

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

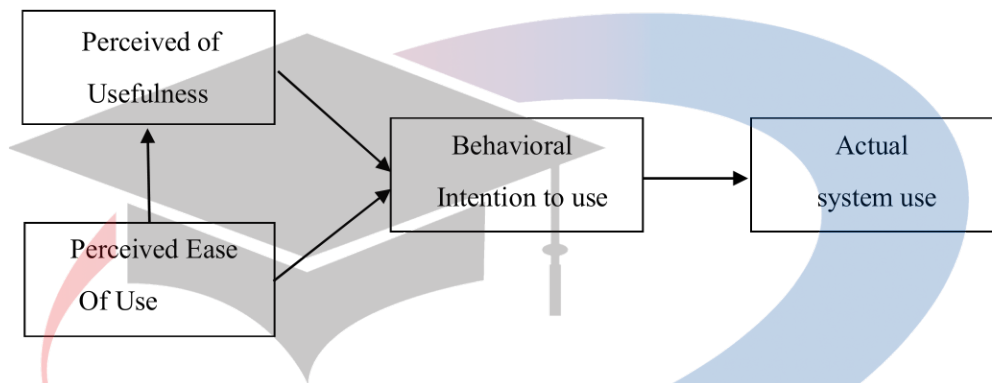
2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikembangkan oleh Davis (1989) dan kemudian dipakai serta dikembangkan kembali oleh beberapa peneliti seperti Adam *et al.* (1992) Szajna (1994), Igbaria *et al.* (1995) dan Venkatesh dan Davis (2000). Modifikasi model *TAM* dilakukan oleh Venkatesh (2002) dengan menambahkan variable *trust* dengan judul: *Trust enhanced Technology Acceptance Model*, yang meneliti tentang hubungan antar variabel *TAM* dan *trust*. Modifikasi *TAM* lain yaitu *Trust and Risk in Technology Acceptance Model (TRITAM)* yang menggunakan variabel kepercayaan dan resiko bersama variabel *TAM*. [3] Beberapa model penelitian telah dilakukan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi adalah seperti *TRA*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan *TAM* yang dikembangkan oleh Davis F.D (1989) merupakan salah satu model penelitian yang paling banyak digunakan dalam penelitian teknologi informasi, karena model penelitian ini lebih sederhana dan mudah diterapkan. Model penelitian *TAM* dikembangkan dari berbagai perspektif teori. Pada awalnya teori inovasi difusi yang merupakan teori yang paling mendominasi penerimaan dan berbagai model penerimaan teknologi. Difusi adalah proses suatu informasi yang dikomunikasikan melalui saluran tertentu secara berkesinambungan kepada anggota dalam sebuah sistem sosial. Sedangkan inovasi adalah ide, praktek, atau obyek yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau unit adopsi yang lain. *TAM* mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. *TAM* merupakan pengembangan *TRA* dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi berdasarkan pengaruh dua faktor, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). [2]

Menurut Davis (1989) *TAM* adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan menggunakan sebuah teknologi informasi. *TAM* menggunakan *TRA* dari Fishbein dan Ajzen (1967) yang digunakan untuk melihat

bagaimana tingkat adopsi responden dalam menerima teknologi informasi. Variabel-variabel dalam konstruk TAM oleh Davis (1989), yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), minat perilaku (*behavioral intention*), dan penggunaan senyatanya (*actual use*). [2] Hubungan antara konstruk-konstruk dalam TAM terdapat dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model*

Sumber : Davis FD, Bagozzi RP, dan Warshaw PR (1989), *User Acceptance of Computer Technology : a Comparison of Two Theoretical Models*. *Management Science*, 35 (8): h,985

A. Persepsi Kegunaan

Dalam Davis (1989) disebutkan bahwa “*the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance.*” Hal ini dimaksudkan bahwa pengguna percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi tersebut akan meningkatkan kinerjanya. Hal ini menggambarkan manfaat sistem dari penggunaannya yang berkaitan dengan berbagai aspek. Jadi dalam persepsi kegunaan ini membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan apakah jadi menggunakan sistem informasi atau tidak. Asumsinya jika pengguna mempercayai kalau sistem tersebut berguna maka tentu akan menggunakannya, tetapi sebaliknya jika tidak percaya kalau berguna maka jawabannya pasti tidak akan menggunakannya. [4]

