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		Bandung dengan menggunakan model TAM[14].	penelitian nantinya akan di lakukan di ITTP.	status objek penelitian yang diteliti. Kajian hanya melihat elemen-elemen yang dapat mempengaruhi adopsi E-Personal di Unit Pelaksana Teknis. [14].		
5.	Evaluasi Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Keperawatan Di Rs Jiwa Grhasia Daerah Istimewa Yogyakarta [11].	Melakukan penelitian dengan tujuan menilai penggunaan, memeriksa aspek-aspek yang mempengaruhi pengguna, dan membuat saran untuk pengembangan dan peningkatan SIMKEP	Penelitian dilakukan untuk melihat evaluasi penggunaan aplikasi, menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam penggunaan aplikasi dan memberikan rekomendasi penyempurnaan dan	Penelitian ini hanya memberikan penjelasan singkat terhadap variabel yang digunakan pada penelitian [11].	Penelitian menggunakan model TAM dan pengambilam sampel menggunakan Teknik <i>total sampling</i> Pengambilan sampel menggunakan <i>total sampling</i> dengan menggunakan 13 variabel [11].	Penelitian ini menegaskan bahwa beberapa faktor yang dapat memberikan pengaruh pada penerimaan pengguna yaitu terletak pada variabel <i>result demonstrability</i> terhadap <i>PU</i> dan faktor yang mempengaruhi <i>PEOU</i> yaitu <i>SI</i> , <i>SD</i> ,

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		menggunakan model TAM [11].	pengembangkan aplikasi di Rs Jiwa Grhasia [11], sedangkan penelitian nantinya akan dilakukan di ITTP.			dan <i>TM</i> . Faktor eksternal tersebut sangat penting untuk mendukung keberhasilan suatu penggunaan system [11].
6.	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan <i>Shopeepay</i> Dengan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> [15].	Melakukan penelitian dengan model dalam menganalisis aspek perilaku yang mempengaruhi pemanfaatan fitur <i>ShopeePay</i> [15].	Penelitian dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh pada pemanfaatan <i>ShopeePay</i> [15],	Pada penelitian ini hanya menggunakan sampel 180 dan penyebaran belum dilakukan secara merata [15].	Penelitian ini menggunakan metode TAM yang menggunakan 4 variabel. Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil yang lebih signifikan yaitu dengan menambahkan variabel seperti <i>trust</i> , <i>perceived risk</i> , dan <i>perceived security</i> [15].	Penelitian ini menghasilkan bahwa kemudahan yang dirasakna pengguna tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku pengguna pada saat menggunakan aplikasi <i>ShopeePay</i> [15].

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
7.	Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa Terhadap Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Sebagai Media Perkuliahan Menggunakan Metode TAM [16].	Melakukan penelitian dengan metode TAM untuk menganalisis faktor tingkat penerimaan aplikasi <i>Zoom Cloud</i> [16].	Penelitian ini dilakukan untuk pengukuran tingkat penerimaan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan perkuliahan[16], sedangkan penelitian nantinya akan dilakukan di ITTP.	Pada penelitian ini tidak dijelaskan lebih spesifik objeknya, pada variabel belum ada penjelasan mengenai pengertian dan kegunaannya [16].	Penelitian ini menggunakan metode TAM dengan 3 variabel, selanjutnya dapat menambahkan variabel agar hasil yang didapatkan lebih signifikan [16].	Penelitian ini menjelaskan bahwa persepsi seseorang dalam penggunaan aplikasi dapat meningkatkan kinerja memiliki pengaruh dalam menjelaskan penerimaan terhadap aplikasi <i>zoom</i> sebagai media pembelajaran [16].
8.	Pengukuran Penerimaan Teknologi Dan Pengaruh Kualitas <i>E-Learning</i> Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pada Perguruan	Melakukan penelitian dengan metode TAM dan <i>Webqual</i> untuk mengetahui efektifitas dan kemudahan dalam penggunaan <i>e-learning</i> [17].	Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kriteria keberhasilan akseptabilitas <i>e-learning</i> di Universitas Negeri Surabaya, serta pengaruh kualitas <i>e-</i>	Pada penelitian ini tidak menyebutkan jumlah responden, tidak dijelaskan lebih rinci mengenai variabel yang digunakan [17].	Penelitian ini menggunakan metode gabungan dan <i>Webqual</i> namun dalam penerapannya banyak hipotesis yang ditolak, selanjutnya dapat menggunakan	Penelitian ini menghasilkan bahwa faktor yang memberikan pengaruh pada penerimaan <i>e-learning</i> di Universitas Negeri Surabaya yaitu faktor kualitas sistem, informasi

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Tinggi Menggunakan Metode TAM Dan <i>Webqual</i> [17].		<i>learning</i> terhadap efikasi dan kegunaan.		metode yang lebih selaras [17].	layanan, dan kemudahan penggunaan aplikasi [17].
9.	Evaluasi Penggunaan Sistem Informasi Akademik Politeknik Negeri [18].	Melakukan penelitian dengan metode TAM untuk mengevaluasi penggunaan sistem informasi akademik (SISAK) [18].	Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi prosedur administrasi yang didukung oleh sistem informasi Politeknik Negeri Sriwijaya (SISAK) (kegunaan, kemudahan, dan ketersediaan jaringan) [18].	Pada penelitian tidak disebutkan jumlah responden serta dalam pengambilan data tidak disebutkan caranya [18].	Penelitian ini menggunakan model TAM dalam mengukur faktor-faktor penerimaan pada sebuah aplikasi namun dalam beberapa variabel masih belum memiliki pengaruh terhadap satu sama lain [18].	Hasil penelitian menyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki akses mudah ke SISAK Polsri lebih cenderung menggunakan teknologi, yang dipengaruhi oleh variabel <i>perceived availability</i> [18].

