

**PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND
USE OF TECHNOLOGY 2* TERHADAP MINAT DAN PERILAKU
PENGUNAAN *E-TICKET* DI YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Nia Auliya

No. Mahasiswa: 14312548

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

**PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE*
OF TECHNOLOGY 2 TERHADAP MINAT DAN PERILAKU
PENGUNAAN *E-TICKET* DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Ekonomi UII

Oleh:

Nama : Nia Auliya

No. Mahasiswa : 14 312 548

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 6 Juni 2018

Penulis,



6000
RUPIAH

(Nia Auliya)

**PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE*
OF TECHNOLOGY 2 TERHADAP MINAT DAN PERILAKU
PENGUNAAN *E-TICKET* DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama : Nia Auliya

No. Mahasiswa : 14 312 548

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 6 / 6 / 2018

Dosen Pembimbing,



(Marfuah, Dra., M.Si, Ak)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**PENERAPAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF
TECHNOLOGY 2 TERHADAP MINAT DAN PERILAKU PENGGUNA E-TICKET DI KOTA
YOGYAKARTA**

Disusun Oleh : **NIA AULIYA**

Nomor Mahasiswa : **14312548**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Jum'at, tanggal: 27 Juli 2018

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Marfuah, Dra.,M.Si.,Ak,Cert.SAP.

Penguji : Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com.,Ph.D.



Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Islam Indonesia



Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

HALAMAN MOTTO

*“Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil
tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna.”*

(Albert Einstein)

*"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain,
maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."*

(Benyamin Franklin)

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Akuntansi jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan judul **“PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2* TERHADAP MINAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN *E-TICKET* DI YOGYAKARTA”**

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung kelancaran penulisan skripsi ini baik berupa dukungan, doa maupun bimbingan yang telah diberikan. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kemudahan, petunjuk dan kelancaran serta jalan yang terbaik bagi seluruh umat-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan bagi seluruh khalifah di muka bumi. Semoga keteladanan beliau dalam segala hal akan terus menjadi pedoman bagi penulis dalam memperbaiki diri dengan menjalani kehidupan sebagai seorang muslim.
3. Kedua orang tua tercinta, Bapak H. Muhammad Amin Hs dan Ibu Hj. Badriah. Terima kasih untuk doa dan dukungan yang selalu diberikan.

4. Kakak tercinta, Achmad Jamal. Terima kasih untuk semangat dan dukungannya.
5. Ibu Marfuah, Dra., M.Si, Ak. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Nandang Sutrisno, SH., LLM., M.Hum., PhD. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, beserta seluruh pimpinan universitas.
7. Bapak Dr. Drs. Dwi Praptono Agus Harjito, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
8. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikannya.
9. Sahabat-sahabat baikku sejak SMP sampai sekarang “GSOG” (Rani, Septi, Arvi, Ide, Kiki, Putri, Olen, Tifa). Terima kasih selalu memberikan semangat, doa, serta selalu ada disaat suka dan duka. Sekali lagi terima kasih.
10. Sahabat-sahabat baikku Hasna Puji Nazihah, Anggita Mega Lukita, Dewi Gita A.s dari awal perkuliahan sampai sekarang. Terimakasih yang selalu memberikan semangat dan doa selama ini.
11. Teman-teman “Hepap Yuk” & “Maung & Friends” (Tita, Anci, Ijat, Yulfan, Ojan, Danang, Recky, Masbul, Sari, Afra, Eem, Ical) yang bersama-sama mewarnai hari-hari masa perkuliahan.
12. Teman-teman KKN Unit 237: Pita Khurinahari, Amelia Pertiwi, Farras Almahdar, Herlina Ike Setyawati, Lutfi Farizantsani, Abdul Rozaq, Pranata Nerha, Bang Dian. Terimakasih atas pengalaman, pembelajaran, kekeluargaan dan kebahagiaan selama menjalani kehidupan KKN.

13. Teman-teman OCB kelas M dan semua teman Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia angkatan 2014, terima kasih untuk support dan kebersamaannya selama ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat penulis harapkan guna meningkatkan mutu dari penulisan skripsi ini. Penulis juga berharap, semoga Allah SWT meridhoi penulisan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 6 Juni 2018

Penulis, .



Nia Auliya

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pernyataan Bebas Plagiarisme	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Berita Acara	v
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstrak	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Model UTAUT 2	9
2.1.2 Ekspektasi Kinerja	10
2.1.3 Ekspektasi Usaha	11
2.1.4 Kondisi yang Memfasilitasi	11

2.1.5 Motivasi Hedonisme	12
2.1.6 Nilai Harga.....	12
2.1.7 Kebiasaan	13
2.1.8 Konsep Dasar Sistem Informasi	13
2.1.9 <i>E-ticket</i>	14
2.2 Penelitian Terdahulu	16
2.3 Hipotesis Penelitian	18
2.4 Kerangka Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Populasi dan Sampel	23
3.2 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	24
3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	24
3.3.1 Variabel Dependen	25
3.3.1.1 Minat Penggunaan <i>E-ticket</i>	25
3.3.1.2 Perilaku Penggunaan <i>E-ticket</i>	25
3.3.2 Variabel Independen	26
3.3.2.1 Ekspektasi Kinerja	26
3.3.2.2 Ekspektasi Usaha	27
3.3.2.3 Kondisi yang Memfasilitasi.....	27
3.3.2.4 Motivasi Hedonisme.....	28
3.3.2.5 Nilai Harga	28
3.3.2.6 Kebiasaan.....	29
3.4 Metode Analisis Data	29
3.4.1 Analisis Deskriptif	30

3.4.2 Uji Validitas	30
3.4.2 Uji Reabilitas	32
3.5 Pengujian Hipotesis	32
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Pengumpulan Data	35
4.2. Karakteristik Responden	36
4.2.1 Karakteristik Reponden Berdasarkan Umur	36
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37
4.2.3 Karakteristik Reponden Berdasarkan Pekerjaan.....	37
4.3 Statistik Deskriptif	38
4.4 Evaluasi <i>Outer Model</i> Konstruk Reflektif	43
4.4.1 Uji Validitas	43
4.4.2 Uji Reabilitas	46
4.5 Evaluasi <i>Outer Model</i> Konstruk Formatif	47
4.6 Evaluasi <i>Inner Model</i>	50
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Implikasi	59
5.3 Keterbatasan dan Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1	Model Pengukuran PLS dalam Uji Validitas.....	31
Tabel 4.1	Hasil Pengumpulan Data	35
Tabel 4.2	Persentase Umur Responden	36
Tabel 4.3	Persentase Jenis Kelamin Responden	37
Tabel 4.4	Persentase Pekerjaan Responden	37
Tabel 4.5	Hasil Statistik Deskriptif.....	38
Tabel 4.6	Nilai <i>Outer Loading</i>	44
Tabel 4.7	Nilai <i>Cross Loading</i>	45
Tabel 4.8	Nilai <i>Composite Reliability</i>	46
Tabel 4.9	Nilai <i>Outer Weights</i>	47
Tabel 4.10	Nilai <i>R-Squares</i>	50
Tabel 4.11	Hasil <i>Path Coefficient</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Penelitian	22
Gambar 4.9	Model Penelitian dan Indikator	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Penelitian
Lampiran 2	Data Tabulasi
Lampiran 3	Output Statistik Deskriptif
Lampiran 4	Output Uji Validitas
Lampiran 5	Output Uji Reabilitas
Lampiran 6	Output Nilai R-Squares
Lampiran 7	Output <i>Path Coefficient</i>
Lampiran 8	Output Nilai dari <i>Outer Weights</i>
Lampiran 9	Tabel t

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan minat dan perilaku penggunaan *e-ticket* melalui penerapan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Penelitian bertempat di Yogyakarta. Metode *sampling* menggunakan teknik *accidental sampling*. Data penelitian diperoleh melalui metode survei dengan teknik kuesioner. Alat statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan path analisis dengan bantuan SmartPLS 2.0. Hasil penelitian menunjukkan variabel ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket* dan kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Variabel ekspektasi usaha, motivasi hedonisme, nilai harga berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*, serta variable kebiasaan dan minat penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*.

Kata Kunci : UTAUT 2, minat penggunaan *e-ticket*, perilaku penggunaan *e-ticket*.

ABSTRACT

The research purpose is to explain the use intention and use behavior of e-ticket through the application of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) model. The research took place in Yogyakarta. The sampling method used accidental sampling. Data were obtained through a survey method with questionnaire technique. The statistical tool for testing the hypothesis was path analysis with SmartPLS 2.0 M3. The results showed that performance expectancy does not have significant impact to the use intention of E-ticket and facilitation conditions does not have significant impact to the use behavior of E-ticket. Effort expectancy, hedonism motivation, price value had significant positive impact to the use intention of E-ticket. Habit and use intention has significant positive impact to the use behavior of E-ticket.

Keywords: UTAUT2, use intention of *e-ticket*, use behavior of *e-ticket*

BAB I

PENDADULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Hampir seluruh lapisan masyarakat yang melaksanakan usaha dan bisnisnya memanfaatkan dan menggunakan teknologi untuk memperoleh, mengolah dan menyampaikan informasi kepada pihak yang berkepentingan (Wulandari dan Yadnyana, 2016).

Perkembangan TI yang semakin cepat akhir-akhir ini berdampak juga terhadap semua sektor kegiatan bisnis. Beberapa perkiraan mengindikasikan bahwa, sejak tahun 1980-an sekitar 50 persen modal baru para investor diinvestasikan untuk pengembangan TI (Venkatesh, *et al.*, 2003). Menurut Dewi (2009), peranan TI dalam berbagai aspek bisnis dapat dipahami karena sebagai sebuah teknologi yang menitik beratkan pada pengaturan sistem informasi dengan penggunaan komputer, TI dapat memenuhi kebutuhan informasi dunia bisnis dengan cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat. Untuk mengetahui faktor yang mendorong seseorang menggunakan suatu sistem, sudah banyak model penelitian yang dikembangkan salah satunya adalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technolog* (UTAUT) yang merupakan hasil pengembangan Venkatesh, *et al.* (2003). Venkateshet *al.* (2003) menyatakan model ini terbukti berhasil 70% lebih dibandingkan model lainnya .

UTAUT merupakan sebuah model untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi (Handayani dan Sudiana, 2015). Model ini

merupakan kombinasi dari delapan model yang telah berhasil dikembangkan sebelumnya yaitu diantaranya theory reasoned action (TRA) oleh (Fishbein dan Azjen dalam Jati, 2012), technology acceptance model (TAM) oleh (Davis, dalam Jati, 2012), motivational model (MM) oleh (Davis, *et al.*, dalam Jati, 2012), theory of planned behaviour (TPB) oleh (Azjen dalam Jati, 2012), combined tam and tpb (C-TAM-TPB), oleh (Talyor dan Todd dalam Jati, 2012), model of pc utilization (MPCU), oleh (Thompson, *et al.*, dalam Jati, 2012), innovation diffusion theory (IDT) oleh (Rogers dalam Jati, 2012), dan social cognitive theory (SCT), oleh (Bandura, dalam Jati, 2012). Studi empiris yang mengadopsi model ini telah banyak dilakukan, dan mendapatkan temuan yang beragam. UTAUT merupakan teori yang berpengaruh dan banyak diadopsi untuk melakukan penelitian penerimaan pengguna (*user acceptance*) terhadap suatu teknologi informasi (Jati, 2012).

Perkembangan teknologi semakin pesat sehingga menjadi salah satu alasan diperlukannya pengembangan baru dari model UTAUT dan hasil dari pengembangan model UTAUT ini dinamakan model UTAUT2 yang terdiri atas Tiga konstruk ditambahkan yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, memperluas UTAUT ke UTAUT2 (Pertiwi dan Ariyanto, 2017). Tujuan dari model UTAUT2 adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru (Venkatesh *et al.*, 2012).

Penelitian empiris terhadap Model UTAUT yang dilakukan oleh Dasgupta, *et al.* (2007) menemukan bahwa *effort expectancy* tidak berpengaruh

positif terhadap *behavioral intention* dan *facilitating conditions* memiliki pengaruh yang signifikan positif terhadap *behavioral intention*. Studi lain yang dilakukan Isnain dalam Jati dan Laksito (2012) menunjukkan hasil bahwa *performance expectancy* dan *social influence* merupakan prediktor yang signifikan positif bagi *behavioral intention*, namun *effort expectancy* tidak signifikan positif terhadap *use behavioral*.

Handayani (2007) meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada perusahaan manufaktur di BEJ. Data yang digunakan adalah data primer dari pengisian kuesioner. Sebanyak 83 kuesioner kembali dari 300 yang dikirim dan 60 kuesioner yang dapat diolah. Analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi pemakai berpengaruh signifikan positif terhadap penggunaan teknologi informasi dan minat pemanfaatan teknologi informasi tidak berpengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi.

Penemuan model UTAUT dalam penelitian Venkatesh, *et al.* (2003) mendorong penulis untuk melakukan penelitian terhadap *user acceptance* dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kinerja seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh, *et al.* (2003) akan diteliti kembali oleh peneliti dengan perbedaan pada sampel penelitian. Venkatesh, *et al.* (2003) menggunakan objek berbagai departemen pada industri komunikasi, hiburan, perbankan, dan administrasi publik di Amerika Serikat, sedangkan penelitian ini menggunakan objek penelitian terhadap minat dan perilaku pengguna sistem *online* dalam hal reservasi tiket *online* (*e-ticket*).

Kemajuan dalam bidang komunikasi dan teknologi informasi membawa perubahan pula dalam perkembangan dunia bisnis modern termasuk dalam bisnis perdagangan elektronik (Jati dan Laksito, 2012). Perdagangan elektronik atau *e-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya (id.wikipedia.org/perdagangan_elektronik). *E-Commerce* dapat melibatkan transfer data elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis (Jati dan Laksito, 2012).

Menurut Nugroho Jati dan Herry Laksito (2012) Industri teknologi informasi melihat kegiatan *e-commerce* ini sebagai aplikasi dan penerapan dari *e-business* yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*), *e-marketing* atau pemasaran *online* (*online marketing*), pemrosesan transaksi *online* (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange / EDI*), dll. Salah satu contoh penerapan aplikasi *e-commerce* adalah jasa reservasi tiket secara *online* (*e-ticket*) dengan menggunakan jaringan internet. Sehingga model UTAUT dirasa mampu menjelaskan faktor-faktor pendorong penggunaan *e-ticket* yang terdiri atas ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi yang memfasilitasi sebagai 4 faktor utama dalam model tersebut.

E-Ticket adalah sebuah tiket dalam bentuk digital (id.wikipedia.org/tiket_elektronik). *E-Ticket* dapat digunakan untuk penerbangan, hotel, bioskop, dan juga suatu pertunjukan. Saat ini *e-ticket* telah menggantikan fungsi tiket pesawat konvensional yang biasanya terdiri atas beberapa kertas dan

umumnya meskipun penerbangan memberlakukan biaya tambahan untuk melakukan *issue* tiket menggunakan jenis tiket ini (Jati dan Laksito, 2012). *E-Ticket* mulai diberlakukan sejak 1 Juni 2009, ketika Asosiasi Transportasi Udara Internasional / IATA (*International Air Transport Association*) memberikan manfaat kepada semua anggotanya agar menggunakan *e-ticket* dalam segala bentuk transaksi (id.wikipedia.org/tiket_elektronik). Dengan adanya kehadirannya teknologi dan sistem informasi telah banyak merubah organisasi. Teknologi dan sistem informasi juga telah meningkatkan upaya kemudahan dalam bertransaksi. Selain itu, teknologi dan sistem informasi harus digunakan dan dapat diterima oleh penggunanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membahas tentang faktor yang mendorong minat dan perilaku penggunaan *E-Ticket* dengan menerapkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). dengan judul penelitian: **“PENERAPAN MODEL *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* TERHADAP MINAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN *E-TICKET* DI YOGYAKARTA”**.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*?
2. Bagaimana pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*?
3. Bagaimana pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan *E-Ticket*?

4. Bagaimana pengaruh Motivasi Hedonis terhadap Minat Penggunaan *E-Ticket*?
5. Bagaimana pengaruh Nilai harga terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*?
6. Bagaimana pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan *E-Ticket*?
7. Bagaimana pengaruh Minat Penggunaan *E-ticket* terhadap Perilaku Penggunaan *E- Ticket*?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris pada:

1. Untuk mengetahui pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*.
2. Untuk mengetahui pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*.
3. Untuk mengetahui pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan *E-Ticket*.
4. Untuk mengetahui pengaruh Motivasi Hedonisme terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*.
5. Untuk mengetahui pengaruh Nilai harga terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*
6. Untuk mengetahui pengaruh Kebiasaan (*Habbit*) terhadap Perilaku Penggunaan *E-Ticket*.
7. Untuk mengetahui pengaruh Minat Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan *E-Ticket*.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pengembangan suatu teknologi informasi baik itu yang terdapat pada perusahaan maupun pada organisasi, dengan analisis menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT). Hasil penelitian ini juga diharapkan berkontribusi pada pemahaman teori yang berkaitan dengan bidang akuntansi keperilakuan mengenai bagaimana aspek perilaku yang ada pada pengguna teknologi informasi dapat mempengaruhi penggunaan teknologi informasi. Sedangkan di bidang IT, aspek perilaku pengguna dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengembangkan suatu teknologi informasi masa depan.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan bermanfaat untuk masyarakat pengguna sistem pemesanan tiket secara *online* pada khususnya dalam menggunakan dan mengembangkan teknologi informasi yang ada.

1.4 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika berikut ini:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka dan Penelitian Terdahulu

Bab ini berisi landasan teoritik yang menjadi dasar dari penelitian yang dilakukan dan tinjauan kembali terhadap penelitian terdahulu yang sejenis serta merumuskan hipotesis penelitian yang kemudian diuraikan dalam kerangka pemikiran.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai populasi dan pemilihan sampel, jenis data, metode yang digunakan dalam pengumpulan data, variabel-variabel dan teknik analisis data.

BAB IV : Analisis Data dan Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang analisis kualitas data, pengujian hipotesis dan pembahasan.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan, implikasi dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang menjadi dasar penelitian penulis, penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, perumusan hipotesis, serta kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antara setiap variabel.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)

Model UTAUT adalah model penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikemukakan oleh Venkatesh *et al.* (2003). Tersusun atas teori-teori dasar mengenai penerimaan dan perilaku penggunaan teknologi, UTAUT menyatukan karakteristik terbaik yang berasal dari delapan teori penerimaan teknologi lainnya sehingga Model tersebut telah dikembangkan sedemikian rupa oleh Venkatesh *et al.* (2003) dengan review dan konsolidasi model-model sebelumnya yang telah ada. Berikut kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT:

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

8. *Social Cognitive Theory* (SCT).

UTAUT disusun atas empat faktor penentu langsung yang bersifat signifikan terhadap minat pemanfaatan dan penggunaan sistem informasi, yaitu: ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial serta kondisi yang memfasilitasi (Venkatesh *et al.*, 2003). UTAUT terbukti hingga 70% lebih berhasil dalam menjelaskan varian niat menggunakan teknologi dibandingkan kedelapan teori yang lain (Venkatesh *et al.*, 2003).

Model UTAUT2 merupakan pengembangan lebih lanjut dari model UTAUT, dimana UTAUT2 mempelajari penerimaan dan penggunaan dari sebuah teknologi dalam konteks konsumen (Venkatesh *et al.*, 2012). Tujuan dari model UTAUT2 adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru (Venkatesh *et al.*, 2012). Tiga konstruk ditambahkan yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, memperluas UTAUT ke UTAUT2 (Pertiwi dan Ariyanto, 2017).

2.1.2 Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa melalui penggunaan sistem dapat membantu dirinya guna memperoleh manfaat dalam aktivitasnya (Venkatesh *et al.*, 2003). Sedangkan ekspektasi kinerja menurut Handayani (2005) adalah seseorang individu akan menggunakan sistem informasi apabila sistem tersebut dapat membantunya untuk meningkatkan kinerjanya. Menurut Venkatesh *et al.* (2003) variabel ini tersusun atas 5 variabel dari

beberapa model sebelumnya yaitu: *perceived usefulness*, *extrinsic motivation*, *job-fit*, *relative advantage*, dan *outcome expectations*.

2.1.3 Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha didefinisikan sebagai kemudahan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktuseorang dalam beraktivitas (Venkatesh *et al.*, 2003). Ekspektasi usaha diartikan sebagai kemudahan penggunaan sistem yang dirasakan pengguna (Mufti & Akhirina, 2014). Kemudahan tersebut akan menimbulkan kepercayaan seseorang bahwa sistem tersebut memiliki manfaat sehingga timbul rasa nyaman apabila menggunakannya dalam bekerja (Hamzah, 2009). Davis *et al.*, (1989) menyimpulkan bahwa kemudahan dalam pengoperasian sistem akan berpengaruh terhadap penggunaan sistem itu sendiri.

2.1.4 Kondisi yang Memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi merupakan tingkat kenyamanan individu untuk menggunakan sistem yang didukung oleh infrastruktur teknis dan organisasi (Al-Qeisi *et al.* dalam Wulandari dan Yadnyana, 2016). Venkatesh *et al.*, (2003) menyimpulkan kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan sistem informasi namun tidak dipengaruhi secara signifikan.

Teori sikap dan perilaku (*theory of attitude and behavior*) dari Triandis (1980) dalam Tjhai (2003) dalam Putra (2017) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi oleh pekerja dipengaruhi oleh perasaan individual (*affect*) terhadap penggunaan komputer personal, norma sosial (*social norms*) dalam tempat kerja yang memperhatikan penggunaan komputer personal, kebiasaan (*habit*) sehubungan dengan penggunaan komputer, konsekuensi individual yang

diharapkan (*consequencies*) dari penggunaan komputer personal, dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) dalam penggunaan teknologi informasi.

2.1.5 Motivasi Hedonisme

Hedonic motivation (motivasi hedonis) adalah sejauh mana seseorang mendapat kesenangan dari teknologi yang sedang ia gunakan (Brown & Venkatesh dalam Wulandari & Yadnyana, 2016). Selanjutnya Venkatesh, et al. menyatakan bahwa orang tidak hanya peduli terhadap kinerja, tetapi juga perasaan yang diperoleh dari penggunaan suatu teknologi dan menemukan bahwa motivasi hedonis adalah faktor terkuat kedua yang mempengaruhi niat perilaku terhadap adopsi teknologi (Venkatesh, et al., 2012).

2.1.6 Nilai Harga

Price value (nilai harga) adalah persepsi seseorang terhadap biaya yang dia habiskan dalam menggunakan teknologi menuju manfaat yang dirasakannya (Dodds, et al., 1991). Nilai harga dalam penelitian ini dapat disebut pula sebagai seberapa berharganya teknologi yang digunakan dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan. Ketika manfaat yang dirasakan lebih besar dari biaya yang dikeluarkan, konsumen menunjukkan kesediaan untuk mengadopsi teknologi tertentu (Venkatesh, et al., 2012). Investigasi yang berkaitan dengan hubungan antara nilai harga dan niat perilaku (*behavioral intention*) telah dilakukan dalam beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan adopsi teknologi *mobile* (Yu, 2012).

2.1.7 Kebiasaan

Kebiasaan atau *Habbit* menunjukkan sejauh mana pengguna cenderung menggunakan teknologi secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya dengan kebiasaan menggunakan teknologi sebagai indikatornya (Purwanto & Pramudiana, 2015). Penelitian Venkatesh *et al.* (2012) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kebiasaan konsumen pada penggunaan teknologi pribadi ketika mereka menghadapi lingkungan yang beragam dan selalu berubah.

2.1.8 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi berperan penting dalam pengambilan keputusan suatu organisasi. Informasi dapat mengurangi adanya ketidakpastian saat proses pengambilan keputusan tersebut terjadi. Informasi harus mampu disajikan secara akurat dan tepat baik oleh pihak pemerintah maupun swasta (Wulandari & Yadnyana 2016). Sistem yang memadai akan mampu menghasilkan informasi yang diperlukan oleh penggunanya. Menurut Hall (2001) sistem informasi adalah suatu rangkaian tahapan data dikumpulkan, diproses menjadi informasi, dan dikomunikasikan kepada yang berkepentingan.

Informasi berkualitas yang dihasilkan SI dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Hall (2001) menjelaskan bahwa informasi dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi kriteria yaitu: relevan, akurat, tepat waktu dan lengkap. Relevannya suatu informasi apabila informasi tersebut dapat bermanfaat untuk penggunanya sesuai dengan tujuannya. Hal tersebut berarti informasi yang relevan berbeda untuk masing-masing individu.

2.1.9 E-Ticket (Ticket Online)

Menurut Laudon dalam Jati dan Laksito (2012) Sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai suatu komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (mendapatkan-kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi dan pengawasan dalam organisasi. Tiket *online* merupakan contoh dari sebuah *electronic commerce (e-commerce)*. *E-Commerce* merupakan perdagangan elektronik (penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa) melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya (Jati dan laksito, 2012).

Beberapa aplikasi umum yang berhubungan dengan *e-commerce* adalah: *Content Management Systems*, Informasi pengiriman dan pemesanan, Sistem pembayaran domestik dan internasional, *Online Shopping*, *Online Banking/Internet*, dan lainnya (Jati dan laksito, 2012). Dan beberapa faktor kunci sukses dalam menjalankan *e-commerce* diantaranya adalah:

1. Menyediakan harga kompetitif.
2. Menyediakan jasa pembelian yang tanggap, cepat, dan ramah.
3. Menyediakan informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas.
4. Menyediakan banyak bonus seperti kupon, penawaran istimewa, dan diskon.
5. Mempermudah kegiatan perdagangan.

Sedangkan *e-ticket* berarti sebuah tiket dalam bentuk digital (id.wikipedia.org/tiket_elektronik). Melalui *e-ticket* pelanggan dapat mendokumentasikan proses penjualan dari aktivitas perjalanan mereka tanpa

harus mengeluarkan dokumen berharga secara fisik (Indarto dalam Jati dan Laksito, 2012). *E-Ticketing* adalah peluang untuk meminimalkan biaya dan mengoptimalkan kenyamanan *customer*. *E-Ticketing* mengurangi biaya proses tiket, menghilangkan formulir kertas dan meningkatkan fleksibilitas pelanggan dan kualitas pelayanan teknologi berbasis elektronik (Jati & Laksito, 2012).

2.2 Penelitian Terdahulu

Dibawah ini merupakan tabel penelitian terdahulu yang dijadikan acuan penulis dalam penelitian ini dan digunakan peneliti dalam menentukan variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Pertiwi dan Ariyanto (2017)	Penerapan Model Utaut2 Untuk Menjelaskan Minat Dan Perilaku Penggunaan <i>Mobile Banking</i> Di Kota Denpasar	Independen: ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonisme, nilai harga, dan kebiasaan Dependen: minat penggunaan <i>mobile banking</i> perilaku pengguna <i>mobile banking</i>	ekspektasi kinerja berpengaruh positif pada minat penggunaan <i>mobile banking</i> . Kebiasaan dan minat penggunaan berpengaruh positif pada perilaku penggunaan <i>mobile banking</i> .
2.	Elvira Azis dan Ragil Muhammad Kamal (2016)	Adopsi Teknologi Belanja Online Oleh Konsumen Umkm Dengan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2	Independen: Performance expectancy, effort expectancy, social influence, Kondisi Yang Memfasilitasi, <i>Hedonic Motivation</i> , <i>Price Value</i> , dan <i>Habbit</i> Dependen: Behavioral Intention, Use Behavior	<i>Performance expectancy</i> , <i>effort expectancy</i> , <i>social influence</i> , <i>habbit</i> berpengaruh terhadap Minat menggunakan teknologi internet (behavioral intention).

Tabel 2.1 lanjutan

No.	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
3.	Aristya & Yudi (2015)	Pengaruh Faktor-Faktor dalam Modifikasi <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2</i> terhadap Perilaku Konsumen dalam Mengadopsi Layanan <i>Wifi</i> PT. XYZ area Jakarta	<p>Independen: Performance expectancy, effort expectancy, social influence, Kondisi Yang Memfasilitasi, <i>Hedonic Motivation</i>, <i>Price Value</i>, dan <i>Habit</i></p> <p>Dependen: Behavioral Intention</p>	<i>Facilitating Condition</i> , <i>Habit</i> , <i>Hedonic Motivation</i> dan <i>Performance Expectation</i> , <i>Price Value</i> memiliki pengaruh signifikan positif terhadap niat untuk melakukan adopsi layanan <i>Wifi</i> di Indonesia.
4.	Wulandari & Yadnyana (2016)	Penerapan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> Di Kota Denpasar	<p>Independen: Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, dan Kondisi Yang Memfasilitasi</p> <p>Dependen: Minat Penggunaan <i>E-Filing</i></p>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif signifikan pada minat penggunaan <i>e-Filing</i> .
5.	Atika Putriana dan Surifah (2015)	Analisis Minat Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Model <i>Utaut</i> Pada Kantor Pos Di Wilayah Bantul	<p>Independen: Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, dan Kondisi Yang Memfasilitasi</p> <p>Dependen: Minat penggunaan sistem informasi</p>	Ekspektasi kinerja, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat penggunaan sistem informasi. Sedangkan Ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan sistem informasi.

Tabel 2.1 lanjutan

No.	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
6.	Syanindhita & Setiyawan (2017)	Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Faktor Sosial, Dan Kondisi Yang Memfasilitasi Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Filing</i>	Independen: Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Faktor Sosial, Kondisi yang Memfasilitasi, Dependen: Minat menggunakan E-Filing	Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, faktor sosial, dan kondisi yang memfasilitasi secara bersama berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan <i>e-filing</i> .

2.3 Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat penggunaan *E-Ticket*

Seseorang yang merasa pekerjaannya dimudahkan dengan menggunakan suatu sistem akan memiliki minat untuk memanfaatkan sistem tersebut dan menggunakannya secara berkelanjutan (Widnyana & Yadnyana, 2015). Sistem informasi mampu memberikan hal positif dalam penggunaannya ketika sistem informasi tersebut mempermudah seseorang dalam peningkatan kinerjanya (Widnyana & Yadnyana, 2015). Penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) menunjukkan ekspektasi kinerja memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan suatu sistem. Penelitian Iriani dkk. (2014) membuktikan bahwa ekspektasi kinerja merupakan variabel yang memberikan pengaruh yang baik terhadap penerimaan aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rumus hipotesis sebagai berikut:

H1 : Ekspektasi Kinerja memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Minat penggunaan E-Ticket

2.3.2 Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat penggunaan E-Ticket

Venkatesh *et al.*, (2003) mendeskripsikan bahwa ekspektasi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya baik tenaga maupun waktu individu dalam melakukan pekerjaannya. Terdapat tiga indikator yang membentuk konsep ini adalah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan kompleksitas. Hasil penelitian Davis *et al.*, (1989) dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017) menyatakan bahwa kemudahan pemakaian mempunyai pengaruh terhadap penggunaan sistem informasi.

Hasil ini didukung penelitian Venkatesh dan Davis (2000) dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017) mengutarakan bahwa kemudahan penggunaan sistem informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa dengan menggunakan sistem tersebut akan memiliki kegunaan dan terciptanya rasa nyaman. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rumus hipotesis sebagai berikut:

H2 : Ekspektasi Usaha memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Minat penggunaan E-Ticket

2.3.3 Pengaruh Motivasi hedonisme terhadap Minat Penggunaan E-Ticket

Motivasi hedonis didefinisikan sebagai hal menyenangkan atau kesenangan yang berasal dari penggunaan teknologi, dan terbukti berperan penting guna menentukan pengadopsian dan penggunaan teknologi (Brown & Venkatesh dalam Pertiwi & Ariyanto, 2017). Beberapa penelitian sistem

informasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Van der Heijden dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017) menemukan bahwa motivasi hedonis (dikonseptualisasikan sebagai kenikmatan yang dirasakan) memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi secara langsung. Penelitian oleh Marhaeni (2014) dan Putranto (2013) juga menunjukkan hasil senada. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rumus hipotesis sebagai berikut:

H3 : Motivasi Hedonisme memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Minat penggunaan E-Ticket

2.3.4 Pengaruh Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan E-Ticket

Nilai harga merupakan persepsi kesenjangan antara manfaat penggunaan suatu teknologi dengan tarif yang dikenakan dalam penggunaannya (Dodds *et al.*, 1991). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh *et al.*(2012) menyimpulkan bahwa nilai harga berperan dalam memengaruhi seseorang untuk memanfaatkan suatu sistem. Hasil tersebut juga konsisten dengan penelitian Marhaeni (2014) dan Primasari (2015). Untuk itu, dalam hal ini akan dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4 : Nilai Harga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Minat penggunaan E-Ticket

2.3.5 Pengaruh Konsisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku penggunaan E- Ticket

Perilaku tidak akan terjadi apabila kondisi obyektif di lingkungannya menghalangi (Triandis dalam Pertiwi dan Ariyanto, 2017). Hasil penelitian Venkatesh *et al.*(2003) menyimpulkan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif padapemanfaatan sistem informasi namun tidak secara

signifikan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani & Yulianti (2011), Meyliana (2012), dan Widyawati (2013).

H5 : Kondisi yang Memfasilitasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Perilaku Penggunaan E-Ticket.

2.3.6 Pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan E-Ticket

Kebiasaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung untuk berperilaku secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya (Limayem *et al.* Dalam Pertiwi & Ariyanto, 2017). Penelitian Venkatesh *et al.* (2012) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kebiasaan konsumen pada penggunaan teknologi pribadi ketika mereka menghadapi lingkungan yang beragam dan selalu berubah. Hasil tersebut juga konsisten dengan penelitian Marhaeni (2014) serta Harsono dan Suryana (2014). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan hipotesis tersebut sebagai berikut:

H6 : Kebiasaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap Perilaku Pengguna E-Ticket

2.3.7 Pengaruh Minat Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan E-Ticket

Keyakinan individu terhadap manfaat suatu sistem mampu meningkatkan minat, kemudian individu tersebut akhirnya akan menggunakan sistem tertentu dalam aktivitasnya, ataupun dapat dikatakan bahwa keyakinan akan imbalan yang didapat di masa mendatang adalah suatu faktor yang dapat memengaruhi minat penggunaan terhadap perilaku penggunaannya (Thompson *et al.*, 1991). Penelitian Venkatesh *et al.* (2003) menjelaskan bahwa terjadi hubungan yang langsung serta signifikan antara minat penggunaan sistem informasi terhadap perilaku

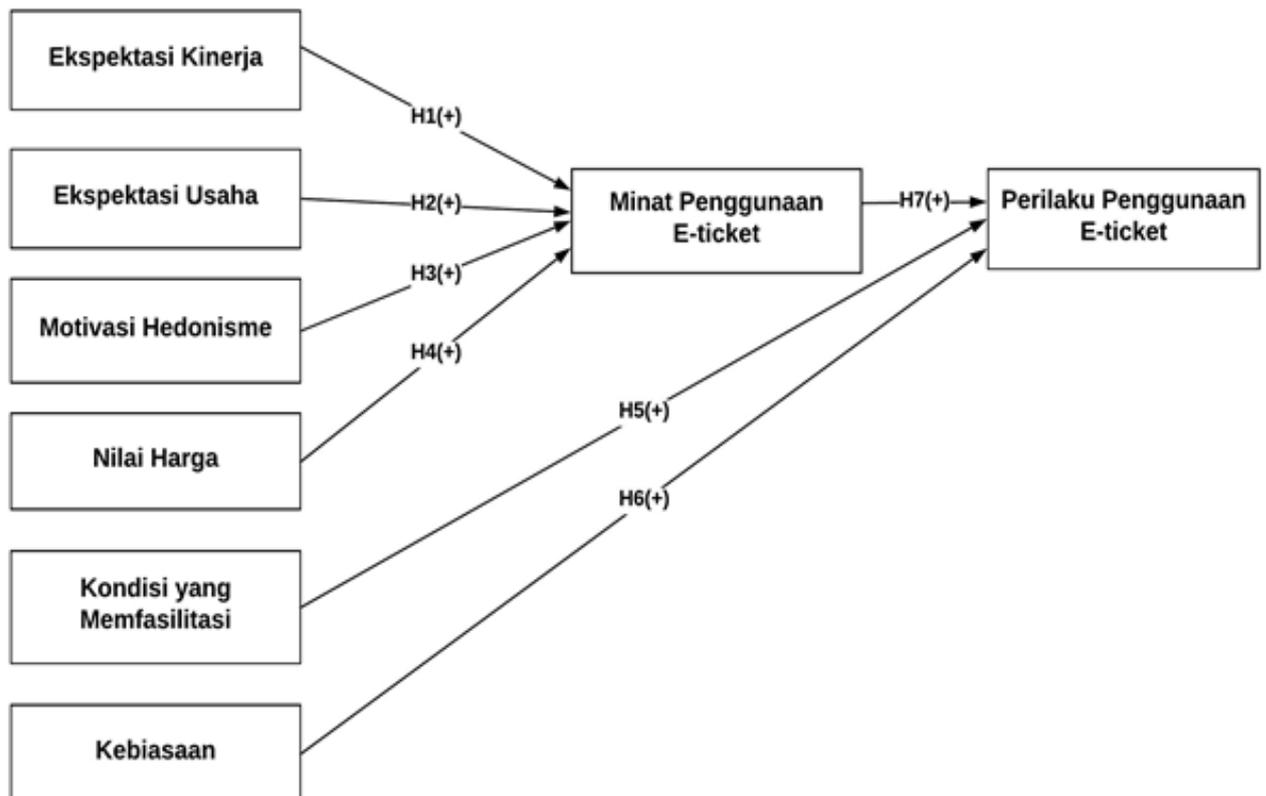
penggunaannya. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian Marhaeni (2014), serta Harsono dan Suryana (2014).

H7 : Minat Penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Penggunaan E-Ticket.

2.4 Kerangka Penelitian

Gambar 2.1

Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data, definisi dan pengukuran variabel yang digunakan, serta metode analisis data yang digunakan untuk menguji penelitian ini.

3.1 Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna *e-ticket* di Yogyakarta. Sampel penelitian ini adalah pengguna *e-ticket* (tiket elektronik). Teknik pengambilan sampel dengan *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Prosedur pengumpulan data adalah dengan cara menyebarkan kuisioner secara langsung dengan media kertas dan balpoin kepada responden serta melalui media kuisioner *online*. Menurut Fitri Aningsih (2015), ukuran populasi dalam penelitian ini sangat banyak dan tidak dapat diketahui dengan pasti, oleh karena itu besar sampel yang digunakan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2}{4(Moe)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

Z = skor pada tingkat signifikan tertentu (derajat keyakinan ditentukan 95%)

maka Z=1,65

Moe = *margin of error*, tingkat kesalahan maksimum adalah 10%

Dengan menggunakan rumus di atas, maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{1,65}{4(10\%)^2}$$

$n = 66,04$ dibulatkan menjadi 100.

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh jumlah sample yang akan di teliti sebesar 100 responden.

3.2 Sumber data dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yakni hasil kuesioner dan data kualitatif adalah hasil pernyataan responden mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan dan perilaku penggunaan *E-ticket*. Sumber data yang digunakan adalah data primer. Data primer yang ada dalam penelitian ini merupakan hasil penyebaran kuesioner pada sampel yang telah ditentukan dan bersumber dari data sekunder yang terdiri atas data dari kuesioner pertanyaan dengan responden pengguna *electronic ticket* di kota Yogyakarta.

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variable Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*). Berikut definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut :

3.3.1 Variable Dependend

3.3.1.1 Minat Penggunaan *E-ticket*

Tingkat dimana seseorang telah merencanakan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu di masa yang akan datang. Minat diartikan sebagai keinginan *user* untuk menggunakan sistem secara berkelanjutan (Wulandari & Yadnyana, 2016). Adapun indikator minat penggunaan *e-ticket* adalah sebagai berikut:

- Rencana menggunakan *e-ticket* di waktu yang akan datang.
- Keinginan untuk terus menggunakan *e-ticket*.
- Tetap menggunakan *e-ticket* untuk multifungsi.

Variabel Minat penggunaan *e-ticket* diukur dengan tiga pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) yang menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.1.2 Perilaku Penggunaan *E-ticket*

Perilaku pengguna adalah ekspresi dari perilaku atau minat seseorang. Menurut Fisbein dan Ajzen (1975) dalam Neila Ramadhani (2011), Minat perilaku adalah suatu ukuran tentang kekuatan tujuan seseorang untuk melakukan tindakan khusus. Adapun indikator perilaku pengguna *e-ticket* adalah sebagai berikut:

- Tingkat dimana pengguna senang untuk menggunakan *e-ticket*
- Pengguna melakukan transaksi jual beli secara *online*.
- Memilih untuk menggunakan *e-ticket* dibandingkan transaksi secara manual.

Variabel Perilaku Pengguna *e-ticket* diukur dengan tiga pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) yang menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2 Variable Independen

3.3.2.1 Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan keyakinan seorang individu bahwa dengan dirinya menggunakan sistem dapat membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan dan meningkatkan kinerjanya. Sedangkan menurut Venkatesh *et. al.* (2003) mendefinisikan ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) sebagai tingkat dimana seorang individu meyakini bahwa dengan menggunakan sistem akan membantu dalam meningkatkan kinerjanya. Adapun indikator ekspektasi kinerja adalah sebagai berikut:

- Menggunakan *e-ticket* menguntungkan.
- Membantu penyelesaian transaksi jual beli.
- Meningkatkan kualitas pelayanan.

Variabel Ekspektasi kinerja diukur dengan tiga pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) yang menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2.2 Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha diartikan sebagai kemudahan pengoperasian sistem yang dapat meminimalisir usaha seseorang dalam bekerja (Wulandari dan Yadnyana, 2016). Adapun indikator ekspektasi usaha adalah sebagai berikut:

- Mudah dalam menggunakan *e-ticket*.
- Tidak perlu belajar menggunakan *e-ticket*.
- *E-ticket* lebih efisien dalam segi tenaga dan waktu.

Variabel Ekspektasi usaha diukur dengan tiga pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2.3 Kondisi yang Memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi adalah sejauh mana kepercayaan individu bahwa adanya perangkat teknis dan organisasi akan mendukung penggunaan suatu sistem. Adapun indikator kondisi yang memfasilitasi adalah sebagai berikut:

- Sumber daya yang diperlukan *e-ticket*.
- Memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk penggunaan *e-ticket*.
- Keluarga, kerabat dan *customer service* membantu penggunaan *e-ticket*.

Variabel kondisi yang memfasilitasi diukur dengan tiga pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2.4 Motivasi Hedonisme

Motivasi Hedonisme (*Hedonic Motivation*) merupakan persepsi pengguna terkait motivasi kesenangan dari penggunaan suatu teknologi akan memiliki pengaruh terhadap keinginan dalam menggunakan layanan teknologi itu sendiri (Venkatesh et al dalam Purwanto & Pramudiana, 2015). Adapun indikator motivasi hedonisme adalah sebagai berikut:

- Menggunakan *e-ticket* menyenangkan bagi pengguna.
- Menggunakan *e-ticket* membanggakan.
- Menggunakan *e-ticket* meningkatkan prestise.

Variabel Motivasi hedonisme diukur dengan tiga buah pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2.5 Nilai Harga

Nilai Harga (*Price Value*) merupakan persepsi kesenjangan antara manfaat penggunaan suatu teknologi dengan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakannya akan berpengaruh terhadap keinginan penggunaan teknologi tersebut (Venkatesh et al dalam Purwanto & Pramudiana, 2015). Adapun indikator nilai harga adalah sebagai berikut:

- Tingkat dimana kualitas sistem *eticket* sesuai dengan harga yang ditawarkan.
- Biaya yang dikeluarkan *e-ticket* terjangkau.
- Sistem *e-ticket* memiliki nilai yang baik.

Variabel Nilai Harga diukur dengan tiga buah pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.3.2.6 Kebiasaan

Kebiasaan menunjukkan sejauh mana pengguna cenderung menggunakan teknologi secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya dengan kebiasaan menggunakan teknologi sebagai indikatornya (Purwanto & Pramudiana, 2015).

Adapun indikator nilai harga adalah sebagai berikut:

- Penggunaan *e-ticket* telah menjadi kebiasaan bagi pengguna.
- Pengguna gemar menggunakan *e-ticket*.
- Lebih baik menggunakan *e-ticket* dibandingkan transaksi secara langsung.

Variabel Kebiasaan diukur dengan tiga buah pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi dan Dodik Ariyanto (2017) menggunakan skala likert 5 poin (*5-poin likert scale*) dimulai dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).

3.4 Metode Analisis Data

Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi metode Partial Least square (PLS) sebagai alternatif alat analisis dengan menggunakan SMARTPLS 2.0.

3.4.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif akan memperoleh nilai rata-rata (*mean*), median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum yang nantinya akan disajikan dalam bentuk tabel/histogram/*pie chart* untuk setiap variabel penelitian.

3.4.2 Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana variabel yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dengan menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) atau yang dikenal sebagai *Partial Least Square* (PLS). PLS mempunyai kelebihan karena memperhitungkan adanya kesalahan pengukuran (*measurement error*) untuk variabel-variabel yang tidak bisa diukur secara langsung (Hartono dalam Jogyanto & Willy, 2009). Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *convergency validity* dan *discriminant validity*.

3.4.2.1 Validitas konvergen

Uji validitas konvergen dalam PLS dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Hair et al., (2006) dalam Jogyanto dan Willy (2009) mengemukakan bahwa *rule of thumb* yang biasanya digunakan untuk membuat pemeriksaan awal dari matrik faktor adalah ± 30 dipertimbangkan telah memenuhi level minimal, untuk *loading* ± 40 dianggap lebih baik, dan untuk *loading* ± 50 dianggap signifikan secara praktikal. Dengan demikian, semakin tinggi nilai faktor *loading*, semakin penting peranan *loading* dalam menginterpretasikan matrik faktor. *Rule of thumb* yang digunakan untuk

validitas konvergen adalah *outer loading* > 0.7, *communality* > 0.5 dan *average variance extracted* (AVE) > 0.5 (Chin, 1995 dalam Jogiyanto dan Willy 2009).

3.4.2.2 Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstraknya. Metode lain yang digunakan untuk menilai validitas diskriminan adalah dengan membandingkan akar AVE untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model. Model mempunyai validitas diskriminan yang cukup jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model (Chin dalam Jogiyanto dan Willy, 2009: 61).

Tabel 3.1

Uji validitas Parameter *Rule of thumbs* dalam Model Pengukuran PLS

Uji validitas	Parameter	Rule of thumbs
Kovergen	Faktor loading	Lebih dari 0,7
Diskriminan	<i>Cross loading</i>	Lebih dari 0,7 dalam satu variabel

Sumber: Diadaptasi dari Chin dalam Jogiyanto dan Willy (2009)

3.4.3 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Reliabilitas menunjukkan akurasi, konsistensi dan ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran (Hartono dalam Jogiyanto & Willy, 2009). Dalam PLS Uji reliabilitas dapat menggunakan dua metode, yaitu *cronbachs alpha* dan *composite reliability*.

Cronbachs alpha mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk sedangkan *composite reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk (Chin dan Gopal dalam Jogiyantto & Willy, 2009). *Rule of thumb* nilai *alpha* atau *composite reliability* harus lebih besar dari 0,7 meskipun nilai 0,6 masih dapat diterima (Hair et al. dalam Jogiyanto & Willy, 2009).

3.5 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian Fitri Aningsih (2015) *Partial Least Square* (PLS) adalah suatu teknik *Structural Equation Modeling* (SEM) yang mampu menganalisis variabel laten, variabel indikator, dan kesalahan pengukuran secara langsung. PLS merupakan metode analisis yang *powerfull* karena dapat diterapkan pada semua skala data, tidak banyak membutuhkan asumsi, dan ukuran sampel tidak harus besar. Selain dapat digunakan untuk konfirmasi teori, PLS juga dapat digunakan untuk membangun hubungan yang belum ada landasan teorinya atau untuk pengujian proposisi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis jalur/*path analysis* dengan menggunakan *software Smart PLS* (*Partial Least Square*).

3.5.1 Model Pengukuran (*Outer model*)

Outer model merupakan model pengukuran untuk menilai validitas dan reliabilitas model. Melalui proses iterasi *algoritma*, parameter model pengukuran (validitas konvergen, validitas diskriminan, *composite reliability* dan *cronbachs alpha*) diperoleh, termasuk nilai R² sebagai parameter ketepatan model prediksi (Aningsih, 2015).

Model pengukuran digunakan untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan

instrumen penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur (Cooper dan Schindler *dalam* Jogiyanto & Willy, 2009) Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi alat ukur dalam mengukur suatu konsep atau dapat juga digunakan untuk mengukur konsistensi responden dalam menjawab item pernyataan dalam kuesioner atau instrumen penelitian (Aningsih, 2015).

3.5.2 Model Struktural (*Inner model*)

Inner model merupakan model struktural untuk memprediksi hubungan kausalitas antar variabel laten. Melalui proses *bootstrapping* dalam *software smartPLS*, parameter uji *t-statistic* diperoleh untuk memprediksi adanya hubungan kausalitas. Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R² untuk konstruk dependen, nilai koefisien *path* untuk uji signifikansi antar konstruk dalam model struktural. (Aningsih, 2015).

Nilai koefisien *path* atau *inner model* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Skor koefisien *path* atau *inner model* yang ditunjukkan oleh nilai *t-statistic*, harus di atas 1,96 untuk hipotesis dua ekor (*two-tailed*) dan di atas 1,64 untuk hipotesis satu ekor (*one-tailed*) untuk pengujian hipotesis pada *alpha* 5 persen (Hair et al. *dalam* Jogiyanto & Willy, 2009).

Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R² untuk variabel dependen dan nilai koefisien pada *path* (β) untuk variabel independen yang kemudian dinilai signifikansinya berdasarkan nilai *t-statistic* setiap *path* (Aningsih, 2015).

3.5.3 Path Analysis

Analisis jalur merupakan perluasan dari analisis regresi linier berganda, analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variabel (*causal*) yang telah di tetapkan sebelumnya berdasarkan teori. *Path analysis* yang digunakan sebagai berikut:

$$Y1 = \beta1X1+ \beta2X2+ \beta3X3+ \beta4X4+ e1 \quad (1)$$

$$Y2 = \beta5X5+\beta6X6+ \beta8Y1+e2 \quad (2)$$

Ket:

- Y1 : Minat Penggunaan *E-ticket*
- Y2 : Perilaku Penggunaan *E-ticket*
- X1 : Ekspektasi Kinerja
- X2 : Ekspektasi Usaha
- X3 : Motivasi Hedonisme
- X4 : Nilai Harga
- X5 : Kondisi yang Memfasilitasi
- X6 : Kebiasaan
- β : Nilai Koefisien Path
- e : error

BAB IV

ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui kuisisioner dan dibagikan kepada responden yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria. Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat pengguna *e-ticket* di Yogyakarta. Peneliti membagikan sebanyak 100 kuisisioner kepada responden dan kuisisioner yang kembali juga sebanyak 100. Sehingga data yang akan diolah sebanyak 100 kuisisioner.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini telah dikemukakan dalam bab 3 yaitu menggunakan kuesioner. Responden pada penelitian ini yaitu Masyarakat pengguna *e-ticket* di Yogyakarta. Berikut adalah ringkasan penyebaran dan pengembalian kuesioner dalam peneliti ini dalam Tabel 4.1 .

Tabel 4.1

Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kuesioner yang kembali disebar melalui googleform data lengkap	70	70%
Kuesioner yang kembali disebar di Jogja data lengkap	30	30%
Total	100	100%

Sumber : Hasil Olah Data, 2018

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik dalam penelitian ini dikelompokkan menurut usia, jenis kelamin, dan pekerjaan. Penjelasan tentang karakteristik responden akan disajikan dalam Tabel mengenai responden berikut ini.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 4.2
Presentase Umur Responden

Umur	Jumlah	Persentase
≤ 20 tahun	14	14%
21 tahun - 30 tahun	85	85%
30 tahun - 40 tahun	0	0%
≥ 41 tahun	1	1%
Jumlah	100	100%

Sumber : Hasil Olah Data, 2018

Dari data karakteristik responden berdasarkan umur pada Tabel 4.2, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah responden terbanyak adalah responden dengan usia sekitar 21 tahun - 30 tahun yaitu sebanyak 85 orang atau dalam bentuk presentase sebesar 85%. Sedangkan usia < 20 tahun yaitu sebanyak 14 orang atau dalam bentuk presentase sebesar 14%, untuk usia 30 tahun - 40 tahun yaitu tidak ada, untuk usia > 41 tahun yaitu sebanyak 1 orang atau dalam bentuk presentase 1%. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar Pengguna *E-Ticket* di Yogyakarta yang mengisi kuesioner ini adalah responden berumur sekitar 21 tahun – 30 tahun.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.3

Presentase Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	37	37%
Perempuan	63	63%
Total	100	100%

Sumber : Hasil Olah Data, 2018

Dari data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada Tabel 4.3, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah responden terbanyak adalah responden dengan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 63 orang atau dalam bentuk presentase sebesar 63%. Sedangkan responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 37 orang atau dalam bentuk presentase sebesar 37%. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna *e-ticket* di Yogyakarta yang mengisi kuesioner penelitian ini adalah berjenis kelamin perempuan.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.4

Presentase Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Pelajar	0	0%
Mahasiswa/i	93	93%
PNS/BUMN	5	5%
Wiraswasta	0	0%
Lain - Lain	2	2%
Total	100	100%

Sumber : Hasil Olah Data, 2018

Dari data karakteristik responden berdasarkan pekerjaan pada Tabel 4.4, maka dapat disimpulkan bahwa responden terbanyak adalah responden dengan pekerjaan Mahasiswa/i sebanyak 93 orang atau dalam bentuk presentasi sebesar 93%. Untuk responden dengan pekerjaan wirausaha yaitu tidak ada, dan responden dengan pekerjaan lain-lain sebanyak 2 orang atau dalam bentuk presentasi sebesar 2%. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna *electronic ticket (e-ticket)* di Yogyakarta yang mengisi kuesioner penelitian ini adalah responden dengan pekerjaan Mahasiswa/i.

4.3 Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis data dengan menggunakan statistik-statistik univariate seperti *mean*, *median*, *modus*, standar deviasi, nilai varians dan lain-lain. Dalam penelitian ini pengukuran yang digunakan adalah nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*) dan standar deviasi atas jawaban responden dari tiap-tiap variabel (Putri, 2018). Statistik deskriptif variable penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5
Hasil Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Minat Penggunaan <i>E-ticket</i>	100	2	5	4,263	0,643
Perilaku Penggunaan <i>E-ticket</i>	100	2	5	4,140	0,716
Ekspektasi Kinerja	100	3	5	4,610	0,486
Ekspektasi Usaha	100	3	5	4,537	0,508
Kondisi yang Memfasilitasi	100	3	5	4,540	0,542
Motivasi Hedonisme	100	2	5	3,927	0,654
Nilai Harga	100	3	5	4,240	0,632
Kebiasaan	100	1	5	4,190	0,766
Valid N (listwise)	100				

Sumber : Hasil Olah Data, 2018

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, maka analisis deskriptif dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut :

1. Minat Penggunaan *E-ticket* (Y) memiliki nilai minimum sebesar 2 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas minat penggunaan *e-ticket* adalah sebesar 2. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas minat penggunaan *e-ticket* adalah sebesar 5. Nilai rata-rata minat penggunaan *e-ticket* adalah sebesar 4,263 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas minat penggunaan *e-ticket*, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,263. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,643 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.
2. Perilaku Penggunaan *E-ticket* (Y) memiliki nilai minimum sebesar 2 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas perilaku pengguna *e-ticket* adalah sebesar 2. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas perilaku pengguna *e-ticket* adalah sebesar 5. Nilai rata-rata perilaku pengguna *e-ticket* adalah sebesar 4,140 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas perilaku pengguna *e-ticket*, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,140. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,716 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari

100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.

3. Ekspektasi kinerja memiliki nilai minimum sebesar 3 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas ekspektasi kinerja adalah sebesar 3. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas ekspektasi kinerja adalah sebesar 5. Nilai rata-rata ekspektasi kinerja adalah sebesar 4,160 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas ekspektasi kinerja, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,160. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,486 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.
4. Ekspektasi Usaha memiliki nilai minimum sebesar 3 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas ekspektasi usaha adalah sebesar 3. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas ekspektasi usaha adalah sebesar 5. Nilai rata-rata ekspektasi usaha adalah sebesar 4,537 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas ekspektasi usaha, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,537. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,508 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.

5. Kondisi Yang Memfasilitasi memiliki nilai minimum sebesar 3 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas kondisi yang memfasilitasi adalah sebesar 3. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas kondisi yang memfasilitasi adalah sebesar 5. Nilai rata-rata kondisi yang memfasilitasi adalah sebesar 4,540 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas kondisi yang memfasilitasi, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,540. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,542 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.
6. Motivasi Hedonisme memiliki nilai minimum sebesar 2 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas motivasi hedonisme adalah sebesar 2. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas motivasi hedonisme adalah sebesar 5. Nilai rata-rata motivasi hedonisme adalah sebesar 3,927 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas motivasi hedonisme, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 3,927. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,654 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.

7. Nilai Harga memiliki nilai minimum sebesar 3 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas nilai harga adalah sebesar 3. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas nilai harga adalah sebesar 5. Nilai rata-rata nilai harga adalah sebesar 4,240 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas nilai harga, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,240. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,632 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.
8. Kebiasaan memiliki nilai minimum sebesar 1 yang berarti dari seluruh responden yang memberikan penilaian terendah jawaban atas kebiasaan adalah sebesar 1. Untuk nilai maksimumnya sebesar 5 yang berarti bahwa dari seluruh responden yang memberikan penilaian tertinggi jawaban atas kebiasaan adalah sebesar 5. Nilai rata-rata kebiasaan adalah sebesar 4,190 artinya bahwa dari seluruh responden yang memberikan jawaban atas kebiasaan, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar 4,190. Sedangkan standar deviasi sebesar 0,766 yang menunjukkan ukuran penyebaran data adalah sebesar nilai tersebut dari 100 responden. Data tersebut termasuk homogen karena hasil menunjukkan bahwa standar deviasi terletak dibawah rata-rata.

4.4 Evaluasi Outer Model Konstruk Reflektif

Perhitungan tahap awal dalam PLS dilakukan melalui evaluasi *outer model*. *Outer model* atau model pengukuran merupakan tahapan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk. Terdapat dua uji validitas konstruk dalam model pengukuran PLS yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Outer model dievaluasi dengan menggunakan parameter AVE, *community*, *outer loading*, *cross loading*, *cronbach alpha*, dan *composite reliability* (Cahyonowati et al., 2011).

4.4.1 Uji Validitas

Validitas dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana variabel yang diukur digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *convergency validity* dan *discriminant validity*.

1. *Convergency validity* dari *measurement model* dengan indikator reflektif dapat dilihat dari korelasi antara score item/indicator dengan score konstruknya. Indikator individu dianggap reliabel jika memiliki nilai korelasi di atas 0,70 (Ghozali & Lata, 2014). Dengan melihat hasil output korelasi antara indikator dengan konstruknya menggunakan Smart PLS 2.0 M3. Hasil pengujian validitas konvergen disajikan pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6
Nilai *Outer Loading*

Variable	Item	<i>Outer Loading</i>	Keterangan
Ekspektasi kinerja	EK1	0,903	Valid
	EK2	0,884	Valid
	EK3	0,739	Valid
Ekspektasi usaha	EU1	0,769	Valid
	EU2	0,899	Valid
	EU3	0,818	Valid
Motivasi hedonisme	MH1	0,824	Valid
	MH2	0,834	Valid
	MH3	0,790	Valid
Nilai Harga	NH1	0,810	Valid
	NH2	0,856	Valid
	NH3	0,868	Valid
Kondisi yang memfasilitasi	KYM1	0,867	Valid
	KYM2	0,908	Valid
	KYM3	0,771	Valid
Kebiasaan	KB1	0,930	Valid
	KB2	0,930	Valid
	KB3	0,825	Valid
Minat penggunaan <i>e-ticket</i>	MPE1	0,895	Valid
	MPE2	0,805	Valid
	MPE3	0,807	Valid
Perilaku penggunaan <i>e-ticket</i>	PPE1	0,845	Valid
	PPE2	0,727	Valid
	PPE3	0,849	Valid

Sumber: Hasil Olah Data 2018

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa nilai *outer loading* memberikan nilai di atas yang disarankan yaitu sebesar 0,70. Nilai paling kecil ditunjukkan oleh indikator EK 3 (Ekspektasi Kinerja) yaitu sebesar 0,738. Hasil ini mengindikasikan bahwa semua indikator pertanyaan telah valid atau memenuhi *convergent validity*.

2. *Discriminant validity* atau validitas discriminant berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur (*manifest variable*) konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Cara untuk

menguji validitas discriminant dengan indikator refleksif yaitu dengan melihat nilai *cross loading* untuk setiap variabel harus $> 0,70$ (Ghozali & Latan, 2014). Hasil uji *discriminant validity* dapat dilihat pada Tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7
Nilai Cross Loading

Variable	Item	Outer Loading	Keterangan
Ekspektasi Kinerja	EK1	0,902	Valid
	EK2	0,884	Valid
	EK3	0,738	Valid
Ekspektasi usaha	EU1	0,769	Valid
	EU2	0,898	Valid
	EU3	0,818	Valid
Motivasi hedonisme	MH1	0,824	Valid
	MH2	0,834	Valid
	MH3	0,789	Valid
Nilai Harga	NH1	0,810	Valid
	NH2	0,856	Valid
	NH3	0,868	Valid
Kondisi yang memfasilitasi	KYM1	0,867	Valid
	KYM2	0,908	Valid
	KYM3	0,771	Valid
Kebiasaan	KB1	0,930	Valid
	KB2	0,930	Valid
	KB3	0,825	Valid
Minat penggunaan <i>e-ticket</i>	MPE1	0,895	Valid
	MPE2	0,805	Valid
	MPE3	0,807	Valid
Perilaku penggunaan <i>e-ticket</i>	PPE1	0,845	Valid
	PPE2	0,727	Valid
	PPE3	0,849	Valid

Sumber: Hasil Olah Data 2018

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa nilai *cross loading* memberikan nilai di atas yang disarankan yaitu sebesar

0,70. Hasil ini mengindikasikan bahwa data telah valid atau memenuhi *discriminant validity*.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan *composite reliability*. Konstruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* maupun *cronbach alpha* diatas 0.70 (Ghozali & Latan, 2014). Hasil menunjukkan bahwa nilai *Composite Reliability* dapat dilihat pada Tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Nilai *Composite Reliability*

	Composite Reliability
Ekspektasi Kinerja	0,882
Ekspektasi Usaha	0,869
Kebiasaan	0,924
Kondisi yang Memfasilitasi	0,886
Motivasi Hedonisme	0,857
Nilai Harga	0,882
Minat Penggunaan E-ticket (Y1)	0,875
Perilaku Penggunaan E-ticket (Y2)	0,850

Sumber: Hasil Olah Data, 2018

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dapat dilihat dari *composite reliability*. Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai *composite reliability* untuk semua konstruk berada di atas 0,70 dengan nilai terendah sebesar 0.850 yang ditunjukkan oleh variabel Perilaku Pengguna *E-ticket*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan

bahwa semua konstruk dalam penelitian ini adalah *reliable* atau memenuhi uji reliabilitas.

4.5 Evaluasi Outer Model Konstruk Formatif

Konstruk dengan indikator formatif mengasumsikan bahwa setiap indikatornya mendefinisikan atau menjelaskan karakteristik domain konstraknya. Arah indikatornya yaitu dari indikator ke konstruk, kesalahan pengukuran ditujukan pada konstruk bukan pada indikatornya sehingga pengujian validitas dan realibilitas konstruk tidak diperlukan. Nilai signifikan yang digunakan 1,65 (significance level = 5%)(Ghozali & Latan, 2014). Hasil menunjukkan bahwa nilai *Result of outer weights* dapat dilihat pada Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9

Nilai Outer Weights

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STERR)
EK1 <- EK	0,465	6,795
EK2 <- EK	0,387	7,353
EK3 <- EK	0,321	4,344
EU1 <- EU	0,366	8,728
EU2 <- EU	0,397	12,011
EU3 <- EU	0,442	9,759
KB1 <- KB	0,387	20,481
KB2 <- KB	0,377	22,102
KB3 <- KB	0,351	17,248
KYM1 <- KYM	0,403	6,534
KYM2 <- KYM	0,452	7,528
KYM3 <- KYM	0,312	4,159
MH1 <- MH	0,572	4,929
MH2 <- MH	0,372	7,065
MH3 <- MH	0,277	3,801
MPE1 <- MPE	0,460	12,399
MPE2 <- MPE	0,358	10,409
MPE3 <- MPE	0,373	10,951

Tabel 4.9 lanjutan

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STERR)
NH1 <- NH	0,305	5,861
NH2 <- NH	0,413	7,574
NH3 <- NH	0,460	7,520
PPE1 <- PPE	0,480	15,015
PPE2 <- PPE	0,305	9,984
PPE3 <- PPE	0,440	16,378

Sumber : Hasil olah data, 2018;

Keterangan :

EK=Ekspektasi Kinerja;

EU=Ekspektasi Usaha;

KB= Kebiasaan;

KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi;

MH= Motivasi Hedonisme;

NH=Nilai Harga;

MPE= Minat Penggunaan E-ticket;

PPE= Perilaku Penggunaan E-ticket

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar di atas, maka analisis untuk *results for outer weight* adalah sebagai berikut:

1. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t-statistik > t-hitung 1,65 maka indikator EK 1, EK 2, dan EK 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja.
2. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t-statistik > t-hitung 1,65 maka indikator EU 1, EU 2, dan EU 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel ekspektasi usaha.

3. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator KYM 1, KYM 2, dan KYM 3, berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel kondisi yang memfasilitasi.
4. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator MH 1, MH 2, dan MH 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel motivasi hedonisme.
5. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator NH 1, NH 2, dan NH 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel nilai harga.
6. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator KB 1, KB 2, dan KB 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel kebiasaan.
7. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator MPE 1, MPE 2, dan MPE 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel minat penggunaan *e-ticket*.
8. Dilihat dari *original sample estimate*-nya bahwa yang bernilai positif dan besar t -statistik $>$ t -hitung 1,65 maka indikator PPE 1, PPE 2, dan PPE 3 berpengaruh positif dan signifikan dalam membentuk variabel perilaku penggunaan *e-ticket*.

4.6 Evaluasi Inner Model

Pengujian tahap selanjutnya dalam PLS dilakukan melalui evaluasi *inner model*. *Inner model* atau model struktural merupakan tahapan untuk mengevaluasi hubungan antara konstruk (Cahyonowati, 2011). Hasil ini menunjukkan bahwa nilai *R-Squares* dapat dilihat pada Tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Nilai R-Squares

	R Square
Minat Penggunaan <i>E-ticket</i>	0,544
Perilaku Penggunaan <i>E-ticket</i>	0,744

Sumber: Hasil olah data, 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai R-Squares untuk variabel Minat Penggunaan E-ticket (Y1) sebesar 0.544 dan R-squares untuk variabel Perilaku Penggunaan E-ticket (Y2) sebesar 0.744 yang berarti bahwa termasuk dalam kategori tinggi. Ini menjelaskan bahwa konstruk minat oenggunaan *e-ticket* dapat dijelaskan 54,43% melalui konstruk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonisme, dan nilai harga sedangkan sisanya 45,57% melalui variabel lain di luar model. Sedangkan untuk konstruk perilaku penggunaan e-ticket dapat dijelaskan 74,40% melalui konstruk kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan dan minat penggunaan *e-ticket*, sisanya 25,60% melalui variabel lain di luar model.

Tabel 4.11
Hasil Path Coefficient

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STERR)	Kesimpulan
EK -> MPE	0,107	1,145	Ha1 tidak di dukung
EU -> MPE	0,434	4,089	Ha2 di dukung
MH -> MPE	0,187	2,128	Ha3 di dukung
NH -> MPE	0,163	1,838	Ha4 di dukung
KYM -> PPE	0,019	0,327	Ha5 tidak di dukung
KB -> PPE	0,581	7,969	Ha6 di dukung
MPE -> PPE	0,321	3,540	Ha7 di dukung

Sumber : Hasil olah data, 2018;

Keterangan :

EK=Ekspektasi Kinerja;

EU=Ekspektasi Usaha;

KB= Kebiasaan;

KYM=Kondisi yang Memfasilitasi;

MH= Motivasi Hedonisme;

NH=Nilai Harga;

MPE= Minat Penggunaan E-ticket;

PPE= Perilaku Penggunaan E-ticket

Dari hasil *path coefficient* uji hubungan langsung antar konstruk di atas dapat dilihat bahwa sebagai berikut:

1. Nilai Original Sample variabel Ekspektasi Kinerja sebesar 0,107 dengan nilai T-statistic sebesar 1,145. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*.
2. Nilai Original Sample variabel Ekspektasi Usaha sebesar 0,434 dengan nilai T-statistic sebesar 4,089. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi usaha berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*.

3. Nilai Original Sample variabel Kondisi yang Memfasilitasi sebesar 0,019 dengan nilai T-statistic sebesar 0,327. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel Kondisi yang Memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan *e-ticket*.
4. Nilai Original Sample variabel Motivasi Hedonisme sebesar 0,187 dengan nilai T-statistic sebesar 2,128. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel Motivasi Hedonisme berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*.
5. Nilai Original Sample variabel Nilai Harga adalah sebesar 0,163 dengan nilai T-statistic sebesar 1,838. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel nilai harga berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*.
6. Nilai Original Sample variabel Kebiasaan adalah sebesar 0,581 dengan nilai T-statistic sebesar 7,969. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel Kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*.
7. Nilai Original Sample variabel Minat penggunaan *e-ticket* sebesar 0,321 dengan nilai T-statistic sebesar 3,540. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel minat penggunaan *e-ticket* berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*.

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

4.7.1 Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 (H1) menunjukkan Ha1 tidak didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Wulandari & Yadnyana (2015), Venkatesh *et al.*, (2003) serta Iriani *et al.* (2014) yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-ticket*. Akan tetapi hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mediyanto dan Mahendra (2017), Wahyu Meiranto (2012) yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-ticket*. Hasil ini kemungkinan disebabkan karena pengguna *e-ticket* masih belum optimal dalam memanfaatkan penggunaan sistem. Sehingga *e-ticket* bukan merupakan sistem atau aplikasi yang berperan langsung dalam aktivitas mereka terutama dalam hal bertransaksi. Masyarakat tidak akan minat dalam hal penggunaan *e-ticket* walaupun dimasa mendatang mereka mendapatkan manfaat yang besar dari penggunaan sistem tersebut. Sebuah sistem akan dirasakan manfaat yang besar jika sistem tersebut memberikan manfaat yang signifikan terhadap pengguna sistem (Rema & Setyohadi, 2016).

4.7.2 Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 (H2) menunjukkan Ha2 didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel ekspektasi usaha berpengaruh positif signifikan terhadap variabel minat penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Venkatesh (2003), Wulandari & Yadnyana (2016) serta Putra Mahadika (2017) yang menyatakan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*. Hasil ini disebabkan karena interaksi masyarakat mengenai penggunaannya sudah baik sehingga penggunaan *e-ticket* sangat jelas dan mudah dipahami. Ekspektasi usaha yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan

pemanfaatan sistem informasi yang dapat memudahkan seseorang dalam melakukan suatu transaksi. Hal ini menjelaskan bahwa ekspektasi usaha mempengaruhi minat masyarakat di Yogyakarta dalam penggunaan *e-ticket*.

4.7.3 Pengaruh Motivasi Hedonisme terhadap Minat Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 (H3) menunjukkan Ha3 didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel motivasi hedonisme berpengaruh positif signifikan terhadap variabel minat penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Van der Heijden dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017), Marhaeni (2014) dan Putranto (2013) yang menyatakan bahwa motivasi hedonisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*. Hasil ini disebabkan karena motivasi hedonisme (dikonseptualisasikan sebagai kenikmatan yang dirasakan) mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi secara langsung sehingga masyarakat merasakan hal menyenangkan atau kesenangan dalam menggunakan *e-ticket* yang berasal dari penggunaan teknologi, dan terbukti berperan penting guna menentukan pengadopsian dan penggunaan teknologi. (Pertiwi & Ariyanto, 2017).

4.7.4 Pengaruh Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 4 (H4) menunjukkan Ha4 didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel nilai harga berpengaruh positif signifikan terhadap variabel minat penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Marhaeni (2014), Primasari (2015) serta Venkatesh *et al.*(2012) yang menyatakan bahwa nilai harga berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*. Hal ini disebabkan karena nilai harga berperan dalam mempengaruhi seseorang untuk memanfaatkan suatu sistem. Masyarakat di Yogyakarta merasakan manfaat dalam penggunaan suatu teknologi dengan tarif yang dikenakan lebih rendah dalam penggunaannya sehingga dengan adanya biaya atau tarif yang murah akan mempengaruhi minat penggunaan *e-ticket* di kota Yogyakarta. (Dodds *et al* dalam Pertiwi & Ariyanto, 2017).

4.7.5 Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 5 (H5) menunjukkan Ha5 tidak didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Handayani & Yulianti (2011), Meyliana (2012), dan Widayawati (2013) yang menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Akan tetapi hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Thompson *et al.* dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017), Pramudita (2010), Iriani *et.al* (2014) serta Wahyu Meiranto (2012) yang menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Hasil ini kemungkinan disebabkan karena kepercayaan seseorang dengan adanya perangkat teknis akan mendukung penggunaan suatu sistem. Responden memiliki

sumber daya yang diperlukan (misal: *smartphone*) untuk menggunakan *e-ticket*. Sementara itu, tidak semua pengguna memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan *e-ticket*. Hal ini yang berarti bahwa meskipun masyarakat memiliki sumber daya (seperti: *smartphone*) untuk menggunakan *e-ticket*, tanpa memiliki pengetahuan yang baik mengenai penggunaannya, perilaku masyarakat di Yogyakarta tidak akan menggunakan *e-ticket* (Pertiwi & Ariyanto, 2017).

4.7.6 Pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 6 (H6) menunjukkan Ha6 didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel kebiasaan berpengaruh positif signifikan terhadap variabel perilaku penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Van der Heijden dalam Pertiwi dan Ariyanto (2017), Marhaeni (2014) dan Putranto (2013) yang menyatakan bahwa kebiasaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Hasil ini disebabkan karena seseorang cenderung untuk berperilaku secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut berarti masyarakat di Yogyakarta cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena kebiasaan. Semakin sering pengguna menggunakan teknologi informasi maka mereka akan menggunakannya secara otomatis. Kebiasaan ini membuat mereka ketagihan (*addicted*), sehingga perilaku masyarakat pada saat menggunakan *e-ticket* menjadi sebuah keharusan yang perlu dirasakan masyarakat pada saat melakukan transaksi. Penelitian Venkatesh *et al.* (2012) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kebiasaan konsumen pada penggunaan teknologi pribadi ketika mereka menghadapi lingkungan yang beragam dan selalu berubah.

4.7.7 Pengaruh Minat Penggunaan *E-ticket* terhadap Perilaku Penggunaan *E-ticket*

Berdasarkan hasil uji hipotesis 7 (H7) menunjukkan Ha7 didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel minat penggunaan *e-ticket* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel perilaku penggunaan *e-ticket*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Marhaeni (2014), Aziz dan Kamal (2016) serta Harsono dan Suryana (2014) yang menyatakan bahwa minat penggunaan *e-ticket* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Hasil ini disebabkan karena keyakinan individu terhadap manfaat suatu sistem mampu meningkatkan minat, kemudian individu tersebut akhirnya akan menggunakan suatu sistem tertentu dalam aktivitasnya, ataupun dapat dikatakan bahwa manfaat yang didapat oleh masyarakat di masa mendatang adalah suatu faktor yang dapat memengaruhi minat penggunaan terhadap perilaku penggunaannya (Pertiwi & Ariyanto, 2017). Penelitian Venkatesh *et al.* (2003) menjelaskan bahwa terjadi hubungan yang langsung serta signifikan antara minat penggunaan sistem informasi terhadap perilaku penggunaannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 4 telah dibahas mengenai hasil olah data dan interpretasi data dari penelitian ini. Pada bab 5 ini akan dibahas mengenai kesimpulan, saran, implikasi dan keterbatasan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan minat dan perilaku penggunaan *e-ticket* di Yogyakarta. Adapun model yang dibangun dalam penelitian ini yaitu dengan menghubungkan pengaruh variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonisme, nilai harga, dan kebiasaan terhadap minat dan perilaku pengguna *e-ticket*. Dari 8 hipotesis yang telah dikembangkan, terdapat 5 variabel yang didukung yaitu ekspektasi usaha, motivasi hedonisme, nilai harga, kebiasaan dan minat penggunaan *e-ticket*.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2* Terhadap Minat Dan Perilaku Pengguna *E-Ticket* di Yogyakarta, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ekspektasi usaha, motivasi hedonisme dan nilai harga berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*, serta variable kebiasaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi keyakinan seseorang dengan menggunakan *e-ticket* maka

akan meningkatkan kepercayaan seseorang bahwa sistem tersebut memiliki manfaat yang besar dimasa yang akan datang.

2. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket* dan variabel kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi atau rendahnya keyakinan seseorang dalam menggunakan *e-ticket* maka masyarakat tidak akan menggunakan *e-ticket* dalam transaksinya.

5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2* Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan *E-Ticket* di Yogyakarta, maka penelitian ini memberikan kontribusi Bagi Masyarakat Pengguna *E-ticket* untuk melakukan transaksi dengan menggunakan *e-ticket* untuk meminimalisir waktu dan tenaga. Pada penelitian ini terbukti bahwa ekspektasi usaha, motivasi hedonisme, nilai harga berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*, serta variabel kebiasaan dan minat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi keyakinan seseorang dengan menggunakan *e-ticket* maka akan meningkatkan kepercayaan seseorang bahwa sistem tersebut memiliki manfaat yang besar dimasa mendatang sehingga dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas.

5.3 Keterbatasan Penelitian Dan Saran

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Yogyakarta karena keterbatasan wilayah penulis. Penelitian selanjutnya diharapkan memperluas objek penelitian tidak hanya di wilayah Jogja.
2. Berdasarkan hasil analisis Adj. R-square sebesar 74,40% yang artinya nilai variable independen dalam penelitian ini sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar model.

Saran yang di berikan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar menambah variabel yang akan diteliti pada model UTAUT2 seperti umur dan jenis kelamin sebagai variable moderasi.

DAFTAR PUSAKA

- Aningsih, Fitri. 2015. "The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Examination towards Use Behavior of E-banking Mandiri (Studi on Users of E-Banking Mandiri Which in Sub-district Rajabasa Bandar Lampung)". Skripsi, Universitas Lampung.
- Ariyanto, Dodik. 2014. "Kesuksesan Pengadopsian dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi dalam Konteks Budaya Tri Hita Karana pada Industri Hotel". Disertasi, Universitas Brawijaya.
- Aziz, Elvira dan Ragil Muhammad Kamal. 2016. Adopsi Teknologi Belanja Online Oleh Konsumen Umkm Dengan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. *CR Journal Universitas Telkom Bandung* 2(2): 19-38.
- Dasgupta, Subhasis., Maliha Haddad, Peter Weiss dan Enriko Bermudez. 2007. User Acceptance of Case Tools in System Analysis and Design: an Empirical Study. *Journal of Informatics Education Research*, 9(1): 51-78.
- Davis, F.D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology*. *MIS Quarterly* 13(3): 319- 339.
- Djunaidy, Arif, dan Uce Indahyanti. 2013. Pengukuran Penerimaan Instrumen Terhadap Teknologi Learning Manajemen System Menggunakan Modifikasi Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Sistem Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember* 4(4): 242-252.
- Dewi Astuti. 2009. *Manajemen Keuangan Perusahaan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Fitriadji, Bhakti. 2017. "Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2 (UTAUT 2) (Studi Kasus : Data Pokok Pendidikan Menengah (DAPODIKMEN) Kota Salatiga)". Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Gujarati, Damodar dan Porter. 2015. *Basic Econometrics (4th ed.)*. Jakarta : Salemba Empat.
- Hall, James A. 2001. *Sistem Informasi Akuntansi*, Edisi 3. Salemba Empat: Jakarta
- Hamzah, Ardi. 2009. Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial, Kesesuaian Tugas dan Kondisi yang Memfasilitasi Pemakai Terhadap Minat pemanfaatan Sistem Informasi (Studi Empiris Pada Pemerintahan Kabupaten di Pulau Madura). Paper di presentasikan di *Simposium Nasional, Yogyakarta, Indonesia*.
- Handayani, Rini. 2005. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Jakarta)". Tesis, Universitas Diponegoro.
- Handayani, Putu Wuri dan Yulianti. 2011. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna dalam Menggunakan Sistem ERP dengan Studi Kasus PT XYZ. *Jurnal Sistem Informasi* 7 (1): 69-75.

- Harsono, Listyo Dwi., dan Lisandy Arinta Suryana. 2014. "Factors Affecting the Use Behavior of Social Media Using UTAUT 2 Model". *Proceedings of the First Asia-Pacific Conference on Global Business, Economics, Finance and Social Sciences (API4Singapore Conference)*.
- Iriani, Siska., Muhammad Suyanto, dan Armadyah Amborowati. 2014. Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Berbasis Web Kabupaten Pacitan dengan Menggunakan Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (Utaut). *Indonesian Journal of Network & Security* 3(1): 1-15.
- Jati, Nugroho Jatmiko., dan Herry Laksito. 2012. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem *E-Ticket* (Studi Empiris Pada Biro Perjalanan di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Accounting* 1(2): 1-15.
- Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI.
- Jogiyanto., dan Willy Abdilah. 2009. *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta: BPFE.
- Mahadika, Putra. 2017. "Pengukuran Tingkat Penerimaan Sistem E-Ticket Di Taman Margasatwa Ragunan Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (Utaut)". Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah.
- Mahendra, Aldillah Reza., dan Didied Poernawan Affandy. 2013. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi Pengelola Keuangan Daerah (SIPKD) (Studi Kasus pada Pemerintah Kota Blitar). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1(2): 1-14.
- Marhaeni, Gusti. 2014. "Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Pesan Instan dengan Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 di Kota Bandung". Thesis, Telkom University.
- Meyliana., Denis Suhanja, Noviary Eko Nugroho, dan Uranino Wasistha Arfiandi. 2012. Kepuasan User Terhadap Kinerja Sistem Sap Pada PT Indofood Cbp Sukses Makmur Tbk (Nutrition And Special Foods Division). *Jurnal Fakultas Ekonomi Binus University* 11(2): 515-530.
- Mufti, Abdul., Fitriana Destiawati, dan Tri Yani Akhirina. 2014. Evaluasi Penerimaan Jejaring Sosial Google+ Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Di Wilayah Jakarta Selatan. *Journal of Information System* 10(2): 75-82.
- Ramadhani, Neila. 2011. Penyusunan Alat Pengukur Berbasis *Theory of Planned Behavior*. Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada 19(2): 55 - 69.
- Pertiwi, Ni Wayan Yogi, dan Dodik Ariyanto. 2017. Penerapan Model Utaut2 Untuk Menjelaskan Minat Dan Perilaku Penggunaan *Mobile Banking* di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* 18(2): 1369-1397.

- Putranto, Aristya, dan Pramudiana Yudi. 2013. Pengaruh Faktor-Faktor dalam Modifikasi Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 terhadap Perilaku Konsumen dalam Mengadopsi Layanan Wifi PT. XYZ area Jakarta. *E-Proceeding of Management* 2(2): 1085.
- Putriana, Atika., Ayudiatr Citra, dan Surifah. 2015. Analisis Minat Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Model Utaut Pada Kantor Pos Di Wilayah Bantul. *The 2nd University Research Coloquium* Universitas Cokromiaminoto Yogyakarta.
- Rema, Yasinta Oktaviana, dan Djoko Budi Setyohadi. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan mobile banking studi kasus: BRI Cabang BAJAWA. *Seminar Riset Teknologi Informasi (SRITI)* Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya.
- Thompson, Ronald L., Christopher Higgins, and Jane Howell. 1991. Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly* 15(1): 125-143.
- Venkatesh, Viswanath., Michael G Morris, Gordon B Davis, and Fred Davis. 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View1. *MIS Quarterly* 27(3): 425-478.
- Venkatesh, Viswanath., dan Xiaojun Zhang. 2010. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology; U.S. Vs. China. *Journal of Global Information Technology Management* 13(1): 5.
- Venkatesh, Viswanath., James Y. L Thong, dan Xin Xiu. 2012. Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology1. *MIS Quarterly* 36(1): 157-178
- Widyawati, Ikha. 2013. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi Dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Empiris Pada Bmt Di Karisidenan Pati)." Thesis, Fakultas Ekonomi.
- Wulandari, Ni Putu Ary., dan I Ketut Yadnyana. 2016. Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology untuk Menjelaskan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Filing di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* 14(2): 1270-1297.
- Yu, Chian-Son. 2012. Factor Affecting Individuals to Adopt Mobile Banking: Empirical Evidence From the UTAUT Model. *Journal of Electronic Commerce Research* 13(2): 104-121.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Kuesioner Penelitian

Jenis Kelamin :
Umur :
Pekerjaan :
Apakah pernah menggunakan *e-ticket* : :

Petunjuk pengisian kuesioner:

Mohon berikan tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang terbaik untuk mewakili tingkat minat dan penggunaan *e-ticket* anda. Skor untuk pernyataan nomor 1-5 adalah sebagai berikut:

1= Sangat Tidak Setuju (STS)

2= Tidak Setuju (TS)

3= Netral (N)

4= Setuju (S)

5= Sangat Setuju (SS)

I. Ekspektasi Kinerja

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Penggunaan <i>e-ticket</i> sangat bermanfaat bagi saya.					
2	Penggunaan <i>e-ticket</i> membantu saya menyelesaikan transaksi jual beli dengan lebih cepat.					
3	Penggunaan <i>e-ticket</i> meningkatkan kualitas pelayanan.					

II. Ekspektasi Usaha

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Interaksi saya dengan <i>e-ticket</i> sangat jelas dan mudah dipahami.					
2	Mudah bagi saya untuk mempelajari penggunaan <i>e-ticket</i> .					
3	Menggunakan <i>e-ticket</i> lebih efisien dalam segi tenaga dan waktu					

III. Kondisi yang Memfasilitasi

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan (misal: <i>smartphone</i>) untuk penggunaan <i>e-ticket</i> .					
2	Saya cukup memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk penggunaan <i>e-ticket</i> .					
3	Saya bisa mendapatkan bantuan dari orang lain (<i>customer service</i> , keluarga, dan kerabat) ketika saya mengalami kesulitan dalam penggunaan <i>e-ticket</i> .					

IV. Motivasi Hedonisme

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	ST
1	Menggunakan <i>e-ticket</i> menyenangkan.					
2	Menggunakan <i>e-ticket</i> membanggakan.					
3	Menggunakan <i>e-ticket</i> meningkatkan prestise diri saya.					

V. Nilai Harga

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	ST
1	Biaya penggunaan <i>e-ticket</i> cukup murah.					
2	Biaya penggunaan <i>e-ticket</i> seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang saya dapatkan.					
3	Pada tarif harga yang saat ini dikenakan dalam penggunaan <i>e-ticket</i> , sudah sepadan dengan manfaat yang diberikan.					

VI. Kebiasaan

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Penggunaan <i>e-ticket</i> telah menjadi kebiasaan bagi saya.					
2	Saya gemar menggunakan <i>e-ticket</i> .					
3	Lebih baik menggunakan <i>e-ticket</i> dibandingkan transaksi secara langsung bagi saya.					

VII. Minat Penggunaan *E-ticket*

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	ST
1	Saya berniat untuk menggunakan <i>e-ticket</i> seterusnya.					
2	Kedepannya saya tetap menggunakan <i>e-ticket</i> bila fasilitasnya meningkat.					
3	Saya akan menggunakan <i>e-ticket</i> bila digunakan untuk multifungsi.					

VIII. Perilaku Penggunaan *E-ticket*

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	ST
1	Saya sering menggunakan <i>e-ticket</i> .					
2	Kebanyakan dari transaksi jual beli saya dilakukan secara <i>online</i> .					
3	Saya lebih untuk memilih menggunakan <i>e-ticket</i> dibandingkan dengan transaksi secara manual.					

LAMPIRAN 2

Data Tabulasi

MPE1	MPE2	MPE3	PPE1	PPE2	PPE3
4	4	4	4	3	4
4	4	4	5	5	5
4	4	5	5	3	5
5	5	4	5	4	5
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4
5	5	4	5	3	5
5	5	5	5	4	5
4	5	4	4	3	4
4	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
3	4	3	3	3	4
5	3	5	5	3	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	5
4	3	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	4	3
5	5	5	5	4	5
4	5	4	4	4	5
5	1	4	5	3	4
4	4	5	5	4	3
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
3	3	3	1	4	3
4	4	5	4	4	4
5	5	5	4	3	3
4	4	3	3	3	3
5	5	5	4	4	4
3	3	3	3	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	5
4	4	4	4	4	3

5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	3	5
3	4	3	4	4	4
3	4	4	4	2	2
5	5	5	5	5	5
3	4	4	3	3	3
3	3	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	4	3
5	5	4	5	5	3
5	4	5	5	5	5
5	4	4	5	5	4
4	4	5	3	3	3
4	4	4	3	5	3
5	4	5	5	4	4
4	5	5	5	5	5
5	4	4	5	3	4
4	4	4	4	4	4
1	1	5	5	3	1
4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	5	5
4	5	5	5	5	4
4	4	4	3	3	4
5	5	5	5	5	3
3	5	3	5	3	3
3	3	1	3	3	3
3	3	4	4	4	3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	4	4
3	4	4	3	2	3
3	4	3	4	3	3
3	3	3	1	2	3
5	5	5	5	3	5
5	5	5	5	3	5
4	4	4	5	2	4
4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	3	3

4	5	4	5	4	5
4	4	4	4	2	4
4	4	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	3	4
5	5	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	5
5	5	5	5	4	4
5	5	5	4	5	5
4	4	5	4	4	4
5	4	4	5	5	5
5	5	4	5	5	5
4	5	5	5	3	5
4	4	4	4	4	4
2	4	3	2	3	3

EK1	EK2	EK3	EU1	EU2	EU3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	5	5
5	4	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	5
5	5	5	4	4	5
5	5	5	4	4	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	3	5	5
5	5	5	5	5	5

5	5	5	4	4	5
4	5	4	3	4	5
5	5	4	4	3	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	4	5
5	5	3	5	4	5
4	5	4	4	5	5
5	5	5	4	5	5
5	5	4	4	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	4
3	3	3	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	4	5
4	4	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	4
5	5	5	4	4	4
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	4	4	4
5	5	4	3	4	4
4	4	4	5	5	5
5	5	3	4	5	5
4	4	3	4	4	4
5	5	5	4	4	5
4	4	4	4	4	5
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	4	4	4	4	5
5	4	5	3	5	5
5	5	4	5	5	4
5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	4

4	4	4	4	4	4
3	5	4	4	2	2
4	4	4	4	4	4
5	5	4	5	5	5
4	4	5	3	4	5
5	5	5	4	4	4
5	5	3	5	5	5
5	5	5	5	5	5
3	3	2	3	3	3
5	5	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	5	5
5	5	4	5	5	5
4	4	4	4	4	5
4	5	4	4	3	5
3	3	4	3	3	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	4	4	4	5
4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	5	5
5	5	5	4	4	5
5	5	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	4	5
5	5	4	4	4	5
5	5	5	4	4	4
5	5	5	4	4	5
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	5	5
5	5	3	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	5
5	4	3	3	4	3

KYM1	KYM2	KYM3	MH1	MH2	MH3
5	5	5	5	3	3
5	5	5	3	3	3
5	5	4	4	4	4
5	5	4	4	4	4
5	5	5	5	4	4
4	4	4	4	3	4
5	5	4	4	4	4
5	5	5	5	3	3
5	5	5	4	3	3
5	4	5	3	3	3
5	4	5	5	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	3	3
5	5	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4
5	4	4	4	3	5
3	3	3	4	3	3
5	5	4	4	3	3
4	4	3	4	4	4
4	4	3	4	3	3
5	5	5	3	3	3
5	4	5	5	4	4
5	5	5	5	4	4
5	4	4	4	4	4
5	5	4	4	4	5
4	4	4	4	3	3
4	4	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	4
4	4	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5
5	3	3	5	4	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5

5	4	4	3	3	3
4	5	5	5	5	5
4	5	5	5	3	3
5	5	5	5	3	3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4
5	5	5	4	4	3
5	5	5	5	5	3
5	4	4	4	3	3
5	4	4	3	3	3
5	5	5	4	4	4
4	4	4	4	3	3
5	5	5	5	4	4
5	5	5	5	4	4
5	5	4	4	5	4
5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	3	3
5	5	4	4	4	4
5	5	5	3	3	3
4	4	4	5	4	5
4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	4	4	4
4	4	5	5	3	3
4	4	4	4	3	3
5	5	5	3	3	3
5	5	5	5	3	3
3	3	3	3	4	4
4	3	3	3	3	3
5	5	5	5	3	3
4	4	4	5	5	4
5	5	5	5	3	3
4	4	4	4	3	4
5	5	4	4	3	4
3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	3	3
4	4	4	5	5	5
5	5	5	5	4	3
4	4	4	4	3	3

4	4	4	4	3	3
5	5	5	4	4	3
4	5	5	4	4	4
5	3	5	4	4	3
5	5	5	5	5	4
4	4	4	4	3	3
5	5	4	5	4	4
5	4	4	4	3	3
5	5	1	5	1	1
5	5	5	4	3	4
5	5	3	5	5	5
5	4	4	5	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	4
5	5	5	5	3	3
5	5	5	4	4	4
5	5	4	5	3	4
5	5	5	5	2	2
5	5	5	4	4	4
3	3	3	4	4	4

NH1	NH2	NH3	KB1	KB2	KB3
5	5	5	4	5	5
4	4	5	5	3	5
5	4	5	4	5	5
4	4	4	4	4	5
5	5	5	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	4	5
5	5	5	4	4	4
4	5	5	4	4	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	4	4	3	3	4
5	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4
4	4	3	4	4	5
3	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4
3	4	4	3	3	3
2	3	4	5	3	5
2	4	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	3
3	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4
3	4	3	1	1	2
5	5	5	4	4	5
5	4	5	5	5	5
3	3	4	3	3	3
5	5	5	3	3	5
4	4	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	3
5	5	5	5	5	4
5	5	4	5	5	5
4	5	5	5	5	3
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4
3	4	4	2	2	3
3	4	4	5	5	5
3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	3	4
4	4	4	5	5	5
3	4	3	4	4	3
3	4	4	4	4	5
3	4	4	5	5	5
4	4	4	5	5	5
4	5	4	3	3	4
4	4	4	4	3	3
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5

4	4	5	5	4	4
4	4	4	4	4	4
3	5	1	4	4	3
4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	5
4	5	4	4	4	3
2	4	4	3	3	4
3	4	4	4	5	5
3	5	5	3	3	3
4	2	3	3	3	3
5	5	4	4	4	3
4	5	5	5	5	5
4	5	5	4	4	5
4	4	4	3	4	4
3	4	4	3	3	4
4	4	5	4	4	4
3	3	3	2	2	3
4	4	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	5	4
4	4	3	4	4	4
4	4	4	3	3	3
5	5	4	4	5	4
4	4	4	4	4	3
5	5	5	3	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	3	5
4	5	4	5	5	5
5	5	5	4	4	4
5	5	4	5	5	5
4	5	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	4
5	4	4	5	4	5
3	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	5
4	4	4	5	4	4
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	3
4	4	4	4	4	4
3	4	3	3	3	2

Keterangan : (Y1) MPE= Minat Penggunaan E-ticket; (Y2) PPE= Perilaku Pengguna E-ticket; EK=Ekspektasi Kinerja; EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi; MH= Motivasi Hedonisme;NH=Nilai Harga.

LAMPIRAN 3
Output Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MPE	100	2,3	5,0	4,263	,6432
PPE	100	2,0	5,0	4,140	,7157
EK	100	2,7	5,0	4,610	,4856
EU	100	2,7	5,0	4,537	,5078
KYM	100	3,0	5,0	4,540	,5418
MH	100	2,3	5,0	3,927	,6541
NH	100	3,0	5,0	4,240	,6322
KB	100	1,3	5,0	4,190	,7658
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Hasil olah data, 2018. *Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja; EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi; MH= Motivasi Hedonisme; NH=Nilai Harga; MPE= Minat Penggunaan E-ticket; PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

LAMPIRAN 4
Output Uji Validitas
Nilai Outer Loading

	EK	EU	KB	KYM	MH	MPE	NH	PPE
EK1	0,902739							
EK2	0,884728							
EK3	0,738954							
EU1		0,76914						
EU2		0,89881						
EU3		0,8185						
KB1			0,92954					
KB2			0,93015					
KB3			0,82481					
KYM1				0,86657				
KYM2				0,90772				
KYM3				0,77128				
MH1					0,824231			
MH2					0,833555			
MH3					0,78981			
MPE1						0,895003		
MPE2						0,804672		
MPE3						0,806604		
NH1							0,810416	
NH2							0,856042	
NH3							0,868233	
PPE1								0,845219
PPE2								0,726613
PPE3								0,848927

*Sumber : Hasil penelitian,2018; Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja;
 EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi;
 MH= Motivasi Hedonisme;NH=Nilai Harga; MPE= Minat Penggunaan E-ticket;
 PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

Nilai Cross Loading

	EK	EU	KB	KYM	MH	MPE	NH	PPE
EK1	0,90274	0,631042	0,502765	0,6	0,31297	0,54297	0,528032	0,503257
EK2	0,88473	0,520963	0,563481	0,59466	0,27476	0,45162	0,485283	0,523978
EK3	0,73895	0,417963	0,389052	0,40904	0,3202	0,37454	0,580593	0,443996
EU1	0,414131	0,76914	0,562924	0,52681	0,39123	0,51549	0,440463	0,487042
EU2	0,54311	0,89881	0,521291	0,62799	0,48286	0,55846	0,495745	0,515099
EU3	0,593977	0,8185	0,474491	0,63346	0,31165	0,62191	0,514948	0,538567
KB1	0,526828	0,542681	0,92954	0,48948	0,41948	0,68788	0,48032	0,778693
KB2	0,529801	0,55007	0,93015	0,48304	0,44487	0,666	0,558389	0,758847
KB3	0,494081	0,584591	0,82481	0,52349	0,43512	0,6961	0,503253	0,707277
KYM1	0,617816	0,659359	0,457452	0,8666	0,2835	0,44461	0,47992	0,462097
KYM2	0,565831	0,661643	0,590646	0,9077	0,37762	0,63358	0,481911	0,518198
KYM3	0,436469	0,504247	0,333566	0,7713	0,35292	0,40762	0,388664	0,357138
MH1	0,485278	0,518109	0,481746	0,43094	0,8242	0,53551	0,51764	0,415295
MH2	0,145316	0,297727	0,342617	0,26811	0,8336	0,34861	0,28027	0,303567
MH3	0,084676	0,237172	0,288923	0,17659	0,7898	0,25959	0,275552	0,209427
MPE1	0,463666	0,657868	0,777863	0,53149	0,53552	0,895	0,52348	0,747183
MPE2	0,402169	0,547671	0,478971	0,41994	0,34225	0,8047	0,40223	0,575182
MPE3	0,511885	0,501186	0,624528	0,53143	0,37306	0,8066	0,505134	0,604147
NH1	0,410022	0,420583	0,47426	0,30239	0,37238	0,36762	0,81042	0,400465
NH2	0,57753	0,421662	0,477543	0,44738	0,38666	0,49828	0,85604	0,50383
NH3	0,557742	0,615747	0,502832	0,55543	0,44186	0,55433	0,86823	0,501328
PPE1	0,561586	0,520178	0,808359	0,55826	0,35916	0,65829	0,491546	0,84522
PPE2	0,348377	0,362106	0,457831	0,27952	0,19849	0,52269	0,293071	0,72661
PPE3	0,464401	0,593425	0,701809	0,40688	0,3993	0,68115	0,536118	0,84893

*Sumber : Hasil penelitian,2018; Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja;
 EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi;
 MH= Motivasi Hedonisme;NH=Nilai Harga; MPE= Minat Penggunaan E-ticket;
 PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

LAMPIRAN 5
Output Uji Reabilitas
Nilai *Composite Reliability*

	Composite Reliability
Ekspektasi Kinerja	0,881716
Ekspektasi Usaha	0,869167
Kebiasaan	0,924272
Kondisi yang Memfasilitasi	0,886427
Motivasi Hedonisme	0,856705
Nilai Harga	0,882357
Minat Penggunaan E-ticket	0,874572
Perilaku Penggunaan E-ticket	0,849651

Sumber: Hasil Olah Data, 2018

LAMPIRAN 6
Nilai R-squares

	R Square
EK	
EU	
KB	
KYM	
MH	
MPE	0,544382
NH	
PPE	0,744008

Sumber: Hasil olah data, 2018

*Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja; EU=Ekspektasi Usaha;KB= Kebiasaan;
KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi; MH= Motivasi Hedonisme; NH=Nilai Harga;
MPE= Minat Penggunaan E-ticket; PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

LAMPIRAN 7
Output Path Coefficient

Path Coefficients (Mean, STDEV, T-Values)

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STERR)
EK -> MPE	0,107	0,114	0,094	1,145
EU -> MPE	0,434	0,414	0,106	4,089
MH -> MPE	0,187	0,204	0,073	2,128
NH -> MPE	0,163	0,168	0,088	1,838
KYM -> PPE	0,019	0,021	0,059	0,327
KB -> PPE	0,581	0,588	0,073	7,969
MPE -> PPE	0,321	0,311	0,091	3,540

Sumber: Hasil olah data, 2018; *Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja; EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi; MH= Motivasi Hedonisme; NH=Nilai Harga; MPE= Minat Penggunaan E-ticket; PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

LAMPIRAN 8

Nilai dari *Outer Weights*

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)
EK1 <- EK	0,465472	0,469683	0,068502	0,068502	6,79504
EK2 <- EK	0,387160	0,387429	0,052654	0,052654	7,352834
EK3 <- EK	0,321088	0,316792	0,073922	0,073922	4,343587
EU1 <- EU	0,366257	0,373538	0,041964	0,041964	8,727825
EU2 <- EU	0,396783	0,3932	0,033036	0,033036	12,010715
EU3 <- EU	0,441863	0,439441	0,045278	0,045278	9,758835
KB1 <- KB	0,386824	0,38701	0,018887	0,018887	20,481374
KB2 <- KB	0,376965	0,378226	0,017056	0,017056	22,102149
KB3 <- KB	0,351347	0,351339	0,02037	0,02037	17,248051
KYM1 <- KYM	0,403131	0,397893	0,061699	0,061699	6,533846
KYM2 <- KYM	0,452073	0,455293	0,060049	0,060049	7,528371
KYM3 <- KYM	0,311565	0,309622	0,074906	0,074906	4,15942
MH1 <- MH	0,571521	0,570305	0,11596	0,11596	4,928592
MH2 <- MH	0,372051	0,369679	0,05266	0,05266	7,065189
MH3 <- MH	0,277041	0,270568	0,072896	0,072896	3,800501
MPE1 <- MPE	0,459582	0,456062	0,037066	0,037066	12,39902
MPE2 <- MPE	0,357922	0,357704	0,034386	0,034386	10,408951
MPE3 <- MPE	0,372752	0,370644	0,034039	0,034039	10,950736
NH1 <- NH	0,304887	0,303579	0,052017	0,052017	5,8613
NH2 <- NH	0,413249	0,412389	0,05456	0,05456	7,574236
NH3 <- NH	0,459734	0,457906	0,061137	0,061137	7,519689
PPE1 <- PPE	0,479650	0,475867	0,031944	0,031944	15,015215
PPE2 <- PPE	0,304502	0,30868	0,0305	0,0305	9,983822
PPE3 <- PPE	0,439774	0,43715	0,026852	0,026852	16,378005

Sumber: Hasil olah data, 2018. *Keterangan : EK=Ekspektasi Kinerja; EU=Ekspektasi Usaha; KB= Kebiasaan; KYM=Kondisi Yang Memfasilitasi; MH= Motivasi Hedonisme; NH=Nilai Harga; MPE= Minat Penggunaan E-ticket; PPE= Perilaku Pengguna E-ticket*

LAMPIRAN 9

Tabel t

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002	
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392	
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262	
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135	
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011	
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890	
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772	
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657	
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544	
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434	
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327	
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222	
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119	
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019	
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921	
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825	
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731	
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639	
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549	
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460	
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374	
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289	
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206	
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125	
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045	
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967	
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890	
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815	
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741	

109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Gambar 4.9
Model Penelitian dan Indikator