Ada pun Indikator yang diukur adalah sebagai berikut:

1. *Work more Quickly* (Bekerja lebih Cepat)
2. *Job Performance* (Kinerja pekerjaan)
3. *Effectiveness* (Efektifitas)

B. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use Perceived*) Dalam Davis (1989) disebutkan bahwa “*ease*” artinya “*freedom from difficulty or great effort*”. Selanjutnya “*ease to use perceived*” didefinisikan “*the degree to which a person believes that using a particular system would be free of effort*”. Jika diaplikasikan untuk sistem informasi, maka maksudnya pengguna meyakini kalau sistem informasi tersebut mudah dalam penggunaannya sehingga tidak memerlukan usaha keras dan akan terbebas dari kesulitan. Hal ini mencakup kemudahan penggunaan sistem informasi sesuai dengan keinginan penggunanya. Hasil penelitian Davis (1989) menunjukkan jika persepsi kemudahan dapat menjelaskan alasan pengguna untuk menggunakan sistem dan dapat menjelaskan kalau sistem yang baru dapat diterima oleh pengguna. [4]

Ada pun indikator yang diukur adalah sebagai berikut :

1. *Cubersome* (Praktis)
2. *Ease of learning* (Kemudahan mempelajari)
3. *Understandable* (Dimengerti)

C. Minat Perilaku Untuk Menggunakan

Menurut Davis (1989), Minat perilaku adalah tingkat penggunaan sebuah teknologi pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut. [5] Dapat dikatakan bahwa minat berperilaku merupakan indikator bagi individu yang akan melakukan suatu berperilaku, oleh karena itu minat berperilaku akan menunjukkan penggunaan teknologi yang sesungguhnya (*actual system use*). [2] Ada pun indikator yang diukur adalah sebagai berikut :

1. Keinginan menambah *peripheral* pendukung
2. Motivasi untuk tetap menggunakan
3. Keinginan untuk memotivasi pengguna lain

D. Penggunaan Sistem Senyatanya

Menurut Davis (1989) disebutkan bahwa “*actual use*” diartikan sebagai “*a person’s performance of specific behaviour*”. Artinya kinerja seseorang dari perilaku tertentu. Hal ini dapat diketahui melalui kondisi secara nyata penggunaan sistem informasi tersebut, antara lain: intensitas penggunaan sistem informasi, frekuensi penggunaan menggunakan sistem informasi, maupun penggunaan sistem informasi yang sebenarnya secara terus-menerus.[2] Adapun indikator yang diukur adalah sebagai berikut :

1. Frekuensi penggunaan
2. Durasi penggunaan

2.1.2 Manajemen SDM

Manajemen sumber daya manusia adalah suatu proses menangani berbagai masalah pada ruang lingkup karyawan, pegawai, buruh, manajer dan tenaga kerja lainnya untuk dapat menunjang aktivitas organisasi atau perusahaan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan..Bagian atau unit yang biasanya mengurus sdm adalah departemen sumber daya manusia atau dalam bahasa inggris disebut *HRD* atau *human resource department*. Penerimaan karyawan atau rekrutmen adalah serangkaian aktivitas mencari dan memikat pelamar kerja dengan motivasi, kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperlukan guna menutup kekurangan yang diidentifikasi dalam perencanaan kepegawaian. Penerimaan karyawan adalah tindakan atau proses dari suatu usaha organisasi untuk mendapatkan tambahan pegawai untuk tujuan organisasi. Oleh karena itu, dalam perekrutan harus melibatkan sumber daya manusia yang mampu berfungsi sebagai input lembaga yang bersangkutan. Lebih lanjut dikatakan, penerimaan karyawan atau rekrutmen mencakup identifikasi dan evaluasi sumber-sumber, tahapan dalam proses keseluruhan kemudian dilanjutkan dengan mendaftar kemampuan penarikan, seleksi, penempatan dan orientasi. Sedangkan perekrutan adalah proses pencarian dan pemikatan para calon pegawai yang mampu bekerja di dalam organisasi. Dengan kata lain, perekrutan atau penarikan adalah usaha mencari dan menarik tenaga kerja agar mau melamar lowongan kerja yang ada pada suatu lembaga atau instansi. Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penerimaan karyawan merupakan usaha untuk mendapatkan orang yang tepat, dalam

jumlah yang tepat, dan ditempatkan pada pekerjaan yang tepat, melalui suatu proses penarikan seleksi dan penempatan. [6]

Menurut Sahala P. Sinurat, fungsi utama dari proses penerimaan karyawan adalah untuk memastikan bahwa mereka yang masuk dalam organisasi memiliki motivasi yang tinggi dan kapabilitas untuk memenuhi kebutuhan perusahaan saat ini dan di masa yang akan datang. Unsur motivasi tinggi dan kapabilitas tinggi ini harus ada dalam benak manajer HRD ketika merancang sistem dan prosedur rekrutmen. Berikut ini merupakan sistem dan prosedur yang banyak digunakan perusahaan-perusahaan di Indonesia maupun di luar negeri :

1. Penentuan sasaran rekrutmen dan seleksi
2. Penentuan kualifikasi
3. Penyusunan jadwal kegiatan
4. Penentuan alat-alat tes.[7]

2.1.3 Sistem Informasi Perekrutan

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. [8] Sistem Informasi merupakan penerapan teknologi berupa *software* dan *hardware* dalam mengolah data dan informasi untuk keperluan organisasi. Bodnar dan Hopwood (2005) menyatakan bahwa informasi pada dasarnya adalah sumber daya seperti halnya pabrik dan peralatan. Produktivitas sebagai sesuatu hal yang penting agar tetap kompetitif, dapat ditingkatkan melalui sistem informasi yang lebih baik. Dalam sistem informasi perekrutan karyawan ini dimungkinkan pihak HRD atau *human resource department* dapat melakukan tugasnya dengan efektif, efisien, aman dan cepat. Penggunaan sistem informasi ini untuk manajemen sumber daya manusia (SDM) yang akan direkrut oleh perusahaan serta manajemen sumber daya manusia adalah suatu prosedur yang berkelanjutan yang bertujuan untuk memasok suatu organisasi atau perusahaan dengan orang-orang yang tepat untuk ditempatkan pada posisi dan jabatan yang tepat pada saat organisasi memerlukannya. Secara garis besar Manajemen sumber daya manusia adalah suatu proses menangani berbagai masalah pada ruang lingkup karyawan pegawai, buruh,

manajer dan tenaga kerja lainnya untuk dapat menunjang aktifitas organisasi atau perusahaan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan.[9]

Sistem informasi perekrutan dapat melakukan fungsinya seperti:

1. Melakukan persiapan dan seleksi tenaga kerja / *Preparation and selection*

a. Persiapan

Dalam proses persiapan dilakukan perencanaan kebutuhan akan sumber daya manusia dengan menentukan berbagai pekerjaan yang mungkin timbul. Yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan perkiraan / *forecast* akan pekerjaan yang lowong, jumlahnya, waktu dan lain sebagainya. Ada dua faktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan persiapan, yaitu faktor internal seperti jumlah kebutuhan karyawan baru, struktur organisasi, departemen yang ada, dan lain-lain. Faktor eksternal seperti hukum ketenagakerjaan, kondisi pasar tenaga kerja, dan lain sebagainya.

b. Rekrutmen Tenaga kerja

Rekrutmen adalah suatu proses untuk mencari calon atau kandidat pegawai, karyawan, buruh, manajer, atau tenaga kerja baru untuk memenuhi kebutuhan sdm organisasi atau perusahaan. Dalam tahapan ini diperlukan analisis jabatan yang ada untuk membuat deskripsi pekerjaan / *job description* dan juga spesifikasi pekerjaan / *job specification*.

