

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 UTAUT

Menurut (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) berpendapat bahwa model UTAUT sudah seharusnya diperkaya dengan adanya determinan tambahan, seperti contohnya kesesuaian teknologi dan individual constructs.

Model UTAUT mencakup dari dua definisi yang secara langsung bisa mempengaruhi penggunaan dari DWC. Pertama adalah *facilitating condition*, *facilitating condition* ini yang mengacu sudah sejauh mana seorang siswa akan percaya bahwa ada suatu struktur organisasi dan secara teknis mendukung menggunakan DWC. Setelah siswa percaya akan ada muncul niat untuk menggunakan teknologi tersebut (Lakhal & Khechine, 2016).

UTAUT adalah sebuah model yang sudah pasti dan menggabungkan hasil akhir apa yang sudah diketahui, setelah itu akan memberikan landasan untuk mengarahkan penelitian dimasa yang akan datang pada bidang yang dibahas saat ini (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003)

Model UTAUT adalah membahas tentang penerimaan teknologi secara umum. UTAUT diterapkan pada kasus khusus DWC. Adanya niat untuk menggunakan DWC akan dijelaskan oleh 3 faktor yang sangat menentukan: yang pertama adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan yang terakhir adalah *social influence* (Lakhal & Khechine, 2016).

Teori (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) UTAUT adalah sebuah model yang sudah pasti dan menggabungkan hasil akhir apa yang sudah diketahui, setelah itu akan memberikan landasan untuk mengarahkan penelitian dimasa yang akan datang pada bidang yang dibahas saat ini. Penulis menggunakan teori ini sebagai acuan dalam mengerjakan penelitian ini.

2.1.1.1 *Behavioral Intention*

Menurut (Purnamaningsih, Erhan, & Rizkalla, 2018) *behavioral intention* dapat digambarkan sebagai kemampuan aplikasi yang tentunya dapat memberikan manfaat untuk pengguna dan adanya perasaan puas yang tumbuh setelah menggunakan aplikasi tersebut. Tahapan selanjutnya jika pengguna sudah puas dengan aplikasi tersebut sehingga mereka mau menyampaikan kepada orang banyak tentang hal yang positif dari aplikasi tersebut, serta mau merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain dan tentunya akan tetap menggunakan aplikasi tersebut tidak hanya untuk saat ini, akan tetapi juga untuk waktu yang lama.

Niat dapat diasumsikan bahwa untuk menangkap sebuah faktor yang memotivasi dan motivasi tersebut dapat mempengaruhi perilaku. Mereka mengindikasikan bahwa seberapa keras seseorang mau mencoba, seberapa banyak upaya yang sudah mereka rencanakan untuk melakukan suatu perilaku tersebut (Ajzen, 1991).

Secara umum *behavioral intention* dikategorikan menjadi 2 kelompok, yaitu: adanya niat yang menguntungkan dan tidak adanya niat yang menguntungkan. Contoh adanya niat yang menguntungkan adalah loyalitas, adanya niat ketika membayar cenderung akan memberikan uang lebih. Sedangkan untuk kelompok kedua yaitu tidak adanya niat yang menguntungkan contohnya yaitu keluhan pelanggan jika sudah ada keluhan dari pelanggan, pelanggan tersebut bisa tidak loyal kepada brand yang kita miliki (Meeprom & Silanoi, 2020).

Penulis menggunakan teori (Ajzen, 1991), Niat dapat diasumsikan bahwa untuk menangkap sebuah faktor yang memotivasi dan motivasi tersebut dapat mempengaruhi perilaku. Mereka mengindikasikan bahwa seberapa keras seseorang mau mencoba, seberapa banyak upaya yang sudah mereka rencanakan untuk melakukan suatu perilaku tersebut. Untuk seterusnya penulis menggunakan pengertian ini sebagai dasar teori *behavioral intention*.

