

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 I Putu Agus Eka Pratama Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang dapat mengolah data menjadi informasi, termasuk didalamnya proses perencanaan, koordinasi, kontrol, dan pengambilan keputusan. Sehingga sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks [3].

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[4].

1. 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.

2. 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.

3. Sistem Informasi Akuntansi

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

4. 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.

5. 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.

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 Pemasaran

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

2.1.3 KSP3 Soft (Koperasi Simpan Pinjam Pengembangan Pedesaan Software)

Koperasi Simpan Pinjam Pengembangan Pedesaan Software (KSP3 Soft) adalah perangkat lunak sistem informasi yang dikembangkan secara spesifik sesuai dengan karakteristik Manajemen Koperasi Simpan Pinjam. KSP3 Soft diterapkan oleh organisasi Koperasi Simpan Pinjam Pengembangan Pedesaan Nias yang fungsinya untuk memenuhi kebutuhan dalam hal olah data manajemen secara

terpadu, dimana termasuk didalamnya data manajemen anggota dan non anggota, data manajemen akuntansi koperasi, data manajemen akuntansi layanan simpan pinjam dan penyusunan laporan keuangan yang diperlukan untuk mendukung berbagai keputusan strategis manajemen dalam suatu unit usaha organisasi Koperasi Simpan Pinjam.

Suatu software biasanya disusun atas beberapa modul yang bekerja secara terpadu dengan tingkat koordinasi yang tinggi, sehingga pekerjaan yang dilakukan oleh satu bagian akan berpengaruh terhadap modul yang lain. Berikut adalah modul-modul KSP3 Soft[5].

1. Keanggotaan / Aktiva Tetap

Modul Keanggotaan / Aktiva tetap adalah menyimpan daftar anggota (anggota masuk dan anggota keluar) beserta daftar aktiva tetap dan statistik kemajuan koperasi.

2. Transaksi Saham

Modul Transaksi Saham adalah mencetak slip transaksi saham yang dilakukan oleh koperasi berupa SUM (Slip Uang Masuk) dan SUK (Slip Uang Keluar).

3. Pinjaman

Modul Pinjaman adalah transaksi peminjaman yang diberikan kepada anggota koperasi. Modul pinjaman berupa menyimpan daftar anggota yang melakukan peminjaman berupa rincian pemberian pinjaman, pelaporan atas peminjaman yang telah dilakukan anggota, perjanjian pinjaman serta daftar pinjaman jatuh tempo.

4. Laporan Keuangan

Modul Keuangan adalah pelaporan pertanggungjawaban pengurus atau manajemen tentang koperasi. Laporan keuangan berupa laporan ringkas dari suatu proses pencatatan dari transaksi-transaksi keuangan yang terjadi yang terdiri dari : Laporan Kas, Jurnal Penerimaan dan Jurnal Pengeluaran.

5. Laporan keanggotaan

Modul Laporan Keanggotaan adalah pelaporan data anggota, KSPA (Kartu simpan dan Pinjaman Anggota), Saldo data simpanan dan pinjaman anggota dan Saldo simpanan pinjaman rinci oleh setiap anggota koperasi ditampilkan dalam bentuk laporan.

6. Tutup Buku

Modul Tutup Buku merupakan kegiatan dalam manajemen koperasi dalam hal menutup (cut off) pelaporan diakhir periode. Tutup buku terdiri dari 2 sub menu, antara lain :

a. Tutup Buku Bulanan

Pemindahan periode akuntansi dari periode akuntansi dari periode sebelumnya menuju ke periode yang berada didepannya.

b. Tutup Buku Akhir Tahun

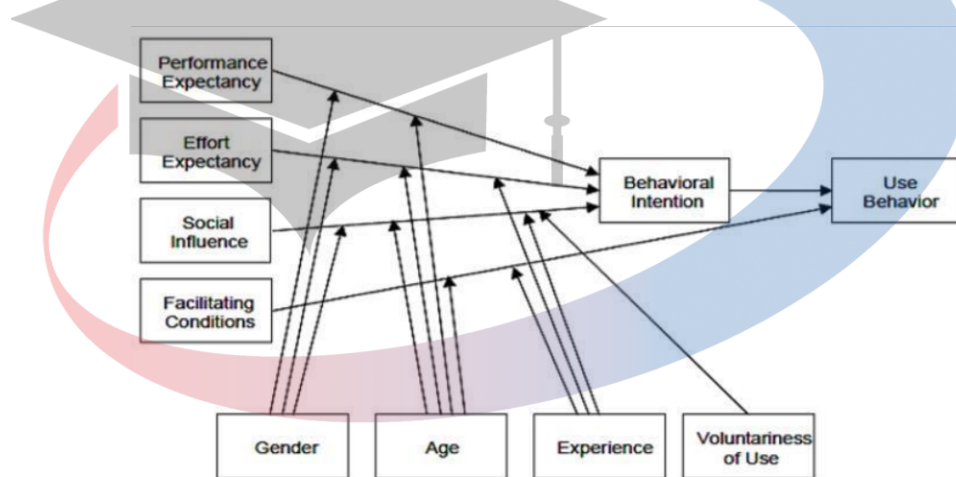
Penutup periode tahunan/tahun berjalan dan membuat jurnal pembalik secara otomatis diantara laba ditahan beserta laba tahun berjalan.

