



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. *Financial Technology*

Financial Technology adalah perpaduan dari teknologi dan keuangan yang melahirkan cara baru untuk orang membayar, mengirim uang, meminjam, meminjamkan dan berinvestasi. *FinTech* terbentuk dari krisis finansial yang menyebabkan turunnya kepercayaan orang terhadap bank. Maka dari itu, *Fintech* menawarkan kepercayaan dan transparansi yang dikemas dalam teknologi yang membuat semua aktivitas keuangan dapat dipantau dan mudah diakses (Chishti & Barberis, 2016). Menurut (Nicoletti, 2017), *Fintech* adalah sebuah inisiatif dengan bisnis yang inovatif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di bidang jasa keuangan.

Dalam artian yang lebih luas, *Financial technology/Fintech* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja. (Bank Indonesia, 2019).

2.2. *E-Cash/E-money*

Uang elektronik (electronic money) atau e-money adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut, yaitu diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang terhadap penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat

pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan pada akhirnya nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan (Serfianto, Hariyani, & Serfiani, 2012).

2.3. Digital Payment/e-payment

Digital payment dapat didefinisikan sebagai segala jenis pembayaran yang menggunakan instrument digital. Dalam *Digital Payment* ada 2 aktor utama yaitu *The Payer* (si pembayar) dan juga *The Payee* (si penerima pembayaran), keduanya menggunakan instrumen elektronik dalam melakukan pembayaran (Mane, 2019). Pada *digital payment* ini, transaksi yang dilakukan tidak melibatkan uang kertas/uang tunai yang berbentuk fisik (*hard cash*) melainkan menggunakan *Electronic Money* (Mane, 2019).

2.4. Digital Wallet

E-Wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital atau alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. Pada umumnya *e-wallet* berupa aplikasi yang berbasis di server dan dalam proses pemakaiannya memerlukan sebuah koneksi terlebih dulu dengan penerbitnya (Mulyana & Wijaya, 2018). Dalam artian yang lebih luas, *Electronic Wallet* atau dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik (*e-money*), yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Dompet elektronik biasa disebut dengan istilah *e-wallet*, dompet

digital, *digital wallet* atau *electronic wallet*. Penyelenggara dompet elektronik adalah bank atau lembaga selain bank yang menyelenggarakan dompet elektronik Indonesia (Bank Indonesia, 2016).

2.5. UTAUT

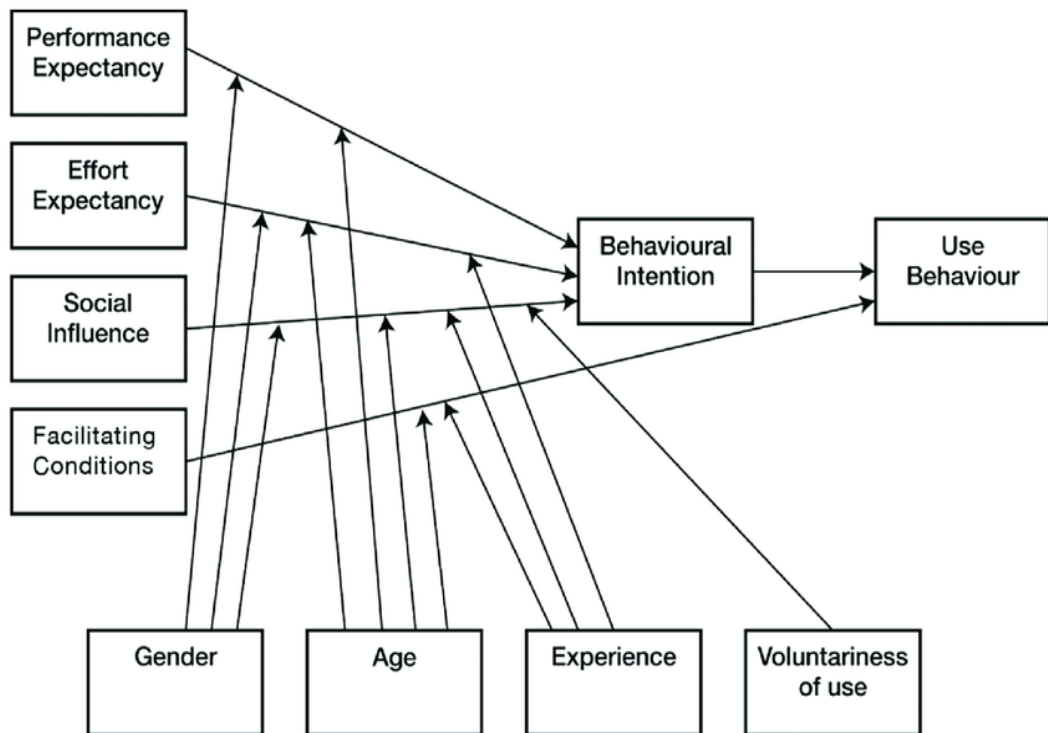
Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan model teori yang dibuat dan dikembangkan oleh (Venkatesh) dengan menggabungkan delapan teori model penerimaan teknologi (*technology acceptance*) antara lain (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012):