2.1.1.2 *Performance Expectancy*

Performance expectancy dapat diartikan sejauh mana seseorang jika menggunakan teknologi tertentu yang dapat membantunya atau akan berguna tentunya untuk meningkatkan kinerjanya. Harapannya dengan menggunakan layanan ini bisa meningkatkan kualitas dari kinerja (Vila, Brea, & Borondo, 2021).

Performance expectancy adalah jika seseorang konsumen menemukan adanya nilai dan inovasi dari sebuah aplikasi, maka konsumen tersebut akan lebih bersedia untuk membeli atau menggunakan aplikasi jejaring sosial tersebut. Konsumen juga akan mengevaluasi dari *performance expectancy* aplikasi tersebut sehubungan dengan adanya pertukaran informasi dan pesan yang komunikatif tentunya, sebelum dia menggunakan aplikasi tersebut (Chua, Rezaei, Gu, & Jambulingam, 2018).

Menurut (Venkatesh & Davis, 2000), seorang siswa bahwa penggunaan e-learning sangat berguna dan cocok untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan sangat membantu ketika mengerjakan tugas yang tentunya berhubungan dengan proses pembelajaran. Secara konseptual sangat berkaitan dengan *perceived usefulness*, karena ketika kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi barulah kemampuan sistem tersebut dapat digunakan, ketika dapat digunakan merupakan prasyarat agar sistem tersebut dapat dievaluasi bahwa sistem tersebut berguna.

Interaksi juga menjadi bagian yang sangat penting dalam penerapan proses pembelajaran *e-learning*, interaksi yang terlibat antara pelajar, instruktur, staf administrasi, konten, dll. *Learning management system* memungkinkan sistem pembelajaran melintasi batas waktu dan memungkinkan interaksi antara sinkron dan asinkron antara pelajar dan sistem. Ini merupakan keunggulan terbesar dari adanya sistem pembelajaran jarak jauh dan tentunya ini semua harus didukung oleh IT yang baik agar tidak adanya kendala yang terjadi (Donnelly, 2010).

Peningkatan interaksi yang dirasakan oleh para siswa tentunya sejauh mana siswa mempersepsikan bahwa *e-learning* tersebut dapat meningkatkan kemampuan komunikasinya tentunya untuk berinteraksi dengan siswa dan guru lain-lainnya agar dapat berkontribusi untuk meningkatkan persepsi siswa tersebut. Jika ini dilakukan maka kegunaannya adalah meningkatkan niat untuk menggunakan sistem e-learning tersebut (Liu, Chen, Sun, Wible, & Kuo, 2010).

Menurut (Purnamaningsih, Erhan, & Rizkalla, 2018) performance expectancy adalah ketika pengguna mendapatkan efek yang positif dari kinerja aplikasi tersebut dan tentunya dapat mempermudah dalam transaksi pembayaran, maka pengguna akan terbantu dengan menggunakan aplikasi tersebut. Ketika aplikasi kegunaan aplikasi tersebut sudah dirasakan oleh pengguna maka akan digunakan dimasa yang akan datang.

Penulis menggunakan teori (Chua, Rezaei, Gu, & Jambulingam, 2018) untuk peneliian selanjutnya.

2.1.1.3 *Effort Expectancy*

Effort expectancy adalah tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna terkait dengan penggunaan sistem tersebut. Selain itu *effort expectancy* juga mengacu pada tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna, dalam teori ini yang dirasakan oleh para siswa, terkait dengan penggunaan sistem selama ini (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003).

Effort expectancy mirip dengan teori atau model sebelumnya yaitu teori tentang *Perceived ease of use*. Pada research yang dilakukan oleh (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003), menyarankan bahwa *effort expectancy* lebih menonjol kepada wanita dibandingkan dengan pria. Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian atas perbedaan jenis kelamin sangat lah berpengaruh pada dunia saat ini. Perbedaan gender yang sudah diprediksi dapat didorong oleh keyakinan seseorang tentang.