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*), CTAM-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[2].



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[2]:

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.

2. Ekpektansi Kinerja (*Effort Expectancy*)

Ekspektansi usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan didalam menggunakan sistem.

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

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

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.

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 (*Ue 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 ekpektansi kinerja (*performnace expectancy*), ekpektansi 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

No	Penelitian	Judul Penelitian	Variabel yang terkait	Hasil yang diperoleh
1	Ika Winda Kusumawardani, Evi Dwi Wahyuni, Wildan Suharso [6] Tahun : 2018	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Work Order Android Menggunakan Metode UTAUT pada PDAM Kota Malang	Independen : 1. Ekspetansi 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>) Intervening : 1. Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>)	1. Ekspektansi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) tidak berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>). 2. Ekspektansi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) terbukti berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>). 3. Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>) terbukti berpengaruh positif terhadap Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>). 4. Kondisi yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>) terbukti

			<p>Dependen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>) 	<p>berpengaruh positif terhadap Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Minat Pemanfaatan (<i>Behavioral Intention</i>) berpengaruh positif terhadap Perilaku Pengguna (<i>Use Behavior</i>). 6. <i>Performance Expectancy</i>, <i>Effort Expectancy</i>, dan <i>Social Influence</i> secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i>.
2	<p>Erick Andika, Djajasukma, Herry Heryanto [7] Tahun: 2017</p>	<p>Analisis Manfaat Penerapan Sistem Informasi Ujian Online : Studi Kasus SMK Pasim Plus</p>	<p>Independen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Performance Expectancy</i>. 2. <i>Effort Expectancy</i>. 3. <i>Social Influence</i>. 4. <i>Facilitating Conditions</i>. <p>Dependen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Behavioral Intention</i> <p>Moderasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Kelamin (<i>Gender</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Performance Expectancy</i> berpengaruh pada <i>Behavioral Intention</i>. Hasilnya: Diterima 2. <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh pada <i>Behavioral Intention</i>. Hasilnya: Diterima 3. <i>Social Influence</i> berpengaruh pada <i>Behavioral Intention</i>. Hasilnya: Diterima 4. <i>Facilitating Conditions</i> berpengaruh pada <i>Behavioral Intention</i>. Hasilnya: Diterima 5. <i>Social Influence</i> berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> tidak dimoderasi oleh gender. 6. Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terbukti secara empiris

				<p>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>
3	<p>Irfan Mahendra [8] Tahun: 2016</p>	<p>Analisa Penerimaan Sistem Enterprise Resource Planning (Erp) Pada Pt Gbs Menggunakan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut)</p>	<p>Independen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Performance Expectancy. 2. Effort Expectancy. 3. Social Influence. 4. Facilitating Conditions. <p>Dependen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Behavioral Intention 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance Expectancy secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. 2. Effort Expectancy secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan 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. 6. Effort Expectancy, Social Influence dan Facilitating Conditions secara parsial tidak

				menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap Behavioral Intention.
4	Nur Ali Farabi [9] Tahun: 2016	Analisis Penerapan Sistem informasi ZISW Dengan Menggunakan Metode UTAUT	<p>Independen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Performance Expectancy 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 2. Experience 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance expectancy memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku dan penggunaan (Use Behavior) SIZISW di yayasan Yatim Mandiri. 2. Social Influence dan Facilitating Condition memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku dan penggunaan (Use Behavior) SIZISW di yayasan Yatim Mandiri. 3. Variabel Moderating dalam penelitian ini berpengaruh yaitu keragaman gender, experience terhadap Perilaku dan penggunaan (Use Behavior) sistem informasi ZISW di yayasan Yatim Mandiri. 4. Effort Expectancy tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Penerimaan dan penggunaan Sistem.
5	Dwi Yuli Prasetyo [10] Tahun : 2017	Penerapan Metode UTAUT (<i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of</i>	<p>Independen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Performance Expectance 2. Effort expectance 3. Social influence 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Performance Expectancy (PE) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>).