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>Student acceptance of virtual laboratory and practical work: An extension of the technology acceptance model</i> [19].	Melakukan penelitian dengan model TAM untuk memahami faktor-faktor penerimaan penggunaan aplikasi [19].	Penelitian ini dilakukan bertujuan memahami faktor rendahnya penerimaan dan niat pada penggunaan aplikasi perpustakaan seluler (MLA) Bernama INSIGNIA ILS di Universitas SOMSATS Pakistan [19]	Pada penelitian penerimaan siswa dari laboratorium <i>virtual</i> yang ditujukan untuk mengevaluasi pengalaman siswa tetapi evaluasi yang dilakukan hanya pada beberapa variabel saja [19].	Untuk memastikan niat pengguna dalam menggunakan program, penelitian ini menerapkan pendekatan TAM dengan menggunakan 8 variabel yang sejalan dengan tujuan penelitian [19].	Penelitian ini menghasilkan bahwa dalam penerimaan MLA dipengaruhi beberapa faktor diantaranya kebiasaan, <i>SQ</i> , <i>PEOU</i> , dan <i>PU</i> penting dalam penggunaan MLA untuk pengembangan aplikasi [19]
10.	<i>Application of Technology Acceptance Model (TAM) Towards Online Learning</i>	Penelitian dilakukan dengan metode TAM yang bertujuan mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat memberikan	Penelitian dilakukan untuk menentukan variabel yang mempengaruhi penggunaan <i>platform</i> baru	Pada kerangka konseptual belum ada penjelasan mengenai variabel-variabelnya, dan penelitian ini	Pada penelitian ini sudah menggunakan metode yang selaras dengan tujuan penelitian sehingga	Penelitian ini menghasilkan bahwa faktor perilaku penerimaan terhadap pembelajaran

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>During Covid-19 Pandemic: Accounting Students Perspective</i> [20].	pengaruh pada proses pembelajaran <i>online</i> [20].	oleh mahasiswa untuk pembelajaran <i>online</i> di UTAR Malaysia [20], sedangkan penelitian nantinya yang akan dilakukan adalah di ITTP Purwokerto, Indonesia.	hanya berfokus pada universitas swasta dan mahasiswa akuntansi saja [20].	memberikan hasil dalam mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan perilaku belajar <i>online</i> [20].	<i>online</i> dipengaruhi oleh manfaat dan kemudahan yang dirasakan pengguna [20].

Berdasarkan studi literatur sebagai acuan dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa ketika melakukan penelitian yang ditujukan untuk menganalisis macam-macam faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi informasi, dapat digunakan metode yang disebut TAM, yang meliputi variabel inti - *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral use intention*, dan *actual system use*. Selain itu, Beberapa perbedaan yang muncul pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini yakni penggunaan berbagai objek penelitian pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang menggabungkan metode seperti *System usability scale* atau menggabungkan beberapa variabel *external* lainnya. Karakteristik tersebut yang membedakan penelitian saat ini dari penelitian sebelumnya.

Alasan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan model TAM dengan melakukan penambahan variabel *external*, karena pada beberapa penelitian terdahulu penambahan variabel eksternal pada penelitian terdahulu memberikan pengaruh secara

signifikan para variabel inti TAM dalam penerimaan penggunaan suatu teknologi. Selain itu penelitian ini cocok menggunakan model karena menjadi model yang banyak dipergunakan dalam menganalisis dan menjelaskan faktor-faktor penerimaan pengguna dari penggunaan suatu teknologi.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Analisis

Pengertian analisis merupakan proses membedah keseluruhan menjadi bagian-bagian komponennya untuk memahami struktur, tujuan, dan hubungannya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik komponen, hubungan pada masing masing komponen, dan peran masing-masing komponen dalam keseluruhan yang terstruktur. Analisis nalisis juga termasuk memecahkan masalah atau membedah masalah menjadi komponen yang lebih kecil dan lebih tepat. Kesimpulannya bahwa analisis adalah suatu teknik untuk membedah suatu keseluruhan atau suatu unit menjadi bagian-bagian penyusunannya, menentukan indikator setiap bagian, keterkaitan antar bagian, dan tujuan keseluruhan dari setiap *unit* [21].

2.2.2 Penerimaan Pengguna

Penerimaan pengguna adalah suatu konsep yang digunakan untuk menggambarkan keinginan sekelompok orang untuk menggunakan teknologi untuk membantu pekerjaan penggunanya. Sejauh mana teknologi informasi yang ditujukan untuk membantu aktivitas penggunanya digunakan sebagai bukti akan hal tersebut. Rendahnya tingkat penerimaan penggunaan merupakan masalah mendasar bagi keberhasilan penerapan dari suatu sistem informasi baru. Penerimaan penggunaan dianggap sebagai salah satu standar utama untuk menentukan kesuksesan suatu proyek sistem informasi. Semakin besar tingkat penerimaan pada sebuah teknologi baru maka, semakin besar tingkat penerimaan penggunaan individu untuk menggunakan waktu mereka dalam menggunakan teknologi tersebut [22].

2.2.3 Aplikasi

Definisi aplikasi merupakan sebuah *software* yang dibuat untuk membantu kebutuhan atas beberapa aktivitas penggunanya. Selain itu, pengertian aplikasi merupakan suatu program yang didalamnya berisikan instruksi yang berfungsi melakukan pengolahan data dengan menciptakan sistem atau program agar data dapat diolah. Uraian diatas dapat diartikan bahwa aplikasi merupakan sebuah program yang siap digunakan berbentuk perangkat

lunak atau *software* yang beroperasi pada sebuah sistem memiliki fungsi bertujuan untuk membantu atau meringankan pekerjaan yang dilakukan oleh penggunanya [23].