Perceived ease of use adalah tingkat dari sejauh mana harapan seseorang dalam menggunakan sesuatu teknologi dapat membantu dalam memudahkan dalam melakukan suatu pekerjaan (Vila, Brea, & Borondo, 2021).

Menurut (Seddon ,1997) dalam (Kumar, 2017)Kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* saat ini telah digunakan juga sebagai alat ukur kualitas sistem dalam melihat keberhasilan suatu studi sistem informasi .

Pada variabel ini peneliti menggunakan teori (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) *Effort expectancy* adalah tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna terkait dengan penggunaan sistem tersebut.

2.1.1.4 Social Influence

Social influence dapat didefinisikan mengacu pada seseorang individu atau konsumen mengubah perilaku mereka dibawah seseorang atau pengaruh orang lain. Kekuatan dari pengaruh sosial terdapat pada hubungan antar seseorang individu dengan individu yang lainnya, selain itu jarak juga menjadi pengaruh untuk pengaruh sosial ini, selain itu waktu juga mempengaruhi pengaruh seseorang kepada orang lain (Peng, Yang, Cao, Yu, & Xie, 2016).

Menurut (Ezzaouia & Bulchand-Gidumal, 2021) social influence adalah mengacu pada sejauh mana seseorang beranggapan bahwa dengan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar yaitu teman, keluarga, dan kolega. Mereka percaya bahwa dengan menggunakan teknologi tersebut harus digunakan agar bisa meningkatkan kinerjanya (Ezzaouia & Bulchand-Gidumal, 2021).

Menurut (Sung, Jeong, Jeong , & Shin , 2015) biasanya penyedia aplikasi menggunakan pengaruh sosial dalam tahapan ini menggunakan atau bekerja sama dengan komunitas yang bergerak dibidang yang sama membujuk orang lain agar mempertahankan kebiasaan yang sudah mereka lakukan. Dalam konteks teknologi informasi, pengaruh sosial juga menjadi faktor orang mengalami keterkaitan melalui penggunaan suatu sistem yang tentunya berpotensi untuk membuat pengguna lebih bersedia terlibat dengan sistem tersebut dan agar kedepannya terus menggunakan aplikasi tersebut

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori (Ezzaouia & Bulchand-Gidumal, 2021) sebagai acuan dalam variabel social influence.

2.1.1.5 Facilitating Condition

Facilitating condition didefinisikan sejauh mana para pelanggan sudah yakin dengan adanya infrastruktur dari organisasi dan akan menggambarkan teknis dalam mendukung penggunaan sistem lainnya (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003).

Facilitating condition mengacu pada sejauh mana pengguna atau dalam teori ini siswa akan percaya bahwa ada struktur organisasi dan teknis yang mendukung penggunaan sistem tersebut dan akan berdampak baik juga bagi keluarga kalian (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003).

Menurut studi sebelumnya *facilitating conditions* adalah sejauh mana seseorang mengungkapkan bahwa persepsi seseorang akan memiliki sumber daya dan ada dukungan untuk menggunakan sumber daya atau teknologi yang terbaru. Secara langsung ini mempengaruhi behavioral intention untuk menggunakan teknologi tersebut (Ezzaouia & Bulchand-Gidumal, 2021)

Faktor objektif dari *facilitating condition* dalam lingkungan yang telah disepakati semua pengamat membuat suatu tindakan yang sangat mudah dilakukan, termasuk penyediaan dukungan komputer (Venkatesh, Brown, Maruping, & Bala, 2008).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) sebagai acuan kedepannya mengenai *facilitating conditions*.

2.1.2 *Autonomy*

Autonomy pada dasarnya mengacu sejauh mana seorang siswa sudah dapat mengambil tanggung jawab dan siswa tersebut juga sudah bisa mengontrol pembelajarannya. Jika siswa tersebut masih belum bertanggung jawab atau masih belum bisa mengontrol pembelajarannya maka *autonomy* seorang siswa tersebut masih belum tumbuh. Ini juga sangat berkaitan dengan kebutuhan akan tidak pernah gagal yang menjadi penyebab tindakan dari orang itu sendiri (Giesbrecht, 2012).

