

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Literatur Review

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peranan penting dalam perekonomian di Indonesia. UMKM memiliki proporsi sebesar 99,99% dari total keseluruhan pelaku usaha di Indonesia atau sebanyak 56,54 juta unit. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah telah mampu membuktikan eksistensinya dalam perekonomian di Indonesia (BI dan LPPI, 2015). Kemampuan dalam menghadapi persaingan global dilihat dari penerimaan UKM terhadap perkembangan teknologi informasi.

Teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna (Warsita, 2008). Teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu (Uno & Lamatenggo, 2011). Infrastruktur teknologi yang telah terbukti secara umum memfasilitasi pengembangan hubungan yang stabil dan dekat di antara mitra saluran (Salam, 2017). Penggunaan TI dapat meningkatkan transformasi bisnis melalui kecepatan, ketepatan dan efisiensi pertukaran informasi dalam jumlah yang besar. Studi kasus di Eropa juga menunjukkan bahwa lebih dari

50% produktifitas dicapai melalui investasi di bidang TI. UKM dikatakan memiliki daya saing global apabila mampu menjalankan operasi bisnisnya secara reliable, seimbang, dan berstandar tinggi (Rahmana, 2009).

Beberapa teknologi informasi yang digunakan oleh UKM adalah e-commerce (Al-Bakri & Katsioloudes, 2014) (Asare, Gopolang, & Mogotlhwane, 2012), (Hart O Awa et al., 2015), (Kurnia, Choudrie, Mahbubur, & Alzagool, 2015), (Shemi & Procter, 2018), , ERP (AL-Shboul, 2018), e-business (Chatzoglou & Chatzoudes, 2016), internet (Dholakia & Kshetri, 2004), enterprise application (Ramdani et al., 2013), social media (AlSharji et al., 2017), mobile marketing (Maduku et al., 2016), e-business (Chong et al., 2014), dan cloud computing (Hassan, 2017). Menurut Setiawan (2013) di Indonesia belum banyak terdapat UKM yang menggunakan teknologi informasi. UKM belum banyak memanfaatkan IT pada tingkatan strategis, dan juga UKM belum banyak mengadopsi IT karena belum muncul kebutuhan terhadap IT dalam proses bisnisnya dan kurang memiliki dukungan finansial untuk hal itu. Di Indonesia sebagian UKM menjalankan usahanya dengan cara-cara tradisional. Padahal saat ini perusahaan bersaing melalui kecanggihan teknologi dan IT untuk bisa memenangkan persaingan. Karena IT juga berperan penting dalam pengambilan keputusan ekonomis yang berkualitas (Setiawan, 2013). Lembaga riset AMI Partners mengungkapkan fakta bahwa hanya 20% UKM di Indonesia yang memiliki computer (Khristianto, 2012). Beberapa penelitian membuktikan penggunaan teknologi UKM di Indonesia seperti system informasi akuntansi (Setiawan, 2013), computer (Khristianto,

2012), social media (Priambada, 2015), handphone dan internet (Roosdhani, Wibowo, & Widiastuti, 2012).

Beberapa penelitian telah membahas mengenai penerimaan teknologi informasi di UKM dan perusahaan baik di luar negeri maupun di dalam negeri. Penelitian penerimaan teknologi informasi di luar negeri pernah dilakukan oleh Al-Bakri & Katsioloudes (2014), AL-Shboul (2018), Kannabiran & Dharmalingam (2013), Apulu, Latham, & Moreton (2011), Ramdani, Chevers, & Williams (2013), Awa, Awara, & Lebari (2015), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Chong, Ooi, Bao, & Lin (2014), AlSharji, Ahmad, & Bakar (2017), Maduku, Mpinganjira, & Duh (2016), Kurnia, Choudrie, Mahbubur, & Alzagooul (2015), Hart O. Awa, Ojiabo, & Orokor (2017), Hungund & Mani (2018), Shemi & Procter, (2018), Hart O Awa, Ojiabo, & Emecheta (2015), Giotopoulos, Kontolaimou, Korra, & Tsakanikas (2017), Hassan (2017), Scannell, Calantone, & Melnyk (2012), Teo, Manaf, & Choong (2013), Dezdar (2018), Weigel, Hazen, Cegielski, & Hall (2014), Jayasree, Anil, & Jha, (2015) dan Maity, Bagchi, Shah, & Misra (2019). Sedangkan di dalam negeri pernah dilakukan oleh Nugroho (2015), Saptadi, Sudirman, Samadhi, & Govindaraju (2015), dan Chairael & Riski (2018). Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa factor yang mempengaruhi penerimaan teknologi informasi UKM yaitu tingkat kesiapan, persepsi manfaat, kemudahan, keuntungan relative, *compatibility*, *complexity*, *trialability*, *observability*, *Technology*, *Organization*, *Environment*, Kapasitas keuangan, Kapasitas SDM, ukuran perusahaan, dukungan pemerintah, knowledge management, Task

Content, Individual context, sikap, norma subyektif, persepsi kontrol perilaku terencana dan niat perilaku.

Tingkat Kesiapan. Studi tentang kesiapan individu dalam mengadopsi TI pertama kali dikemukakan oleh Parasuraman (2000). Parasuraman (2000) menyarankan agar Technology Readiness Index (TRI) dikembangkan (misal: dengan menambahkan konstruk-konstruk dalam model TAM) dan diuji pada ragam penerapan SI untuk meningkatkan generalitas. Pengembangan model TRI pada konteks mengukur kesiapan UMKM industri kreatif mengadopsi SI dapat menyajikan wacana diskusi baru tentang pengembangan model teoritis TRI dan pengembangan UMKM Technology Readiness Index (TRI) yang diadaptasi dari Parasuraman (2000). Alasan penggunaan teori-teori tersebut karena keduanya relevan menjelaskan isu dan tujuan penelitian, yaitu mengukur dan memprediksi tingkat kesiapan adopsi TI oleh UMKM industri kreatif. TRI mendefinisi empat konstruk utama kesiapan individu mengadopsi TI berdasarkan karakteristik kepribadian umum dan factor motivator atau inhibitor terhadap teknologi baru. Berikut adalah konstruk-konstruk dalam model TRI (Parasuraman, 2000). 1) Optimisme (optimism), yaitu pandangan positif terhadap teknologi. Keyakinan positif terhadap teknologi dapat meningkatkan kendali, fleksibilitas, dan efisiensi dalam hidup karena teknologi. 2) Keinovasian (innovativeness), yaitu kecenderungan untuk menjadi pengguna pertama sebuah teknologi baru. 3) Ketidaknyamanan (inconvenience), yaitu perasaan kewalahan dan ketidakmampuan mengendalikan teknologi baru. 4) Ketidakamanan (insecurity), yaitu ketidakpercayaan terhadap teknologi baru karena alasan keamanan dan privasi. Hasil

penelitian Al-Bakri & Katsioloudes (2014) dan Hungund & Mani (2018) membuktikan tingkat kesiapan berpengaruh terhadap adopsi system e-commerce sedangkan hasil penelitian Larasati, Widyawan, & Santosa (2017) membuktikan bahwa tingkat kesiapan tidak mempengaruhi persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dalam penggunaan teknologi informasi UKM.

Persepsi Manfaat. Davis et al. (1989) mendefinisikan persepsi manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Hasil penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013) dan Santika & Yadnya (2017) membuktikan persepsi manfaat mempengaruhi penggunaan teknologi informasi.

Persepsi Kemudahan. Davis et al (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa teknologi tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan

lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Hasil penelitian Awa et al. (2015) membuktikan persepsi kemudahan mempengaruhi adopsi teknologi informasi sedangkan Awa et al. (2017) membuktikan bahwa persepsi kesederhanaan penggunaan mempengaruhi penggunaan teknologi informasi.

Keuntungan Relative. Keuntungan relative dapat dijelaskan oleh Teori difusi inovasi atau *Diffusion of Innovation* (DOI) yang dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1983 (Rogers, 2003). Keuntungan relatif adalah derajat dimana suatu inovasi dianggap lebih baik/unggul dari yang pernah ada sebelumnya. Hal ini dapat diukur dari beberapa segi, seperti segi ekonomi, prestise sosial, kenyamanan, kepuasan dan lain-lain. Semakin besar keunggulan relatif dirasakan oleh pengadopsi, semakin cepat inovasi tersebut dapat diadopsi (Rogers, 2003: 15) *Relative advantage* menunjukkan sejauh mana sebuah inovasi teknologi lebih dari inovasi sebelumnya. Manfaat ini dapat dilihat dari sudut pandang teknis, ekonomis, prestise, kenyamanan dan kepuasan. Jika seseorang merasa bahwa sebuah inovasi teknologi memberikan *relative advantage* yang tinggi maka ia akan mengadopsi teknologi tersebut. Hasil AL-Shboul (2018) membuktikan bahwa dimensi Keuntungan relative tidak mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada UKM sedangkan Triandini et al (2013), Mndzebele (2013), dan Mairura (2016) membuktikan Keuntungan relative mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada UKM.

