

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ayat Al-Quran Berkenaan dengan Penelitian

Ayat Al-Qur'an Yang Berhubungan Dengan Ilmu Pengetahuan Al-Qur'an merupakan firman Allah yang mengandung berbagai aspek kehidupan, baik aspek hukum, sejarah, akidah (keimanan) maupun isyarat tentang pengetahuan. Semua itu diperuntukan bagi manusia agar dijadikan pedoman hidup sehingga kehidupannya lebih baik dan mendapat rahmat dari Allah SWT. Berikut ayat Al-Qur'an yang berisi isyarat ilmu pengetahuan yaitu surat Al-'Alaq ayat 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (ayat 1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (ayat 2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (ayat 3) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (ayat 4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuin ya (ayat 5)”.

Dari suku kata pertama “bacalah”, Nabi Muhammad disuruh untuk membaca wahyu yang akan diturunkan kepada beliau atas nama Allah, tuhan yang telah menciptakan, yaitu menciptakan manusia dari segumpal darah, diteruskan lagi menyuruh membaca diatas nama tuhan. Sedang nama tuhan yang selalu akan diambil jadi sandaran hidup itu ialah yang Maha Mulia, Maha Dermawan, Maha Kasih dan Sayang kepada makhluknya. Itulah kemuliaan yang tertinggi yaitu

diajarkannya kepada manusia berbagai ilmu, dibukanya berbagai rahasia, diserahkannya berbagai kunci untuk pembuka perbendaharaan Allah yaitu dengan qalam. Terlebih dahulu Allah mengajar manusia mempergunakan qalam. Sesudah dia pandai mempergunakan qalam itu banyaklah ilmu pengetahuan diberikan oleh Allah kepadanya, sehingga dapat pula dicatat ilmu yang baru didapatnya itu dengan qalam yang ada dalam tangannya. Dari ayat-ayat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan belajar sungguh menggunakan potensi-potensi yang diberikan oleh Allah kepada kita dan ilmu yang diperoleh tanpa usaha manusia, seperti yang diperoleh melalui intuisi, ilham, dan wahyu ilahi. Ilmu yang diperoleh dengan cara kedua ini hanya diberikan kepada hamba Allah yang benarbenar dekat dengan-Nya serta kepada siapa yang dikehendaknya. Al-Qur'an juga telah memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam al-Qur'an surat at-Taubah ayat 122 disebutkan:

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۝١٢٢﴾

Artinya : “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan

mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudharat.

2.2 Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu (Komaruddin, 2001).

Analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya (Wiradi, 2006).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan analisis adalah suatu penelitian terhadap suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya, sehingga dapat mengenal tanda-tanda kegiatan, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam suatu kegiatan.

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan” (Kusrini, dkk 2007). Definisi umum sistem informasi adalah “Sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan”.

2.4 Analisis Sistem Informasi

Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendeskripsikan fase-fase awal pengembangan sistem. Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka. Analisis sistem merupakan tahapan paling awal dari pengembangan sistem yang menjadi fondasi dalam menentukan keberhasilan sistem informasi yang dihasilkan nantinya. Tahapan ini sangat penting karena menentukan bentuk sistem yang harus dibangun. Tahapan ini bisa merupakan tahap yang mudah jika *client* sangat paham dengan masalah yang dihadapi dalam organisasinya dan tahu betul fungsionalitas dari sistem informasi yang akan dibuat. Tetapi tahap ini bisa menjadi tahap paling sulit jika klien tidak bisa mengidentifikasi kebutuhannya dan tertutup terhadap pihak luar yang ingin mengetahui detail proses bisnisnya.

Analisis sistem informasi merupakan fase pertama dalam pengembangan dalam pembangunan sistem informasi yang utamanya difokuskan pada masalah dan persyaratan-persyaratan bisnis, terpisah dari teknologi apapun yang dapat atau akan digunakan untuk mengimplementasikan solusi pada masalah tersebut tujuan utama dari analisis sistem ada beberapa hal, yaitu:

1. Menentukan kelemahan dari proses-proses bisnis pada sistem lama untuk bisa menentukan kebutuhan dari sistem baru.
2. Menentukan tingkat kelayakan kebutuhan sistem baru tersebut ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya ekonomi, teknik, operasional, dan hukum.

(Muslihudin, 2016).

2.5 Penerimaan dan Penggunaan

Yang dimaksud pengguna dalam bahasan ini yaitu mencakup semua hirarki kelompok pengguna yang berhubungan dengan sistem informasi. Elemen pengguna pada sistem informasi dikelompokkan menjadi dua buah kelompok. Kedua kelompok pengguna tersebut yaitu berinteraksi langsung dengan sistem informasi dan kelompok pengembang yang berperan di dalam proses pengembangan sistem informasi (Pratama, 2014).

Penerimaan konsumen merupakan sikap positif konsumen terhadap sebuah inovasi dan niat konsumen dalam mengonsumsi produk atau layanan tersebut. (Vergragt, 2006).

Pengguna sistem informasi pada organisasi saat ini telah mengalami peningkatan. Hal ini disampaikan oleh Westland dan Clark (2000) dalam Handayani (2005) bahwa penggunaan sistem dalam organisasi meningkat secara dramatis. Peningkatan ini selain dikarenakan tuntutan organisasi modern, juga disebabkan oleh masyarakat yang haus akan informasi. Sistem informasi akan membantu organisasi untuk menyajikan informasi secara cepat, akurat dan terbuka seperti yang diharapkan oleh masyarakat. Masyarakat saat ini mempunyai pemikiran maju yang lambat laun akan meninggalkan cara-cara manual dan membuat terobosan baru untuk mendapatkan informasi.

Banyak manfaat, ada juga organisasi yang gagal dalam penerapannya. Banyak proyek pengembangan sistem telah gagal menghasilkan sistem yang bermanfaat. Kegagalan penerapan sistem teknologi informasi pada organisasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal (Davis, 1989). Keputusan untuk mengadopsi suatu sistem teknologi informasi ada ditangan

manajer, tetapi keberhasilan penggunaan teknologi tersebut tergantung pada penerimaan dan penggunaan setiap individu pemakainya (Hartono, 2007). Perilaku pemakai sistem terbentuk dari sikap dan persepsi pemakai terhadap sistem informasi tersebut.