Menurut (Roca & Gagne', 2008) *autonomy* menyangkut keinginan seseorang untuk bisa mengatur dirinya sendiri ketika seorang individu sudah dapat dengan bebas melakukan dan mengejar aktivitas tersebut. Pada tahap selanjutnya adanya kemauan ketika seseorang melakukan tindakan.

Menurut (Lakhal, khechine, & Pascot, 2013) kondisi sosial kontekstual yang mendukung adanya kemauan seseorang agar dapat mengarah pada kinerja yang lebih baik lagi dan tentunya mendapatkan hasil yang positif. Seperti adanya rasa percaya pada organisasi, kepuasan yang didapat selama seseorang bekerja, dan keterlibatan seseorang dalam pekerjaan tersebut.

Autonomy dapat diasumsikan kemampuan seseorang dapat meningkatkan motivasi intrinsiknya. Dengan demikian, semakin mandiri siswa laki-laki maka akan semakin termotivasi secara intrinsik untuk melakukan proses belajar. Pada akhirnya setelah memiliki motivasi yang tinggi maka semakin besar juga kemungkinan seseorang menggunakan DVC (Sørebø, 2009).

Autonomy sangat penting untuk membentuk niat dalam diri seseorang dalam menggunakan teknologi. Autonomy atau kemandirian menurut peneliti yang berdampak positif bagi seseorang secara langsung akan mempengaruhi behavioral intention to use dari produk DVC.

Untuk melanjutkan penelitian ini, penulis akan menggunakan teori dari (Giesbrecht, 2012). Sebagai acuan bagi penulis dalam rangka menyelesaikan penelitian ini

2.2 Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya, serta didukung oleh jurnal-jurnal pendukung yang ada, maka berikut ini penulis kembangkan hipotesis-hipotesis penelitian. Hipotesis-hipotesis ini berjumlah tujuh dan penjelasan hubungan antar variabel akan dijelaskan sebagai berikut:

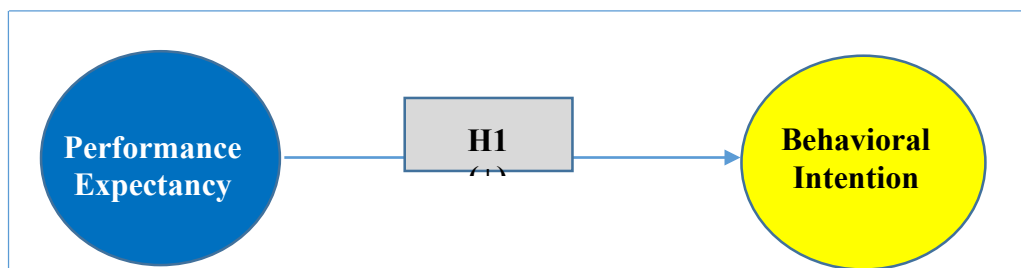
2.2.1 Pengaruh positif *performance expectancy* bimbil online terhadap behavioral intention

Salah satu kunci dalam tingginya niat untuk menggunakan bimbil online adalah jika orang percaya bahwa dengan menggunakan bimbil online akan meningkatkan kemampuannya. Menurut (Davis, 1989) *Performance expectancy* adalah sejauh mana siswa percaya bahwa dengan menggunakan online learning system atau e-learning dapat berpengaruh baik terhadap dirinya tentunya dapat membantu kinerja akademisnya. Tentunya dengan cara memfasilitasi seluruh proses pembelajaran secara keseluruhan termasuk dalam penyelesaian tugas yang berhubungan dengan pembelajaran. Niat akan tumbuh ketika seseorang sudah yakin dan percaya dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kemampuannya, dan juga kualitas dari instruktur juga sangat penting jika seseorang akan menggunakan sistem ini (Davis,

1989). Menurut studi yang telah dilakukan oleh (Zhao, 2007) mengatakan bahwa, jika *perceived usefulness* yang dapat dirasakan secara langsung akan menimbulkan niat bagi para pengguna untuk menggunakan sistem tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut;

H1: *Performance expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbingan online zenius.