Compatibility. Compability dapat dijelaskan oleh Teori difusi inovasi atau *Diffusion of Innovation* (DOI) yang dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1983 (Rogers, 2003). *Compatibility* adalah kesesuaian sebuah inovasi teknologi dengan nilai

diri adopter, pengalaman adopter, dan kebutuhan adopter. Kompatibilitas adalah derajat dimana inovasi tersebut dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang berlaku, pengalaman masa lalu dan kebutuhan pengadopsi. Sebagai contoh, jika suatu inovasi atau ide baru tertentu tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku, maka inovasi itu tidak dapat diadopsi dengan mudah sebagaimana halnya dengan inovasi yang sesuai (compatible) (Rogers, 2003). Keberhasilan suatu layanan juga sangat dipengaruhi oleh tingkat keserasian dari suatu inovasi apakah konsisten dan sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman atau kebutuhan yang ada. Dalam kasus teknologi informasi pada UKM, hal ini diperlukan untuk memahami apakah teknologi ini kompatibel dengan arsitektur teknologi yang sudah ada. Hasil AL-Shboul (2018) membuktikan bahwa kompatibilitas tidak mempengaruhi penggunaan teknologi informasi sedangkan Mndzebele (2013), dan Ramazani & Allahyari (2013) membuktikan bahwa kompatibilitas mempengaruhi penggunaan teknologi informasi.

Complexity. *Complexity* dapat dijelaskan oleh Teori difusi inovasi atau *Diffusion of Innovation* (DOI) yang dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1983 (Rogers, 2003). *Complexity* merujuk pada tingkat kesulitan pemahaman dan penggunaan sebuah inovasi teknologi. Semakin kompleks dan rumit sebuah inovasi teknologi akan lebih sulit diadopsi. Kompleksitas didefinisikan tingkat inovasi yang dipersepsikan sesuatu yang relatif sulit untuk dimengerti dan digunakan. Semakin kompleks inovasi yang dilakukan semakin rendah tingkat penerimaan. Jika pemanfaatan sistem teknologi informasi dapat ditunjukkan dalam konteks penerimaan atas inovasi, maka hasil ini mendukung sebuah hubungan yang negatif antara kompleksitas dengan pemanfaatan

sistem teknologi informasi. Hasil penelitian AL-Shboul (2018) membuktikan bahwa dimensi teori difusi inovasi Keuntungan relative, kompleksitas, nilai kreasi tidak mempengaruhi penggunaan teknologi informasi sedangkan Mndzebele (2013) mempengaruhi penggunaan teknologi informasi.

Trialability. *Trialability* dapat dijelaskan oleh Teori difusi inovasi atau *Diffusion of Innovation* (DOI) yang dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1983 (Rogers, 2003). *Trialability* adalah sejauh mana suatu inovasi teknologi dapat dicoba dan diuji. Kemungkinan untuk dicoba (*trialibility*), adalah suatu tingkat dimana suatu inovasi dalam skala kecil. Ide baru yang dapat dicoba dalam skala kecil biasanya diadopsi lebih cepat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dahulu. Hasil AL-Shboul (2018) membuktikan bahwa *Trialability* tidak mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada UKM sedangkan penelitian Setyowati et al. (2017) membuktikan *Trialability* mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada UKM.

Observability. *Observability* dapat dijelaskan oleh Teori difusi inovasi atau *Diffusion of Innovation* (DOI) yang dikemukakan oleh Rogers pada tahun 1983 (Rogers, 2003). *Observability*, atribut ini terkait dengan sejauh mana hasil adopsi inovasi teknologi dapat diamati dan dikomunikasikan. Mudah diamati (*observability*), adalah suatu tingkat hasil-hasil suatu inovasi dapat dengan mudah dilihat sebagai keuntungan teknis ekonomis, sehingga mempercepat proses adopsi. Calon-calon pengadopsi lainnya tidak perlu lagi menjalani tahap percobaan, dapat terus ke tahap adopsi. Hasil AL-Shboul (2018) dan Setyowati et al. (2017) membuktikan bahwa komparabilitas mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada UKM.

Technological context. Konteks teknologi dapat dijelaskan mengenai hubungan teknologi, organisasi dan lingkungan diperkenalkan oleh Tornatzky & Fleischer (1990). Kerangka *Technology-Organization-Environment* (TOE) adalah model penerimaan teknologi pada level perusahaan, yang mengeksaminasi tiga pengaruh besar pada potensi penerimaan teknologi atau adopsi inovasi teknologi: teknologi, organisasi, dan lingkungan. Konteks teknologi mengacu pada teknologi internal dan eksternal, termasuk peralatan dan proses. Konteks teknologi mengacu pada teknologi internal dan eksternal, termasuk peralatan dan proses. Adopsi teknologi yang tepat oleh organisasi akan meningkatkan efektivitas layanan organisasi dan berdampak pada kinerja perusahaan. Dalam rangka untuk tetap kompetitif dan berkelanjutan, perlu adanya adopsi teknologi yang relevan dan menciptakan infrastruktur serta memobilisasi sumber daya manusia yang kompeten (Barnes & Hinton, 2012). Konteks ini juga mendeskripsikan baik teknologi baru maupun teknologi lama yang relevan dengan organisasi tersebut (Setiobudi & Wiradinata, 2018). Berdasarkan pada literatur sistem informasi, kompetensi teknologi terdiri dari infrastruktur teknologi dan sumber daya manusia yang mempunyai pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam implementasi sebuah teknologi khusus (Zhu & Kraemer, 2005). Menurut Teo et al (2003), pelanggan dapat melakukan tekanan kepada organisasi bisnis untuk mengimplementasikan sebuah inovasi berdasarkan pada tingkat bargaining power yang dimiliki pelanggan. Apabila pelanggan memiliki kekuatan yang cukup untuk meminta UMKM mengimplementasikan teknologi informasi seperti media sosial, kemungkinan besar UMKM akan memenuhi permintaan tersebut dengan menggunakan media social.

Hasil penelitian Ramdani et al (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Awa et al (2015), sedangkan AlSharji et al (2017) membuktikan konteks teknologi tidak berpengaruh terhadap penerimaan teknologi. Maduku et al (2016) membuktikan hanya indikator-indikator konstek teknologi berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi, Giotopoulos et al (2017) membuktikan konteks teknologi berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi. Chairuel & Riski (2018) membuktikan Technology berpengaruh terhadap adopsi TIK sedangkan Environment tidak berpengaruh terhadap adopsi TIK. Sedangkan Kurnia et al (2015) membuktikan teknologi berpengaruh signifikan terhadap adopsi teknologi.

Organizational context. Model mengenai hubungan teknologi, organisasi dan lingkungan diperkenalkan oleh Tornatzky & Fleischer (1990). Kerangka *Technology-Organization-Environment* (TOE) adalah model penerimaan teknologi pada level perusahaan, yang mengeksaminasi tiga pengaruh besar pada potensi penerimaan teknologi atau adopsi inovasi teknologi: teknologi, organisasi, dan lingkungan. Konteks organisasi meliputi berbagai karakteristik organisasi, termasuk struktur, sumber daya (*Human Capital*), dan otonomi yang juga meliputi pengukuran organisasi seperti daya jangkau, jumlah sumber daya, jumlah sumber daya yang belum optimal, dan sebagainya. Faktor organisasi, berbicara mengenai kesiapan internal dalam hal infrastruktur maupun kemampuan teknis yang berkaitan dalam pengadopsian teknologi (Rahayu & Day, 2015). Hasil penelitian Ramdani et al (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Awa et al (2015), sedangkan AlSharji et al (2017) membuktikan hanya konteks organisasi terhadap penerimaan teknologi. Maduku et al (2016)

membuktikan hanya konteks organisasi tidak berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi dan Giotopoulos et al (2017) membuktikan konteks organisasi tidak berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi. Chairael & Riski (2018) membuktikan Technology Organization berpengaruh terhadap adopsi TIK.

Environmental context. Model mengenai hubungan teknologi, organisasi dan lingkungan diperkenalkan oleh Tornatzky & Fleischer (1990). Kerangka *Technology-Organization-Environment* (TOE) adalah model penerimaan teknologi pada level perusahaan, yang mengeksaminasi tiga pengaruh besar pada potensi penerimaan teknologi atau adopsi inovasi teknologi: teknologi, organisasi, dan lingkungan. Konteks lingkungan berkaitan dengan industri, pengaturan kompetitif, dan masalah regulasi yang merujuk pada pertimbangan industri dan dukungan pemerintah (Setiobudi & Wiradinata, 2018). Berdasarkan pada literatur sistem informasi, kompetensi teknologi terdiri dari infrastruktur teknologi dan sumber daya manusia yang mempunyai pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam implementasi sebuah teknologi khusus (Zhu & Kraemer, 2005). Menurut Teo et al (2003), pelanggan dapat melakukan tekanan kepada organisasi bisnis untuk mengimplementasikan sebuah inovasi berdasarkan pada tingkat bargaining power yang dimiliki pelanggan. Apabila pelanggan memiliki kekuatan yang cukup untuk meminta UMKM mengimplementasikan teknologi informasi seperti media sosial, kemungkinan besar UMKM akan memenuhi permintaan tersebut dengan menggunakan media social. Lingkungan mencakup kompetisi (tekanan persaingan) dan sumberdaya (*mobile environment*) yang ada di UMKM. Tekanan persaingan didefinisikan sebagai tingkat

di mana sebuah organisasi dipengaruhi oleh kompetisi di dalam pasar (Purwantini, 2018). Bisnis yang berada dalam lingkungan kompetitif akan lebih termotivasi untuk menggunakan *advanced technologies*, seperti media social (Zhu & Kraemer, 2005). Hasil penelitian Ramdani et al (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Awa et al (2015), sedangkan AlSharji et al (2017) membuktikan lingkungan yang berpengaruh terhadap penerimaan teknologi sedangkan Maduku et al (2016) dan Giotopoulos et al (2017) membuktikan hanya indikator-indikator lingkungan tidak berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi.

Kapasitas keuangan. Studi oleh Adebambo & Toyin (2011) mengungkapkan bahwa faktor kunci yang menghambat adopsi dan penggunaan TIK yang meluas adalah biaya teknologi yang tinggi. Menurut Hoque et al (2015), kurangnya keuangan adalah salah satu dari dua kendala utama bagi organisasi untuk mengadopsi TI canggih oleh UKM. Kurangnya sumber daya keuangan dan tingkat keahlian teknis yang tidak memadai sebagai penghambat utama adopsi TI dalam bisnis kecil. UKM lebih kecil kemungkinannya untuk mengadopsi TI ketika biaya pengaturan awalnya tinggi. Usaha kecil sering mengalami kesulitan dalam memperoleh sumber keuangan. Semakin tinggi investasi, semakin kecil kemungkinan perusahaan mengadopsi aplikasi inovatif karena setiap teknologi canggih dianggap mahal oleh UKM karena kurangnya sumber daya keuangan (Kannabiran & Dharmalingam, 2013). Hasil penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013) dan Awa et al (2015) membuktikan Kapasitas keuangan berpengaruh signifikan terhadap adopsi TI.

Kapasitas SDM. Kapasitas sumber daya manusia adalah kemampuan seseorang atau individu suatu organisasi atau suatu sistem untuk melaksanakan fungsi-fungsi atau kewenangannya untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kapasitas sumber daya manusia dapat membantu untuk menghasilkan informasi, sumber daya manusia sangat berperan penting untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi. UMKM umumnya sumber daya kekurangan manusia dan teknologi yang dibutuhkan untuk TIK dan e-commerce, karena mereka fokus pada operasi sehari-hari dan kekurangan waktu untuk memahami manfaat teknologi baru. Bahkan ketika mereka sadar akan manfaat potensial dari mengadopsi e-commerce, mereka membutuhkan keahlian atau tenaga yang berkualitas. Packalén (2010) menemukan bahwa pekerja di perusahaan kecil Keterampilan TIK tidak pada tingkat yang sangat tinggi dan kurangnya keterampilan TIK atau akses ke orang dengan keterampilan adalah salah satu hambatan utama bagi perusahaan kecil untuk mengadopsi Teknologi Informasi canggih. Menurut MacGregor & Vrazalic (2006), bisnis kecil cenderung menghindari IT ke dalam bisnis mereka, jika dilihat sebagai kompleks untuk digunakan. Ini tidak mengherankan karena UKM selalu kekurangan keterampilan di antara tenaga kerja untuk menggunakan IT. Kemampuan pengetahuan atau keterampilan TI para manajer jelas meningkatkan peluang penggunaan TI di kalangan UKM. Kurangnya basis pengetahuan karyawan dapat menghambat adopsi teknologi jika pemilik percaya bahwa teknologi ini hanya dapat digunakan dengan menggunakan staf spesialis. Kurangnya staf teknis dan manajerial yang cocok dengan keahlian IT yang memadai memiliki pengaruh signifikan pada adopsi. Kurangnya pengetahuan

teknis merupakan penghalang yang signifikan untuk adopsi TI dalam perbandingan lintas negara antara negara maju dan negara berkembang. Hasil penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013), Shemi & Procter, (2018) dan Awa et al (2015) Kapasitas SDM, berpengaruh signifikan terhadap adopsi TI.

Ukuran Perusahaan. Menurut Bharati (2010), ukuran perusahaan adalah salah satu penentu paling penting dari adopsi TI. Telah mapan dalam literatur difusi TI bahwa ukuran perusahaan sering merupakan proxy untuk kelonggaran sumber daya dan infrastruktur. UKM memiliki persepsi bahwa ERP hanya dimaksudkan untuk perusahaan besar terutama karena tingginya biaya akuisisi, implementasi dan pemeliharaan serta kompleksitas. UKM bahkan merasa mereka tidak membutuhkan ERP. Dalam struktur organisasi sederhana di mana volume informasi yang rendah untuk dikomunikasikan dan disimpan, ada kebutuhan yang kurang menarik untuk TI canggih. Perusahaan yang lebih kecil kemungkinannya kecil untuk mengadopsi teknologi canggih seperti e-commerce (Kannabiran & Dharmalingam, 2013). Hasil penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013), Shemi & Procter, (2018) dan Awa et al (2015) ukuran perusahaan berpengaruh signifikan terhadap adopsi TI.

Knowledge management. *Knowledge management* merupakan pengelolaan dari pengetahuan perusahaan dan aset intelektual yang dapat meningkatkan karakteristik kinerja organisasi dan nilai tambah dengan memungkinkan suatu perusahaan untuk bertindak lebih cerdas (Rahimli, 2015). Pengetahuan (*knowledge*) merupakan hal yang sangat penting dalam organisasi. *Knowledge* merupakan konsep yang kompleks. *Knowledge* dalam organisasi mengacu pada memori organisasi terhadap seluruh

aktivitas yang telah dilakukannya. Memori organisasi tersebut berperan sebagai basis data yang dapat menjadi otak suatu organisasi. Tidak hanya memori mengenai aktivitas operasional organisasi tetapi juga memori mengenai budaya dan gaya organisasi. Setiap organisasi mempunyai teknik dan metode yang berbeda-beda dalam menyimpan dan mengelola *knowledge* organisasi mereka. Dalam pengelolaan *knowledge* TI mampu mendukung hampir setiap sendi pengelolaan *knowledge* (Nugroho, 2011). Manajemen pengetahuan yang efektif memerlukan perspektif multidimensi, yaitu gabungan dari manusia, teknologi, dan proses. Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi banyak aspek dalam manajemen, struktur dan aktivitas tugas organisasi. Teknologi Informasi (TI) merupakan senjata strategik dan memanfaatkan TI menjadi sangat penting. Perkembangan dan pengaruh teknologi informasi terhadap organisasi telah mendorong organisasi untuk dapat mengaplikasikan teknologi tersebut, dengan tujuan agar organisasi lebih dapat memperbaiki kinerja, daya tahan, dan respon organisasi. Penggunaan teknologi informasi menuntut suatu perencanaan yang memadai yang menjamin tujuan strategis dan menuntut adanya perubahan organisasi yang memungkinkan integrasi sistem. Teknologi Informasi selalu mengalami perubahan dan perkembangan yang cukup pesat (Rusilowati, 2015). Perkembangan ini dapat dikatakan sebagai kekuatan pendorong yang sangat besar bagi meningkatnya minat organisasi terhadap manajemen pengetahuan (*knowledge management*). Majunya TI memang dapat memacu efisiensi dan efektifitas organisasi, karena dirasakan banyak manfaatnya bagi organisasi sehingga usaha-usaha untuk lebih memaksimalkan TI terus berkembang, Teknologi Informasi telah menjadi bagian yang

tak terpisahkan dan merupakan infrastruktur yang penting bagi organisasi atau memberi nilai tambah atau keuntungan kompetitif. Hasil penelitian Chong et al (2014) membuktikan knowledge management berpengaruh terhadap adopsi teknologi informasi. Manajemen pengetahuan seperti akuisisi pengetahuan dan penerapan pengetahuan sangat penting dalam mempengaruhi keputusan UKM Malaysia untuk mengadopsi e-bisnis dalam rantai pasokan mereka. Penyebaran pengetahuan ditemukan tidak signifikan dalam mempengaruhi adopsi e-bisnis di kalangan UKM Malaysia. Sedangkan hasil penelitian (Foote & Halawi, 2018; Mishra et al 2018) membuktikan knowledge management berpengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi.

Task content. Task content mengadopsi kerangka kerja teori TTF yang dikembangkan oleh (Goodhue & Thompson, 1995), yang memandang konteks tugas sebagai karakteristik tugas yang diukur oleh kompleksitas tugas dan saling ketergantungan tugas. Tuntutan tugas yang sesuai dan kemampuan teknologi secara positif mempengaruhi adopsi inovasi. Lebih lanjut, teknologi yang berada di belakang persyaratan tugas tidak dapat digunakan untuk membangun keunggulan kompetitif dan dengan demikian, jarang untuk digunakan (Goodhue & Thompson, 1995). TTF atau kesesuaian tugas-teknologi secara umum dapat didefinisikan sebagai seberapa besar suatu teknologi membantu seorang individual dalam melakukan kumpulan dari tugas-tugasnya (Jogiyanto, 2007). TTF yang dikembangkan oleh Goodhue dan Thompson (1995) merupakan salah satu teori perilaku (*behavioral theory*) yang digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi oleh pengguna akhir. Inti dari Model TTF

adalah sebuah konstruk formal yang merupakan kesesuaian dari kapabilitas teknologi untuk kebutuhan tugas dalam pekerjaan yaitu kemampuan teknologi informasi untuk memberikan dukungan terhadap pekerjaan (Goodhue & Thompson, 1995). Hasil penelitian membuktikan Awa, Ojiabo, & Orokor (2017) Task Complexity, Task interdependence berpengaruh signifikan terhadap adopsi teknologi dan dan, individual context penelitian dari Awa, Ojiabo, & Orokor (2017)

Individual context. Adopsi inovasi teknologi tingkat perusahaan sangat tergantung pada fungsional, dan / atau perasaan emosional para pembuat keputusan, yang mencerminkan sikap, persepsi, psikografi, motivasi, dan faktor perbedaan individu lainnya. Konteks individu diukur dengan pengaruh sosial dan dorongan hedonistik (Awa et al., 2017). Pengaruh sosial identik dengan norma subyektif dan meluas ke peningkatan citra seseorang / status sosial (Venkatesh & Morris, 2000) dan sebagian besar merupakan motif perilaku psikologis yang mendefinisikan pendapat orang lain, pengaruh preferen, dan pendapat kelompok teman sebaya (Awa et al., 2017). Faktor sosial merupakan internalisasi kultur subyektif kelompok dan persetujuan interpersonal tertentu yang dibuat individual dengan yang lain, dalam situasi sosial tertentu. Venkatesh & Davis, (2000) dan Venkatesh, Morris, Davis, & Davis (2013) menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan antara faktor sosial dan pemanfaatan teknologi informasi. Dorongan hedonistic dapat diidentifikasi dengan motivasi hedonistic. Motivasi adalah penentu penting dari penggunaan teknologi informasi khususnya belanja online penerimaan (Close & Kukar-kimney, 2010). E-commerce, pemasaran, dan literatur ritel juga mengakui motivasi hedonis dan

utilitarian untuk belanja dan pembelian online. Demikian pula, ada motif utilitarian dan hedonis untuk menggunakan Internet secara umum, seperti utilitas antarpribadi, pencarian informasi, kenyamanan, dan hiburan. Banyak dari motivasi ini juga berlaku untuk perilaku penggunaan belanja daring yang lebih spesifik. Dengan demikian, motivasi utilitarian dan hedonis untuk penggunaan Internet dan belanja online dapat membantu menjelaskan apa yang mendorong pembeli untuk menggunakan teknologi tersebut (Close & Kukar-kinney, 2010). Hasil penelitian Awa et al (2017) membuktikan pengaruh sosial dan dorongan hedonistik berpengaruh signifikan terhadap adopsi teknologi.

Sikap. Menurut Schiffman & Kanuk, (2010) mengatakan bahwa sikap adalah predisposisi yang dipelajari dalam merespon secara konsisten sesuatu objek, dalam bentuk suka atau tidak suka. Sikap memiliki tiga komponen sikap / unsur yaitu Kognitif (pengetahuan), Afektif (emosi, perasaan) dan Konatif (tindakan). Model tiga komponen sikap merupakan model yang dikembangkan oleh para ahli perilaku yang menentukan secara tepat komposisi sikap dengan maksud agar perilaku dapat dijelaskan dan diprediksi. Sikap merupakan salah satu pembentuk perilaku berdasarkan *Theory of Planned Behaviour* (TPB). Davis, (1989); Davis et al., (1989) mendefinisikan sikap terhadap perilaku sebagai perasaan positif atau negative dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. TPB berpendapat bahwa perilaku individu didorong oleh niat perilaku. Niat berperilaku itu sendiri adalah fungsi dari sikap individu terhadap perilaku (*Attitude toward Behaviour/ATB*), norma subjektif (*Subjective Norms/SN*), dan persepsi pengendalian perilaku (*Perceived Behavioral*

Control/PBC). Hasil penelitian Scannell et al. (2012), Dezdar, (2018) dan Jayasree et al. (2015) membuktikan sikap mempengaruhi niat perilaku sedangkan Teo et al. (2013) dan Weigel et al. (2014) sikap tidak mempengaruhi niat perilaku.

Norma Subyektif. Norma subyektif didefinisikan sebagai persepsi individu tentang apakah orang penting bagi individu berpikir perilaku harus dilakukan. Kontribusi pendapat dari setiap rujukan yang diberikan bobot dengan motivasi bahwa seorang individu harus mematuhi keinginan rujukan itu (Ajzen, 1991, 2005, 2008; Fishbein & Ajzen, 1975a). Norma subyektif merupakan salah satu pembentuk perilaku berdasarkan *Theory of Planned Behaviour* (TPB) Dalam TPB, Norma subyektif merupakan kecenderungan yang dipelajari dari seseorang melalui keyakinannya bahwa referen berpikir tentang sesuatu yang akan dilakukan oleh seseorang. Referen merupakan kelompok di sekitar ketika seseorang mengidentifikasi dirinya dengan kelompok tersebut, sehingga orang tersebut mengambil banyak nilai, sikap, atau perilaku para anggota kelompok. Karena itu referen dapat berupa anggota keluarga, teman, sahabat, atasan, bawahan dan seorang ahli. Ketika seseorang menganggap penting referensi dari kelompok tersebut maka akan meningkatkan minat mereka untuk menggunakan teknologi informasi. TPB menyatakan bahwa perilaku ditentukan oleh niat. Niat dibentuk oleh norma subyektif. Hasil penelitian Teo et al. (2013), Scannell et al. (2012), Dezdar, (2018) dan Jayasree et al. (2015) membuktikan norma subyektif mempengaruhi niat perilaku sedangkan dan Weigel et al. (2014) norma subyektif tidak mempengaruhi niat perilaku.

Perilaku Kontrol Terencana. Menurut TPB, seseorang dapat bertindak berdasarkan intensi atau niatnya hanya jika ia memiliki kontrol terhadap perilakunya (Ajzen, 2008). Teori ini tidak hanya menekankan pada rasionalitas dari tingkah laku manusia, tetapi juga pada belief bahwa target tingkah laku berada di bawah kontrol kesadaran individu tersebut. Suatu tingkah laku tidak hanya bergantung pada intensi seseorang, melainkan juga pada faktor lain yang tidak ada dibawah kontrol dari individu, misalnya ketersediaan sumber dan kesempatan untuk menampilkan tingkah laku tersebut (Ajzen, 2008). Kontrol perilaku yang dipersepsikan (*perceived behavioral control*) merupakan persepsi individual mengenai kesulitan dalam melakukan perilaku tertentu. *Perceived Behavioral Control* menggambarkan tentang perasaan *self efficacy* atau kemampuan diri individu dalam melakukan suatu perilaku. *Percieved Behavior Control* merupakan persepsi individu mengenai kontrol yang dimiliki individu tersebut sehubungan dengan tingkah laku tertentu. *Percieved Behavior Control* merupakan keyakinan tentang ada atau tidaknya faktor-faktor yang memfasilitasi dan menghalangi individu untuk melakukan suatu perilaku. *Percieved Behavior Control* ditentukan oleh pengalaman masa lalu individu dan juga perkiraan individu mengenai seberapa sulit atau mudahnya untuk melakukan suatu perilaku. Pengalaman masa lalu individu terhadap suatu perilaku bisa dipengaruhi oleh informasi yang didapat dari orang lain, misalnya dari pengalaman orang-orang yang dikenal seperti keluarga, pasangan dan teman (Ajzen, 1991, 2005, 2008). Hasil penelitian Teo et al. (2013), Dezdar, (2018) dan Jayasree et al. (2015) membuktikan norma subyektif

mempengaruhi niat perilaku sedangkan Scannell et al. (2012) dan Weigel et al. (2014) norma subyektif tidak mempengaruhi niat perilaku.

Niat Perilaku. Niat atau minat perilaku untuk menggunakan merupakan suatu tindakan individu pada suatu sistem di masa yang akan datang yang akan membentuk suatu perilaku khusus individu (Mcknight et al., 2002). Minat perilaku memiliki peran kuat dalam membentuk penggunaan suatu teknologi atau sistem (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003; 2013). Selain itu, definisi minat perilaku sebagai niat individu untuk melakukan tindakan tertentu yang dapat memprediksi perilaku seseorang ketika bertindak sukarela (Islam et al. 2013). Dengan demikian, minat menunjukkan faktor motivasi yang memengaruhi perilaku dan merupakan indikator bagaimana individu berusaha terlibat dalam perilaku (Mafé & Tavera, 2010) serta membangun keputusan individu berdasarkan pemikiran apakah individu akan melakukan suatu perilaku atau tidak (Alasmari, 2018). Hasil penelitian Teo et al. (2013), Dezdar, (2018) dan Jayasree et al. (2015) dan Scannell et al. (2012) membuktikan niat perilaku berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi sedangkan dan Weigel et al. (2014) niat perilaku tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan variable yang konsisten antara lain Persepsi Manfaat dari penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013) dan Santika & Yadnya (2017), Persepsi Kemudahan dari penelitian Awa et al. (2015) dan Awa et al. (2017), Kapasitas keuangan dari penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013) dan Awa et al (2015), Kapasitas SDM dari penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013), Shemi & Procter, (2018) dan Awa et al (2015), Ukuran Perusahaan dari

penelitian Kannabiran & Dharmalingam (2013), Shemi & Procter, (2018) dan Awa, Awara, & Lebari (2015) dan Individual context dari penelitian Awa et al (2017) membuktikan pengaruh sosial dan dorongan hedonistik berpengaruh signifikan terhadap adopsi teknologi.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan variable yang tidak konsisten antara lain : *relative advantage* dan *complexity* penelitian AL-Shboul (2018), Technological, organizational dan environmental context Penelitian Ramdani, Chevers, & Williams (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Awa et al (2015), AlSharji et al. (2017), Maduku et al (2016), Giotopoulos et al (2017), Chairael & Riski (2018), dan Kurnia et al. (2015), Knowledge Management penelitian dari Chong et al. (2014), taks content penelitian dari Awa et al. (2017), sikap, norma subyektif, dan perilaku control terencana dari penelitian Teo et al. (2013), Dezdar, (2018), Jayasree et al. (2015), Scannell et al. (2012) dan Weigel et al. (2014).

Beberapa dari penelitian tersebut menunjukkan kelemahan yang sama yaitu koefisien determinasi yang rendah berkisar antara 12% sampai dengan 34,5 % seperti penelitian AlSharji et al., (2017), Awa et al. (2015). Koefisien determinasi yang rendah menyebabkan variabel-variabel independen yang digunakan tidak sepenuhnya mempengaruhi penggunaan teknologi informasi sehingga perlu dilakukan penambahan variable independen lain sebagai determinan dari penggunaan system informasi di UKM. Kelemahan yang lain dari seluruh penelitian adalah belum mengintegrasikan beberapa teori penerimaan teknologi untuk diteliti secara bersama yang artinya bahwa beberapa penelitian terdahulu masih menggunakan satu teori

seperti Awa et al. (2017) hanya menggunakan teori TTF atau kesesuaian tugas-teknologi, Ramdani et al. (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016) hanya menggunakan teori Technological, organizational dan environmental context (TOE). Dari berbagai kelemahan tersebut, menyarankan untuk menguji kembali variabel-variabel independen yang tidak konsisten. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan digunakan pengukuran regresi berganda untuk mengetahui factor-faktor yang mempengaruhi UKM dalam menggunakan teknologi informasi.

Berdasarkan saran dan kelemahan dari penelitian sebelumnya, maka penelitian ini akan berfokus pada variabel yang tidak konsisten dan variabel yang tidak signifikan meliputi untuk menjawab saran dari AL-Shboul (2018), Ramdani et al. (2013), Chatzoglou & Chatzoudes (2016), Awa et al. (2015), AlSharji et al. (2017), Maduku et al. (2016), Giotopoulos et al. (2017), Chairael & Riski (2018), dan Kurnia et al. (2015), Awa et al. (2015) dan Shemi & Procter, (2018). Penelitian mencoba mengintegrasikan beberapa teori penerimaan teknologi seperti teori difusi inovasi teknologi, teori Technological, organizational dan environmental context (TOE), Knowledge management dan Task content dengan menggunakan PLS-SEM. Hal ini disebabkan karena teori-teori digunakan untuk memperjelas dan mempertajam ruang lingkup, atau konstruk variabel yang akan diteliti sehingga diharapkan akan memperoleh hasil dari faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan adopsi teknologi.

Pembaharuan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori baru yaitu teori isomorphic institusi. Isomorphic institusi merupakan bagian dari teori institusional. Ide

pokok teori institusional adalah bahwa organisasi dibentuk oleh lingkungan institusional yang mengitarinya dan dengan begitu pengamatan atas organisasi harus dilihat sebagai sebuah totalitas simbol, bahasa, ataupun ritual-ritual yang melingkupinya. Oleh sebab itu institusionalisme menolak anggapan bahwa organisasi dan juga konteks institusionalnya yang lebih besar bisa dipahami dengan melakukan agregasi atas pengamatan terhadap perilaku individu (Gudono, 2012). Intinya bahwa institusional itu hanya menyebabkan individu melakukan kewajiban dan tugasnya dalam institusi saja, bukan pada mengefektifkan fungsi individu dalam organisasi.

Teori institusional berpendapat bahwa organisasi yang mengutamakan legitimasi akan memiliki kecenderungan untuk berusaha menyesuaikan diri pada harapan eksternal atau harapan sosial (DiMaggio & Powell, 1983) dimana organisasi berada. Organisasi publik yang cenderung untuk memperoleh legitimasi akan cenderung memiliki kesamaan atau isomorfisme (*isomorphism*) dengan organisasi publik lain (DiMaggio & Powell, 1983). Menurut DiMaggio & Powell (1983) mengartikan isomorfisme sebagai proses penghambat yang memaksa satu unit di dalam populasi untuk memiliki wujud atau sifat yang sama dengan unit yang lain yang menghadapi kondisi lingkungan yang sama. Dalam hal ini ada dua macam isomorfisme; isomorfisme kompetitif dan isomorfisma institusional. Ini terjadi karena organisasi tidak sekedar bersaing untuk mendapatkan sumberdaya ataupun konsumen saja, tapi juga untuk mendapatkan legitimasi institusional ataupun politis

DiMaggio dan Powell (1983) menyatakan bahwa isomorfisme (*isomorphism*) adalah proses yang mendorong satu unit dalam suatu populasi untuk menyerupai unit

yang lain dalam menghadapi kondisi lingkungan yang sama. Penelitian terbaru telah menekankan bagaimana organisasi publik menjadi subjek tekanan institusional yang mendalam sehingga menyebabkan pada umumnya organisasi publik menjadi lebih mirip (Ashworth et al. 2009). Teori institusional organisasi memprediksi bahwa organisasi akan menjadi lebih serupa karena tekanan institusional, baik dikarenakan adanya koersif (*coercive*), normatif (*normative*), dan mimetik (*mimetic*) (DiMaggio dan Powell, 1983).

Dalam pandangan DiMaggio dan Powell (1983), isomorfisme muncul dari adanya berbagai tekanan institusional (*institutional pressures*). Selanjutnya, tekanan institusional dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) Tekanan-koersif (*coercive pressures*) atau isomorfisme-koersif; (2) Tekanan-normatif (*normative pressures*) atau isomorfisme-normatif; dan (3) Tekanan mimetik (*mimetic-pressure*) atau isomorfisme-mimetik. Melihat jenis-jenis tekanan tersebut, penelitian ini berpandangan bahwa seharusnya hal itu tidak dilihat sebagai sesuatu yang diskrit namun lebih pada kontinum dengan tiga poros. Masing-masing ujung poros adalah jenis tekanan-tekanan tersebut (koersif, mimetik, atau normatif). Dalam hal ini, suatu organisasi dapat melihat suatu tekanan lebih cenderung mengarah pada poros yang mana. Implikasinya adalah organisasi juga akan memilih tindakan isomorfisme yang sesuai dengan arah poros dalam kontinum tadi.

Penggunaan tersebut karena penelitian ini menganggap bahwa teori institusional dapat digunakan sebagai alat analisis untuk memahami bagaimana organisasi mengimplementasikan penggunaan dalam suatu organisasi. Goucos &

Sagris (2000) menyatakan bahwa organisasi harus mengubah orientasi sistem informasinya dari sistem informasi yang berorientasi ke internal organisasi (introvert IT system) menjadi suatu layanan elektronik yang berorientasi ke eksternal (extrovert e-services). Pengetahuan/pemahaman tentang implementasi solusi berbasis TIK dapat diperoleh dari memandang implementasi tersebut sebagai suatu konstruksi sosial yang dilakukan oleh para aktornya. Teori institusional ini memberikan suatu cara pandang bahwa keinginan untuk menggunakan atau tidak suatu teknologi tidak hanya disebabkan oleh karena teknologi itu bagus, rasional, atau meningkatkan laba namun bisa jadi karena penggunaan teknologi itu akan memberikan legitimasi bagi perusahaan (Darono et al. 2013). Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan fakta bahwa terdapat aspek-aspek institusional yang sebaiknya dipertimbangkan dalam implementasi sistem/teknologi informasi untuk melengkapi berbagai pendekatan teknis informatika lainnya.

Selain itu terdapat beberapa kelemahan dari teori tersebut. Teori Difusi Inovasi muncul pada tahun 1903, oleh sosiolog Perancis, **Gabriel Tarde** yang memperkenalkan kepada publik Kurva Difusi berbentuk S (S-shaped Diffusion Curve). Kurva ini menjelaskan bahwa suatu inovasi dilakukan oleh seseorang diperhatikan melalui dimensi waktu. Dalam kurva tersebut terdapat dua buah sumbu yakni sumbu yang menjelaskan tingkat adopsi dan sumbu yang menjelaskan dimensi waktu. Teori ini kemudian disempurnakan oleh Rogers (2003). Rogers mendefinisikan difusi inovasi sebagai proses sosial yang mengkomunikasikan informasi tentang ide baru yang dipandang secara subjektif. Makna inovasi dengan demikian perlahan-lahan

dikembangkan melalui sebuah proses konstruksi sosial. Kelemahan teori ini adalah hanya berfokus pada bagaimana sebuah gagasan atau ide baru dapat dan dimungkinkan diadopsi oleh suatu kelompok sosial atau kebudayaan tertentu.

TOE adalah suatu pendekatan penelitian berbasis teori TRA dengan unit pengukuran pada level organisasi. Pendekatan ini dianggap kurang lengkap sehingga beberapa peneliti melakukan modifikasi yaitu salah satunya disebut TPE (teknologi-personal-environment) dan faktor pengukurannya dilakukan pada tingkat personal. Ini dimaksudkan untuk memperjelas hasil pengukuran adopsi teknologi perusahaan ketika pada faktanya riset berfokus customer (individual) dilakukan umumnya di negara-negara Barat atau Asia Timur. Padahal menurut Hofstede, perilaku persepsi pelanggan sangat dipengaruhi oleh dimensi kultur lokal dan unit pengukurannya direkomendasikan secara individual (Taras et al. 2010)

Task content mengadopsi kerangka kerja teori TTF yang dikembangkan oleh (Goodhue & Thompson, 1995), yang memandang konteks tugas sebagai karakteristik tugas yang diukur oleh kompleksitas tugas dan saling ketergantungan tugas. Teori *Task-Technology Fit* (TTF) berpedoman bahwa teknologi informasi atau Information Technology (IT) akan memiliki kecenderungan untuk berdampak secara positif pada performansi individu dan akan digunakan apabila kapabilitas dari IT tersebut cocok dengan tugas (*task*) yang harus dilakukan oleh pengguna (Goodhue dan Thompson, 1995). Model TTF telah diaplikasikan dalam konteks sistem informasi secara luas, termasuk dalam sistem *electronic commerce* dan juga dikombinasikan atau digunakan sebagai perluasan dari model lain yang berhubungan dengan outcome sistem informasi,

seperti pada *Technology Acceptance Model* (TAM). Kelemahan model ini adalah model ini tidak menggabungkan antara utilization (pemanfaatan) dan task-technology fit.

TPB. *Theory of Planned Behaviour* (Fishbein dan Ajzen, 1975) menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh minat perilaku. Minat berperilaku itu sendiri adalah fungsi dari sikap individu terhadap perilaku (*Attitude toward Behaviour* / ATB), norma subjektif (*Subjective Norms* / SN), dan persepsi kontrol perilaku (*Perceived Behavioral Control* / PBC) (Ajzen, 1991, 2005, 2008). Minat berperilaku didahului oleh yaitu, pertama adalah sikap yang mencerminkan sejauh mana individu memiliki penilaian setuju atau tidak setuju untuk melakukan perilaku. Kedua, faktor sosial yang juga disebut norma subyektif, mengacu pada tekanan social yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku. Terakhir adalah kontrol perilaku, yang mengacu pada persepsi kemudahan atau kesulitan melakukan perilaku. Sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku berpengaruh positif dengan minat berperilaku. Minat tentang perilaku demikian akan memprediksi perilaku yang sebenarnya dari konsumen (Ajzen, 1991, 2005, 2008)

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Theory of Planned Behaviour

Teori perilaku yang direncanakan (TPB) dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1988. Teori ini mengusulkan sebuah model yang dapat mengukur bagaimana tindakan manusia diatur. Ini memprediksi terjadinya perilaku tertentu, asalkan perilaku

disengaja. Teori perilaku yang direncanakan adalah teori yang memprediksi perilaku disengaja, karena perilaku bisa dipertimbangkan dan direncanakan (Ajzen, 2008).

Ada beberapa tujuan dan manfaat dari teori ini, antara lain adalah untuk meramalkan dan memahami pengaruh-pengaruh motivasional terhadap perilaku yang bukan dibawah kendali atau kemauan individu sendiri. Untuk mengidentifikasi bagaimana dan kemana mengarahkan strategi-strategi untuk perubahan perilaku dan juga untuk menjelaskan pada tiap aspek penting beberapa perilaku manusia. Teori ini menyediakan suatu kerangka untuk mempelajari sikap terhadap perilaku (Ajzen, 2008).

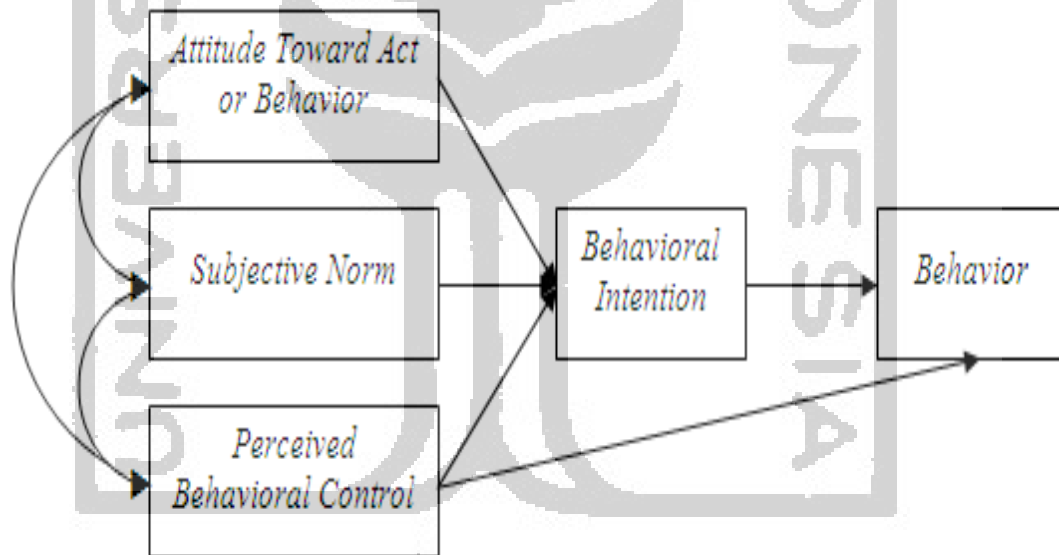
Berdasarkan teori tersebut, penentu terpenting perilaku seseorang adalah niat untuk berperilaku. Niat individu untuk menampilkan suatu perilaku adalah kombinasi dari sikap untuk menampilkan perilaku tersebut dan norma subjektif. Sikap individu terhadap perilaku meliputi kepercayaan mengenai suatu perilaku, evaluasi terhadap hasil perilaku, norma subjektif, kepercayaan-kepercayaan normatif dan motivasi untuk patuh (Ajzen, 2008).

Theory of Planned Behavior dikembangkan untuk memprediksi perilaku-perilaku yang sepenuhnya tidak di bawah kendali individu. Theory of Planned Behavior didasarkan pada asumsi bahwa manusia adalah makhluk yang rasional dan menggunakan informasi-informasi yang mungkin baginya, secara sistematis. Orang memikirkan implikasi dari tindakan mereka sebelum mereka memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku-perilaku tertentu. TPB dimulai dengan melihat niat berperilaku sebagai anteseden terdekat dari suatu perilaku. Dipercaya bahwa semakin kuat niat seseorang untuk menampilkan suatu perilaku tertentu,

diharapkan semakin berhasil ia melakukannya. Niat adalah suatu fungsi dari beliefs dan atau informasi yang penting mengenai kecenderungan bahwa menampilkan suatu perilaku tertentu akan mengarahkan pada suatu hasil yang spesifik. Niat bisa berubah karena waktu. Semakin lama jarak antara niat dan perilaku, semakin besar kecenderungan terjadinya perubahan niat (Ajzen, 2008).

Gambar 2.1

Theory of Planned behavior



2.2.2 Institutional Theory

Ide pokok teori institusional adalah bahwa organisasi dibentuk oleh lingkungan institusional yang mengitarinya (Gudono, 2012). Menurut Teori institusional, perilaku organisasi atau keputusan yang diambil organisasi dipengaruhi oleh institusi di luar organisasi. DiMaggio & Powell (1983) mengatakan bahwa, organisasi akan berupaya

untuk menyesuaikan diri atau isomorphic (sama dalam tampilan tetapi berbeda didalamnya) akibat tekanan dari luar jika ingin bertahan hidup. Menurut Meyer & Rowan (2013), banyak posisi, kebijakan, program, dan prosedur organisasi modern dipengaruhi oleh opini publik, pandangan konstituen, dan pengetahuan melalui sistem pendidikan, prestis sosial, hukum, dan pengadilan. Ada tiga proses bagaimana organisasi menyesuaikan diri. Pertama, coersive isomorphism yaitu proses penyesuaian menuju kesamaan dengan “pemaksaan”. Tekanan datang dari pengaruh politik dan masalah legitimasi. Misalnya, tekanan muncul karena peraturan pemerintah yang memiliki sanksi bagi yang melanggarnya. Kedua, mimetic isomorphism yaitu proses di mana organisasi meniru organisasi lain yang berhasil dalam satu bidang, meskipun organisasi peniru tidak tahu persis mengapa mereka meniru, bukan karena dorongan supaya lebih efisien (DiMaggio & Powell, 1983). Menurut DiMaggio dan Powell (1983), biasanya proses peniruan ini muncul di lingkungan yang tidak pasti. Sebagai contoh, manajemen perusahaan Jepang banyak ditiru oleh perusahaan dari negara lainnya karena dianggap berhasil. Ketiga, normative isomorphism sering diasosiasikan dengan profesionalisasi dan menangkap tekanan normatif yang muncul di bidang tertentu. Norma atau sesuatu yang tepat bagi organisasi berasal dari pendidikan formal dan sosialisasi pengetahuan formal itu di bidang tertentu yang menyokong dan menyebarkan kepercayaan normatif itu. Ketika profesionalisme meningkat maka meningkat juga tekanan normatif itu. Teori institusional atau teori kelembagaan organisasi relevan untuk riset ini karena penelitian ini mengarahi bagaimana perilaku auditor dipengaruhi oleh kekuatan budaya, politik, dan sosial

sekitar organisasi (DiMaggio & Powell, 1983). Selain itu, menurut Zucker (1987) organisasi dipengaruhi oleh tekanan normatif yang timbul dari sumber eksternal dan organisasi itu sendiri.

Menurut DiMaggio & Powell (1983), lingkungan institusional dalam teori institusional didefinisikan sebagai kolaborasi antara nilai-nilai sosial dan budaya yang harus dipenuhi agar organisasi dapat memperoleh legitimasi untuk dapat bertahan. Oleh karena itu, dalam menganalisis lingkungan organisasi, maka fokusnya perlu melibatkan pihak-pihak yang melakukan pertukaran secara institusi (misal badan pembuat undang-undang, organisasi politik dan sosial, organisasi profesi, dan sebagainya).