2.2.4 Aplikasi *Microsoft Teams*

Microsoft Teams adalah wadah *digital* komunikasi dan kooperasi *digital* tersistem yang menyatukan alat untuk mengadakan rapat, konferensi video, dan penyimpanan *file* serta menyediakan akses mudah bagi penggunanya karena saling terhubung dengan rangkaian produk pada *Microsoft 365*. Pengguna dapat membuat kelas *virtual* dan mengelola kelas tersebut seperti kelas nyata karena didalam kelas pengguna dapat berinteraksi antara pengguna dengan pengguna lainnya. Interaksi dapat dilakukan melalui pertemuan kelas secara *online*, *chat*, *posting*, penilaian *online*. *Microsoft Teams* memberikan jaminan keamanan data pada pengguna aplikasinya [4].

2.2.5 Video Conferencing

Video conferencing atau disebut juga dengan konferensi video merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna dapat mengadakan pertemuan tatap muka antara satu pengguna dengan pengguna lainnya pada lokasi yang berbeda melalui perangkat mereka masing-masing. Aplikasi konferensi video dapat digunakan para pekerja untuk rapat, pelajar untuk pertemuan belajar secara *online*, dan untuk panggilan *video group* sehari-hari. Beberapa aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan konferensi video diantaranya *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan *Microsoft Teams* dengan fitur yang hampir sama. Penggunaan konferensi video semakin berkembang pesat selama pandemi *covid-19* salah satunya digunakan untuk media pembelajaran [24].

Pembelajaran menggunakan konferensi video dapat menggantikan proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui tatap muka dikelas menjadi kegiatan *daring* menggunakan aplikasi yang terhubung ke dalam jaringan internet. Pengajar dan pelajar dapat berinteraksi melalui teknologi pembelajaran meskipun tidak berada dalam ruangan yang sama. Hadirnya teknologi *video*

conference dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sebab pengajar dapat berperan serta langsung dalam mengajar peserta didik [25].

2.2.6 TAM (*Technology Acceptance Model*)

Technology Acceptance Model yakni sebuah model yang dicetuskan oleh Fred Davis tahun 1986. Model ini didasarkan pada *Theory of Reasoned Action* (TRA) dengan tujuan untuk menjabarkan karakteristik pengguna dan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi. TAM menjadi model yang banyak dipakai dalam menganalisis faktor yang memberikan pengaruh terhadap penerimaan penggunaan sebuah teknologi [26].

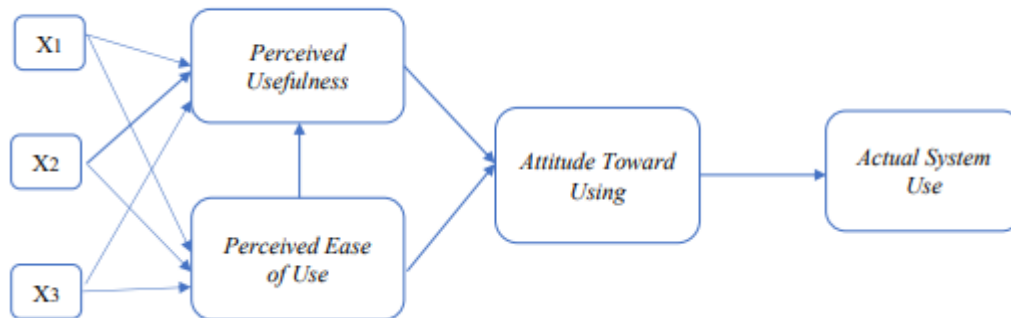
Model terdiri dari lima variabel yakni variabel eksternal diwakili dengan ($X1$, $X2$, $X3$) serta variabel inti meliputi *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, dan *actual system use*. *Attitude Toward Using* (ATU) menjadi penentu utama pengguna akan benar-benar menggunakan atau menolak sistem tersebut [27].

Variabel *attitude toward using* dianggap dapat dipengaruhi oleh 2 individual yang menjadi sumber utama pada model yakni *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang dirasakan, karena kemudahan penggunaan yang dirasakan maka dapat memiliki pengaruh terhadap kebermanfaatan penggunaan yang dialami penggunaan suatu teknologi [27].

Perceived usefulness dapat dilihat sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa mengadopsi sistem yang digunakannya dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya atau sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan menghemat waktu dan usaha mereka. Alhasil kedua keyakinan persepsi tersebut dihipotesiskan secara langsung dipengaruhi oleh variabel *external* yang diwakili oleh ($X1, X2, X3$) [27].

Seiring waktu model berkembang menjadi model terkemuka dalam menjelaskan dan memprediksi pengguna dalam penggunaan suatu sistem. Model TAM telah menjadi sangat populer sehingga telah dikutip di sebagian besar penelitian yang berhubungan dengan penerimaan penggunaan sebuah teknologi [26]. Kesederhanaan dan kemampuan model tersebut mampu

menjelaskan keterkaitan antara sebab dan akibat menjadikan model ini alasan terbaik untuk digunakan [16]. Berikut ini adalah gambar model TAM [27]:



Gambar 2. 1 Model TAM [27]

Berdasarkan pada kerangka diatas, sistem alternatif direpresentasikan menggunakan variabel eksternal yaitu ($X1$, $X2$, $X3$). Variabel *attitude toward using* terhadap suatu sistem dihipotesiskan menjadi penentu utama individu dalam penggunaan sebuah teknologi apakah individu tersebut benar – benar menggunakannya atau tidak. Pada gilirannya, variabel *attitude toward using* dipengaruhi oleh dua keyakinan utama yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, dimana kemudahan yang dialami pengguna memiliki efek kasual terhadap kebermanfaatan yang dirasakan pengguna. Variabel eksternal secara langsung dapat mempengaruhi variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dan tidak memberikan efek langsung pada variabel *attitude toward using* serta *actual system use* [27].