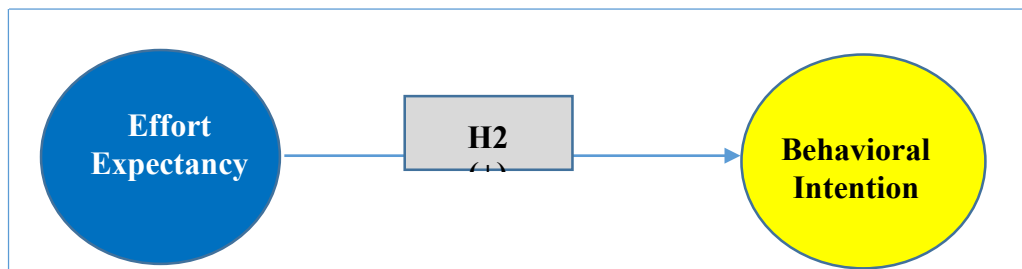


2.2.2 Pengaruh positif *effort expectancy* bimbingan online terhadap *behavioral intention*

Pada zaman saat ini yang segalanya sudah bisa dilakukan dengan gampang atau bisa dilakukan dengan sangat mudah, penting bagi para penyedia bimbingan online untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem mereka, Selain itu berdasarkan teori *effort expectancy* menurut (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) juga mengacu pada tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna, dalam teori ini yang dirasakan oleh para siswa, terkait dengan penggunaan sistem selama ini. Menurut (Zhao, 2007), *perceived ease of use* berdampak positif terhadap *behavioral intention*, semakin mudah digunakan sebuah aplikasi maka niat untuk menggunakannya akan semakin tinggi juga.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

H2: *Effort expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

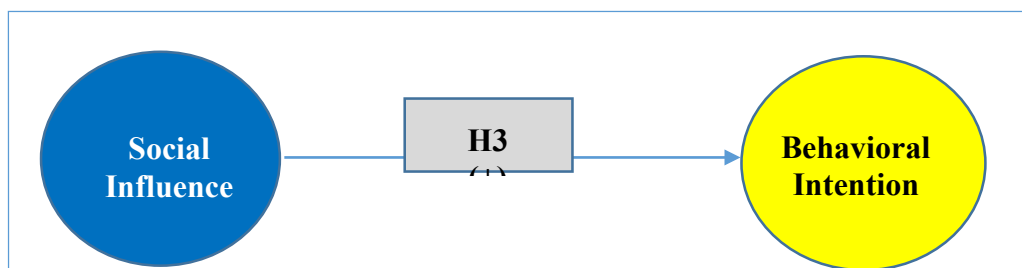


2.2.3 Pengaruh positif *social influence* bimbel *online* terhadap *behavioral intention*

Social influence dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang atau individu bisa memandang dan mempersiapkan bahwa orang penting lainnya sangat percaya bahwa dia harus menggunakan sistem yang lebih baru dan *up to date* (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). Pengaruh sosial sudah diteliti sangat banyak dalam konteks apapun dan hasilnya juga telah dicampur sehubungan dengan adanya pengaruh terhadap *behavioral intention* yang berkaitan dengan penggunaan teknologi (AbuShanab, Pearson, & Setterstrom, 2010).