2.3 Pengembangan Hipotesis

2.3.1 Pengaruh Sikap Terhadap Niat Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi

Sikap merupakan salah satu pembentuk perilaku berdasarkan *Theory of Planned Behaviour* (TPB). TPB berpendapat bahwa minat perilaku individu didorong oleh sikap. Apabila dihubungkan dengan minat penggunaan *teknologi informasi*, semakin besar sikap seseorang akan meningkatkan penggunaan *teknologi informasi*. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa sikap seseorang terhadap sistem informasi menunjukkan seberapa jauh orang tersebut merasakan bahwa sistem informasi baik atau jelek bagi dirinya

Menurut Davis (1989) sikap merupakan cermin perasaan suka atau tidak suka tentang kinerja dari target perilaku yang telah dilakukan. Fishbein & Ajzen (1975) mendefinisikan sikap (*attitude*) sebagai jumlah dari perasaan seseorang untuk

menerima atau menolak suatu obyek atau perilaku dan diukur dengan suatu prosedur yang menempatkan individu pada skala evaluasi dua kutub. Dengan demikian sikap seseorang terhadap sistem informasi menunjukkan seberapa jauh orang tersebut merasakan bahwa sistem informasi tersebut baik atau jelek. Sikap dapat mempengaruhi minat organisasi dalam pengguna teknologi informasi karena adanya beberapa persepsi. Persepsi tersebut adalah pengguna dapat berfikir bahwa menggunakan belanja online merupakan ide yang baik, pengguna berfikir sangat nyaman menggunakan teknologi informasi dalam pengelolaan organisasi.

Hasil penelitian Scannell et al. (2012) membuktikan bahwa sikap berpengaruh positif terhadap minat penggunaan specific advanced manufacturing technologies (AMT) sedangkan Dezdar, (2018) membuktikan sikap berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Green Information Technology Adoption dan Jayasree et al. (2015) membuktikan sikap mempengaruhi niat perilaku penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis pertama penelitian ini adalah :

H1 : sikap berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.2 Pengaruh Norma Subyektif Terhadap Niat Perilaku

Norma subyektif merupakan kecenderungan yang dipelajari dari konsumen melalui keyakinannya bahwa referen berpikir tentang sesuatu yang akan dilakukan oleh konsumen (Schiffman dan Kanuk, 2010). Referen merupakan kelompok di sekitar konsumen (orang lain penting) ketika konsumen mengidentifikasi dirinya dengan kelompok tersebut, sehingga konsumen mengambil banyak nilai, sikap, atau perilaku paraanggota kelompok. Karena itu referen dapat berupa anggota keluarga, teman,

sahabat, atasan, bawahan dan seorang ahli. Ketika organisasi menganggap penting referensi dari kelompok tersebut maka akan meningkatkan minat mereka untuk menggunakan teknologi informasi. TPB menyatakan bahwa perilaku ditentukan oleh niat. Niat dibentuk oleh norma subyektif.

Norma subyektif (subjective norm) adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan mempengaruhi minat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku (Ajzen, 1991). Norma subyektif merupakan fungsi dari harapan yang dipersepsikan individu dimana satu atau lebih orang di sekitarnya (misalnya, saudara, teman sejawat) menyetujui perilaku tertentu dan memotivasi individu tersebut untuk mematuhi mereka (Ajzen, 1991). Menurut Jogiyanto (2007), norma subyektif (subjective norm) merupakan persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan memengaruhi minat seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan. Pada lingkungan bisnis yang memiliki tingkat kompetitif begitu tinggi, teknologi informasi menjadi sumber mendasar dalam mendukung kesempatan kompetitif dan menjadi sebuah senjata strategis pada organisasi.

Hasil penelitian Scannell et al. (2012) membuktikan bahwa norma subyektif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan specific advanced manufacturing technologies (AMT) sedangkan Dezdar, (2018) membuktikan norma subyektif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Green Information Technology Adoption dan Jayasree et al. (2015) membuktikan norma subyektif mempengaruhi niat

perilaku penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis kedua penelitian ini adalah :

H2 : norma subyektif berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.3 Pengaruh Perilaku Kontrol Terencana Terhadap Niat Perilaku

Perilaku seseorang tidak hanya dikendalikan oleh dirinya sendiri, tetapi juga membutuhkan kontrol, misalnya berupa ketersediaan sumber daya dan kesempatan bahkan keterampilan tertentu. Dalam TPB, *Perceived Behavioral Control* merepresentasikan kepercayaan seseorang tentang seberapa mudah individu menunjukkan suatu perilaku. Ketika individu percaya bahwa dirinya kekurangan sumber atau tidak memiliki kesempatan untuk menunjukkan suatu perilaku, (kontrol perilaku yang rendah) individu tidak akan memiliki intensi yang kuat untuk menunjukkan perilaku tersebut (Ajzen, 1991, 2005, 2008)

Dalam beberapa situasi, satu atau dua faktor saja dapat digunakan untuk menjelaskan intensi, dan kebanyakan ketiga faktor ini masing-masing berperan dalam menjelaskan intensi. Sebagai tambahan, tiap individu memiliki perbedaan bobot dari antara ketiga faktor tersebut mana yang paling mempengaruhi individu tersebut dalam berperilaku. Sehingga kesimpulannya seseorang akan melakukan suatu perilaku tertentu jika orang tersebut mengevaluasi perilaku tersebut secara positif, ditambah individu tersebut mendapatkan tekanan dari sosial untuk melakukan perilaku tersebut, serta individu tersebut percaya bisa dan memiliki kesempatan untuk melakukan perilaku tersebut (Ajzen, 1991, 2005, 2008). Kontrol perilaku persepsian dapat mempengaruhi minat organisasi dalam penggunaan teknologi informasi karena adanya

beberapa alasan, yaitu pengguna dapat mengoperasikan teknologi informasi, memiliki sumber daya untuk mendukung teknologi informasi, dan memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi.

Hasil penelitian Scannell et al. (2012) membuktikan bahwa perilaku kontrol terencana berpengaruh positif terhadap minat penggunaan specific advanced manufacturing technologies (AMT) sedangkan Dezdar, (2018) membuktikan perilaku kontrol terencana berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Green Information Technology Adoption dan Jayasree et al. (2015) membuktikan perilaku kontrol terencana mempengaruhi niat perilaku penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis ketiga penelitian ini adalah sebagai berikut :

H3 : perilaku kontrol terencana berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.4 Pengaruh Tekanan Koersif Terhadap Niat Perilaku

Dalam teori institusional kecenderungan suatu organisasi untuk bertindak sama dengan organisasi lainnya. Ada dua faktor yang mempengaruhinya yaitu internal organisasi dan lingkungan. Ketergantungan dengan perusahaan sejenis atau perusahaan induk, ketidakpastian, proses normatif dan teknologi yang digunakan merupakan dimensi-dimensi yang dapat menjelaskannya kedua faktor tersebut (DiMaggio dan Powell, 1983). Menurut Yukl & Falbe (1990) bahwa koersif didasari adanya kekuasaan koersif yang sering diberikan ke bawahan daripada dengan rekan kerja dan atasan. Kekuasaan tersebut sebagai kekuatan untuk memberikan tekanan secara formal maupun informal agar amanat perubahan terjamin (Tuttle & Dillard, 2007). Roper &

Higgins (2015) menambahkan tekanan ini menjadi keharusan yang mutlak untuk ditindaklanjuti. Melalui tekanan koersif dapat digunakan untuk menutup kesenjangan gap organisasi (Shabana, Buchholtz, & Carroll, 2016). Apabila terdapat tekanan secara formal dan non formal dalam organisasi maka penggunaan teknologi informasi akan meningkat.

Isomorfisma koersif (coercive isomorphism) adalah tekanan eksternal yang diberikan oleh pemerintah, peraturan, atau lembaga lain untuk mengadopsi struktur atau sistem. Sejalan dengan itu DiMaggio dan Powell (1983) juga menyatakan isomorfisma koersif (coercive isomorphism) merupakan hasil dari tekanan formal dan informal yang diberikan pada organisasi oleh organisasi lain dimana organisasi tergantung dengan harapan budaya masyarakat di mana organisasi menjalankan fungsinya. Apabila terdapat tekanan koersif dari pimpinan organisasi maka akan meningkatkan minat penggunaan teknologi informasi. Tekanan koersif memaksa terjadi karena regulasi yang menghendaki sektor UMKM untuk mengadopsi dan menerapkan TI dalam proses bisnisnya (Perdana, 2011).