2.2.6.1 Perceived Usefulness (Persepsi Kebermanfaatan Penggunaan)

Definisi *perceived usefulness* merupakan persepsi dimana individu meyakini bahwa sebuah teknologi yang digunakan dapat mengoptimalkan performa penggunanya. Individu memiliki kepercayaan bahwa menggunakan sistem akan membantu pengguna bekerja lebih baik. Artinya bahwa penerimaan dan penggunaan teknologi informasi yang baik oleh individu dapat membantu mereka meningkatkan kinerja dan prestasi kerja para penggunanya. Hal ini karena teknologi informasi dapat membantu individu memperoleh informasi dan melakukan tugas dengan lebih efisien dan efektif [27].

2.2.6.2 Perceived Ease of Use (Persepsi Kemudahan Penggunaan)

Definisi *perceived ease of use* yakni persepsi individu memiliki kepercayaan untuk meyakinkan bahwa pengguna memiliki *selfbelief* atau percaya diri dalam menggunakan sistem teknologi informasi dan tidak merepotkan saat digunakan. Persepsi kemudahan mengacu pada tingkat di mana individu merasa bebas dari usaha atau kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut, individu merasakan *free of effort* atau terbebas dari usaha [27]. Semakin mudah seseorang merasa dalam menggunakan suatu teknologi, maka semakin besar kemungkinan mereka akan terus menggunakannya.

2.2.6.3 Attitude Toward Using (Sikap Terhadap Penggunaan)

Definisi *attitude toward using* suatu sistem yaitu suatu perasaan positif ataupun negatif yang dirasakan individu jika harus melakukan sesuatu yang akan diputuskan. Apabila individu memiliki tanggapan perilaku yang positif pada penggunaan suatu sistem teknologi informasi baru, maka dapat diartikan bahwa orang tersebut memiliki minat untuk mencoba dan menggunakan teknologi baru tersebut, kemudian individu akan memiliki niat untuk menggunakannya [9]. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan dan produktivitas individu dalam menggunakan sistem tersebut. Namun, jika individu memiliki tanggapan perilaku yang negatif, individu mungkin merasa tidak nyaman, kurang percaya diri, atau bahkan menolak untuk menggunakan sistem tersebut [9].

Selain itu, *attitude toward using* merupakan sikap individu terhadap penggunaan sistem yang berupa akseptasi (*acceptance*) dan antipati (*rejection*) akibat apabila seseorang mempergunakan atau memanfaatkan sebuah teknologi dalam membantu meringankan pekerjaannya. Sikap mendefinisikan seseorang dalam menerima suatu teknologi informasi, dimana perilaku menyatakan yang disukai dan yang tidak disukai, meliputi 3 unsur yakni cara pandang (*cognitive*), efektif (*affective*), dan *behavioral components* [28].

2.2.6.4 Actual System Use (Penggunaan Sistem Secara Nyata)

Definisi *Actual system use* merupakan suatu konsep yang mengukur tingkat penggunaan sistem teknologi informasi dalam situasi nyata, Hal ini dapat diikuti dengan mengukur frekuensi dan jangka waktu penggunaan sistem

tersebut oleh pengguna. Setiap individu akan merasakan kepuasan dalam menggunakan sebuah sistem, apabila pengguna merasakan keyakinan bahwa saat menggunakan sistem tersebut memberikan kemudahan dan membantu mengoptimalkan produktivitasnya yang digambarkan dalam kondisi *actual system* [28].

2.2.6.5 External variable: Self Efficacy (Efikasi Diri)

Definisi *self-efficacy* merujuk pada kalimat “penilaian seseorang dari kemampuan mereka untuk mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai jenis kinerja yang ditunjuk” [10]. Selain itu, efikasi diri merupakan penilaian kecakapan individu dalam menggunakan sebuah teknologi informasi untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas tertentu. Jika dikaitkan dengan penelitian maka dapat diartikan bahwa bagaimana seorang individu dapat menyelesaikan penggunaan dari aplikasi *Microsoft Teams* yang digunakan untuk media pembelajaran oleh mahasiswa [29].

2.2.7 Uji Validitas

Pegujian validitas adalah proses yang digunakan untuk mengukur kecermatan suatu instrument dalam mengukur konstruk yang diharapkan. Sejaht mana instrumen dapat secara akurat mengukur hal yang dirancang untuk dinilai dikenal sebagai validitas. Kemampuan instrumen untuk mengukur konstruk yang dimaksudkan ditingkatkan dengan validitasnya yang meningkat. Validitas yang tinggi berarti instrumen tersebut dapat mengukur gagasan atau variabel untuk membuat penilaian yang baik. Pentingnya pengujian validitas dilakukan agar dapat memastikan bahwa pertanyaan yang diberikan menghasilkan data yang *valid* dan tidak menyimpang dari gambaran variabel yang digunakan dalam penelitian [30]. Uji validitas terbagi menjadi dua tahapan diantaranya uji validitas konvergen (*convergent validity*) dan uji validitas diskriminan (*discriminant validity*).

