



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Perceived Enjoyment*

Perceived enjoyment (kenikmatan) adalah salah satu jenis kebutuhan yang berdasarkan arah dari motivasi yang bersifat subjektif dan experiential, yang berarti bahwa konsumen akan mengandalkan suatu produk atau melakukan kegiatan tertentu untuk menemukan kebutuhan mereka sebagai pemberi kegembiraan, kepercayaan diri, khayalan atau tanggapan emosional dan lainnya (Utami, 2010).

Enjoyment juga dapat dikatakan suatu kondisi dimana kegiatan untuk menggunakan sistem tertentu, dianggap menyenangkan dalam dirinya sendiri. Selain dari setiap konsekuensi kinerja yang dihasilkan dari penggunaan system, *enjoyment* didefinisikan sebagai suatu kesadaran dari sensasi secara holistic ketika orang secara total terlibat dalam aktivitas tertentu (Juniwati, 2015).

Aktivitas *Enjoyment* berupa motivasi intrinsik yang menekankan pada proses penggunaan dan mencerminkan kesenangan dan kenikmatan yang terkait dengan penggunaan sistem, kenikmatan yang dirasakan secara signifikan akan memengaruhi niat untuk menggunakan sistem elektronik (Md Gapar, 2011).

2.2. *Perceived Usefulness*

Perceived usefulness didefinisikan sebagai keyakinan seseorang akan sejauh mana penggunaan suatu sistem dapat membantu atau meningkatkan individu dalam melakukan pekerjaannya (Md Gapar, 2011). Persepsi seseorang mengenai

kegunaan suatu sistem dapat dikatakan prospek seseorang menaruh kepercayaan untuk mengadopsi sebuah teknologi informasi (Celik, 2012).

Perceived usefulness juga merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan penggunaan suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku seseorang (pengguna). Manfaat juga mempunyai hubungan yang kuat dan konsisten dengan penerimaan teknologi informasi dibandingkan dengan variabel lain seperti sikap, kepuasan, dan ukuran persepsian yang lain (Sanjaya, 2005).

2.3. *Perceived Ease of Use*

Perceived ease of use didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa suatu sistem dapat digunakan dengan mudah, mudah yang dimaksud di sini adalah seseorang tidak perlu melakukan usaha khusus untuk bisa memahami dan menggunakan suatu sistem. Dengan demikian pengguna sistem merasa mampu mengoperasikan sistem yang menghasilkan evaluasi (*attitude*) yang positif terhadap sistem (Rahmi., 2016).

Perceived ease of use (persepsi kemudahan) akan berdampak kepada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi tersebut (Wahyuningtyas, 2015). Persepsi seseorang mengenai kemudahan penggunaan berkaitan dengan sejauh mana seseorang memiliki ekspektasi sebuah teknologi informasi tidak akan memberikan kesulitan adaptasi baik secara fisik maupun mental (Celik, 2012).

2.4. Attitude Toward Using

Attitude adalah kecenderungan seseorang untuk menyukai (*favorable*) atau tidak menyukai (*unfavorable*) sesuatu, evaluasi emosi atau perasaan (*affect*) suka atau tidak suka ini berkaitan dengan *belief* individu yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi individu tersebut atas konsekuensi yang akan timbul ketika melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku (Rahmi., 2016).

Perilaku atau sikap seseorang dalam menanggapi teknologi informasi dibentuk melalui persepsi seseorang terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi. Semakin positif persepsi seseorang terhadap 2 faktor tersebut maka sikap seseorang terhadap suatu teknologi semakin positif juga (Celik, 2012).

Attitude toward using dapat digunakan untuk memprediksi perilaku niat seseorang dalam menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya. Sikap terhadap penggunaan teknologi, didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi (Aditya Arie Hanggono, 2015)

2.5. Behavioral Intention to Use

Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi, didefinisikan bahwa minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu (Suseno, 2009).

Tingkat penggunaan sebuah teknologi pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalkan keinginan menambah peralatan (*peripheral*) yang mendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainya (Aditya Arie Hanggono, 2015).

2.6. Actual Usage

Actual usage merupakan kondisi nyata penggunaan sistem, individu akan puas menggunakan sistem jika meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan produktifitasnya, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan (Aditya Arie Hanggono, 2015).

Dalam konteks penggunaan system teknologi informasi, perilaku dikonsepsikan dalam penggunaan sesungguhnya (*actual use*) yang merupakan bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi, dengan kata lain pengukuran penggunaan sesungguhnya (*actual use*) diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu teknologi dan besarnya frekuensi penggunaannya (Siti, Endang, & Devi, 2012).

2.7. Partial Least Square (PLS)

Partial Least Square (PLS) merupakan metode yang berbasis keluarga regresi, PLS dikenalkan oleh Herman O.A Wold pada tahun 1960. PLS digunakan untuk pembangunan model atau metode untuk ilmu sosial dengan berorientasi pada prediksi (Anjali Krishnan L., 2011). *Partial Least Square* (PLS) menjadi metode yang kuat dari suatu analisis karena kurangnya ketergantungan

pada skala pengukuran (misal pengukuran yang membutuhkan skala interval atau rasio), ukuran sampel, dan distribusi dari residual (Eva Umami, 2015).