1. *Theory of Reasoned Action* (TRA),
2. *Technology Acceptance Model* (TAM),
3. *Motivational Model* (MM),
4. *Theory of Planned Behavior* (TPB),
5. *A Model Combining The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behavior* (C-TAM-TPB),
6. *The Model of PC Utilization* (MPCU),
7. *The Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan
8. *The Social Cognitive Theory* (SCT).

Dibandingkan dengan kedelapan model tersebut, UTAUT terbukti lebih berhasil menjelaskan hingga 70% varian *behavior intention*. UTAUT cukup tangguh (*robust*) karena dapat diterjemahkan dalam berbagai bahasa dan dapat digunakan lintas budaya. (bendi & Andayani, 2014) UTAUT memiliki empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku (*behavioral intention*) ke penggunaan

teknologi (*use a technology*), empat konstruk tersebut terdiri dari (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012):

1. Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*),
2. Ekspektasi usaha (*effort expectancy*),
3. Pengaruh sosial (*social influence*), dan
4. Kondisi pendukung (*facilitating conditions*).



Gambar 2.1. Model UTAUT

Sumber: (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.6. Pengertian Variabel

1. *Performance expectancy*

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), mengacu pada kepercayaan / persepsi individu bahwa teknologi yang digunakan dapat memberikan manfaat/keuntungan untuk melakukan transaksi, seperti kecepatan dan kenyamanan dalam bertransaksi. (Junadi & Sfenrianto, 2015), (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012).

2. *Effort Expectancy*

Ekspektasi Kinerja (*Effort Expectancy*) mengacu persepsi individu pada tingkat kemudahan suatu sistem saat digunakan, ini juga mengacu pada tingkat kemudahan sistem yang mudah dipahami oleh *user* sehingga *user* tidak membutuhkan skill khusus untuk menggunakan system yang ada (Junadi & Sfenrianto, 2015), (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012).

3. *Social Influence*

Pengaruh social (*Social Influence*) mengacu pada pengaruh orang penting disekitar individu yang menganjurkan individu untuk menggunakan sistem. Orang yang dimaksud penting contohnya adalah keluarga, pasangan, atau organisasi. (Junadi & Sfenrianto, 2015), (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018), (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012).

4. *Perceived Security*

Perceived Security adalah suatu persepsi dari bagaimana sistem yang digunakan dapat melindungi transaksi yang sedang dilakukan. *Percived security* terdiri dari beberapa faktor seperti proteksi data, peraturan yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu *Perceived security* juga berhubungan dengan regulasi dan proteksi yang legal yang didapatkan oleh individu. (Schierz, Schilke, & Wirtz, 2010), (Junadi & Sfenrianto, 2015).

5. *Culture*

Faktor dari *Culture* seperti tingkat pendidikan terakhir dan pengalaman dalam menggunakan teknologi sangat penting dalam penerimaan teknologi baru. *Culture* di satu daerah dengan daerah lainnya pastinya tidak sama. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Keramati et al dalam penelitiannya yang berjudul “*Adoption of Electronic Payment Services by Iranian Customers*”, menyatakan bahwa tingkat pendidikan terakhir, pengalaman menggunakan suatu teknologi (seperti internet dan *smartphone*) dapat mempengaruhi suatu individu untuk menggunakan suatu sistem. (Havidz, Aima, Ali, & Iqbal, 2018), (Junadi & Sfenrianto, 2015).

