

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi pada umumnya menyediakan informasi-informasi tertentu dalam pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Menurut Tata Sutabri Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[1].

Berdasarkan hal diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang didalamnya memuat tentang berbagai informasi yang terkait dengan operasional suatu organisasi yang berguna untuk mengambil keputusan dalam mencapai tujuan organisasi.

2.1.2 Jenis-Jenis Sistem Informasi

Sistem informasi terbagi menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis sistem informasi tersebut biasanya terdiri dari spesifikasi dan juga fungsi tertentu yang ada di dalam suatu perusahaan atau suatu organisasi. Jenis-jenis sistem informasi menurut Abdul Kadir[2].

1. Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi merupakan sistem informasi yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam bisnis. Bodnar dan Hopwood mendefenisikan sistem informasi akuntansi sebagai kumpulan sumber daya yang dirancang untuk mentransformasikan data keuangan menjadi informasi.

2. Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi keuangan digunakan untuk mendukung manajer keuangan dalam pengambilan keputusan yang menyangkut persoalan keuangan perusahaan dan pengalokasian serta pengendalian sumber daya keuangan dalam perusahaan.

3. Sistem Informasi Pemasaran

Sistem Informasi Pemasaran menyediakan informasi untuk penjualan, promosi penjualan, kegiatan-kegiatan pemasaran, kegiatan-kegiatan penelitian pasar dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pemasaran.

4. Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen adalah sistem informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.

5. Sistem Informasi Eksekutif

Sistem informasi eksekutif terkadang disebut sebagai sistem pendukung eksekutif. Sistem ini merupakan sistem informasi yang menyediakan fasilitas yang fleksibel bagi manajer dan eksekutif dalam mengakses informasi eksternal dan internal yang berguna untuk mengidentifikasi masalah atau mengenali peluang.

6. Sistem Informasi Sumber Daya Manusia

Sistem informasi sumber daya manusia biasa disebut HRIS. Selain HRIS, istilah lain yang sering dipakai yaitu HRMIS (Human resource management information system) dan HRMS (human resource management system)

7. Sistem Informasi Manufaktur

Sistem informasi manufaktur merupakan sistem yang digunakan untuk mendukung fungsi produksi, yang mencakup seluruh kegiatan yang terkait dengan perencanaan dan pengendalian proses untuk memproduksi barang atau jasa.

2.1.3 Winsoft

Winsoft adalah perangkat lunak sistem informasi yang dikembangkan secara spesifik sesuai dengan karakteristik manajemen keuangan. Winsoft diterapkan oleh organisasi PT Nikmat Halona Reksa yang fungsinya untuk memenuhi kebutuhan dalam hal olah data manajemen secara terpadu, dimana termasuk didalamnya data manajemen pembelian, data manajemen penjualan, perkiraan stok, mencatat

transaksi keuangan dan menyediakan berbagai jenis laporan keuangan yang digunakan untuk melakukan kontrol keuangan maupun membuat keputusan

Suatu software biasanya disusun atas beberapa modul. Berikut adalah modul-modul Winsoft[3].

1. Pembelian/Purchasing

Modul Pembelian berfungsi untuk mencatat setiap transaksi pembelian barang.

2. Penjualan

Modul Penjualan berfungsi untuk mencatat transaksi penjualan barang

3. Laporan Keuangan

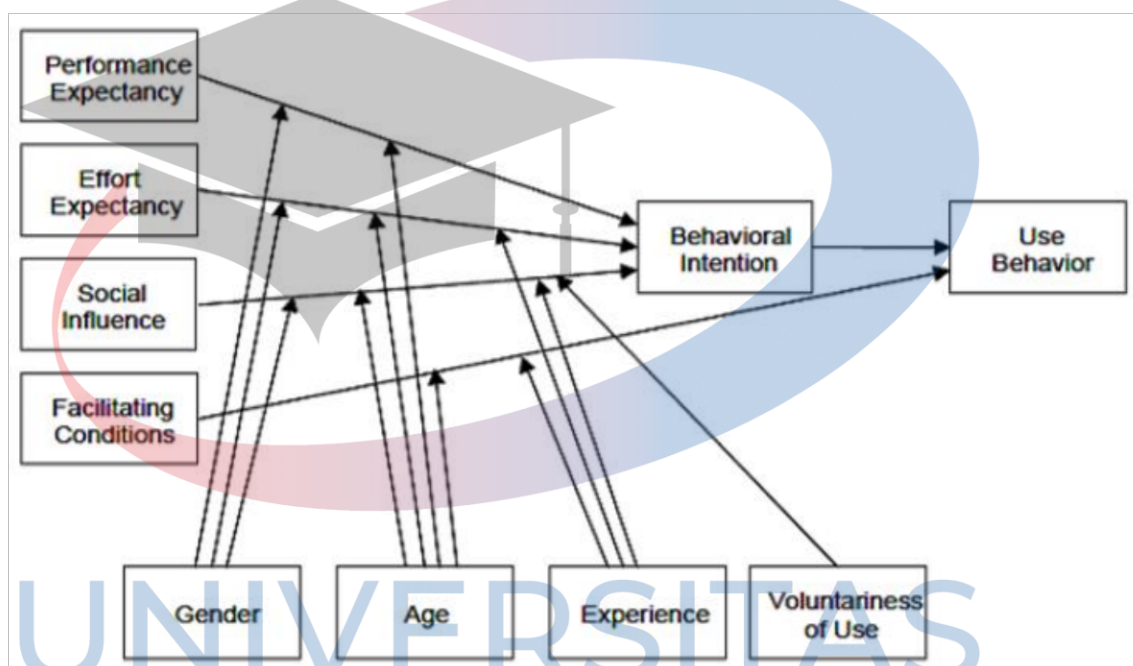
Modul Keuangan adalah laporan keuangan berupa laporan ringkas dari suatu proses pencatatan dari transaksi-transaksi keuangan yang terjadi yang terdiri dari: laporan kas bank, laporan penjualan, laporan pembelian, persediaan stok.