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut;

H3: *Social influence* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

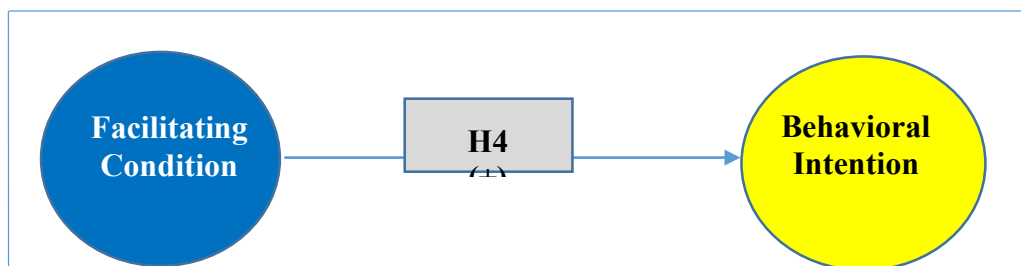


2.2.4 Pengaruh positif *facilitating condition* bimbel *online* terhadap *behavioral intention*

Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh (Lakhal & Khechine, 2016) dijelaskan bahwa adanya hubungan antara *facilitating condition* dengan *behavioral intention* untuk menggunakan teknologi. *Facilitating condition* mengacu pada sejauh mana pengguna atau dalam teori ini siswa akan percaya bahwa ada struktur organisasi dan teknis yang mendukung penggunaan sistem tersebut dan akan berdampak baik juga bagi keluarga kalian (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). Menurut (AbuShanab, Pearson, & Setterstrom, 2010) bahwa *facilitating condition* yang disarankan dan diterapkan dengan baik akan berpengaruh positif kepada *behavioral intention*.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut;

H4: *Facilitating condition* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

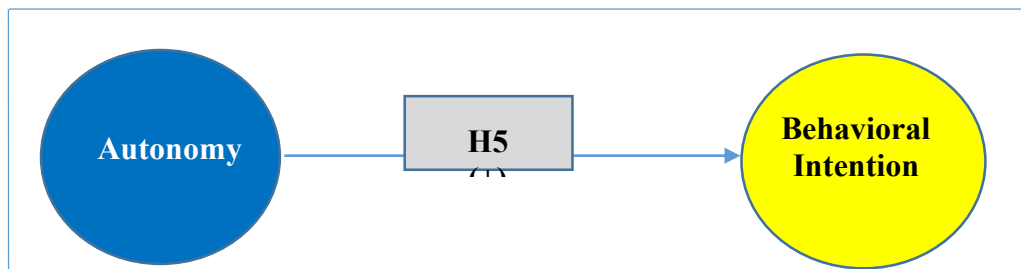


2.2.5 Pengaruh positif *autonomy* bimbel *online* terhadap *behavioral intention*

Autonomy pada dasarnya mengacu sejauh mana seorang siswa sudah dapat mengambil tanggung jawab dan siswa tersebut juga sudah bisa mengontrol pembelajarannya. Jika siswa tersebut masih belum bertanggung jawab atau masih belum bisa mengontrol pembelajarannya maka *autonomy* seorang siswa tersebut masih belum tumbuh. Ini juga sangat berkaitan dengan kebutuhan akan tidak pernah gagal yang menjadi penyebab tindakan dari orang itu sendiri (Giesbrecht, 2012). Menurut (Lakhal, khechine, & Pascot, 2013) saat mengintegrasikan *autonomy* ke dalam model UTAUT, melaporkan bahwa *autonomy* berdampak positif terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan ICT tersebut khususnya untuk para siswa yang berjenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