2.2.7.1 Uji validitas konvergen (*convergent validity*)

Uji validitas konvergen berfungsi untuk mengevaluasi validitas suatu instrumen pengukur atau tes. Uji ini dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran dari instrumen pengukur atau tes yang diuji dengan instrumen

pengukur atau tes yang sudah teruji kevalidannya untuk mengukur variabel yang sama [31]. Uji validitas konvergen dapat dilakukan menggunakan perhitungan *Average Variance Extracted (AVE)* serta *outer loading*. Rumus *AVE* yakni perhitungan yang dipergunakan untuk mengukur tingkat validitas konstruk dalam penelitian. Rumus *AVE* dihitung dengan menghitung varian yang dihasilkan dari indikator konstruk dan dibandingkan dengan varian kesalahan yang terkait dengan indikator tersebut. *Outer loading* adalah suatu ukuran yang menunjukkan seberapa besar korelasi sebuah indikator dengan variabel laten dalam analisis faktor. *Outer loading* yang tinggi menunjukkan bahwa indikator tersebut kuat terkait dengan variabel laten, sedangkan *outer loading* yang rendah menunjukkan bahwa indikator tersebut lemah terkait dengan variabel laten. Nilai *AVE* dikatakan baik apabila menghasilkan nilai *convergent validity* minimal 0,5, atau 50%, sedangkan nilai *outer loading* dikatakan dapat memenuhi *convergent validity* apabila nilai yang dihasilkan sebesar $> 0,7$ [32]. Berikut ini merupakan rumus dari perhitungan *AVE*:

$$AVE = \frac{\sum_{i=1}^n \lambda_i^2}{n} \quad (2.1)$$

Keterangan:

AVE : Nilai rata-rata persentase varian yang diekstrak dari beberapa variabel laten yang diestimasi melalui loading standarisasi indikator pada proses iterasi algoritma dalam PLS.

i : Jumlah indikator pada variabel

n : Jumlah banyak sampel

2.2.7.2 Uji validitas diskriminan (*discriminant validity*)

Uji *discriminant validity* untuk menguji apakah indikator-indikator suatu konstruk tidak berkorelasi tinggi dengan indikator dari konstruk lain. Pengujian *discriminant validity* dapat dinilai berdasarkan *forrell-larcker criterion* dan *cross loading*. Perhitungan *forrell-larcker criterion*, *discriminant validity* dapat dinyatakan baik apabila akar dari *AVE* pada konstruk yang lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi konstruk dengan variabel lainnya. Perhitungan *cross loading* dinyatakan baik apabila

menghasilkan nilai indikator yang lebih besar dari setiap konstraknya dibandingkan dengan indikator pada konstruk lainnya [31].

2.2.8 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas yakni proses untuk mengukur konsistensi atau ketepatan dari suatu instrumen pengukuran. Hal ini menunjukkan bahwa jika dilakukan pengukuran berulang dengan alat ukur yang sama untuk indikasi yang sama, akan selalu menghasilkan temuan yang sama dan konsisten. Ketika alat pengukur secara konsisten menghasilkan hasil yang sama setelah beberapa pengukuran, dikatakan dapat dipercaya. Keandalan yang tinggi berarti bahwa alat pengukur dapat diandalkan dan hasilnya dianggap konsisten [30].

Kuesioner dikatakan *reliable* apabila respon yang diterima dari responded secara umum konsisten. Hasil dari suatu analisis data hanya bisa diterima sebagai valid dan dapat dipercaya apabila instrumen pengukur (seperti kuesioner) memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Perhitungan reliabilitas hanya dapat dilakukan apabila pada kuesioner yang digunakan *valid*. Maka diperlukan perhitungan validitas terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke dalam perhitungan reliabilitas, jika pernyataan yang terdapat pada kuesioner tidak kuat, mengakibatkan hasil yang diperoleh tidak akan konsisten dan pengujian reliabilitas tidak perlu dilanjutkan [30]. Validitas harus dikur dan diterima dengan baik, sebelum melakukan perhitungan reliabilitas, jika pernyataan pada kuesioner yang dihasilkan tidak *valid*, pengujian reliabilitas tidak perlu dilanjutkan karena hasil yang diperoleh tidak akan dapat diandalkan [30]. *Composite reliability* dapat digunakan untuk melakukan pengujian reliabilitas [33].

Composite reliability adalah suatu pengukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa *reliable* sekumpulan indikator digunakan untuk mengukur suatu konstruk atau variabel. Agar menghasilkan nilai yang baik, maka setiap variabel harus menghasilkan nilai *composite reliability* yaitu $> 0,7$. Namun jika *composite reliability* bernilai $< 0,7$ maka diindikasikan bahwa sekumpulan indikator tersebut tidak cukup *reliabel* dan mungkin perlu diperbaiki atau diganti dengan

indikator yang lebih baik [34]. Berikut ini merupakan rumus perhitungan pada *composite reliability* [35]:

a. *Composite reliability* [35]

$$P_c = \frac{(\sum \lambda_i)^2 \text{var } F}{(\sum \lambda_i)^2 \text{var } F + \sum \Theta_{ii}} \quad (2.2)$$

Keterangan:

λ_i = *factor loading*

F = *factor variance*

Θ_{ii} = *error variance*

2.2.9 Struktural Model (*Inner Model*)

Model struktural merupakan sebuah model yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausal antara variabel laten. Model struktural membantu dalam mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang tidak langsung terukur, sehingga dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan hubungan kompleks di antara variabel-variabel tersebut [31]. Evaluasi model struktural pada SEM dengan PLS dilakukan dengan melakukan uji *R-squared* (R^2) dan uji *Q-Square* (Q^2) melalui estimasi koefisien jalur. Uji *R-squared* bertujuan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen, jika *R-square* menghasilkan nilai sebesar 0.67 maka menunjukkan bahwa model kuat, sebesar 0.33 menunjukkan bahwa model moderat, dan sebesar 0.19 menunjukkan bahwa model dikategorikan lemah [36]. Uji *Q-Square* (Q^2) merupakan pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel laten independen (bebas) memiliki relevansi prediktif terhadap variabel laten dependen yang dipengaruhi untuk menunjukkan seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan dengan menggunakan prosedur *blindfolding* dengan melihat pada nilai *Q-Square*, jika nilai yang dihasilkan > 0 maka dikatakan memiliki nilai observasi yang baik, sedangkan jika nilai yang dihasilkan < 0 maka dikatakan nilai observasi tidak baik [37].