Metode PLS sangat cocok untuk analisis prediktif yang bisa menangani banyak variabel, dan cocok untuk analisis hubungan antar tindakan aktivitas otak dan perilaku atau desain eksperimental (Anjali Krishnan L., 2011). Menurut (Ghozali, 2012) terdapat 2 tahapan PLS, yaitu:

1. Tahap pertama adalah melakukan uji Model Pengukuran atau *measurement / outer model*, yaitu menguji validitas konvergen, validitas diskriminan dan uji reliabilitas konstruk dari masing – masing indikator.
 - a. Validitas konvergen (*Convergent Validity*), berfungsi untuk mengukur besarnya korelasi antar konstruk dengan variabel laten (Haryono, 2017). Uji validitas konvergen indikator reflektif dengan smartPLS dapat dilihat dari nilai *loading factor* untuk tiap indikator konstruk (Ghozali, 2013). Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai loading factor di atas 0,5 terhadap konstruk yang dituju (Hair, Babin & Anderson, 2010).
 - b. Validitas diskriminan (*Discriminant Validity*), digunakan untuk memastikan setiap konsep dari tiap - tiap variabel berbeda dengan variabel lainnya (Ghozali, 2012). Cara untuk menguji validitas *discriminant* dengan membandingkan akar kuadrat dari average variance extracted (AVE) untuk setiap konstruk dengan korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya dalam model. Validitas *discriminant* yang baik ditunjukkan dari akar kuadrat AVE untuk

setiap konstruk lebih besar dari korelasi antar konstruk dalam model (Ghozali, Partial Least Squares. Konsep, Teknik dan Aplikasi. Semarang. Badan Penerbit: Undip., 2012). Nilai AVE dari 0,50 sampai 0,60 masih dianggap ideal (Ghozali, 2012).

c. Uji reliabilitas (*Construct Reliability*), dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketetapan instrument dalam mengukur konstruk (I Made, 2016). Dalam PLS dengan menggunakan smartPLS uji reliabilitas diukur dengan dua kriteria yaitu *composite reliability* dan *cronbach alpha* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Konstruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* dan nilai *cronbach alpha* diatas 0.70 (Ghozali, 2013).

2. Tahap kedua adalah melakukan uji Model Struktural (*Inner model*) yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel / kolerasi Antara konstruk – konstruk yang diukur dengan menggunakan uji t dari PLS itu sendiri. Pada inner model ada dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen tidak memiliki nilai R² karena variabel tersebut tidak dipengaruhi oleh variabel lain dalam model. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan *R-square* untuk konstruk dependen, dan uji t serta signifikansi dari koefisien parameter jalur struktural (Rio, 2015).

2.8. *Structural Equation Modeling (SEM)*

Structural Equation Modeling atau yang biasa disebut sebagai SEM, merupakan teknik pemodelan statistik paling umum yang biasanya digunakan pada pengukuran ilmu perilaku (behavioral science) (Livote, 2009). SEM secara esensial menawarkan kemampuan untuk melakukan analisis jalur (*path analytic*) dengan variabel laten (Ghozali, 2012).

Dari segi metodologi, SEM memainkan berbagai peran, di antaranya, sebagai sistem persamaan simultan, analisis kausal linier, analisis lintasan (*path analysis*), *analysis of covariance structure*, dan model persamaan struktural (Wijanto, 2008). SEM biasanya divisualisasikan dengan menggunakan *graphical path diagram*. Model statistik biasanya disajikan dalam kumpulan persamaan matriks (Livote, 2009).

2.9. **Smart-PLS**

Smart-PLS merupakan *software* dengan graphical user interface (GUI) untuk structural equation modeling (SEM) berbasis varians menggunakan *partial least squares* dengan metode *path modeling* (Wong, 2013). Software ini dapat digunakan dalam penelitian empiris untuk menganalisis data yang dikumpulkan (contohnya: dari survey) dan menguji hubungan yang dihipotesiskan. Karena diprogram dalam Java, ini dapat dieksekusi dan dijalankan pada system operasi Windows dan macOS (Christian, Sven, & Michael, 2018).

2.10. Teknik Pengambilan Sample

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel, cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representative (Sugiyono, 2013). Secara sistematis teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1. *Probability Sampling*

Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2013). Berikut ini adalah jenis-jenis dari *Probability Sampling*:

a) *Simple Random Sampling*

Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2013).

b) *Proportionate Stratified Random Sampling*

Proportionate Stratified Random Sampling adalah teknik sampling yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2013).

c) *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Disproportionate Stratified Random Sampling

adalah teknik sampling yang digunakan bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional (Sugiyono, 2013).

d) *Cluster Random Sampling*

Cluster Random Sampling merupakan teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, propinsi atau kabupaten (Sugiyono, 2013).

2. *Nonprobability Sampling*

Nonprobability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013). Berikut ini adalah jenis-jenis dari *Nonprobability Sampling*:

a) *Systematic Sampling*

Sampling Sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut (Sugiyono, 2013).

b) *Quota Sampling*

Sampling Kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai cirri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2013).

c) *Incidental Sampling*

Sampling Insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiyono, 2013).

2.11. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2012). Menurut (Sugiyono, 2012) teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan cara:

1. *Interview* (Wawancara)

Interview atau wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013).

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013).

3. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di Antara

yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013).

2.12. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu telah mengkaji masalah pembagian kerja dan upah yang memiliki pengaruh terhadap prestasi kerja dan beberapa penelitian lain yang masih berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini. Berikut Tabel 2.1 yang berisi penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pendukung penelitian ini.

1.	Nama penulis	Md gapar Md Johar dan Janatul Akmar Ahmad Awalludin.
	Jurnal tahun	2011
	Judul	The Role of Technology Acceptance Model in Explaining Effect on E-commerce Application System
	Metode	Model penelitian yang digunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM), variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment, consumer trait, attitude towards e-commerce dan intention to use e-commerce. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau survey dan total responden 611. Metode pengukurannya yaitu analisis regresi dengan menggunakan SPSS;
	Hasil	Beberapa hipotesis diterima dan ditolak. Berdasarkan hasil yang didapat, umur, tingkat pendidikan dan pendapat tidak memiliki hubungan dalam mempengaruhi minat penggunaan e-commerce
2.	Nama penulis	Paul Juinn Bing Tan, Phillip Robert Potamites dan Lin Wens- Chi.
	Jurnal tahun	2012
	Judul	Applying The TAM to Understand The Factors Affecting Use of Online Banking in The Pescadores

Metode	Model penelitian yang digunakan adalah <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) dan variabel yang ada didalamnya yaitu <i>perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> , <i>attitude towards use</i> , <i>behavioral intention to use</i> dan <i>actual system usage</i> . Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner atau survey dengan total responden 150. Menggunakan metode pengukur analisis regresi dengan menggunakan SPSS;
Hasil	Penelitian ini mempunyai ruang lingkup responden penduduk Penghu yang menggunakan online banking dan semua hipotesis dari penelitian ini diterima, 56% orang sangat jelas mengerti cara mengoperasikan online banking dan menggunakan internet setiap hari.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan Tabel 2.1, untuk jurnal pertama karya Md Gapar dan Janatul Akmar yang berjudul *The Role of Technology Acceptance Model in Explaining Effect on E-commerce Application System* menggunakan sampel sebanyak 611 dengan model penelitian *Technology Acceptance Model* (TAM) dan metode pengukuran yang digunakan adalah analisis regresi dengan menggunakan *tools* SPSS. Hasil yang dapat diambil dari jurnal pertama adalah umur, tingkat pendidikan dan pendapatan tidak memiliki hubungan dalam mempengaruhi minat penggunaan e-commerce.

Jurnal kedua karya Paul Juinn, Phillip Robert, dan Lin Wens yang berjudul *Applying The TAM to Understand The Factors Affecting Use of Online Banking in The Pescadores* menggunakan sampel sebanyak 210 orang yang diambil secara random dan dipilih dari penduduk Penghu (Pescadores) dengan model penelitian yang digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dan metode pengukuran yaitu analisis regresi dengan menggunakan *tools* SPSS untuk mengolah datanya. Hasil yang dapat diambil dari jurnal kedua adalah bahwa sekitar 56%

penduduk Penghu mengerti cara mengoperasikan online banking sehingga dapat menggunakan online banking dan menggunakan internet setiap harinya.

Dari ke dua jurnal tersebut terdapat beberapa persamaan. Persamaan yang dimiliki dari ke dua jurnal tersebut adalah memiliki bagian akhir yang sama, menganalisis faktor internal yang dapat mempengaruhi minat menerima dan menggunakan aplikasi baru dengan model penelitian yang digunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan metode pengumpulan data yang dipakai dari ke dua jurnal tersebut menggunakan kuisioner. Pengukuran yang digunakan pada ke dua jurnal tersebut menggunakan analisis regresi dengan menggunakan SPSS (Md Gapar, 2011), (Paul Juinn, 2012).

Setelah melihat persamaan dan perbedaan dari ke dua jurnal tersebut, penelitian ini diadopsi dari penggabungan model variabel dan indikator dari dua jurnal yaitu (Md Gapar, 2011), (Paul Juinn, 2012). Dua jurnal tersebut memiliki bagian akhir yang sama oleh karena itu dua jurnal tersebut digabung, bisa atau tidaknya dua jurnal tersebut digabung akan diuji pada penelitian ini. Adopsi dilakukan untuk mengetahui hubungan Antara variabel *perceived enjoyment*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude towards use*, *behavioral intention to use* dan *actual usage* terhadap penggunaan Instagram pada generasi X.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A