H5: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

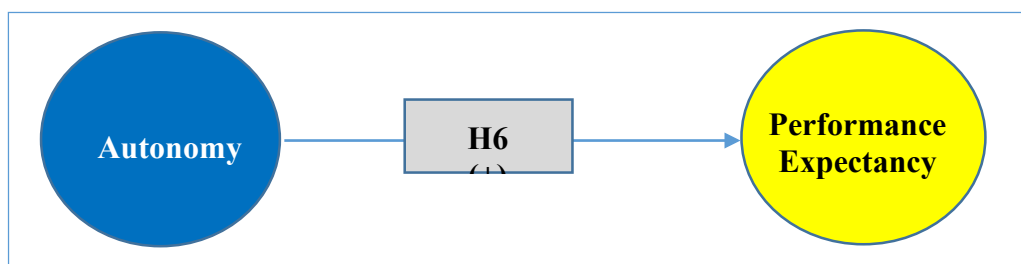


2.2.6 Pengaruh positif *autonomy* bimbel *online* terhadap *performance expectancy*

Autonomy dapat diasumsikan kemampuan seseorang dapat meningkatkan motivasi intrinsiknya. Dengan demikian, semakin mandiri siswa laki-laki maka akan semakin termotivasi secara intrinsik untuk melakukan proses belajar. Pada akhirnya setelah memiliki motivasi yang tinggi maka semakin besar juga kemungkinan seseorang menggunakan *desktop video conferencing* (Sørebø, 2009). Menurut (Roca & Gagné', 2008) melaporkan bahwa *autonomy* memiliki dampak yang positif terhadap *perceived usefulness* tentunya dengan menggunakan TAM yang sesuai dengan *performance expectancy* menggunakan model UTAUT.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut;

H6: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *performance expectancy* pengguna bimbel *online* zenius.

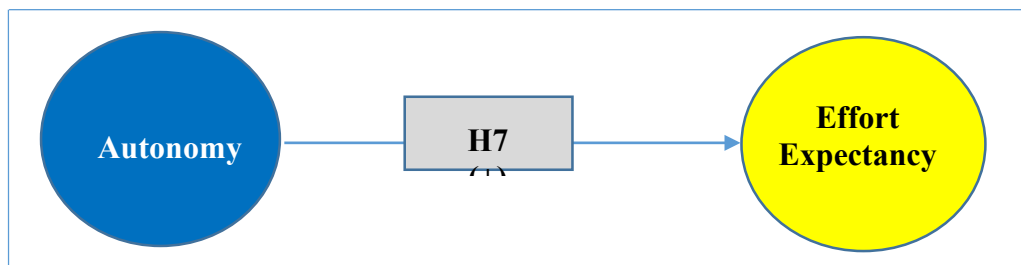


2.2.7 Pengaruh positif *autonomy* dalam bimbingan *online* terhadap *effort expectancy*

Self management of learning dapat diartikan sejauh mana seseorang merasa sudah disiplin terhadap dirinya sendiri dan dapat terlibat dalam proses pembelajaran *autonomous learning* (Smith, 2010). Menurut (Lakhal, khechine, & Pascot, 2013) kondisi sosial kontekstual yang mendukung adanya kemauan seseorang agar dapat mengarah pada kinerja yang lebih baik lagi dan tentunya mendapatkan hasil yang positif. Seperti adanya rasa percaya pada organisasi, kepuasan yang didapat selama seseorang bekerja, dan keterlibatan seseorang dalam pekerjaan tersebut. Menurut (Roca & Gagné', 2008) melaporkan bahwa *autonomy* memiliki dampak yang positif terhadap *Perceived Ease of Use* tentunya dengan menggunakan TAM yang sesuai dengan *effort expectancy* menggunakan model UTAUT.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis dapat membuat hipotesis penelitian sebagai berikut;

H7: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *performance expectancy* pengguna bimbingan *online* zenius.



2.3 Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung hipotesis yang yang disusun oleh peneliti, berikut adalah penelitian terdahulu yang menyatakan hubungan antar hipotesis sesuai dengan model yang susun peneliti