2.2.10 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang menyatakan bahwa suatu dugaan terhadap sesuatu adalah benar. Hipotesis nol dan hipotesis alternatif dalam pengujian merupakan dua hipotesis yang saling negasi atau merupakan dua kemungkinan yang tidak dapat diterima secara bersamaan. Kesimpulannya bahwa rumusan hipotesis menyebabkan salah satunya bernilai benar dan hipotesis lainnya bernilai salah. Penentuan hipotesis nol dan hipotesis alternatif merupakan salah satu Langkah yang sangat penting [38].

Hipotesis nol (H_0) adalah pernyataan sementara yang akan diuji dan umumnya menyatakan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai spesifik. Hipotesis nol biasanya dinyatakan dengan kalimat “tidak adanya perbedaan”. Hipotesis alternatif (H_1) merupakan pernyataan sementara yang mengacu pada parameter populasi sama dengan yang dipergunakan dalam hipotesis nol. Umumnya, hipotesis menyatakan bahwa nilai parameter populasi berbeda dari nilai yang dijelaskan dalam hipotesis nol [38].

2.2.11 Uji Hipotesis

Prosedur statistik yang disebut sebagai pengujian hipotesis berusaha untuk memilih antara dua hipotesis yang berlawanan. Pengujian hipotesis salah satu langkah pengambilan keputusan yang paling umum untuk digunakan dalam analisis statistik. Walaupun secara rinci pengujian hipotesis berbeda-beda pada satu kondisidengan kondisi lainnya, namun proses umum pada pengujian hipotesis tetap sama. Proses umumnya meliputi konsep skor-z, probabilitas, dan distribusi sampel yang digunakan untuk membentuk suatu prosedur statistika yang baru yakni uji hipotesis [38].

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *path coefficient* dan *p-values*. *Path coefficient* digunakan dalam menunjukkan arah kaitan antar variabel, yaitu apakah hubungan tersebut positif atau negatif. Nilai *path coefficient* yang positif menunjukkan bahwa adanya kenaikan pada variabel independen akan mengakibatkan kenaikan pada variabel dependen, sedangkan nilai *path coefficient* yang negatif menunjukkan bahwa kenaikan pada variabel independen akan mengakibatkan penurunan pada variabel dependen. Apabila

nilai *path coefficient* berada pada rentang angka 0 sampai 1 maka hipotesis dinyatakan positif, jika nilai *path coefficient* berada pada rentang nilai -1 sampai 0 maka hipotesis dinyatakan negatif [39]. *P-values* berguna untuk menentukan secara signifikan hasil uji perhitungan yang dilakukan. Apabila nilai yang dihasilkan berada pada $p < 0,05$, maka hipotesis nol ditarakan diterima, sebab adanya pengaruh signifikan antara satu variabel dengan variabel lainnya secara signifikan, apabila nilai *p-values* yang dihasilkan $p > 0,05$, maka hipotesis nol dinyatakan ditolak, sebab variabel satu dengan variabel lainnya tidak saling berpengaruh [39].

2.2.12 PLS-SEM

Teknik analisis multivariat yang disebut *SEM* (*Structural Equation Modeling*) digunakan untuk menyelidiki keterkaitan hubungan kompleks antara variabel laten dan variabel terukur [40]. Salah satu metode pada *SEM* yaitu *Partial Least Square (PLS)*[41]. *PLS* yaitu metode *SEM* yang berfokus pada prediksi yang digunakan dalam penelitian eksplorasi dan pendukung. *PLS-SEM* (*Partial Least Square – Structural Equation Modelling*) atau pemodelan persamaan struktural kuadrat parsial, adalah alat yang tepat untuk membuat prediksi dan menciptakan ide-ide baru. *PLS-SEM* merupakan kombinasi dari *PLS* dan *SEM*, menggabungkan kelebihan dari kedua metode tersebut. *PLS-SEM* dianggap lebih fleksibel dari pada *SEM* dalam menangani masalah yang tidak memenuhi asumsi klasik dan analisis regresi [41].

PLS-SEM dapat bekerja secara efektif dengan rentang ukuran sampel yang lebih luas, model yang lebih rumit, dan asumsi data yang tidak terlalu dibatasi. Itu juga dapat menawarkan jawaban untuk berbagai masalah yang lebih luas. *PLS-SEM* memberikan hasil yang dapat diterima dalam model pengukuran[42]. Aplikasi *Smart PLS* (*Smart Partial Least Square*) bertujuan untuk mengevaluasi variabel laten dan variabel indikator yang dapat digunakan untuk pengolahan data di *PLS-SEM*. Penggunaan *Smart PLS* dianjurkan ketika penelitian yang dilakukan terdapat keterbatasan dalam jumlah sampel tetapi model yang dibangun cukup kompleks[43].

2.2.13 *Simple Random Sampling*

Simple Random Sampling adalah sebuah metode setiap unit dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel, sehingga memastikan representatifitas dari populasi. *Simple random sampling* yakni metode *sampling* yang paling sederhana dan paling sering digunakan, sampel ini diambil dengan cara acak dari populasi tanpa memperhatikan karakteristik tertentu dari anggota populasi [44]. *Random sampling* adalah metode yang efektif jika populasinya terdaftar lengkap, sehingga anggota populasinya memiliki kemungkinan yang sama untuk dipilih menjadi sampel [44].