2.1.4 Model UTAUT

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) adalah sebuah model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk 2003. Model ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana minat seorang pengguna dalam menggunakan sistem dan bagaimana sikap atau perilaku seorang pengguna dalam menanggapi minatnya tersebut. UTAUT merupakan hasil penggabungan dari delapan teori-teori penerimaan teknologi yang sudah ada sebelumnya. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT antara lain TRA (*Theory of Reasoned Action*), TAM (*Technology Accpetance Model*), MM (*Motivational Model*), TPB (*Theory of Planned Behavior*), C-TAM-TPB (*Combined Tam and TPB*), MPCU (*Model of PC Utilization*), IDT (*Innovation Diffusion Theory*), SCT (*Social Cognitive Theory*).

Dari penggabungan delapan teori sebelumnya telah menghasilkan suatu teori yang disebut teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* atau UTAUT). Teori ini terdiri dari empat konstruk utama (variabel utama) yang berpengaruh terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) dan Perilaku Pengguna (*Use Behavior*) sistem. Keempat yang

dimaksud adalah Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektansi Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), dan Kondisi Yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*). Selain itu terdapat empat variabel moderasi yang memoderasi empat konstruk utama terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) dan Perilaku Pengguna (*Use Behavior*) yaitu Jenis Kelamin (*Gender*), Usia (*Age*), Pengalaman (*Experience*), dan Kesukarelaan Pengguna (*Voluntariness of Use*). Secara utuh model UTAUT dapat dilihat pada gambar dibawah ini [4].



Gambar 2. 1 Model UTAUT (Venkatesh et. al, 2003)

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa Ekspektansi Kinerja, Ekspektansi Usaha, dan Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap Minat Pemanfaatan, sedangkan kondisi memfasilitasi berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna dan Minat Pemanfaatan juga memiliki pengaruh terhadap Perilaku Pengguna. Untuk variabel moderasi itu sendiri memiliki peran untuk memoderasi hubungan antara variabel bebas (Independen) dengan variabel terikat (Dependen).

Terkait dengan penelitian ini, maka dapat dijelaskan defenisi setiap variabel yang terdapat didalam UTAUT, diantaranya [4]

1. Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektansi kinerja didefinisikan sebagai, sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan membantu seseorang untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja terkait dengan pekerjaannya.

Indikator pada variabel Ekpektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) adalah Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*), Motivasi Ektrinsik (*Extrinsic Motivation*), Kecocokan Tugas (*Job-Fit*), Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*), Ekspektansi-ekspektansi hasil (*Outcome Expectations*).

2. Ekpektansi Kinerja (*Effort Expectancy*)

Ekspektansi usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan didalam menggunakan sistem. Apabila sistem yang diterapkan mudah dalam penggunaannya maka usaha yang dilakukan tidak terlalu tinggi. Sebaliknya apabila sistem yang diterapkan tingkat penggunaannya sulit maka akan membutuhkan usaha yang lebih dalam menggunakan sistem tersebut

Indikator pada variabel Ekpektansi Kinerja (*Effort Expectancy*) adalah Kemudahan Penggunaan persepsian (*Perceived Ease of Use*), Kerumutian (*Complexity*), Kemudahan Pengguna (*ease of use*).

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang memandang pentingnya faktor lingkungan kerjanya dalam menggunakan sistem yang baru.

Indikator pada variabel Pengaruh Sosial (*Social Influence*) adalah Norma Subyektif (*Subjective Norm*), Faktor-Faktor Sosial (*Social Factors*), Image.

4. Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Kondisi-kondisi yang memfasilitasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa infrastruktur organisasi dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem.

Indikator pada variabel Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) adalah Kontrol Perilaku Persepsian (*Perceived*

Behavioral Control), Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*), Kompabilitas (*Compatibility*)

5. Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*)

Minat pemanfaatan merupakan perilaku utama organisasi dalam penerimaan teknologi. Sejalan dengan teori yang ada, diharapkan bahwa minat pemanfaatan akan berpengaruh signifikan pada penggunaan teknologi.