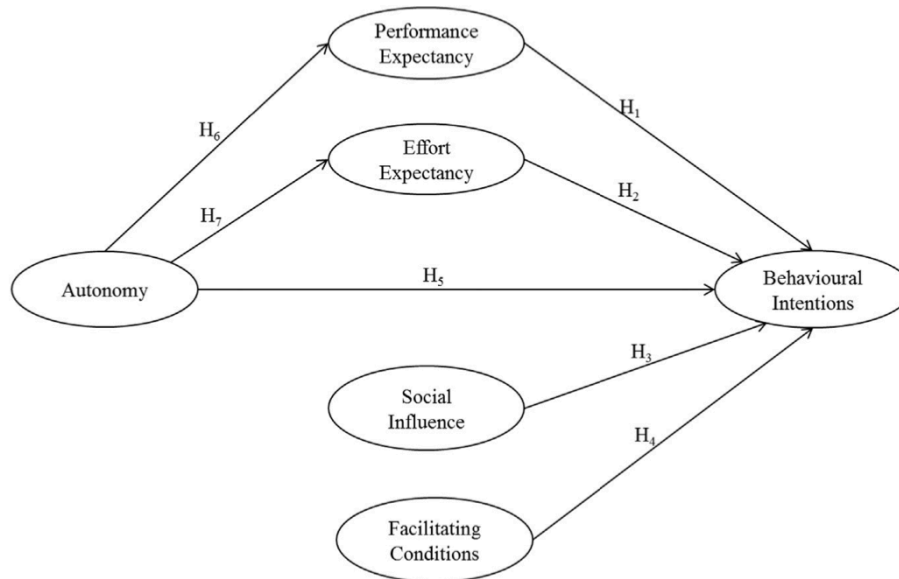
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Publikasi	Judul Penelitian	Temuan Inti
1	Zhao (2007)	<i>Journal. Of Technology and Teacher Education</i>	<i>Social Studies Teachers' Perspectives of Technology Integration</i>	<i>Perceived usefulness</i> dapat dirasakan , secara langsung akan menimbulkan niat bagi para pengguna untuk menggunakan sistem tersebut
2	Zhao (2007)	<i>Journal. Of Technology and Teacher Education</i>	<i>Social Studies Teachers' Perspectives of Technology Integration</i>	<i>Perceived ease of use</i> berdampak positif terhadap <i>behavioral intention</i> , semakin mudah digunakan sebuah aplikasi maka niat untuk menggunakannya akan semakin tinggi juga

3	AbuShanab (2010)	<i>Communications of the Association for Information Systems</i>	<i>Internet Banking and Customers' Acceptance in Jordan: The Unified Model's Perspective</i>	Pengaruh sosial sudah diteliti sangat banyak dalam konteks apapun dan hasilnya juga telah dicampur sehubungan dengan adanya pengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> yang berkaitan dengan penggunaan teknologi
4	Lakhal & Khechine (2016)	<i>The International Journal of Management Education.</i>	<i>Student intention to use desktop web-conferencing according to course delivery modes in higher education.</i>	Bahwa adanya hubungan antara <i>facilitating condition</i> dengan <i>behavioral intention</i> untuk menggunakan teknologi.
5	Lakhal (2013)	<i>Student behavioural intentions to use desktop video conferencing</i>	<i>Student behavioural intentions to use desktop video conferencing in a distance course: integration of autonomy to the</i>	<i>Autonomy</i> berdampak positif terhadap <i>behavioral intention</i> untuk menggunakan ICT tersebut khususnya untuk para siswa yang berjenis kelamin laki-laki.

			<i>UTAUT model</i>	
6	Roca & Gagne (2008)	<i>Computers in Human Behavior</i>	<i>Understanding e-learning continuance intention in the workplace: A self-determination theory perspective</i>	<i>Autonomy</i> memiliki dampak yang positif terhadap dengan <i>performance expectancy</i> menggunakan model UTAUT.
7	Roca & Gagne (2008)	<i>Computers in Human Behavior</i>	<i>Understanding e-learning continuance intention in the workplace: A self-determination theory perspective</i>	<i>Autonomy</i> memiliki dampak yang positif terhadap dengan <i>effort expectancy</i> menggunakan model UTAUT.

2.4 Model Penelitian



Gambar 2. 1 Model Penelitian

Sumber: Lakhal & Khechine 2016

H1: *Performance expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

H2: *Effort expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

H3: *Social influence* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

H4: *Facilitating condition* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

H5: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pengguna bimbel *online* zenius.

H6: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *performance expectancy* pengguna bimbel *online* zenius.

H7: *Autonomy* berpengaruh positif terhadap *effort expectancy* pengguna bimbel *online* zenius.