		<i>Technology</i>) Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website KKN LPPM UNISI	4. Facilitating conditions. Dependen: 1. Behavioral Intention	2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Effort Expectancy (EE) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>). 3. terdapat pengaruh yang signifikan antara Social Influence (SI) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>). 4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Facilitating Conditions (FC) terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>)
6	Li-Wei Liu , Chaoyang Chia-Ming , Chang Hsiu-Chin, Huang Yu-Liang Chang [11] Tahun : 2015	Verification of Social Network Site Use Behavior of the University Physical Education Students	Independen: 1. Performance expectancy 2. Social Influency 3. Facilitating condition 4. Behavioral intention 5. Use behavior Moderasi: 1. Gender 2. Experince 3. Age	1. Performance Expentancy bepengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention 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 Behavioral Intention 5. Behavioral Intention berpengaruh positif dan signifikan terhadap Use Behavior. 6. Performance Expentancy berpengaruh negatif dan signifikan terhadap

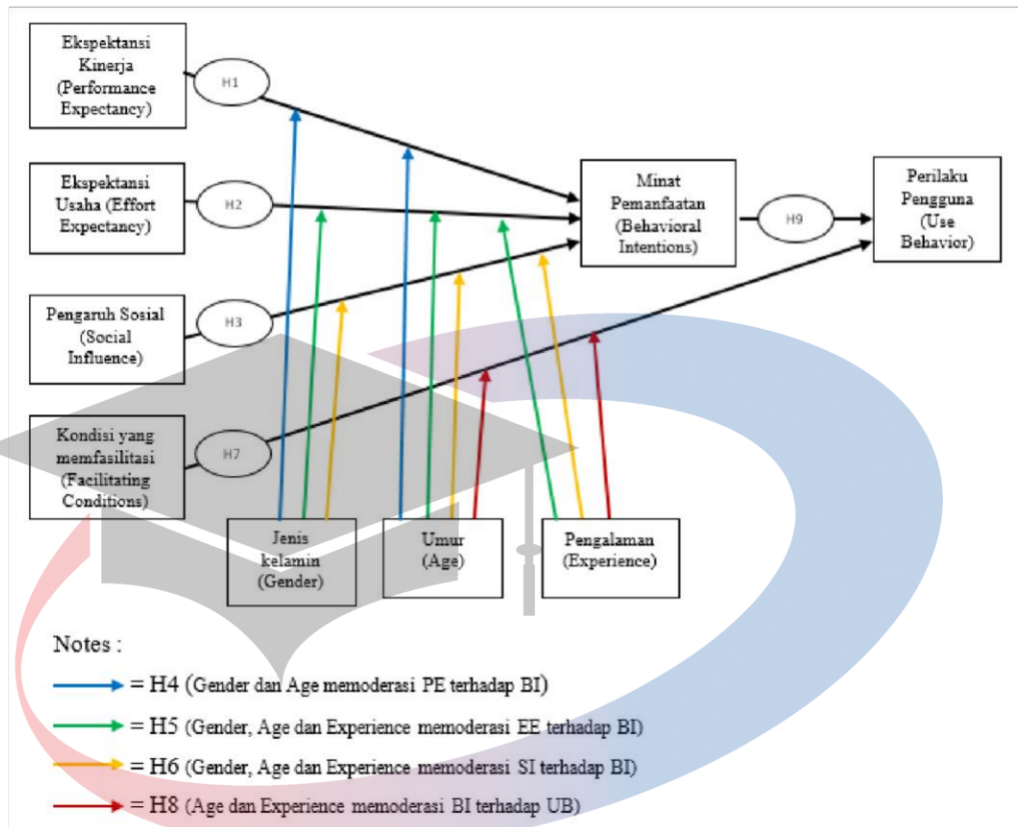
				Behavioral Intention yang dimodersi oleh gender.
				7. Effort Expectancy tidak berpengaruh signifikan terhadap behavioral intention yang dimoderasi oleh gender.
				8. Social Influence berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi oleh gender.
				9. Facilitating Conditions tidak berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi gender.
				10. Social Influence berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Behavioral Intention yang dimoderasi oleh experience.