6. Perilaku pengguna (*Use Behavior*)

Perilaku menggunakan didefinisikan sebagai reaksi perasaan yang bersifat menyeluruh dari masing-masing individual untuk menggunakan suatu sistem.

7. Jenis Kelamin (*Gender*)

Gender diprediksikan memoderasi pengaruh ekspektansi kinerja (*performnace expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*) terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*).

8. Usia (*Age*)

Usia diteorikan mempunyai peran moderasi antara ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*) terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*), dan memoderasi pengaruh kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) terhadap perilaku pengguna (*use behavioral*).

9. Pengalaman (*Experience*)

Pengalaman merupakan variabel yang dumi bernilai 0,1 atau 2 yang menunjukkan waktu T1, T2 dan T3 berupa pengalaman pemakai dengan membandingkannya berdasarkan periode waktu tertentu.

10. Kesukarelaan penggunaan (*Voluntariness of Use*)

Kesukarelaan penggunaan didefinisikan sebagai kemauan pengguna dalam menggunakan sistem yang baru (tidak karena diwajibkan).

2.2 Peneliti Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Tahun	Nama	Judul	Variabel	Hasil
2017	Rohmadi, Bambang Soedijono WA, Henderi [5]	Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Untuk Mengetahui Minat Pengguna Dengan Metode Utaut	Independent Variable: - Performance Expectancy - Effort Expectancy - Social Influence - Facilitating Conditions Dependent Variable: - Behavioral Intention Moderating Variable: - Age - Experience	1) Secara simultan variabel ekspektansi kinerja (Performance Expectancy), ekspektansi usaha (Effort Expectancy), pengaruh sosial (Social Influence), kondisi-kondisi pemfasilitasi (Facilitating Conditions) berpengaruh secara signifikan $p < 0.05$ terhadap minat pengguna (Behavioral Intention) sistem informasi rumah sakit di Jati Husada Karanganyar. 2) Secara individual variabel ekspektansi kinerja (Performance Expectancy), pengaruh sosial (Social Influence), kondisi-kondisi pemfasilitasi (Facilitating Conditions) tidak

				<p>memiliki pengaruh nilai signifikan $p > 0.05$ terhadap minat pengguna (Behavioral Intention) sistem informasi rumah sakit di Jati Husada Karanganyar.</p> <p>3) Secara individual variabel ekspektasi usaha (Effort Expectancy) berpengaruh secara signifikan $p < 0.05$ terhadap minat pengguna (Behavioral Intention) sistem informasi rumah sakit di Jati Husada Karanganyar.</p> <p>4) Moderasi umur dihasilkan pearson correlation menunjukkan nilai sebesar 0.285 dengan nilai signifikan 0.058, sehingga dapat diartikan umur pada penelitian ini tidak dapat memoderasi Behavioral Intention.</p> <p>5) Moderasi pengalaman</p>
--	--	--	--	--

				<p>dihasilkan pearson correlation menunjukkan nilai sebesar 0.186 dengan nilai signifikan 0.220, sehingga dapat diartikan pengalaman pada penelitian ini tidak dapat memoderasi Behavioral Intention.</p>
2018	Rizki Nanda Mustaqim, Ari Kusyanti, Himawaty Dita [6]	<p>Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)</p>	<p>Independent Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Performance Expectancy - Effort Expectancy - Social Influence <p>Dependent Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Behavioral Intention <p>Moderating Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gender - Age - Experience - Voluntariness 	<p>1) Secara individual ekspektansi kinerja (Performance Expectancy) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat pemanfaatan (Behavioral Intention), dengan angka signifikan = 0.203.</p> <p>2) Secara individual ekspektansi usaha (Effort Expectancy) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat pemanfaatan (Behavioral Intention), dengan angka signifikan = 0.673.</p> <p>3) Secara individual</p>

			s	<p>pengaruh sosial (Social Influence) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat pemanfaatan (Behavioral Intention), dengan angka signifikan = 0.000</p> <p>4) Secara simultan atau bersama-sama variabel ekspektansi kinerja (performance expectancy), ekspektansi usaha (effort expectancy), pengaruh sosial (social influence) memiliki pengaruh terhadap variabel minat pemanfaatan (behavioral intention), dengan angka signifikan = 0.000.</p>
2018	Citra Dewi, Irma Salamah, Lindawati [7]	Penerapan Model Utaut Untuk Pemanfaatan Sistem Informatika Akademik	<p>Independent Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Performance Expectancy - Effort Expectancy - Social 	<p>1. Berdasarkan uji t, ekspektansi kinerja (performance expectancy) berpengaruh terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka</p>

		iPoliteknik Negeri Sriwijaya	<p>Influence</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitating Conditions <p>Dependent Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Behavioral Intention <p>Moderating Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Age - Experience 	<p>signifikan = 0.001.</p> <p>2. Berdasarkan uji t, variabel ekspektansi usaha (effort expectancy) tidak berpengaruh terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka signifikan = 0.594.</p> <p>3. Berdasarkan uji t, pengaruh sosial (social influence) berpengaruh terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka signifikan = 0.010.</p> <p>4. Berdasarkan uji t, kondisi-kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) tidak berpengaruh terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka signifikan = 0.337.</p> <p>5. Secara simultan ekspektansi kinerja (performance</p>
--	--	------------------------------------	--	---