2.6 Perpustakaan

Pengertian perpustakaan menurut UU No.43 Tahun 2007 adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang bagus guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi bagi para pemustaka.

Perpustakaan adalah koleksi atau sekumpulan koleksi buku atau bahan lainnya yang diorganisasikan dan dipelihara untuk penggunaan/keperluan membaca, konsultasi, belajar, meneliti, yang dikelola oleh pustakawan dan staf terlatih lainnya dalam rangka menyediakan layanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Reitz, 2004).

Perpustakaan adalah koleksi yang terdiri dari bahan-bahan tertulis, tercetak maupun grafis lainnya seperti film, slide, piringan hitam, tape, dalam ruangan atau gedung yang diatur dan diorganisasikan dengan sistem tertentu agar dapat digunakan untuk keperluan studi, penelitian, pembacaan dan lain sebagainya (P. Sumardji, 1999).

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai perpustakaan, penulis menyimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu tempat yang berisi kumpulan koleksi buku atau sumber bacaan maupun grafis lainnya yang di olah dan di distribusikan untuk tujuan studi atau pembacaan.

2.7 E-Resources

2.7.1 Pengertian *E-Resources*

Johnson et al. (2012) dalam panduan yang dikeluarkan oleh IFLA (*International Federation of Library Associations and Institutions*) mendefinisikan *E-Resources* sebagai berikut:

“Electronic resources refer to those materials that require computer access, whether through a personal computer, mainframe, or handheld mobile device. They may either be accessed remotely via the Internet or locally.”

E-Resources dalam definisi di atas menunjuk pada semua bahan (koleksi) yang membutuhkan akses komputer baik secara *remote* (jarak jauh) maupun secara local melalui komputer personal (PC), mainframe, atau perangkat *mobile*.

Menurut pendapat penulis e-resources adalah setiap sumber informasi atau sumber daya informasi yang aksesnya melalui perangkat komputer, maka dapat dinamakan sebagai sumber daya elektronik atau *E-Resources*.

Koleksi *E-Resources* merupakan salah satu layanan koleksi utama perpustakaan yang memanfaatkan teknologi informasi dan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Layanan koleksi *E-Resources* adalah konten elektronik yang diseleksi oleh pustakawan dari berbagai ragam sumber untuk perpustakaan, dikelola oleh perpustakaan, serta disediakan untuk pemustaka. Koleksi *E-Resources* ini diperoleh melalui pembelian *leasing* atau tersedia secara gratis yang mungkin diseleksi judul per judul atau dalam satu paket (Johnson, 2013). Secara prinsip sumber daya koleksi atau perpustakaan yang dapat diakses

secara elektronik dapat digolongkan ke dalam bentuk sumber daya elektronik atau *E-Resources* (Surahcman 2014).

Koleksi *E-Resources* harus menjadi mudah ditemukan, mudah diakses, dikelola, dan terjaga (Johnson 2013).

Koleksi *E-Resources* akan memudahkan pemustaka mengakses informasi dari berbagai sumber pangkalan data elektronik yang menyediakan berbagai jurnal elektronik (*e-journal*), buku elektronik (*e-book*), abstrak, laporan penelitian, prosiding, dan sebagainya yang telah dilanggan perpustakaan.

2.7.2 Jenis-Jenis *e-Resources*

Sumber daya elektronik merupakan tulang punggung perpustakaan dalam menghadirkan lingkungan dan atmosfer digital bagi para pemustakanya. Keberadaan *digital natives* yang semakin mendominasi pemustaka saat ini semakin mendorong perpustakaan untuk dapat menyediakan berbagai sumber daya elektronik di perpustakaan.

Menurut pedoman IFLA yang diterbitkan pada tahun 2012, sumber daya elektronik di perpustakaan terdiri dari:

1. **Jurnal elektronik:** biasa dikenal dengan sebutan *e-journals*. Jurnal disini merupakan jurnal yang diterbitkan khusus dalam bentuk elektronik maupun jurnal tercetak yang kemudian diterbitkan juga versi elektroniknya.
2. **Buku elektronik:** biasa dikenal dengan sebutan *e-books*. Buku elektronik seperti halnya jurnal elektronik ada yang terbit hanya berupa versi elektronik maupun versi tercetak yang diterbitkan juga dalam versi elektronik. Buku elektronik biasanya ditawarkan baik dalam bentuk satuan

maupun paket atau basis data dari penerbit. Saat ini banyak penerbit yang sudah memfokuskan pada penerbitan buku dalam versi elektronik. Akses terhadap buku elektronik ini bisa berupa mengunduh *file* secara utuh (biasanya berbentuk PDF) maupun ‘membaca’ bagian per bagian. Contoh dari sumber daya elektronik ini adalah *EBRARY, Ebscohost Books, Wiley E-Book, dan Springer E-Book*.