Hasil penelitian Teo et al. (2003) membuktikan tekanan koersif berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi financial electronic data interchange sedangkan Perdana (2011) tekanan koersif mampu meningkatkan penggunaan teknologi informasi pada UKM. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis keempat penelitian ini adalah sebagai berikut :

H4 : tekanan koersif terencana berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.5 Pengaruh Tekanan Normatif Terhadap Niat Perilaku

Dalam teori institusional kecenderungan suatu organisasi untuk bertindak sama dengan organisasi lainnya. Ada dua faktor yang mempengaruhinya yaitu internal organisasi dan lingkungan. Ketergantungan dengan perusahaan sejenis atau perusahaan induk, ketidakpastian, proses normatif dan teknologi yang digunakan merupakan dimensi-dimensi yang dapat menjelaskannya kedua faktor tersebut (DiMaggio dan Powell, 1983). Tekanan normatif muncul sebagai konsekuensi dari profesionalisme disebuah organisasi tertentu (Dimaggio dan Powell, 1983). Dimaggio dan Powell, (1983) mendefinisikan profesionalisme sebagai representasi secara kolektif oleh anggota dalam pekerjaan tertentu untuk menentukan cara-cara yang tepat dalam bertindak. Teori ini menunjukkan bahwa individu dalam profesi tertentu menunjukkan norma-norma dan perilaku budaya yang berkaitan dengan pekerjaan mereka. Ada dua aspek tekanan normatif yang menarik yaitu : (1) latar belakang pendidikan formal, dan legitimasi berdasar aspek kognitif yang dihasilkan dari perguruan tinggi, dan (2) tingkat pertumbuhan dan pengaruh lembaga professional yang memungkinkan praktek-praktek baru menyebar dengan cepat diseluruh organisasi (Dimaggio dan Powell, 1983). Normatif merupakan tindakan professional untuk mengadopsi sistem yang diterapkan dalam sebuah organisasi (Ashworth et al., 2009). Hal ini dapat dipengaruhi adanya norma-norma yang berlaku di kehidupan sosial, sehingga mendorong seseorang untuk berperilaku sesuai dengan norma tersebut (Cai, 2013). Salah satu bentuk normatif dalam organisasi adalah ketika seseorang dalam sebuah

organisasi mengikuti pelatihan, kemudian menyebarkan hasil pelatihan tersebut ke dalam organisasi. Selain itu (Sutheewasinnon et al., 2015) menambahkan proses normatif dalam organisasi dapat dilakukan dengan mendatangkan konsultan eksternal untuk mengevaluasi kinerja organisasi dan memberikan masukan ke organisasi. Tekanan normatif terjadi karena adanya tuntutan profesionalisme dalam pelayanan. Persaingan yang kompetitif diantara UMKM yang menghasilkan produk sejenis seharusnya memberikan dampak positif bagi UMKM untuk berfikir lebih maju, mereka seharusnya lebih berorientasi kepada konsumen dibandingkan hanya fokus pada menghasilkan produk yang dapat dijual. Kondisi seperti ini merupakan faktor yang menyebabkan perilaku isomorfisma dari sisi sosial (Perdana, 2011).

Hasil penelitian Teo et al. (2003) membuktikan tekanan normatif berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi financial electronic data interchange sedangkan Perdana (2011) tekanan normatif mampu meningkatkan penggunaan teknologi informasi pada UKM. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis kelima penelitian ini adalah sebagai berikut :

H5 : tekanan normatif terencana berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.6 Pengaruh Tekanan Mimetik Terhadap Niat Perilaku

Dalam teori institusional kecenderungan suatu organisasi untuk bertindak sama dengan organisasi lainnya. Ada dua faktor yang mempengaruhinya yaitu internal organisasi dan lingkungan. Ketergantungan dengan perusahaan sejenis atau perusahaan induk, ketidakpastian, proses normatif dan teknologi yang digunakan merupakan

dimensi-dimensi yang dapat menjelaskannya kedua faktor tersebut (DiMaggio dan Powell, 1983). Proses mimetik atau kecenderungan untuk meniru perilaku pihak lain berasal dari adanya informational cascades (Perdana, 2011) fenomena ini terjadi ketika individu yang memiliki informasi yang tidak sempurna, bertindak secara sekuensial untuk memilih tindakan yang sama dengan pendahulunya dengan mengabaikan informasi pribadi yang mereka miliki, dan individu yang menghadapi dua pilihan keputusan yang memiliki kemiripan. Dalam menghadapi ketidakpastian, perusahaan mencoba untuk mengurangi ketidakpastian ini dengan meniru perilaku perusahaan lain, proses mimetik terjadi ketika teknologi organisasi yang kurang dipahami, tujuan yang ambigu, atau ketika lingkungan menciptakan ketidakpastian simbolik proses mimetik memiliki daya tarik yang kuat dalam menghadapi ketidakpastian (Khubiyati & Arifin, 2016). Dimaggio dan Powel, (1983) berpendapat bahwa salah satu alasan struktur organisasi cenderung serupa adalah karena terdapat hanya sedikit model organisasi yang dapat ditiru. Oleh karena itu, upaya memilih struktur organisasi untuk menghadapi ambiguitas dan ketidakpastian seringkali didasarkan pada pola organisasi yang sama (Khubiyati & Arifin, 2016). Tekanan mimetik terjadi karena adanya role model dari UMKM yang sudah sukses dalam mengadopsi dan menerapkan TI dalam proses bisnisnya. Kesuksesan ini akan menjadi contoh bagi UMKM lainnya (Perdana, 2011)

Hasil penelitian Teo et al. (2003) membuktikan tekanan mimetik berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi financial electronic data interchange sedangkan Perdana (2011) tekanan mimetik mampu meningkatkan penggunaan

teknologi informasi pada UKM. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis keenam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H6 : tekanan mimetik terencana berpengaruh positif niat perilaku penggunaan teknologi.

2.3.7 Pengaruh Niat Perilaku Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi

Dalam TPB, niat seseorang mengacu pada perilaku di masa depan yang diantisipasi atau direncanakan. Niat merujuk pada sejauh mana sikap tersebut dengan perasaan dimasa depan dan menghubungkan sikap tersebut dengan perasaan serta kepercayaan sendiri.

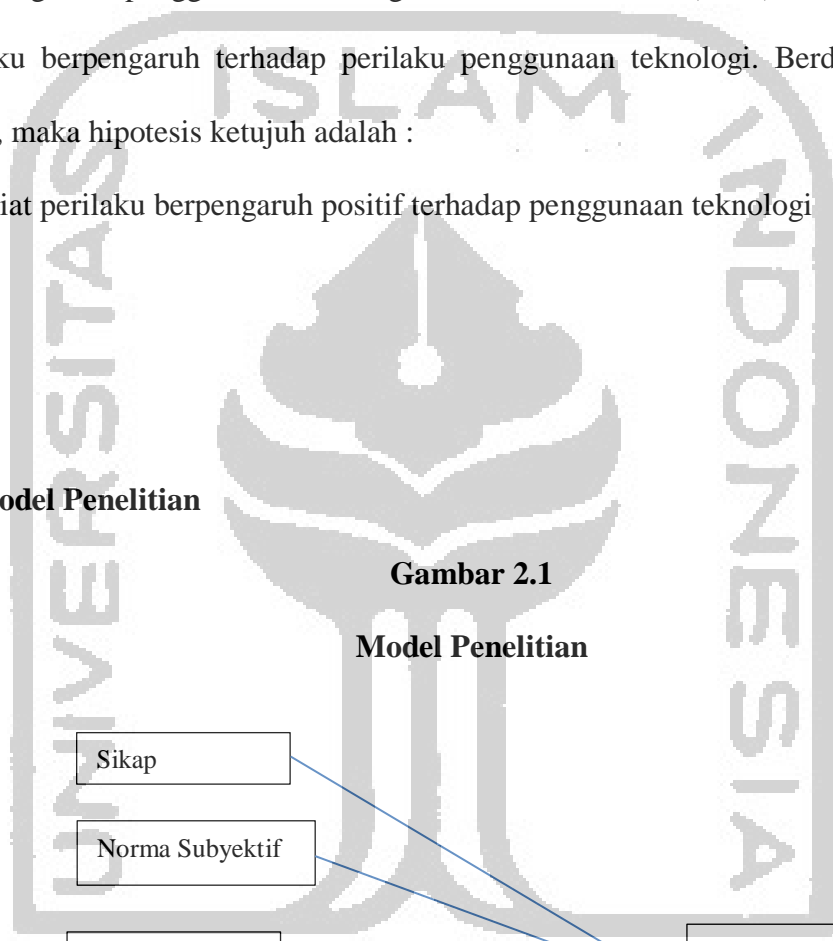
Niat perilaku untuk menggunakan merupakan suatu tindakan individu pada suatu sistem di masa yang akan datang yang akan membentuk suatu perilaku khusus individu (Mcknight et al., 2002). Minat perilaku memiliki peran kuat dalam membentuk penggunaan suatu teknologi atau sistem (Venkatesh et al. 2003; 2013). Selain itu, definisi minat perilaku sebagai niat individu untuk melakukan tindakan tertentu yang dapat memprediksi perilaku seseorang ketika bertindak sukarela (Islam et al., 2013). Dengan demikian, minat menunjukkan faktor motivasi yang memengaruhi perilaku dan merupakan indikator bagaimana individu berusaha terlibat dalam perilaku (Mafé et al., 2010) serta membangun keputusan individu berdasarkan pemikiran apakah individu akan melakukan suatu perilaku atau tidak (Alasmari, 2018).

Hasil penelitian Teo et al. (2013) membuktikan niat perilaku berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi governance, Dezdar, (2018) membuktikan minat penggunaan Green Information Technology Adoption

berpengaruh positif terhadap penggunaan Green Information Technology Adoption dan Jayasree et al. (2015) membuktikan niat perilaku penggunaan teknologi mempengaruhi penggunaan teknologi dan Scannell et al. (2012) membuktikan niat perilaku berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis ketujuh adalah :

H7 : niat perilaku berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi

2.4 Model Penelitian



Gambar 2.1
Model Penelitian