Pengambilan sampel secara *random* terkadang masih menghasilkan nilai berbeda yang tampak sistematis. Hasilnya, *random sampling* dapat digunakan berulang kali untuk mendapatkan hasil estimasi parameter yang presisi dan reliabel [44]. *Random sampling* biasa digunakan jika populasinya bersifat homogen atau tidak ada kelompok-kelompok tertentu dalam populasi yang diperhatikan dalam pengambilan sampel. Pengambilan sampel ini dapat dilakukan secara acak dengan menentukan individu sampel yang akan digunakan secara *random* agar mewakili populasi secara keseluruhan [45].

2.2.14 **Kuesioner**

Metode pengumpulan data yang paling sering digunakan adalah kuesioner. Metode ini menggunakan konsep yang menanyakan atau membuat pernyataan yang harus diisi oleh responden. Pihak yang bermaksud mengumpulkan data atau mempelajari pandangan responden dengan maksud atau tujuan tertentu kemudian menilai tanggapan kuesioner yang telah terkumpul. Melalui kuesioner pihak yang bertujuan dapat mengetahui dan mempelajari respon yang diberikan oleh responden dan mengukur opini, preferensi, atau perilaku responden terkait topik yang diukur. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk mengukur tingkat opini dan persepsi seseorang terhadap suatu pernyataan. *Skala Likert* yang memberikan nilai pada setiap skala dalam penggunaannya memudahkan untuk mengambil keputusan setelah

mengisi kuesioner [46]. Berikut ini merupakan tabel instrumen kuesioner penelitian pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Instrumen Penelitian

Variabel	Kode	Pertanyaan	Referensi
<i>Self-efficacy</i> (Efikasi Diri)	<i>SE 1</i>	Akan mudah bagi saya mempelajari cara menggunakan (aplikasi) untuk proses pembelajaran	[10]
	<i>SE 2</i>	Sangat mudah mempelajari cara menggunakan (aplikasi) untuk proses pembelajaran	[10]
	<i>SE 3</i>	Saya yakin bahwa saya dapat mengetahui cara menggunakan (aplikasi) untuk proses pembelajaran	[10]
<i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan Penggunaan)	<i>PEOU 1</i>	Saya menemukan (aplikasi) tidak rumit untuk digunakan	[27]
	<i>PEOU 2</i>	Belajar mengoperasikan (aplikasi) mudah bagi saya	[27]
	<i>PEOU 3</i>	Berinteraksi dengan (aplikasi) tidak membuat saya frustrasi	[27]
	<i>PEOU 4</i>	Saya merasa mudah untuk membuat (aplikasi) melakukan apa yang saya inginkan	[27]

Variabel	Kode	Pertanyaan	Referensi
	<i>PEOU 5</i>	(Aplikasi) merupakan aplikasi yang tidak kaku dan fleksibel untuk digunakan	[27]
	<i>PEOU 6</i>	Mudah bagi saya untuk mengingat bagaimana mengerjakan tugas menggunakan (aplikasi)	[27]
	<i>PEOU 7</i>	Menggunakan (aplikasi) tidak membutuhkan banyak usaha mental	[27]
	<i>PEOU 8</i>	Interaksi antara saya dengan (aplikasi) jelas dan dapat dimengerti	[27]
	<i>PEOU 9</i>	Saya tidak merasa butuh banyak usaha untuk ahli dalam menggunakan (aplikasi)	[27]
	<i>PEOU 10</i>	Secara keseluruhan, menurut saya (aplikasi) mudah digunakan	[27]
<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kebermanfaatan Pengguna n)	<i>PU 1</i>	Menggunakan (aplikasi) meningkatkan kualitas pembelajaran yang saya lakukan	[27]
	<i>PU 2</i>	Menggunakan (aplikasi) memberi saya kendali besar atas proses pembelajaran saya	[27]
<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kebermanfaatan)	<i>PU 1</i>	Menggunakan (aplikasi) meningkatkan kualitas pembelajaran yang saya lakukan	[27]
	<i>PU 2</i>	Menggunakan (aplikasi) memberi saya kendali besar atas proses pembelajaran saya	[27]

Variabel	Kode	Pertanyaan	Referensi
Penggunaan)	PU 3	(aplikasi) memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat	[27]
	PU 4	(aplikasi) mendukung aspek penting dari proses pembelajaran saya	[27]
	PU 5	Menggunakan (aplikasi) meningkatkan produktivitas saya	[27]
	PU 6	Menggunakan (aplikasi) dapat meningkatkan kinerja saya	[27]
	PU 7	Menggunakan (aplikasi) memungkinkan saya menyelesaikan lebih banyak pekerjaan dari pada yang mungkin dilakukan	[27]
	PU 8	Menggunakan (aplikasi) meningkatkan keefektifan saya dalam proses pembelajaran	[27]
	PU 9	Menggunakan (aplikasi) memudahkan saya dalam melakukan pembelajaran	[27]
	PU 10	Secara keseluruhan saya menemukan (aplikasi) berguna dalam proses pembelajaran saya	[27]
Attitude Toward Using (Sikap Terhadap Penggunaan)	ATU 1	(Aplikasi) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik	[47]
	ATU 2	Belajar dengan (aplikasi) menyenangkan bagi saya	[47]
	ATU 3	Saya suka belajar dengan (aplikasi)	[47]
	ASU 1	(Aplikasi) tersedia untuk saya gunakan	[27]

Variabel	Kode	Pertanyaan	Referensi
<i>Actual System Use</i> (Penggunaan Nyata Sistem)	ASU 2	Rata-rata penggunaan (aplikasi)	[27]
	ASU 3	Penggunaan (aplikasi) dalam sehari	[27]
	ASU 4	Saya telah menggunakan (aplikasi) selama	[27]
	ASU 5	Saya menggunakan (aplikasi) karena itu pilihan saya, bukan karena saya membutuhkannya untuk pembelajaran	[27]
	ASU 6	Saya cukup paham tentang bagaimana menggunakan (aplikasi)	[27]

Kata aplikasi pada instrumen kuesioner dapat diganti sesuai dengan objek aplikasi yang sedang diteliti.