				<p>expectancy), ekspektansi usaha (effort expectancy), pengaruh sosial (social influence) dan kondisi- kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) memiliki pengaruh terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) sebesar 34.2% (r square = 0.342), sedangkan 65,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor penyebab lainnya diluar faktor- faktor tersebut.</p>
2017	Roni Yunis, Sudarto, Ayu Tiana, Fitri Astuti [8]	Analisis Pe- nerimaan Pengguna Akhir dengan Model UTAUT: Peran <i>Gen- der, Age,</i> dan <i>Experienc e</i> dalam Mengguna- kan <i>NOSS- FSystems</i>	Independent Variable : - Performanc e Expectancy - Effort Expectancy - Social Influence - Facilitating Conditions Dependent Variable:	1) Secara partial, ekspektansi kinerja (performance expectancy) tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention), dengan angka signifikan = 0.338. 2) Secara partial, ekspektansi usaha (effort expectancy) tidak berpengaruh

			<ul style="list-style-type: none"> - Behavioral Intention - Use Behavior <p>Moderating Variable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gender - Age - Experience 	<p>positif dan signifikan terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka signifikan = 0.080.</p> <p>3) Secara partial, pengaruh sosial (social influence) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pemanfaatan (behavioral intention) dengan angka signifikan = 0.025.</p> <p>4) Secara partial kondisi-kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (use behavior) dengan angka signifikan = 0.550.</p> <p>5) Secara partial, minat pemanfaatan (behavioral intention) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (use</p>
--	--	--	--	--

				<p>behavior) dengan angka signifikan = 0.039</p> <p>6) Variabel moderasi gender dan age tidak memoderasi hubungan ekspektansi kinerja (performance expectancy) terhadap minat keprilakuan (behavioral intention).</p> <p>7) Variabel moderasi gender, age dan experience tidak memoderasi hubungan ekpektansi usaha (effort expectancy terhadap minat keprilakuan (behavioral intention)</p> <p>8) Variabel moderasi gender, age dan experience tidak memoderasi hubungan pengaruh sosial (social influence) terhadap minat keprilakuan (behavioral intention).</p> <p>9) Variabel moderasi age dan experience tidak memoderasi hubungan</p>
--	--	--	--	--

				kondisi-kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) dengan perilaku menggunakan (use behavior).
2018	Ika Winda Kusumawardani, Evi Dwi Wahyuni, Wildan Suharso [9]	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Work Order Android Menggunakan Metode UTAUT pada PDAM Kota Malang	<p>Independen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektansi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) 2. Ekspektansi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) 3. Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>) 4. Kondisi yang memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>) <p>Intervening :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>) <p>Dependen :</p>	<p>1. Ekspektansi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) tidak berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>).</p> <p>2. Ekspektansi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) terbukti berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>).</p> <p>3. Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>) terbukti berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>).</p> <p>4. Kondisi yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>) terbukti berpengaruh positif terhadap</p>

			<p>1. Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>)</p>	<p>Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>).</p> <p>5. Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>) berpengaruh positif terhadap Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>).</p> <p>6. <i>Performance Expectancy</i>, <i>Effort Expectancy</i>, dan <i>Social Influence</i> secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i>.</p>
2017	Erick Andika, Djajasukma, Herry Heryanto [10]	Analisis Manfaat Penerapan Sistem Informasi Ujian Online : Studi Kasus SMK Pasim Plus	<p>Independen :</p> <p>1. Performance Expectancy.</p> <p>2. Effort Expectancy.</p> <p>3. Social Influence.</p> <p>4. Facilitating Conditions.</p> <p>Dependen :</p> <p>1. Behavioral Intention</p> <p>Moderasi : Jenis kelamin (Gender)</p>	<p>1. Performance Expectancy berpengaruh pada Behavioral Intention. Hasilnya Diterima</p> <p>2. Effort Expectancy berpengaruh pada Behavioral Intention. Hasilnya: Diterima</p> <p>3. Social Influence berpengaruh pada Behavioral Intention. Hasilnya: Diterima</p> <p>4. Facilitating Conditions berpengaruh pada Behavioral Intention.</p>

				<p>Behavioral Intention. Hasilnya: Diterima</p> <p>5. Social Influence berpengaruh terhadap Behavioral Intention tidak dimoderasi oleh gender.</p> <p>6. Pengaruh Expectancy terbukti secara empiris berpengaruh terhadap Behavioral Intention dimoderasi oleh gender.</p> <p>7. Pengaruh Performance expectancy terbukti secara empiris berpengaruh terhadap Behavioral Intention tidak dimoderasi oleh gender.</p>
2016	Irfan Mahendra [11]	Analisa Penerimaan Sistem Enterprise Resource Planning (Erp) Pada Pt Gbs Menggunakan Unified	Independen : 1. Performance Expectancy. 2. Effort Expectancy. 3. Social Influence. 4. Facilitating Conditions.	<p>1. Performance Expectancy secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention.</p> <p>2. Effort Expectancy secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan</p>

		Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut)	Dependen : 1. Behavioral Intention	terhadap Behavioral Intention. 3. Social Influence secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. 4. Facilitating Conditions secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. 5. Performance Expectancy secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Behavioral Intention. Effort Expectancy, Social Influence dan Facilitating Conditions secara parsial tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap Behavioral Intention.
2016	Nur Ali Farabi [12]	Analisis Penerapan Sistem informasi	Independen: 1. Performance Expectancy	1. Performance expectancy memberikan pengaruh yang signifikan

		ZISW Dengan Menggunakan Metode UTAUT	<ol style="list-style-type: none"> 2. Effort Expectancy 3. Social Influence 4. Facilitating Conditions <p>Dependen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Use Behavior <p>Moderasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gender Experience 	<p>terhadap Perilaku dan penggunaan (<i>Use Behavior</i>) SIZISW di yayasan Yatim Mandiri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Social Influence dan Facilitating Condition memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku dan penggunaan (<i>Use Behavior</i>) SIZISW di yayasan Yatim Mandiri. 3. Variabel Moderating dalam penelitian ini berpengaruh yaitu keragaman gender, experience terhadap Perilaku dan penggunaan (<i>Use Behavior</i>) sistem informasi ZISW di yayasan Yatim Mandiri. 4. Effort Expectancy tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Penerimaan dan penggunaan Sistem.
2017	Dwi Yuli	Penerapan	Independen:	1. Terdapat pengaruh

	Prasetyo [13]	<p>Metode UTAUT(<i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i>)</p> <p>Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website KKN LPPM UNISI</p>	<p>1. Performance Expectance</p> <p>2. Effort expectancy</p> <p>3. Social influence</p> <p>4. Facilitating conditions.</p> <p>Dependen:</p> <p>1. Behavioral Intention</p>	<p>yang signifikan antara Performance Expectancy (PE) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>).</p> <p>2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Effort Expectancy (EE) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>).</p> <p>3. terdapat pengaruh yang signifikan antara Social Influence (SI) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>).</p> <p>4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Facilitating Conditions (FC) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>)</p>
2015	Li-Wei Liu , Chaoyang Chia-Ming ,	Verification of Social Network Site Use Behavior of	<p>Independen:</p> <p>1. Performance expectancy</p> <p>2. Social</p>	<p>1. Performance Expentancy berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral</p>

	<p>Chang Hsiu-Chin, Huang Yu-Liang Chang [14]</p>	<p>the University Physical Education Students</p>	<p>Influency</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Facilitating condition 4. Behavioral intention 5. Use behavior <p>Moderasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gender 2. Experince 3. Age 	<p>Intention</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Effort Expectancy tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. 3. Social Influence tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. 4. Facilitating Condition berpengaruh positif dan signifikan terhadap Bevioral Intention 5. Behavioral Intention berpengaruh positif dan signifikan terhadap Use Behavior. 6. Performance Expentancy berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimodersi oleh gender. 7. Effort Expentancy tidak berpengaruh
--	---	---	---	---

				<p>signifikan terhadap behavioral intention yang dimoderasi oleh gender.</p> <p>8. Social Influence berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi oleh gender.</p> <p>9. Facilitating Conditions tidak berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi gender.</p> <p>10. Social Influence berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi oleh experience.</p>
2018	Islam Fahmi Sandria, Slamet, Rudi Santoso	Pola Penerimaan Ujian Nasional Berbasis Komputer	Independent Variable: - Performance Expectancy - Effort	<p>1. Performance Expectancy tidak mempunyai pengaruh terhadap Behavioral Intention.</p> <p>2. Effort Expectancy</p>

	[15]	(UNBK) Terhadap Siswa SMK Prapanca dengan Menggunakan Metode <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT)	Expectancy - Social Influence - Facilitating Conditions Dependent Variable: - Behavioral Intention Moderating Variable: - Gender - Age - Experience	mempunyai pengaruh terhadap Behavioral Intention. 3. Social Influence mempunyai pengaruh terhadap Behavioral Intention. 4. Facilitating Conditions tidak mempunyai pengaruh terhadap Use behavior. 5. Variabel <i>Performance Expectancy</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> di moderasi oleh jenis kelamin. 6. Variabel <i>Performance Expectancy</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> di moderasi oleh Umur. 7. Variabel <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> di moderasi oleh jenis kelamin. 8. Variabel <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh terhadap variabel
--	------	---	---	---

				<p><i>Behavioral Intention</i> dimoderasi oleh Umur.</p> <p>9. Variabel <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> dimoderasi oleh Pengalaman.</p> <p>10. Variabel <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> dimoderasi oleh jenis kelamin.</p> <p>11. Variabel <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> dimoderasi oleh Umur.</p> <p>12. Variabel <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Behavioral Intention</i> dimoderasi oleh Pengalaman.</p> <p>13. Variabel <i>Facilitating Conditions</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Use Behavior</i> dimoderasi oleh Umur.</p>
--	--	--	--	--

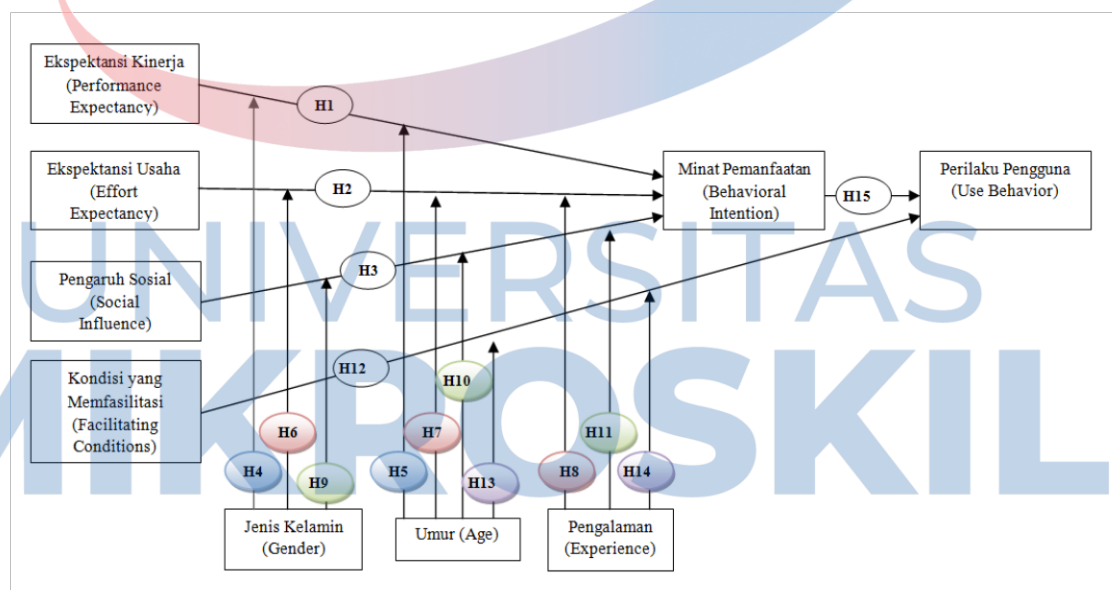
				14. Variabel <i>Facilitating Conditions</i> berpengaruh terhadap variabel <i>Use Behavior</i> dimoderasi oleh Pengalaman.
--	--	--	--	--

Berdasarkan kesepuluh review penelitian terdahulu yang telah dikaji pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerimaan dan penggunaan sistem dengan menggunakan model UTAUT memperoleh hasil yang berbeda-beda. Nur Ali Farabi (2016) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions* dan variabel Moderating (*Gender* dan *Experience*) dengan Perilaku Penggunaan (*Use Behavior*). Sedangkan variabel *Effort Expectancy* tidak berpengaruh secara signifikan pada Perilaku Penggunaan (*Use Behavior*). Hasil yang berbeda yang ditemukan oleh Dwi Yuli Prasetyo (2017) menyatakan bahwa variabel *Performance Expectancy* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *Behavior Intention*, *Effort Expectancy* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *Behavior Intention*, *Social Influence* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *Behavior Intention* dan *Facilitating Conditions* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *Behavior Intention*. Li-Wei Liu dkk (2016), dalam penelitiannya menyatakan bahwa variabel *Performance Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention*. *Behavior Intention* juga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*.

2.3 Kerangka/Model Konseptual

Kemauan untuk menerima penerapan sistem yang baru merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi teknologi informasi. Dalam hal ini aspek manusia yang tidak lain merupakan salah satu penentu keberhasilan dari penerapan sistem, merupakan aspek yang begitu penting untuk dipertimbangkan. Sistem teknologi informasi yang diterapkan harus memungkinkan pengguna sistem mempunyai kesempatan untuk dapat berinteraksi dan memanfaatkan sistem yang ada guna membantu mencapai tujuan mereka.

Penerimaan dan penggunaan sistem dapat diukur dengan menggunakan pemodelan UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology*) yang mana merupakan hasil pengembangan dari Venkatesh dimana dalam penelitian ini akan dilihat sejauh mana tingkat penerimaan sebuah sistem informasi dengan melibatkan empat variabel independen (*Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions*), satu variabel intervening (*Behavioral Intention*) dan satu variabel dependen (*Use Behavior*) disertai dengan tiga variabel moderasi (*age, gender dan experience*). Adapun alasan peneliti tidak mengikutsertakan voluntariness sebagai variabel moderasi dikarenakan menyesuaikan kembali dengan penggunaan sistem yang bersifat mandatory. Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat digambarkan kerangka pemikiran dari penelitian ini, sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Keterangan:

H1 : Pengaruh Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) (PE) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)

H2 : Pengaruh Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) (EE) terhadap Minat

- Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)
- H3 : Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) (SI) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)
- H4 : Moderasi Gender Pada Pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H5 : Moderasi Age Pada Pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H6 : Moderasi Gender Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H7 : Moderasi Age Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H8 : Moderasi Experience Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H9 : Moderasi Gender Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H10 : Moderasi Age Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H11 : Moderasi Experience Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)
- H12 : Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)
- H13 : Moderasi Age Pada Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)
- H14 : Moderasi Experience Pada Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)
- H15 : Pengaruh Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

2.4 Pengembangan Hipotesis

2.4.1. Pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) (PE) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)

Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) memiliki dampak terhadap pengaruh minat pemanfaatan (*Behavioral Intention*). Ekspektasi kinerja merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa melalui penggunaan sistem dapat membantu dirinya guna memperoleh keuntungan kinerja dalam aktivitasnya (Venkatesh *et al.*, 2003). [4]

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [7][11][10][13][14].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H1 : Ekspektansi Kinerja (Performance Expectancy)(PE)berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (Behavioral Intention)(BI).

2.4.2. Pengaruh Ekspektansi Usaha (*Effort Expectancy*) (EE) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)

Ekspektansi Usaha (*Effort Expectancy*) merupakan tingkat kemudahan dalam penggunaan sistem. Apabila sistem yang digunakan tidak sulit maka usaha yang dilakukan tidak terlalu tinggi, sebaliknya apabila sistem yang digunakan sulit maka dibutuhkan usaha yang lebih untuk menggunakan sistem tersebut.[4]

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Ekspektansi Usaha (*Effort Expectancy*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [3][9][10][11][13].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H2 : Ekspektansi Usaha (Effort Performance)(EP)berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (Behavioral Intention)(BI).

2.4.3. Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) (SI) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) (BI)

Pengaruh sosial adalah taraf kepercayaan seseorang terhadap lingkungan sosialnya yang meyakinkan dirinya untuk menggunakan suatu sistem yang baru (Venkatesh *et al.*, 2003).Konstruk yang digunakan dalam pengaruh sosial adalah

norma subyektif (*subjective norm*), faktor-faktor sosial (*social factors*), dan *image*. [4]

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Pengaruh Sosial (*Social Influence*) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [6][7][8][9][10][11][13][14] Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H3 : Pengaruh Sosial (Social Influence) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (Behavioral Intention).

2.4.4. Moderasi Gender Pada Pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Venkatesh and Morris (2000) *gender* yang berperan sebagai pemoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*). Menunjukkan bahwa *gender* pria cenderung lebih tinggi mengandalkan ekpektansi kinerja ketika memutuskan apakah hendak menggunakan sitem tersebut atau tidak. [4]

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa *Gender* memoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performa Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*). [15].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H4 : Gender memoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (Performa Expectancy) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pria.

2.4.5. Moderasi Age Pada Pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Venkatesh and Morris (2000) *age* yang berperan sebagai pemoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*). Menunjukkan bahwa pekerja-pekerja lebih muda akan lebih cenderung

mengandalkan ekpektansi kinerja menentukan apakah akan menggunakan sistem atau tidak.[4]

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa *age* memoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performa Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*).[15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H5 : Age memoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (Performa Expectancy) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada karyawan yang lebih muda.

2.4.6. Moderasi Gender Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Venkatesh dan Morris dalam penelitian sebelumnya menyatakan bahwa gender wanita lebih menonjol dibandingkan pria dalam ekpektansi usaha.[4] Hal tersebut juga dibuktikan oleh peneliti lain yang menunjukkan pengaruh ekspektansi usaha terhadap minat pemanfaatan lebih besar wanita dibanding pria. Pengaruh *Effort Expectancy* terbukti secara empiris berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dimoderasi oleh *gender*. [10]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H6 : Gender memoderasi pengaruh ekpektansi usaha (effort expectancy) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada wanita.

2.4.7. Moderasi Age Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Venkatesh dan Morris dalam penelitian sebelumnya menyatakan bahwa untuk *age*, ekspektansi usaha (*Effort Expectancy*) akan menentukan minat individual pada pekerja yang lebih tua. Mengingat kecenderungan mereka menghindari hal yang kompleks pekerja yang lebih tua cenderung mengandalkan ekpektansi usaha (*Effort Expectancy*) ketika akan menentukan apakah menggunakan sistem atau tidak [4].

Pada penelitian sebelumnya *age* tidak memoderasi hubungan pengaruh ekpektansi usaha dengan minat pemanfaatan [15]. Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *age* akan memoderasi hubungan pengaruh

ekpektansi usaha (*Effort Expectancy*) dengan minat pemanfaatan (*Behavior Intention*).

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H7 : Age memoderasi pengaruh ekpektansi usaha (effort expectancy) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja yang lebih tua.

2.4.8. Moderasi *Experience* Pada Pengaruh Ekpektansi Usaha (*Effort Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Venkatesh dan Morris dalam penelitian sebelumnya menyatakan bahwapengalaman (*Experience*) akan cenderung pada pekerja-pekerja yang memiliki sedikit pengalaman dalam menggunakan sistem.[4]

Pada penelitian sebelumnya *Experience* tidak memoderasi hubungan pengaruh ekpektansi usaha dengan minat pemanfaatan.[15] Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *experience* akan memoderasi hubungan pengaruh ekpektansi usaha terhadap minat pemanfaatan. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H8 : Experience memoderasi pengaruh ekpektansi usaha (effort expectancy) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja yang sedikit pengalaman.

2.4.9. Moderasi *Gender* Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*)

Penelitian Venkatesh et al menyatakan bahwa *gender* wanita akan lebih cenderung memperhatikan pendapat dan kepercayaan orang lain yang digunakan sebagai kesempatan dimana hal ini dipercaya dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan mereka. Sedangkan *gender* pria cenderung mengabaikan pendapat orang lain[4].Sehingga dalam hal ini *gender* wanita akan lebih kuat pengaruhnya dalam minat menggunakan sistem.

Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *gender* akan memoderasi hubungan pengaruh pengaruh sosial (*social influence*) dengan minat pemanfaatan (*Behavior Intention*).[15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H9 :Gender memoderasi pengaruh Pengaruh Sosial (social influence) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada wanita.

2.4.10. Moderasi Age Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (Social Influence) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention)

Penelitian Venkatesh et al menyatakan bahwa untuk *age* atau umur pada pekerja-pekerja lebih tua akan lebih mengandalkan pengaruh sosial (*Social Influence*) ketika akan menentukan akan menggunakan sistem atau tidak.[4] Pada penelitian sebelumnya *age* tidak memoderasi hubungan pengaruh pengaruh sosial dengan minat pemanfaatan [8]. Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *age* akan memoderasi hubungan pengaruh pengaruh sosial (*Social Influence*) dengan minat pemanfaatan (*Behavior Intention*).[15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H10 :Age memoderasi pengaruh Pengaruh Sosial (social influence) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja yang lebih tua.

2.4.11. Moderasi Experience Pada Pengaruh Pengaruh Sosial (Social Influence) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention)

Penelitian Venkatesh et al menyatakan bahwa untuk *experience* akan cenderung signifikan pada pengalaman awal menggunakan sistem terutama pada sistem yang bersifat *mandatory*. [4] Pada penelitian sebelumnya *experience* tidak memoderasi hubungan pengaruh pengaruh sosial dengan minat pemanfaatan [8]. Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *experience* akan memoderasi hubungan pengaruh pengaruh sosial (*Social Influence*) dengan minat pemanfaatan (*Behavior Intention*).[15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H11 :Experience memoderasi pengaruh Pengaruh Sosial (social influence) dengan minat pemanfaatan (behavior intention) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja yang sedikit pengalaman.

2.4.12. Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

Kondisi-kondisi yang memfasilitasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem[4]. Konstruk dari kondisi yang memfasilitasi adalah kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*), kondisi-kondisi pemfasilitasi, dan kompatibilitas (*compatibility*). Persepsi responden terhadap indikator tersebut diukur menggunakan skala likert 1-5[16].

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)[9][12].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H12 : Kondisi yang Memfasilitasi (Facilitating Conditions) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna(Use Behavior).

2.4.13. Moderasi Age Pada Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

Moderasi Umur akan cenderung pada pekerja-pekerja yang lebih tua, dikarenakan usia lebih tua membutuhkan bantuan pada pekerjaannya. Hasil empiris menyatakan bahwa kondisi yang memfasilitasi dimodelkan langsung kepenggunaan tanpa dimediasi oleh minat pemanfaatan yang pengaruhnya akan meningkat jika dimoderasi oleh pengalaman[4].

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa *age* akan memoderasi hubungan pengaruh Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating conditions*) dengan perilaku pengguna (*Use behavior*).[15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H13 : Age memoderasi pengaruh kondisi-kondisi yang pemfasilitasi (facilitating conditions) terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja lebih tua.

2.4.14. Moderasi *Experience* Pada Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

Moderasi *Experience* akan lebih di lihat dari karyawan yang sudah lama menggunakan sistem, disana akan lebih menjelaskan karyawan yang sudah memasuki pengalaman kerja 5 tahun, sudah sangat nyaman menggunakan sistem didukung dengan fasilitas yang sudah sesuai dengan pekerjaanya dalam memanfaatkan sistem. [4].

Dari hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pengalaman mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kondisi yang memfasilitasi yang mempengaruhi perilaku pengguna [12][15]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H14 : Experience memoderasi pengaruh kondisi-kondisi yang pemfasilitasi (facilitating conditions) terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior) aplikasi Winsoft dengan efek yang lebih kuat didapati pada pekerja yang lebih lama.

2.4.15. Pengaruh Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

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 Dhulla & Mathur (2014), Marhaeni (2014), serta Harsono & Suryana (2014) [4] Berdasarkan kekonsistenan dari semua teori yang membahas model tentang niat mengharapkan bahwa minat pemanfaatan akan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi [4].

Dari hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa minat pemanfaatan (*behavior intention*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (*use behavior*) [9][14].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H15 : Minat Pemanfaatan (Behavior Intention) akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior) dalam menggunakan sistem Winsoft.