2.7. Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji hipotesis tentang antara hubungan dua variable independen atau lebih secara bersama-sama dengan

suatu variabel dependen. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen dengan variabel dependen. (Sugiyono, 2014).

Regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independent (*explanatory*) terhadap satu variable dependen. Model ini mengasumsikan adanya hubungan satu garis lurus/linier antara variabel dependen dengan masing-masing prediktornya. Hubungan ini biasanya disampaikan dalam rumus (Janie, 2012):

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + \varepsilon$$

Rumus 2.1. Perhitungan regersi linier berganda

Keterangan:

Y = Variabel dependen

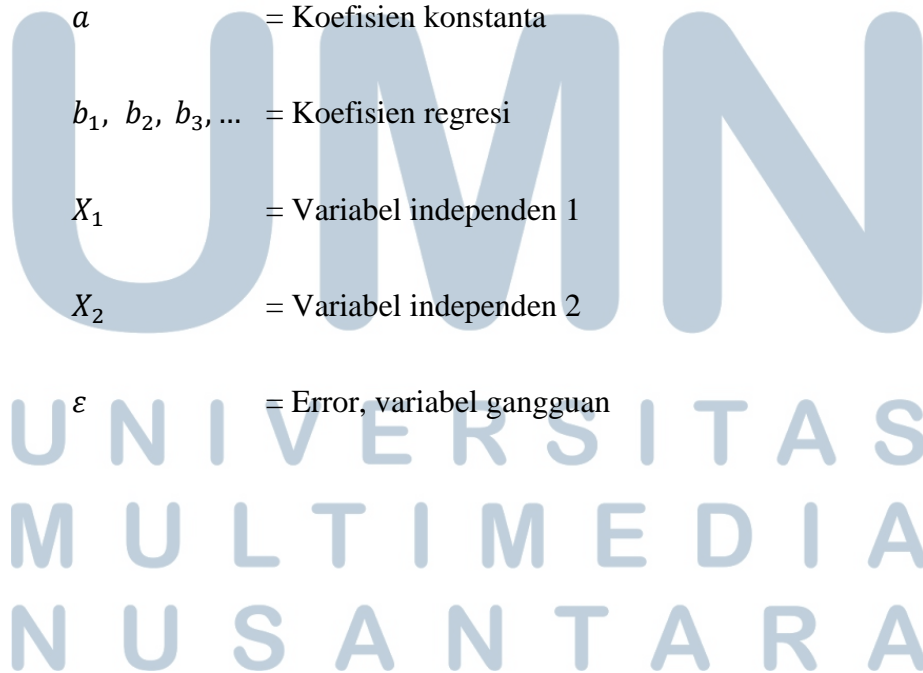
a = Koefisien konstanta

b_1, b_2, b_3, \dots = Koefisien regresi

X_1 = Variabel independen 1

X_2 = Variabel independen 2

ε = Error, variabel gangguan



2.7.1. Analisis Asumsi Klasik

Untuk tujuan pengujian hipotesis nilai parameter model, model regresi linier juga mengasumsikan hal-hal sebagai berikut yang biasa disebut Uji Asumsi Klasik (Janie, 2012).

2.7.1.1. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antara variabel independent. Jika antar variabel independent terjadi multikolinieritas sempurna, maka koefisien regresi variabel independen tidak dapat ditentukan dan nilai *standard error* menjadi tak terhingga. Jika multikolinieritas antar variabel independen tinggi, maka koefisien regresi variabel independent dapat ditentukan, tetapi memiliki nilai *standard error* tinggi berarti nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi dengan tepat .

2.7.1.2. Uji Heteroskedastitas

Uji Heteroskedastitas bertujuan untuk mengetahui apakah antar variabel-variabel memiliki varian yang sama. Cara mendeteksi Heteroskedastitas adalah dengan metode grafik. Metode grafik biasanya dilakukan dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel dependen dengan residualnya.

2.7.2. Analisis Regresi Linier Berganda

2.7.2.1. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien Determinasi (R^2) bertujuan mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel-variabel dependen (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018). Koefisien determinasi menjelaskan variasi pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Uji Koefisien Determinasi (R^2) dapat pula dikatakan sebagai proporsi pengaruh seluruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi dapat diukur oleh nilai R-Square atau Adjusted R-Square (Iqbal, 2015). R-Square digunakan pada saat variabel bebas hanya 1 saja (biasa disebut dengan Regresi Linier Sederhana), sedangkan Adjusted R-Square digunakan pada saat variabel bebas lebih dari satu (Iqbal, 2015).