Skala Likert merupakan skala psikometri yang sering digunakan dalam *survey* dan dalam melakukan penelitian yang berbentuk *review*. Memilih satu opsi dari alternatif yang tersedia memungkinkan responden untuk menunjukkan tingkat penerimaan mereka terhadap suatu pernyataan ketika menanggapi pernyataan dalam bentuk *skala Likert*. *Skala Likert* digunakan dalam instrumen penelitian, yang dimasukkan ke dalam daftar periksa atau format pilihan ganda dengan lima pilihan untuk setiap topik yang dapat dijawab (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Berikut ini merupakan tabel *skala likert* pada Tabel 2.3 [46].

Tabel 2. 3 Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Netral (N)	3
4.	Setuju (S)	4
5.	Sangat Setuju (ST)	5

2.2.15 Rumus Slovin

Rumus slovin berfungsi untuk menentukan berapa banyak sampel atau berapa banyak data yang diperlukan dari suatu populasi data. Dengan memperhatikan jumlah populasi dan tingkat kepercayaan yang diinginkan, rumus Slovin bermanfaat untuk menghitung jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat. Berikut ini merupakan rumus perhitungan *slovin* pada rumus 2.3 [48].

$$n = \frac{N}{1+N(e^2)} \quad (2.3)$$

Keterangan:

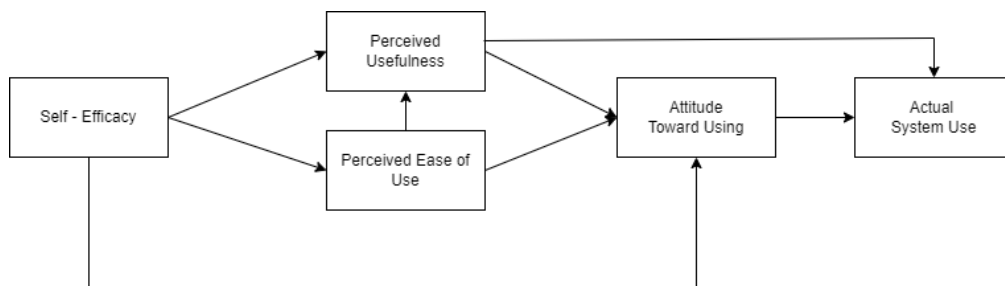
n : Jumlah sampel yang dibutuhkan

N : Jumlah anggota populasi

e : Tingkat kepercayaan yang diinginkan

2.2.16 Skema Penelitian

Skema dalam penelitian ini dibuat berdasarkan jurnal acuan berjudul “*User Acceptance of Information technology: system characteristics, user perceptions and behavioral impacts*”. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi dengan melihat karakter sistem, persepsi penggunaan, dan dampak perilaku penggunanya. Skema penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.2 [49].



Gambar 2. 2 Skema Penelitian [49]

Berdasarkan pada kerangka diatas, sistem alternatif drepresentasikan menggunakan variabel eksternal diwakili oleh (X1, X2, X3). Variabel *attitude toward using* sebuah sistem dihipotesiskan menjadi determinan utama dimana individu benar – benar menggunakan sistem tersebut atau menolaknya.

Pada gilirannya, variabel *attitude toward using* dipengaruhi pada dua kepercayaan utama yakni variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, dimana kemudahan yang didapatkan oleh individu memiliki efek kasual pada kebermanfaatan yang didapatkan oleh para pengguna, individu yang merasakan kemudahan dan kebermanfaatan dalam menggunakan sebuah sistem akan menculikan perasaan senang dan tertarik saat menggunakan sistem tersebut.

Berdasarkan jurnal penelitian “*Mobile payments adoption by US consumers: an extended*” menghasilkan bahwa variabel eksternal efikasi diri (*self-efficacy*) memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*[10].

2.2.17 Metode Penentuan Studi Kasus

Studi kasus adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis secara mendalam sebuah peristiwa, situasi, atau masalah tertentu dalam suatu konteks yang spesifik. Studi kasus dapat dilakukan pada berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, kedokteran, psikologi, hukum, dan lain sebagainya. Penentuan studi kasus dapat menggunakan pendekatan eksperimen *expose facto*. *Expose facto* merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh penyebab yang memungkinkan suatu perubahan terhadap perilaku atau fenomena yang diakibatkan oleh suatu peristiwa atau beberapa hal yang menyebabkan perubahan terhadap variabel bebas yang telah terjadi secara keseluruhan. Karakteristik yang terdapat pada pendekatan *expose facto* mencakup [6]:

- 1) Data dikumpulkan setelah peristiwa terjadi.
- 2) Variabel terikat ditentukan terlebih dahulu, kemudian menyusut ke belakang untuk mencari tahu sebab, hubungan, dan maknanya.
- 3) Penelitian bersifat deskriptif, yakni menjelaskan sebagaimana yang diamati.
- 4) Bersifat relevansi, yaitu mencoba menemukan hubungan kausal fenomena yang diteliti.