Berdasarkan keenam review penelitian terdahulu yang telah dikaji pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerimaan dan penggunaan sistem dengan menggunakan model UTAUT memperoleh hasil yang beragam. 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 Expentancy*, *Effort Expentancy*, *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. 2 Kerangka Pemikiran Teoritis

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*).

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [7], [8], [10], [11].

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.

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Ekspektansi Usaha (*Effort Expectancy*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [6], [7], [10].

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)

Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Pengaruh Sosial (*Social Influence*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) [6], [8], [10], [11]. Konstruk yang digunakan dalam pengaruh sosial adalah norma subyektif (*subjective norm*), faktor-faktor sosial (*social factors*), dan *image*.

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 dan Age Pada Pengaruh Ekspektansi Kinerja (Performance Expectancy) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention)

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Venkatesh and Morris (2000) *gender* dan *age* yang berperan sebagai pemoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (*Performance Expectancy*) terhadap Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*). Menunjukkan bahwa *gender* pria cenderung lebih tinggi mengandalkan ekspektansi kinerja ketika memutuskan apakah hendak menggunakan sistem tersebut atau tidak. Sedangkan untuk *age* menunjukkan bahwa

pekerja-pekerja lebih muda akan lebih cenderung mengandalkan ekspektansi kinerja menentukan apakah akan menggunakan sistem atau tidak [2]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H4 : Gender dan Age memoderasi pengaruh Ekspektansi Kinerja (Performance Expectancy) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention).

2.4.5 Moderasi Gender, Age dan Experience Pada Pengaruh Ekspektansi Usaha (Effort Expectancy) terhadap Minat Pemanfaatan (Behavior Intention)

Venkatesh dan Morris dalam penelitian sebelumnya menyatakan bahwa gender wanita lebih menonjol dibandingkan pria dalam ekspektansi usaha. Hal tersebut juga dibuktikan oleh peneliti lain yang menunjukkan pengaruh ekspektansi usaha terhadap minat pemanfaatan lebih besar wanita dibanding pria[7]. Sedangkan 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 ekspektansi usaha (*Effort Expectancy*) ketika akan menentukan apakah menggunakan sistem atau tidak [2]. Sementara untuk pengalaman (*Experience*) akan cenderung pada pekerja-pekerja yang memiliki sedikit pengalaman dalam menggunakan sistem. Dengan demikian pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa *gender, age, dan experience* akan memoderasi hubungan pengaruh ekspektansi usaha (*Effort Expectancy*) dengan minat pemanfaatan (*Behavior Intention*).

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H5 : Gender, Age, dan Experience memoderasi pengaruh ekspektansi usaha (effort expectancy) dengan minat pemanfaatan (behavior intention)

2.4.6 Moderasi Gender, Age dan Experience 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[2]. Sehingga dalam hal ini gender wanita akan lebih kuat pengaruhnya dalam minat menggunakan sistem. Sementara untuk age pekerjapekerja lebih tua akan lebih mengandalkan pengaruh sosial (*Social Influence*) ketika akan menentukan akan menggunakan sistem atau tidak. Sedangkan untuk experience akan cenderung signifikan pada pengalam awal menggunakan sistem terutama pada sistem yang bersifat *mandatory*.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :
H6 : Gender, Age, dan Experience memoderasi pengaruh Pengaruh Sosial (social influence) dengan minat pemanfaatan (behavior intention)

2.4.7 Pengaruh Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (Facilitating Conditions) terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior)

Kondisi-kondisi yang memfasilitasi didefenisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem[2]. 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 [12]. Dari hasil penelitian sebelumnya memberikan bukti bahwa Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna(*Use Behavior*)[6], [9].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :
H7 : Kondisi yang Memfasilitasi (Facilitating Conditions) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna(Use Behavior).

2.4.8 Moderasi Age dan Experience 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[2]. Dari hasil penelitian sebelumnya

membuktikan bahwa pengalaman mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kondisi yang memfasilitasi yang mempengaruhi perilaku pengguna[9], [11]

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H8 : Age dan Experience memoderasi pengaruh kondisi-kondisi yang pemfasilitasi (facilitating conditions) terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior)

2.4.9 Pengaruh Minat Pemanfaatan (Behavior Intention) terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior)

Berdasarkan kekonsistenan dari semua teori yang membahas model tentang niat mengharapkan bahwa minat pemanfaatan akan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi[2].

Dari hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa minat pemanfaatan (behavior intention) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (use behavior) [6], [11].

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengusulkan hipotesis sebagai berikut :

H9 : Minat Pemanfaatan (Behavior Intention) akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Use Behavior) dalam menggunakan sistem KSP3 Soft.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL