



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:

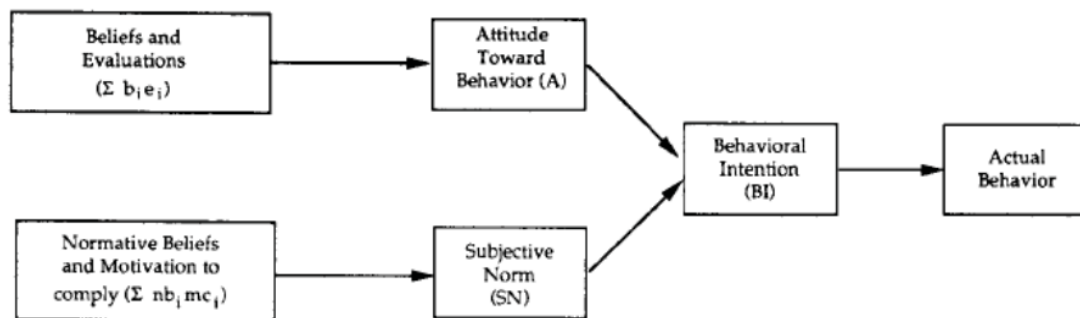
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Theory of Reasoned Action (TRA)*

Theory of reasoned action adalah model yang dipelajari secara luas dari psikologi sosial yang berkaitan dengan determinan dari perilaku yang dimaksudkan secara sadar. Teori ini menghubungkan antara keyakinan, sikap, kehendak, dan perilaku. Niat atau keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku menentukan akan dilakukan atau tidak dilakukannya perilaku tersebut. Penentu dasar yang menentukan hal ini diantaranya *attitude towards behaviour* dan *subjective norms*. (Chuttur, 2009)



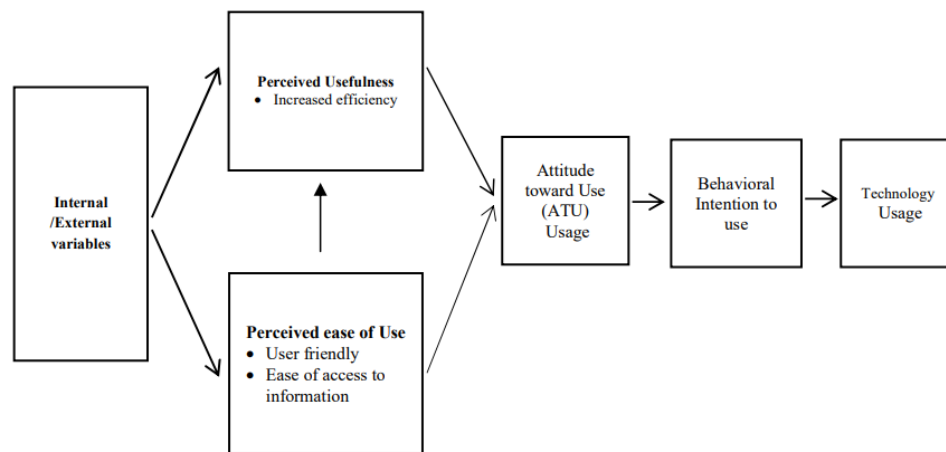
Gambar 2.1 *Theory of reasoned action*

Sumber : (Chuttur, 2009)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model adalah teori yang dibuat oleh Davis pada tahun 1986. Teori ini merupakan hasil pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan pertama kali oleh Fishbein dan Ajzen pada 1975. *Technology Acceptance Model* merupakan teori sistem informasi yang memodelkan bagaimana pengguna bisa menerima dan menggunakan teknologi. Model tersebut telah dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi. (Mugo, 2017)



Gambar 2.2 *Technology Acceptance Model*

Sumber : (Mugo, 2017)

2.2.1 *Perceived Usefulness*

Perceived Usefulness didefinisikan sebagai sebuah tingkat dimana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi baru akan meningkatkan performa kinerja pengguna (Mugo, 2017).

2.2.2 *Perceived Ease of Use*

Perceived Ease of use merupakan sebuah tingkat dimana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan bebas dari upaya. Yang artinya bahwa pengguna akan menggunakan teknologi tersebut dengan mudah tanpa adanya sebuah kesulitan saat menggunakan teknologi tersebut (Mugo, 2017).

2.2.3 *Attitude Towards Using*

Attitude towards using adalah sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi. Hal ini ditujukan kepada bagaimana rasa pengguna saat menggunakan teknologi tersebut. Apakah pengguna senang, frustrasi, ataupun menikmati menggunakan teknologi tersebut. (Mugo, 2017)

2.2.4 *Behavioral Intention to Use*

Arti dari *behavioral intention to use* adalah kekuatan niat seseorang untuk menggunakan aplikasi tersebut. Perilaku ini yang menentukan aplikasi ini akan dipakai berkelanjutan atau tidak. (Nugraha, 2014)

2.2.5 *Technology Usage*

Technology usage merupakan sebuah fase pemakaian aktual pengguna saat menggunakan teknologi tersebut. Dapat dilihat dari niat pengguna yang ingin menggunakan teknologi tersebut secara terus-menerus atau tidak, yang tercermin dari kondisi nyata dalam penggunaannya. (Hermanto, 2017)

2.3 *Structural Equation Modelling*

Structural Equation Modeling (SEM) adalah suatu teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel dan indikatornya dan variabel yang satu dengan lainnya. Analisis data dengan menggunakan SEM berfungsi untuk menjelaskan secara menyeluruh hubungan antar variabel yang ada dalam penelitian. Program statistik yang dapat dipergunakan untuk menyelesaikan SEM adalah LISREL. (Robi, 2017)

Variabel dalam *Structural Equation Modeling* terbagi menjadi dua yaitu.

1. Variabel Laten

Dalam metode ini hal yang sangat diperhatikan adalah variabel laten atau konstruk laten. Variabel Laten merupakan variabel yang menyajikan konsep abstrak, sebagai contoh perilaku masyarakat, sikap, perasaan dan motivasi. Variabel laten hanya dapat diamati secara tidak langsung dan tidak sempurna melalui efeknya pada variabel teramati.

SEM memiliki dua jenis variabel laten, yaitu variabel eksogen dan endogen. Kedua variabel ini dibedakan berdasarkan keikutsertaan mereka sebagai variabel terikat pada persamaan model. Variabel eksogen selalu muncul sebagai variabel bebas pada semua persamaan yang ada dalam model. Sedangkan variabel endogen merupakan variabel terikat pada yang paling sedikit satu persamaan dalam model. (Robi, 2017)

2. Variabel Teramati

Variabel teramati atau terukur adalah variabel yang dapat diamati atau dapat diukur secara empiris dan sering disebut sebagai indikator. Variabel ini merupakan sebuah ukuran dari variabel laten. Contohnya pada metode survei dengan menggunakan kuesioner, setiap dari pertanyaan pada kuesioner tersebut akan diwakili sebuah variabel teramati. Jadi jika kuesioner tersebut memiliki 20 pertanyaan, maka ada 20 variabel teramati (Robi, 2017).

2.4 *Partial Least Square*

Partial Least Square adalah metode yang dikembangkan pada tahun 1960. Metode ini cocok dengan pembangun model regresi yang memiliki jumlah variabel independen yang banyak dan dapat digunakan juga ketika jumlah variabel independen sama atau lebih dari jumlah variabel dependen. Menggunakan metode ini memerlukan evaluasi model yang luas. (Vinzi, 2010)

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 penelitian terdahulu

1	Nama	Immar Pertawijaya
	Tahun	2015
	Jurnal	e-Proceeding of Management : Vol.2, No.2 Agustus 2015, hal. 1443-1450
	Judul	Analisis Komparatif Mobile Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Telkom T-Money dan Mandiri E-Cash

Tabel 2.1 penelitian terdahulu (Lanjutan)

	Metode	Technology Acceptance Model
	Objek Penelitian	Aplikasi Telkom T-Money dan Mandiri E-Cash
	Hasil	Presentase nilai komulatif Variabel Perceived Usefulness (PU) dihasilkan dengan menghitung rata-rata presentase nilai komulatif indikator PU1, PU2, PU3, PU4 sehingga Variabel PU aplikasi Telkom T-money memiliki presentase nilai komulatif sebesar 84,7%, maka penerimaan pengguna terhadap variabel PU aplikasi Telkom T-money termasuk dalam kategori sangat baik. Variabel PU Mandiri E-cash memiliki presentase nilai komulatif sebesar 81,7%, maka penerimaan pengguna terhadap variabel PU aplikasi Mandiri E-cash termasuk dalam kategori baik
	Kesimpulan	Penerimaan pengguna untuk aplikasi Telkom T-money berdasarkan variabel Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease Of Use (PEU), Trust (TR), Innovativeness (INN) dan Functionality (F) termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan penerimaan pengguna berdasarkan variabel Relationship Drivers (RD) dan Behavioral Intention (BI) termasuk dalam kategori baik.
2	Nama	I Made Agus Ana Widiatmika
	Tahun	2012
	Judul	Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model
	Jurnal	Jurnal sistem informasi MTI-UI, Volume 4, nomor 2
	Metode	Technology Acceptance Model
	Objek Penelitian	Teknologi Internet oleh Pelajar
	Hasil	Penelitian ini melibatkan 15 hipotesis dan setelah melakukan uji hipotesis diperoleh hasil bahwa 15 hipotesis yang diuji menghasilkan kesimpulan hipotesis diterima
	Kesimpulan	Kemudahan menggunakan internet memberikan pengaruh positif terhadap manfaat yang dirasakan

Tabel 2.1 penelitian terdahulu (Lanjutan)

		oleh pelajar dan juga memberikan pengaruh positif terhadap tingkah laku atau kebiasaan pelajar dalam menggunakan internet.
3	Nama	Devy Lestari
	Tahun	2013
	Judul	Indikator User Satisfaction Dalam Layanan E-learning
	Jurnal	Pendidikan Matematika FMIPA UNY, hal. 39-50
	Metode	Structural Equation Modeling
	Objek Penelitian	Universitas Negeri Yogyakarta dengan E-Learning
	Hasil	Berdasarkan teknik analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, hanya ada satu faktor yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna e-learning Be Smart yaitu kecepatan respon media (speed of platform response). Hasil pengujian dua hipotesa tentang persepsi manfaat dan kemudahan terhadap sikap penggunaan dengan menggunakan metode berjenjang / rank yang dikembangkan Spearman menunjukkan H_a yang menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara persepsi manfaat dan kemudahan terhadap sikap penggunaan <i>electronic banking</i> diterima.
Kesimpulan	Hasil analisis dalam penelitian menunjukkan bahwa tidak semua faktor berpengaruh terhadap tingkat kepuasan layanan e-learning Be Smart UNY. Dari enam faktor yang ada seperti isi (X1), akurasi (X2), bentuk (X3), ketepatan waktu (X4), keamanan dan privasi, serta kecepatan respon media (X6) hanya faktor kecepatan respon media (X6) yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Y).	

Penelitian ini berawal dari keingintahuan pada faktor apa saja yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan Go-Pay. Penelitian pada Tabel 2.1 merupakan sebuah acuan penulisan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian yang sama dengan penelitian terdahulu yang dipilih. Pada penelitian terdahulu yang terpilih dijelaskan secara menyeluruh terhadap pemakaian metode tersebut. (Pertawijaya, 2015)

Penelitian ini menggunakan model penelitian yang diambil dan dikembangkan dari penelitian terdahulu yang terpilih, model penelitian yang terpilih sudah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan objek penelitian yang ada pada penelitian ini. (Widiatmika, 2012)

Pada penelitian ini juga menggunakan pertanyaan kuesioner pada penelitian terdahulu yang akan digunakan menjadi variable teramati pada penelitian ini. (Lestari, 2013).

2.6 Teknik Sampling

Sampling merupakan bagian penting yang memfokuskan penelitian terhadap pemilihan data yang dihasilkan dari satu kumpulan populasi data. Salah satu metode sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Voluntary Sampling* atau juga disebut dengan sampling sukarela. Hasil dari metode ini didapat dari orang-orang yang ingin berpartisipasi dengan sendirinya atau sukarela, tanpa adanya pemaksaan. (Murairwa, 2015)

Menurut Bentler dan Chou (1987) disarankan bahwa paling rendah rasio lima responden per variabel teramati akan mencukupi untuk distribusi normal ketika sebuah variabel laten mempunyai beberapa indikator dan rasio 10 responden per variabel teramati akan mencukupi distribusi lain, sehingga data yang dibutuhkan didapat dari $n \times 5$. N merupakan jumlah indikator atau pertanyaan pada penelitian ini (Wijanto, 2008).

2.7 Skala Likert

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang biasanya digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang sudah disediakan. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti ini.

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. kurang setuju
4. Setuju
5. Sangat setuju

Selain pilihan yang berskala lima, kadang digunakan juga skala dengan tujuh atau sembilan. Terkadang tujuan dari penelitian yang menggunakan skala likert adalah untuk memahami tentang pendapat / persepsi peserta terhadap objeknya. (Joshi, 2015)

2.8 Software

Pilihan perangkat lunak untuk menggunakan metode analisa *Structural Equation Modeling* memiliki beberapa pilihan seperti AMOS (*Analysis of Moment Structure*), LISREL (*Linier Structural Relationships*) dan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

2.8.1 AMOS

AMOS merupakan *software* statistika yang diciptakan dan dikembangkan oleh IBM. *Software* AMOS memang dikhususkan untuk membantu menguji hipotesis hubungan antar variabel merupakan salah satu program atau perangkat lunak yang digunakan untuk mengistemasi model pada model persamaan struktural (SEM) (Marini, 2012).

Kelebihan dari perangkat lunak kita tidak memerlukan *syntax* atau bahasa pemrograman yang rumit untuk mengoperasikan *software* ini (Huang, 2015).

Kekurangan dari *software* adalah kelebihan amos sekaligus menjadi kekurangan Amos. membuat gambar yang sangat banyak ketika model sudah kompleks, tentu menjadi pekerjaan yang sangat membosankan (Huang, 2015).

2.8.2 LISREL

Lisrel dikembangkan oleh Karl Jöreskog and Dag Sörbom. *Software* ini adalah salah satu perangkat lunak untuk aplikasi *Structural Equation Modeling* atau disebut dengan SEM. (Marini, 2012)

Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah kemampuannya mengidentifikasi hubungan antara variabel yang kompleks. Cara mengoperasikan perangkat lunak ini terdiri dari berbagai pilihan, baik dari *syntax* maupun dengan program sederhana. (Huang, 2015).

Kekurangan dari LISREL ketidakmampuan mengolah data sem dengan jumlah sampel yang sedikit. Ketika kita memiliki sampel kurang dari 200, sementara

modelnya kompleks, maka terkadang hasil estimasi tidak sesuai dengan harapan. (Huang, 2015).

2.8.3 SPSS

Perangkat lunak SPSS merupakan alat bantu statistika yang dikembangkan oleh IBM. *Software* ini sangat cocok untuk digunakan menganalisis survei data dan data lainnya.

Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah dapat melakukan migrasi data dari sumber yang memiliki basis berbeda. Seperti melakukan migrasi data dari Microsoft Excel ke SPSS sangatlah mudah.

Kekurangan dari perangkat lunak ini adalah harga dari alat ini sangatlah mahal jika hanya untuk melakukan studi berskala kecil. (Paura, 2012)