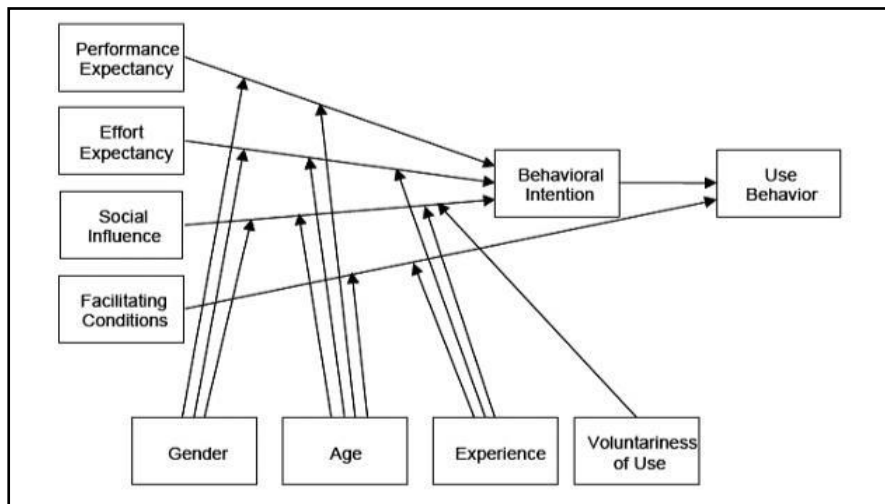
3. **Basis data naskah lengkap (agregasi):** secara umum dikenal sebagai *aggregated databases*. Sumber daya elektronik berbentuk basis data lengkap agregasi ini biasanya menyediakan sumber daya elektronik berbagai jenis (*e-journal, e-book, e-proceeding, e-paper, dll*) dalam satu wadah, yang diperoleh dari satu atau lebih penerbit atau penyedia konten elektronik. *PROQUEST & EBSCO* adalah salah satu contoh bentuk database agregasi.
4. **Basis data indeks dan abstrak:** Selain berbentuk naskah lengkap, beberapa sumber daya elektronik juga ditampilkan hanya dalam bentuk indeks atau abstrak saja. Beberapa penyedia basis data menyediakan informasi atau sumber daya informasi hanya berupa abstrak atau indeks saja, namun dilengkapi dengan analisis terhadap dokumen yang ada misal analisis sitiran. Sebagai contoh model sumber daya elektronik ini adalah produk *SCOPUS* dan *Proquest Abstract*.
5. **Basis data referensi** (biografi, kamus, direktori, ensiklopedi, dsbnya): merupakan satu bentuk sumber daya elektronik yang menampilkan informasi berupa biografi, kamus, ensiklopedi dan sejenisnya. Salah satu contoh dari sumber daya elektronik ini adalah *BRITANNICA ONLINE*.

6. **Basis data statistik dan angka:** merupakan sumber daya elektronik yang menyediakan berbagai data berupa data statistik dan angka. Biasanya berupa data-data perusahaan, data perekonomian, data statistik lainnya. Contoh dari sumber daya informasi ini adalah *OSIRIS, CEIC Data, BPS Database, IMF Statistics, dan Worldbank Databases*.
7. **Gambar Elektronik:** merupakan satu sumber daya elektronik yang menyediakan berbagai gambar. Saat ini sudah banyak media yang menyediakan gambar elektronik baik yang berbayar ataupun tidak. *Google Images, Flickr, Instagram, IStock Photo, Shutter Stock* dan sejenisnya adalah contoh dari sumber daya gambar elektronik ini.
8. **Sumber daya audio/visual elektronik:** merupakan sumber daya elektronik dalam bentuk *audio visual* misal *film, music, documenter*, dan sejenisnya. Contoh dari sumber daya elektronik bentuk ini adalah *Alexander Street Press, IMDB, Youtube, dan iTunes*.
9. Selain ke delapan jenis sumber daya elektronik di atas, masih banyak jenis lain yang saat ini banyak dikenal sebagai sumber daya elektronik seperti *e-newspaper, e-paper, e-proceeding, dan e-magazines*. Secara prinsip sumber daya koleksi atau perpustakaan yang dapat diakses secara elektronik dapat digolongkan ke dalam bentuk sumber daya elektronik atau *E-Resources*.

2.8 Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)

Model gabungan (*Unified model*) ini disebut dengan nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan Teknologi (*Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology*) atau disebut dengan UTAUT yang dikembangkan oleh (Venkatesh

et. al, 2003). kemudian menggunakan teori-teori yang sudah ada sebelumnya ini untuk mengembangkan sebuah model gabungan baru yang terintegrasi. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)*, *motivational model (MM)*, *theory of planned behavior (TPB)*, *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization (MPTU)*, *innovation diffusion theory (IDT)*, dan *social cognitive theory (SCT)*. UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh, dkk, 2003). Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, dkk. menemukan tujuh konstruk yang tampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap behavioral intention atau use behavior dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk-konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy*. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, ditemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Sedangkan yang lain tidak signifikan sebagai determinan langsung dari behavioral intention. Disamping itu terdapat pula empat moderator: *gender*, *age*, *voluntariness*, dan *experience* yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior*.



Gambar 2.1 UTAUT model dikembangkan (Venkatesh,et.al, 2003)

Sumber : (Venkatesh,et.al, 2003)

Model penelitian ini mengadopsi dari variabel-variabel bebas dari model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Usege of Technology*) (Venkatesh, et al, 2003). Variabel-variabel bebas yang memunculkan *acceptance* (Penerimaan) terhadap teknologi dari model UTAUT adalah:

2.8.1 Performance Expectancy (Ekspektasi Kinerja)

Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) didefinisikan sebagai seberapa tinggi seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem akan membantu dia untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja di pekerjaannya.

Konstruk-konstruk yang berhubungan dengan ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) di masing-masing model tampak di Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Konstruk-Konstruk akar dari ekspektasi kinerja

Ekspektasi kinerja (PE) : konstruk dasar, definisi, dan skala		
Konstruk	Definisi	Item
Perceived Usefulness (Davis 1989; Davis et al. 1989)	Sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan sistem dalam pekerjaan saya akan memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem akan meningkatkan kinerja pekerjaan saya. 3. Menggunakan sistem dalam pekerjaan saya akan meningkatkan produktivitas saya. 4. Menggunakan sistem akan meningkatkan kemampuan saya keefektifan pada pekerjaan. 5. Menggunakan sistem akan mempermudahnya untuk melakukan pekerjaanku. 6. Saya akan menemukan sistem yang berguna dalam pekerjaan saya.
Motivasi Ekstrinsik (Davis et al. 1992)	Persepsi bahwa pengguna akan ingin melakukan kegiatan karena dianggap instrumental dalam mencapai hasil yang berharga yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, seperti itu sebagai peningkatan kinerja pekerjaan, bayar, atau promosi	Motivasi ekstrinsik dioperasionalkan menggunakan item yang sama seperti manfaat yang dirasakan dari TAM (butir 1 sampai 6 di atas)
Relative Advantage (Moore dan Benbasat 1991)	Sejauh mana menggunakan sebuah inovasi dianggap lebih baik daripada menggunakan prekursornya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan sistem memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan. 3. Menggunakan sistem membuatnya lebih mudah untuk melakukan pekerjaan saya. 4. Menggunakan sistem meningkatkan kemampuan saya keefektifan pada pekerjaan. 5. Menggunakan sistem meningkatkan produktifitas saya.
Harapan hasil (Compeau dan Higgins 1995b; Compeau et al. 1999)	Ekspektasi Hasil berhubungan dengan konsekuensi dari perilaku. Berdasarkan bukti empiris, mereka dipisahkan ke dalam harapan	<p>Jika saya menggunakan sistem ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saya akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan. 2. Saya akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk tugas-tugas pekerjaan rutin. 3. Saya akan meningkatkan kualitas hasil pekerjaan saya.

	<p>kinerja (terkait pekerjaan) dan pribadi harapan (tujuan individu). Untuk alasan pragmatis, empat dari yang tertinggi memuat item dari harapan kinerja dan tiga yang tertinggi memuat item dari harapan pribadi dipilih dari Compeau dan Higgins (1995b) dan Compeau dkk. (1999) untuk dimasukkan dalam arus penelitian. Namun, kami analisis faktor menunjukkan dua dimensi untuk dimuat faktor tunggal.</p>	<p>4. Saya akan meningkatkan kuantitas output untuk jumlah usaha yang sama. 5. Rekan kerja saya akan menganggap saya kompeten. 6. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan promosi. 7. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan kenaikan gaji.</p>
--	---	---

Sumber : (Jogiyanto, 2007 : 317)

2.8.2 Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha)

Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan penggunaan suatu sistem. Kalau sistem mudah di gunakan, maka usaha yang di lakukan tidak akan terlalu tinggi dan sebaliknya jika suatu sistem sulit di gunakan maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya. Berikut kosntruk-konstruk akar dari ekspektasi usaha di sajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Konstruk-Konstruk akar dari ekspektasi usaha

Ekspektasi usaha (EE) : konstruk dasar, definisi, dan skala		
Konstruk	Definisi	Item
Perceived Ease of Use (Davis 1989; Davis et al. 1989)	Sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari upaya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar mengoperasikan sistem akan mudah bagi saya. 2. Saya akan merasa mudah mendapatkan sistem untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Interaksi saya dengan sistem akan jelas dan dapat dimengerti.

		4. Saya akan menemukan sistem yang fleksibel untuk berinteraksi dengannya. 5. Akan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan sistem. 6. Saya akan menemukan sistem mudah digunakan.
Kompleksitas (Thompson et al. 1991)	Sejauh mana suatu sistem dianggap relatif sulit untuk dipahami dan digunakan	1. Menggunakan sistem membutuhkan waktu terlalu banyak dari tugas normal saya. 2. Bekerja dengan sistem begitu rumit, sulit dimengerti apa yang sedang terjadi. 3. Menggunakan sistem melibatkan terlalu banyak waktu melakukan operasi mekanis (misalnya, input data). 4. Butuh waktu terlalu lama untuk mempelajari cara menggunakan sistem untuk membuatnya sepadan dengan usaha.
Kemudahan Penggunaan (Moore dan Benbasat 1991)	Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dianggap sulit untuk digunakan.	1. Interaksi saya dengan sistem ini jelas dan dapat dimengerti. 2. Saya percaya bahwa mudah untuk mendapatkan sistem untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Secara keseluruhan, saya percaya bahwa sistem ini mudah digunakan. 4. Belajar mengoperasikan sistem itu mudah bagi saya.

Sumber : (Jogiyanto, 2007 : 320)

2.8.3 Social Influence (Pengaruh Sosial)

Pengaruh Sosial (*Social Influence*) didefinisikan seperti sejauh mana seseorang individual mempersiapkan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya dalam menggunakan sistem yang baru. Kosntruk-konstruk akar dari Pengaruh Sosial di sajikan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Konstruk-Konstruk akar dari Pengaruh Sosial

Pengaruh Sosial (SI) : konstruk dasar, definisi, dan skala		
Konstruk	Definisi	Item
Norma Subyektif (Ajzen 1991; Davis et al. 1989; Fishbeina dan Azjen 1975; Mathieson	Persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia	1. Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem. 2. Orang yang penting bagi saya berpikir saya harus menggunakan sistem.

1991; Taylor dan Todd 1995a, 1995b)	harus atau tidak seharusnya melakukan perilaku dalam pertanyaan itu.	
Faktor Sosial (Thompson et al. 1991)	Internalisasi individu dari budaya subyektif kelompok referensi, dan perjanjian interpersonal spesifik yang dibuat individu dengan orang lain, dalam situasi sosial tertentu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menggunakan sistem karena proporsi rekan kerja yang digunakan sistem. 2. Manajemen senior ini bisnis telah membantu dalam penggunaan sistem. 3. Pengawas saya sangat mendukung penggunaan sistem untuk saya pekerjaan. 4. Secara umum, organisasi memiliki mendukung penggunaan sistem.
Gambar (Moore dan Benbasat 1991)	Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dianggap meningkatkan citra atau status seseorang dalam sistem sosial seseorang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang-orang di organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki lebih banyak gengsi daripada mereka yang tidak. 2. Orang-orang di organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki tinggi Profil. 3. Memiliki sistem adalah status simbol di organisasi saya.