2.7.2.2. Uji pengaruh Simultan (F)

Uji pengaruh Simultan bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi variabel dependen (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018).

Menurut (Sugiyono, 2014) uji F dirumuskan sebagai berikut:

$$F = \frac{r^2/k}{(1-r^2)/(n-k-1)}$$

Rumus 2.2. Perhitungan Uji F

Keterangan:

r^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah variabel independen

n = Jumlah data

2.7.2.3. Uji Pengaruh Parsial (T)

Uji Pengaruh Parsial bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018).

Uji t menggunakan rumus (Sugiyono, 2014):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Rumus 2.3 Perhitungan Uji T

Keterangan:

t = Distribusi t

r = Koefisien korelasi parsial

r^2 = Koefisien determinasi

n = Jumlah data

2.8. *Structural Equation Modeling* (SEM)

Structural equation modeling merupakan sebuah teknik perhitungan statistik yang menjelaskan hubungan antara multi-variabel. Teknik ini dapat memeriksa hubungan-hubungan yang bersifat dependen secara bersamaan (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010). Selain itu, teknik ini dapat memeriksa hubungan-hubungan yang terdapat di persamaan-persamaan yang ada. Persamaan-persamaan tersebut menggambarkan hubungan antar *constructs* (variabel dependen dan independen) yang terdapat pada penelitian. *Construct*/konstruk merupakan *latent factor*/faktor yang tidak dapat diobservasi secara langsung yang direpresentasikan oleh *multiple variables* (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010).

Dari segi metodologi, SEM memiliki berbagai peran, diantaranya sebagai sistem persamaan simultan, analisis kausal linear, *path analysis*, *analysis of covariance structure*, dan model persamaan struktural (Wijanto, 2016).

2.8.1. Variabel SEM

SEM memiliki 2 variabel, diantaranya (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010):

1. *Latent Variable*/Variabel Laten

Variabel ini merupakan variabel yang tidak dapat diamati secara langsung, diantaranya yaitu sikap, perilaku, perasaan, dan motivasi. Variabel tersebut memiliki 2 jenis,

sebagaimana yaitu variabel eksogen dan endogen. Variabel eksogen merupakan variabel independen yang mempengaruhi variabel endogen. Sedangkan, variabel endogen merupakan variabel dependen atau variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel eksogen.

2. *Observed Variable*/Variabel Teramati

Variabel ini merupakan variabel yang dapat diamati secara langsung, dan biasanya, variabel ini disebut sebagai indikator. Variabel ini merupakan representasi dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya, pada suatu kuisisioner penelitian, terdapat 100 pertanyaan. Maka, penelitian tersebut memiliki 100 *observed variables* sebab pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan representasi dari *observed variables*.

2.9. *Skala Likert*

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010). Langkah-langkah dalam menyusun skala likert adalah menetapkan variabel yang akan diteliti, menentukan indikator yang dapat mengukur variabel yang diteliti, menurunkan indikator tersebut menjadi pertanyaan (kuisisioner). (Sugiyono, 2010) Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi sangat positif sampai negatif. Item positif berarti angka terbesar diletakkan pada sangat setuju, sedangkan item negatif

berarti angka terbesar diletakkan pada sangat tidak setuju. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti di bawah ini (Sugiyono, 2010):

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

2.10. SPSS

SPSS merupakan program untuk olah data statistik yang paling populer dan paling banyak pemakaiannya diseluruh dunia dan banyak digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya (Oktofiyani, Nurmalasari, & Anggraeni, 2016). SPSS pertama kali dibuat pada tahun 1968 oleh tiga orang mahasiswa dari *Standford University*. SPSS merupakan kependekkan dari *Statistical Package for The Social Sciences* karena program ini mula-mula dipakai untuk meneliti ilmu-ilmu social, namun seiring perkembangannya dari waktu ke waktu SPSS penggunaannya semakin luas untuk berbagai bidang ilmu seperti bisnis, pertanian, industry, ekonomi, psikologi dan lain-lain sehingga sampai sekarang kepanjangan SPSS adalah *Statistical Product and Service Solution*. (Oktofiyani, Nurmalasari, & Anggraeni, 2016).

2.11. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengambilan data / teknik sampling dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling* (Sugiyono, 2015).

1. *Probability Sampling*

Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Berikut ini adalah jenis-jenis dari *Probability Sampling* (Sugiyono, 2015):

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.

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 .

c) *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Disproportionate Stratified Random Sampling adalah teknik sampling yang digunakan bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional.

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.

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. Berikut ini adalah jenis-jenis dari *Nonprobability Sampling* (Sugiyono, 2015):

a) *Systematic Sampling*

Sampling Sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

b) *Quota Sampling*

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

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.

d) *Purposive Sampling*

Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

e) *Sampling Jenuh*

Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

f) *Snowball Sampling*

Snowball Sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar.

2.12. Penelitian terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Berikut adalah tabel yang berisi penelitian terdahulu yang akan digunakan oleh peneliti.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

1	Nama	Rizki Nanda Mustaqim, Ari Kusyanti, Himawat Aryadita
	Nama Jurnal	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,

	Vol. 2, No. 7, Juli 2018, hlm. 2584-2593
Judul	Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan <i>E-Commerce XYZ</i> Menggunakan Model UTAUT
Metode	<i>The unified theory of acceptance and use of technology</i> (UTAUT). Analisis data menggunakan Regresi Linier Berganda
Hasil	<p>Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa faktor yang berpengaruh terhadap niat untuk bertransaksi di <i>e-commerce XYZ</i> adalah <i>sosial influence</i> atau pengaruh sosial. Semakin potisif pengaruh sosial seseorang dalam menggunakan <i>E-commerce XYZ</i>, maka akan semakin besar niat atau keinginan seseorang untuk bertransaksi di <i>e-commerce XYZ</i>. Temuan lain menyatakan bahwa faktor harapan kinerja (<i>performance expectancy</i>) dan harapan usaha (<i>effort expectancy</i>) tidak berpengaruh terhadap niat seseorang untuk bertransaksi di <i>e-commerce XYZ</i>. Hal ini ditunjukkan oleh tidak adanya pengaruh yang signifikan diantara faktor <i>performace expectancy</i> dan <i>effort expectancy</i> terhadap <i>behavioral intention</i>.</p> <p>Secara keseluruhan ketiga prediktor (<i>performace expectancy</i>, <i>effort expectancy</i>, dan <i>social influence</i>) memiliki hubungan atau korelasi yang sedang terhadap niat (<i>behavioral intention</i>) untuk bertransaksi di <i>e-commerce</i></p>

		XYZ. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai R yaitu sebesar 587. Dan ketiga prediktor ini hanya mampu menjelaskan pengaruh terhadap <i>behavioral Intention</i> yaitu sebesar 34.5%.
2	Nama	Junadi, Sfenrianto
	Nama Jurnal	Procedia Computer Science, Vol 59, 2015, 214 – 220.
	Judul	<i>A Model of Factors Influencing Consumer's Intention to Use E-Payment System in Indonesia</i>
	Metode	The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). Diberikan kepada 110 qualified respondents. Analisis data menggunakan Structural Equation Modeling (SEM).
	Hasil	Variabel: <i>Effort Expectancy, Culture, Perceived Security, Performance Expectancy, Social Influence, Intention to Use Electronic Payment System</i> Masing-masing variable mempunyai dampak yang positif terhadap <i>customers' purchase intention</i> untuk menggunakan <i>e-payment</i> .
3	Nama	Anita Rahmawaty
	Tahun	PALASTREN, Vol. 9, No. 1, Juni 2016
	Judul	Perempuan dan pemanfaatan teknologi internet dengan pendekatan UTAUT
	Metode	<i>The unified theory of acceptance and use of technology</i> (UTAUT). Analisis data menggunakan Regresi linier berganda
	Hasil	Faktor pendukung utama responden dalam menggunakan teknologi internet, di antaranya

		<p>adalah kebutuhan informasi terkini, tingkat kebutuhan terhadap ilmu pengetahuan, serta motif penyelesaian tugas dan komunikasi. Sedangkan faktor penghambat utama responden untuk tidak menggunakan internet adalah faktor kesibukan, di mana para responden banyak terlibat dalam pekerjaan domestik yang diakibatkan oleh pembagian peran gender yang kurang adil bagi perempuan. Sedangkan intensi pemanfaatan internet pada kaum perempuan dipengaruhi oleh faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, kondisi pendukung dan efikasi diri. Sedangkan pengaruh social tidak berpengaruh secara signifikan terhadap intensi pemanfaatan internet. Temuan penelitian ini menunjukkan pula bahwa efikasi diri merupakan variabel penting yang mempengaruhi intensi perilaku pemanfaatan internet pada kaum perempuan.</p>
4	Nama	I Ketut Yadnyana, Ni Putu Ary Wulandari
	Nama Jurnal	E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana, Vol 14, No.2, Februari 2016, 1270-1297
	Judul	Penerapan Model UTAUT di kota Denpasar
	Metode	(UTAUT). Analisis data menggunakan Regresi linear berganda
	Hasil	semua hipotesis penelitian ini diterima yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi yang memfasilitasi mempunyai pengaruh positif yang signifikan pada minat penggunaan <i>e-Filing</i> . Hal tersebut memiliki makna

		bahwa semakin tinggi keyakinan seseorang dengan menggunakan <i>e-Filing</i> akan meningkatkan kinerja dan mengurangi usahanya dalam bekerja maka akan meningkat pula minat mereka dalam menggunakan <i>e-Filing</i> . Semakin tinggi pengaruh lingkungan sosial dan tersedianya fasilitas dalam penggunaan <i>e-Filing</i> maka meningkat pula minat mereka dalam menggunakan <i>e-Filing</i>
5.	Nama	Jonathan Christopher, Marcelli Indriana
	Nama Jurnal	ULTIMA InfoSys, Vol. IX, No. 2 Desember 2018
	Judul	Analisis Tingkat Penerimaan Pengguna Layanan <i>Music as a Service</i> Berbayar dengan Metode <i>Unified Theory Acceptance and Use of Technology 2</i>
	Metode	UTAUT dan SEM
	Hasil	Terdapat tiga faktor yang terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk mengadopsi layanan <i>music as a service</i> berbayar di Indonesia. Faktor tersebut adalah <i>hedonic motivation</i> , <i>habit</i> , dan <i>search cost</i> . <i>Perceived usefulness</i> juga memiliki pengaruh yang signifikan dan negatif terhadap niat untuk mengadopsi layanan <i>music as a service</i> . Sementara itu, empat faktor lainnya, yaitu <i>effort expectancy</i> , <i>social influence</i> , <i>facilitating conditions</i> , dan <i>price value</i> dinyatakan kurangnya bukti yang menunjukkan bahwa keempat variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk mengadopsi layanan <i>music as a service</i> berbayar. Urutan faktor yang berpengaruh dalam penelitian ini dimulai dari <i>habit</i> (4.30), <i>search cost</i> (3.97), dan <i>hedonic motivation</i> (3.05).

Metode SEM dalam mengolah data dapat digunakan untuk mengolah mode UTAUT (Junadi & Sfenrianto, 2015) dan (Christopher & Indriana, 2018).

Namun, UTAUT juga bisa diolah dengan metode regresi linear berganda (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018), (Rahmawaty, 2016), dan (Wulandari & Yadnyana, 2016). Variabel yang digunakan oleh semua jurnal hampir sama karena menggunakan pendekatan yang sama yaitu UTAUT (*The unified theory of acceptance and use of technology*). Pada 2018, UTAUT pernah didaopsi untuk mengukur minat penggunaan terhadap *e-commerce* dimana didapat bahwa *performance expectancy* dan *effort expectancy* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-commerce* (Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, 2018), berbeda halnya dengan pengadopsian UTAUT untuk mengukur minat penggunaan *e-payment system*. Pada *e-payment system*, semua variabel UTAUT mempunyai pengaruh yang signifikan untuk mempengaruhi minat penggunaan *e-payment system*, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Perceived Security* dan *Culture* (Junadi & Sfenrianto, 2015).

Peneliti memutuskan untuk mengadopsi model dari jurnal (Junadi & Sfenrianto, 2015) dengan 3 konstruk utama dari UTAUT dan ditambah 2 variabel eksternal yaitu *Culture* dan *Perceived Security*. Metode yang digunakan adalah regresi linier berganda dikarenakan model yang ada pada penelitian ini tidak terlalu kompleks dan juga variabel independent yang ada secara langsung/serah ke variabel dependen yang ada.

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