Sumber : (Jogiyanto, 2007 : 322)

2.8.4 *Facilitating Conditions* (Kondisi-kondisi pemfasilitasi)

Kondisi-kondisi pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Kosntruk-konstruk akar dari Kondisi-kondisi pemfasilitasi di sajikan pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Konstruk-Konstruk akar dari kondisi pemfasilitasi

Kondisi pemfasilitasi (FC) : konstruk dasar, definisi, dan skala		
Konstruk	Definisi	Item
Pengendalian Perilaku yang Dirasakan (Ajzen 1991; Taylor dan Todd 1995a, 1995b)	Mencerminkan persepsi kendala internal dan eksternal pada perilaku dan meliputi self efficacy, kondisi fasilitasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memiliki kendali atas penggunaan sistem. 2. Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem. 3. Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk

	sumber daya, dan kondisi fasilitasi teknologi.	gunakan sistem. 4. Mengingat sumber daya, peluang dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan sistem, akan mudah bagi saya untuk menggunakan sistem. 5. Sistem tidak kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.
Kondisi Fasilitasi (Thompson et al. 1991)	Faktor-faktor obyektif di lingkungan yang para pengamat setuju membuat suatu tindakan mudah dilakukan, termasuk penyediaan dukungan komputer.	1. Panduan tersedia untuk saya di pemilihan sistem. 2. Instruksi khusus mengenai sistem itu tersedia untuk saya. 3. Seseorang (atau kelompok) tertentu adalah tersedia untuk bantuan dengan sistem kesulitan.
Kompatibilitas (Moore dan Benbasat 1991)	Sejauh mana suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai, kebutuhan, dan pengalaman yang ada dari para pengguna yang potensial.	1. Menggunakan sistem yang kompatibel dengan semua aspek pekerjaan saya. 2. Saya pikir menggunakan sistem ini sangat cocok dengan cara saya suka bekerja. 3. Menggunakan sistem cocok dengan pekerjaan gaya saya.

Sumber : (Jogiyanto, 2007 : 325)

Dari kostruk-konstruk akar variabel-variabel bebas model UTAUT yang cukup banyak, di dapatkan item dalam memperkirakan UTAUT yang terdapat dalam buku Jogiyanto sebagaimana di gambarkan pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5 Item dalam memperkirakan UTAUT

Item yang di gunakan dalam memperkiraan UTAUT
<p>Harapan kinerja U6: Saya akan menemukan sistem yang berguna dalam pekerjaan saya. RA1: Menggunakan sistem memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. RA5: Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya. OE7: Jika saya menggunakan sistem, saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan kenaikan gaji.</p> <p>Harapan usaha EOU3: interaksi saya dengan sistem jelas dan bisa dimengerti. EOU5: Pasti mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan sistem. EOU6: Saya akan menemukan sistemnya mudah digunakan. EU4: Belajar mengoperasikan sistem itu mudah bagi saya.</p>

Pengaruh sosial

SN1: Orang yang memengaruhi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem.
SN2: Orang yang penting bagi saya berpikir saya harus menggunakan sistem.
SF2: Manajemen senior bisnis ini telah membantu dalam penggunaan sistem.
SF4: Secara umum, organisasi telah mendukung penggunaan sistem.

Kondisi Memfasilitasi

PBC2: Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem.
PBC3: Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan sistem.
PBC5: Sistem ini tidak kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.
FC3: Seseorang (atau kelompok) tertentu tersedia untuk bantuan dengan kesulitan sistem.

Sumber : (Jogiyanto, 2007 : 327)

Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Prasetyo, dkk,2011). Pada awalnya, UTAUT dikembangkan dari *Technology Acceptance Model (TAM)* pada tahun 2003 dengan empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi yaitu: *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions*.

2.9 Populasi dan Sampel

2.9.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya (Siregar, 2013).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan populasi adalah jumlah keseluruhan elemen/obyek/subyek yang memiliki karakteristik.

2.9.2 Sampel

Sampel adalah prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi (Siregar, 2013).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan sampel adalah bagian yang mewakili populasi.

2.9.3 Menentukan Ukuran Sampel

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, makin besar kesalahan generalisasi (diberlakukan umum). Jumlah anggota sampel yang paling tepat digunakan dalam penelitian bergantung pada tingkat ketelitian atau kesalahan yang dikehendaki. Tingkat ketelitian/kepercayaan yang dikehendaki sering tergantung pada sumber dana, waktu dan tenaga yang tersedia. Makin besar tingkat kesalahan maka akan semakin kecil jumlah sampel yang diperlukan dan sebaliknya, makin kecil tingkat kesalahan,

maka akan semakin besar jumlah anggota sampel yang diperlukan sebagai sumber data (Sugiyono, 2017).

Pada tahun 1960, Slovin memperkenalkan rumus untuk menentukan ukuran sampel dari sebuah populasi. Rumus Slovin dapat digunakan untuk menentukan banyaknya responden pada kondisi dimana si peneliti mengetahui banyaknya anggota populasi (Algifari, 2016). Untuk menentukan banyaknya responden menggunakan metode Slovin, dapat di lihat pada Persamaan 2.1.

$$n = \frac{N}{1+(N.e^2)} \quad \dots (2.1)$$

Keterangan:

n = Jumlah elemen/anggota sampel

N = Jumlah elemen/anggota populasi

e = *Error level* (tingkat kesalahan) (Catatan: umumnya digunakan 1% atau 0,01, 5% atau 0,05 dan 10% atau 0,1)

2.10 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. (Sugiyono, 2016). Terdapat dua teknik sampling yang dapat digunakan, yaitu :

2.10.1 Probability Sampling

Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017).

2.10.2 Proportionate Stratified Random Sampling

Teknik ini hampir sama dengan *simple random sampling* namun penentuan sampelnya memerhatikan strata (tingkatan) yang ada dalam

populasi. Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2017).

2.11 Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dengan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga akan lebih akurat, efisien dan komutatif. Berbagai skala sikap yang dapat digunakan untuk penelitian administrasi, pendidikan dan sosial antara lain Skala *Likert*, Skala Guttman, *Rating Scale* dan *Semantic Deferintial*. Keempat jenis skala ukuran tersebut bila digunakan dalam pengukuran, akan mendapatkan data interval atau rasio (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2017). Alternatif jawaban tersebut dapat diberi skor positif dengan skala nilai 1 sampai 5 seperti di gambarkan pada Tabel 2.6.

Tabel 2.6 Ukuran Skala Likert

Keterangan	Skor
Setuju/selalu/sangat positif	5
Setuju/sering/positif	4
Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
Tidaksetuju/hampir tidak pernah/negatif	2
Sangat tidak setuju/tidak pernah	1

(Sumber : Sugiyono, 2017:94)

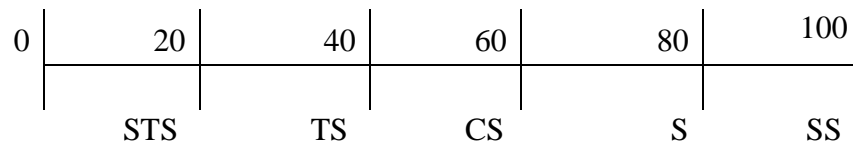
Selanjutnya ada Skor Ideal merupakan skor yang di gunakan untuk menghitung skor untuk menentukan rating scale dan jumlah seluruh jawaban. Untuk meghitung jumlah skor ideal (kriterium) dari seluruh item, di gunakan Persamaan 2.2.

$$\text{Skor Kriterium } (\sum SK) = \text{Nilai Skala} \times \text{Jumlah Responden} \quad \dots (2.2)$$

Selanjutnya semua jawaban responden di jumlahkan dan di masukkan ke dalam rating scale dan di tentukan daerah jawabannya.

Rating scale , Selanjutnya skor yang telah di peroleh kemudian di masukkan ke dalam rating scale seperti Tabel 2.7.

Tabel 2.7 Rating Scale



Selanjutnya ada presentase persetujuan untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden melalui presentase, yaitu di gunakan Persamaan 2.3.

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\% \quad \dots (2.3)$$

Keterangan:

- P = Presentase
- $\sum SK$ = skor kriterium
- $\sum SH$ = Jumlah skor ideal hasil pengumpulan data variabel

2.12 Teknik Analisis Data

2.12.1 Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid easure if it successfully measure the phenomenon*) (Siregar, 2013). Rumus yang digunakan untuk uji validasi dengan teknik korelasi *product moment*, seperti Persamaan 2.4.

$$r \text{ hitung} = \frac{n (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n (\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n (\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}} \quad \dots (2.4)$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

X = Skor variabel (jawaban responden)

Y = Skor total dari variabel (jawaban responden)

Uji signifikansi untuk melihat valid tidaknya data dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan t tabel untuk *degree of freedom* (Df) = n-2, dalam hal ini n adalah jumlah banyak sampel jika t dihitung lebih besar dari t tabel, maka instrumen kuesioner dinyatakan valid. Seperti Persamaan 2.5.

$$Df = n - 2 \quad \dots (2.5)$$

Keterangan:

Df = Tingkat Signifikansi

N = Banyaknya Sampel

Pengujian validitas item (instrumen pengumpulan data), berlandaskan pada beberapa ketentuan, yaitu:

1. Membandingkan nilai signifikansi korelasi satu item dengan item total, dengan aturan bila nilai signifikansi < 0,05 maka item valid, tetapi nilai signifikansi > 0,05 maka item tidak valid.

2. Membandingkan nilai r hitung (nilai *pearson correlation*) dengan nilai r tabel (nilai yang ada pada tabel r). Nilai r tabel ini dicari menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan melihat N (jumlah subjek) dikurangi 2 (df=N-2). Bila r hitung (nilai *pearson correlation*) > r tabel, maka item valid. Sebaliknya bila r hitung (nilai *pearson correlation*) < r tabel, maka item tidak valid.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli mengenai uji validitas, penulis menyimpulkan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian.

2.12.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Pada penelitian pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi sumber variasi alat tes yang tunggal, diantaranya teknik yang dapat digunakan yaitu *alpha cronbach* (Siregar, 2013). *Alpha cronbach* sangat umum digunakan, sehingga merupakan koefisien yang umum untuk mengevaluasi *internal consistency*. Seperti Persamaan 2.6.

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \quad \dots (2.6)$$

Keterangan:

r = Reliabilitas instrumen
k = Jumlah butir pertanyaan
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
 σ_t^2 = Varians total

Dengan menggunakan analisis *alpha cronbach*, suatu alat ukur dikatakan reliabel ketika koefisien reliabilitas > 0,6.

2.12.3 Analisis Kuantitatif Deskriptif

Fungsi statistik deskriptif antara lain mengklasifikasikan suatu data variabel berdasarkan kelompoknya masing-masing dari semula belum teratur dan mudah diinterpretasikan maksudnya oleh orang yang membutuhkan informasi tentang keadaan variabel tersebut. Selain itu statistik deskriptif juga berfungsi menyajikan informasi sedemikian rupa, sehingga data yang dihasilkan dari penelitian dapat dimanfaatkan oleh orang lain yang membutuhkan.

Ciri analisis kuantitatif adalah selalu berhubungan dengan angka, baik angka yang diperoleh dari pencacahan maupun penghitungan. Data yang telah diperoleh dari pencacahan selanjutnya diolah dan disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna data tersebut. Sajian data kuantitatif sebagai hasil analisis kuantitatif dapat berupa angka-angka maupun gambar-gambar grafik.

2.12.4 Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (*independen*) dan satu variabel terikat (*dependen*). Tujuan penerapan ini adalah untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel terikat (*dependen*) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*independen*) (Siregar, 2013). Seperti Persamaan 2.7.

$$Y = a + bX \quad \dots (2.7)$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a dan b = Konstanta

2.12.5 Regresi Moderasi (*Moderate Regression Analysis*)

Moderate Regression Analysis atau uji interaksi merupakan aplikasi khusus regresi linier berganda dimana dalam persamaan regresinya mengandung unsur interaksi (perkalian dua atau lebih variabel *independent*) (Liana, 2009). Pada dasarnya variabel moderasi adalah variabel yang memiliki pengaruh memperkuat atau memperlemah hubungan variabel bebas dengan terikat (Noor, 2011). Ada beberapa cara untuk menguji regresi dengan variabel moderasi dan salah satunya dengan *Moderate Regression Analysis* (MRA). Seperti Persamaan 2.8.

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2 + e \quad \dots (2.8)$$

Keterangan:

a = Nilai konstanta

b = Nilai koefisien variabel

X₁ = Variabel *independen* 1

X₂ = Variabel *independen* 2

X₁X₂ = Variabel *moderating* (interaksi antara variabel X₁ dan X₂)

Variabel perkalian antara X₁ dan X₂ disebut juga variabel moderat oleh karena menggambarkan pengaruh *moderating* variabel X₂ terhadap hubungan X₁ dan Y. Sedangkan variabel X₁ dan X₂ merupakan pengaruh langsung dari variabel X₁ dan X₂ terhadap Y.

Terdapat 2 persamaan regresi pada kasus soal *moderating* ini, yaitu:

$$Y = a + b_1X_1 \quad \dots (2.9)$$

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2 \quad \dots (2.10)$$

Persamaan 2.9 dicari menggunakan regresi linier sederhana (misal X₁ terhadap Y), kemudian persamaan 2.10 dicari menggunakan regresi moderasi atau regresi linier berganda (misal X₁ terhadap Y dimoderasi oleh Z₁).

2.13 SPSS

SPSS adalah *software* yang dapat membantu memudahkan perhitungan, pengolahan serta analisis data statistic. Nama SPSS ini merupakan singkatan dari *Statistical Package for the Social Sciences*. Berdasarkan nama tersebut, *software* ini awalnya digunakan untuk ilmu-ilmu sosial. Tetapi seiring berjalannya waktu serta semakin berkembang dan populernya program yang digunakan untuk semua bidang ilmu ini berubah singkatan menjadi *Statistical Product and Service Solutions*. SPSS ini memiliki beberapa fitur statistic sehingga banyak digunakan oleh para peneliti, perusahaan survei, pemerintahan, pendidikan, dan lain sebagainya (Alhamdu, 2016).

Beberapa fitur statistik yang didukung oleh SPSS tersebut antara lain adalah:

1. Statistik deskriptif, meliputi *cross tabulation, frequencies, descriptives, explore, descriptive ratio statistics*.
2. Statistik bivariat, mencakup *means, t-test, ANOVA, correlation (bivariate, partial, distances), dan non-parametric tests*.
3. Prediksi untuk hasil numerik, yaitu *linier regression*.
4. Prediksi untuk identifikasi kelompok, meliputi *factor analysis (two-step, K-Means, Hierarchical), dan discriminant* (Alhamdu, 2016:9).

Berdasarkan pengertian diatas SPSS adalah salah satu program yang paling banyak digunakan untuk analisis statistika ilmu sosial. SPSS digunakan oleh peneliti pasar, peneliti kesehatan, perusahaan survei, pemerintah, peneliti pendidikan, organisasi pemasaran, dan sebagainya.

2.14 Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan kajian dan jurnal penelitian dengan tema Analisis Penerimaan dan Penggunaan Menggunakan Metode UTAUT yang kami ketahui, Penelitian yang akan dilakukan pada penulisan proposal skripsi ini, mengacu kepada jurnal-jurnal sebelumnya yang penyelesaiannya dapat menggunakan metode *UTAUT* Materi-materi penelitian yang menjadi acuan :

Penelitian yang di lakukan oleh I Gusti Nyoman Sadana dan St. Wisnu Wijaya dengan judul “ **Penerapan Model Utaut untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan *Learning Management System* Studi Kasus: *Experiential E-resources Of Sanata Dharma University*”** pada tahun 2011 yang berisi“ *Experiential E-resources of Sanata Dharma University* (Exelsa) merupakan sebuah *Learning Management System* (LMS) Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah survei dan basis data. Metode pengambilan sampelnya menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria: 1) kelas kuliah yang dipilih adalah kelas yang memanfaatkan Exelsa untuk keperluan pembelajaran, 2) responden merupakan mahasiswa yang mengikuti kuliah yang telah ditentukan pada saat penelitian, dan 3) responden merupakan pengguna Exelsa. Melalui survei akan diperoleh data primer, sedangkan data sekunder akan diperoleh dari pengambilan data perilaku pengguna melalui basis data. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sanata Dharma yang menggunakan Exelsa. Semua skala, kecuali *use behavior*, dinilai menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Netral, 4) Setuju, dan 5) Sangat Setuju. Instrumen dalam penelitian ini (skala UTAUT) dikembangkan dari instrumen penelitian Venkatesh, dkk. [7] yang

disesuaikan dengan konteks penelitian di Universitas Sanata Dharma. Skala ini mencakup lima aspek yaitu *performance expectancy* (PE), *effort expectancy* (EE), *social influence* (SI), *facilitating conditions* (FC), dan *behavioral intention* (BI). Sedangkan data yang digunakan untuk mengukur *use behavior* berasal dari pembobotan frekuensi penggunaan Exelsa dalam waktu 5 minggu. Frekuensi penggunaan Exelsa diperoleh dengan pengambilan data yang ada di basis data.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Beni Mediyanto, Irfan Mahendra dengan judul **“Penerapan Metode UTAUT untuk Memprediksi Behavioral Intentions User Dalam Menggunakan Aplikasi Zabbix”** pada tahun 2017 yang berisi Sehubungan dengan itu, maka penelitian ini juga dikembangkan dengan mengadopsi model UTAUT untuk melihat niat pengguna Aplikasi Zabbix di PT Media Nusantara Citra Tbk. Empat konstruk dari UTAUT digunakan sebagai determinan yang mempengaruhi *behavioral intentions user*, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*. Data dalam penelitian diuji dengan alat analisis SEM (*Struktural Equation Model*). Data didapatkan melalui 50 kuesioner yang disebarakan kepada karyawan PT Media Nusantara Citra Tbk, khususnya di Divisi IT Infrastruktur. Hasil analisis menunjukkan bahwa *behavioral intentions user* secara signifikan dipengaruhi oleh *effort expectancy* dan *facilitating conditions*, sedangkan *performance expectancy* dan *factor social influence* ditemukan tidak berpengaruh secara signifikan. Sistem informasi aplikasi monitoring infrastruktur (Zabbix) berbasis web yang dikenalkan kepada pengguna di lingkungan Divisi IT Infrastruktur PT. Media Nusantara Citra Tbk diterapkan untuk membantu memonitor semua perangkat yang ada di *datacenter*, seperti *server*, *network device* dan lain-lain. Metode

pengumpulan data menggunakan skala likert, Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Zabbix pada PT Media Nusantara Citra Tbk khususnya Divisi IT Infrastruktur yang berjumlah sebanyak 50 orang dengan berbagai level akses. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik atau metode *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik ini digunakan karena populasinya tidak homogen, Kuesioner yang telah dikembalikan oleh responden akan ditabulasi menggunakan *software* Microsoft Excel. Analisis deskriptif dan analisis validitas dan reliabilitas menggunakan *software* SPSS. Sedangkan untuk analisis data menggunakan *metode Structural Equation Model (SEM) software* yang digunakan untuk analisis struktural AMOS.

Penelitian lainnya di lakukan oleh Tri Handayani, Sudiana dengan judul **“Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Study Kasus : Sistem Informasi Akademik pada STTNAS Yogyakarta)”** pada tahun 2015 yang berisi “ Kemunculan popularitas teknologi web dan aplikasinya telah membuat peluang yang luas untuk organisasi, termasuk lembaga pendidikan tinggi. Dengan adanya Sistem Informasi Akademik (SiAkad) yang ada di STTNAS, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaan Sistem Informasi Akademik menggunakan model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*). Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh *Performance Expextancy*, *Effort Expextancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition* terhadap niat perilaku dalam penggunaan SiAkad di STTNAS Yogyakarta. Data dalam penelitian di uji dengan alat analisis SEM (*Struktural Equation Model*). Model analisis dalam penelitian ini terdapat 1

variabel dependent, yaitu Behavioral Intention To Use the System (BIUS) dan 4 variabel independen, yaitu performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), social influence (SI), dan facilitating conditions (FC) yang digambarkan dalam bentuk hubungan-hubungan yang akan dianalisis. Sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada penelitian adalah skala likert 4 *point* dengan (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) yang memiliki kemampuan menguji suatu rangkaian hubungan yang kompleks. Software yang digunakan adalah Amos 7.0 dan software SPSS for windows 15.00 untuk keperluan tabulasi data. Ukuran sampel yang harus dipenuhi dalam permodelan ini adalah menggunakan ukuran sampel dengan teknik *maximum likelihood estimation*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Agus Dendi Rachmatsyah dengan judul **“Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan dalam Penggunaan Software open Source LINUX berdasarkan Gender : Studi Kasus LP3T-NF Nurul Fikri”** pada tahun 2014 dengan pembahasan “ Penelitian ini merupakan penelitian mengenai hubungan sebab akibat (*kausal*) dari variabel-variabel yang akan diteliti sehingga dari penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software open source* terhadap gender sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar pada Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Terpadu Nurul Fikri (LP3T-NF). Model akhir yang digunakan ini mendekati dengan penelitian tentang UTAUT (*Unified Theory of Acceptual and Use of Technology*) (Nah, Tan dan The 2004) yang

menyatakan Model ini berisi variabel *dependen adopsi* simbolik yang telah ditunjukkan untuk lebih menunjukkan penerimaan pengguna akhir teknologi yang wajib. Berdasarkan dari faktor-faktor yang berpengaruh seperti *performance expectancy* (PE), *effort expectance* (EE), *social influence* (SI) dan terhadap *attitude toward technology* (ATT), *facilitating condition* (FC) *symbolic adoption* (SA). Dalam penerimaan dan pemakaian *open source software* dalam penggunaan linux pada LP3T Nurul Fikri dengan menggunakan model UTAUT dibedakan menjadi satu variabel yaitu: *Gender*.

Penelitian lainnya di lakukan oleh Dwi Yuli Prasetyo dengan judul “ Penerapan Metode UTAUT (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY) dalam Memahami Penerimaan dan Penggunaan Website KKN LPPM UNISI ” pada tahun 2017 yang berisi : Dengan adanya Website KKN LPPM yang ada di Universitas Islam Indragiri, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaannya dengan menggunakan model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology). Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah belum optimalnya penggunaan Website KKN LPPM UNISI dalam proses pendaftaran, pencarian data dan nilai, sehingga keberadaan Website KKN LPPM UNISI belum maksimal dan belum terukurnya pemanfaatan dampak penggunaannya untuk seluruh mahasiswa. Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence dan Facilitating Condition terhadap niat perilaku dalam penggunaan Website KKN LPPM UNISI. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif pengolahan data menggunakan SPSS dan penelitian hanya sampai analisis BIUS.

Penelitian selanjutnya di lakukan oleh Sri Widiyanti, Wing Wahyu Winarno , Andi Sunyoto dengan judul “**Analisis Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Web**

DI UNISRI Surakarta” pada tahun 2015 yang berisi : Universitas Slamet Riyadi (UNISRI)Surakarta telah memiliki sistem informasi akademik berbasis web, SIAKAD yang dibahas dalam penelitian ini adalah sistem informasi kemahasiswaan Anjungan Akses Mandiri (AAM). Penelitian ini membahas tentang penerimaan Sistem Informasi Kemahasiswaan yang ada di UNISRI Surakartadengan menggunakan metode UTAUT.Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui variabel UTAUT yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk melakukan akses ke dalam Sistem Informasi AAM yang ada di UNISRI dan memberikan rekomendasi perbaikan sistem kedepannya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan cara penyebaran kuesioner, dengan jumlah sampel sebanyak 329 responden. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik SEM dan pendekatan Partial Least Square (PLS). Tools yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SmartPLS sebagai alat bantu PLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Habitberpengaruh positif terhadap Behaviorl Intention. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research* atau penelitian tindakan. *Action Research* merupakan penelitian yang berfokus langsung pada tindakan sosial.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh penelitian sebelumnya. Maka perbedaan yang dimiliki dan diusulkan oleh penulis yaitu Analisis Penerimaan dan Penggunaan *E-Resources* Perpustakaan Nasional Republik Indonesia menggunakan Metode *Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology* (studi Kasus : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Raden Fatah) , dimana metode analisis data yang akan digunakan yaitu kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaannya.

erilaku penggunaan pengaruhnya berkurang jika variabel kondisi pemfasilitasi dimoderasi oleh pengalaman dan kontribusi variabel kondisi pemfasilitasi yang dimoderasi pengalaman terhadap perilaku penggunaan adalah 25,9 %.