2. Pengembangan dan evaluasi karyawan / *Development and evaluation*

Tenaga kerja yang bekerja pada organisasi atau perusahaan harus menguasai pekerjaan yang menjadi tugas dan tanggungjawabnya. Untuk itu diperlukan suatu pembekalan agar tenaga kerja yang ada dapat lebih menguasai dan ahli di bidangnya masing-masing serta meningkatkan kinerja yang ada. Dengan begitu proses pengembangan dan evaluasi karyawan menjadi sangat penting mulai dari karyawan pada tingkat rendah maupun yang tinggi.[6]

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu

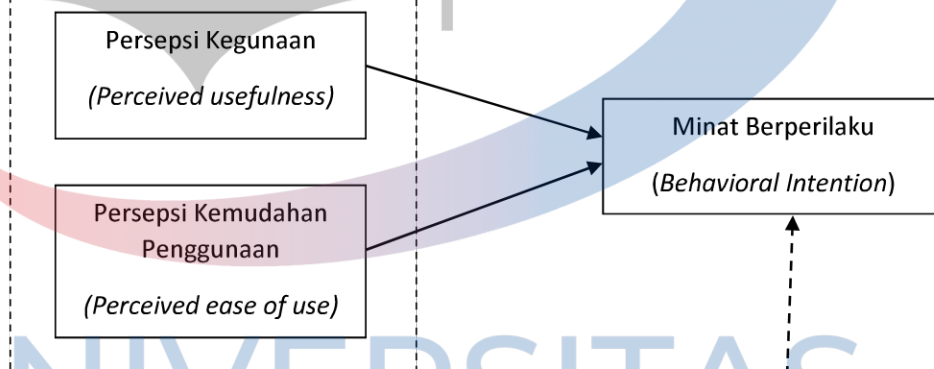
Peneliti	Topik Penelitian	Variabel	Hasil
Fitri Imandari, Endang Siti Astuti, M. Saifi (2013)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan terhadap Minat Berperilaku dalam Penggunaan <i>E- Learning</i> .	Variabel independen : 1. Kegunaan 2. Kemudahan penggunaan Variabel Dependen : 1. Minat perilaku	a . Hasil simultan (serempak) bahwa secara bersama-sama variabel kegunaan dan variabel kemudahan terdapat pengaruh nyata terhadap variabel minat perilaku. b. hasil parsial dapat diketahui bahwa variabel kegunaan dan kemudahan berpengaruh signifikan positif terhadap variabel minat perilaku.
Achmat Zainuri, Endang Siti Astuti, Rizki Yudhi Dewantara (2015)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis <i>Wireless</i> Terhadap Niat Pengguna Internet	Variabel independen : 1. Kemudahan Penggunaan 2. Kemanfaatan Variabel dependen : 1. Niat Perilaku	a. Hasil simultan : bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kemudahan dan kemanfaatan terhadap niat pengguna secara bersama-sama. b. hasil parsial : bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan positif terhadap niat pengguna dan variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna.
Erriyanto Hidayat (2011)	Persepsi Pengguna Akan Kemudahan Dan Manfaat Teleworking Dalam Mempengaruhi Minat Penggunaan Teleworking	Variabel independen: 1.Persepsi Kemudahan 2.Persepsi manfaat Variabel dependen : 1.Minat Penggunaan	a. Hasil simultan (serempak): bahwa terdapat pengaruh signifikan antara persepsi kemudahan dan manfaat terhadap Minat penggunaan b. hasil Parsial : terdapat pengaruh signifikan positif antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

(sambungan)

Nurul Bahiyah, Sri Kusumadewi (2013)	Pengaruh <i>Perceived usefulness</i> dan <i>perceived easy of use</i> terhadap perilaku pemanfaatan <i>Magnetik Resonance Imaging (MRI)</i> oleh Tenaga Medis	Variabel independen : 1. Kemudahan Penggunaan 2. Kegunaan Variabel dependen : 1. Minat perilaku	a. Hasil simultan (serempak) : bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel kegunaan dan variabel kemudahan penggunaan terhadap minat pemanfaatan b. hasil parsial : bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel kemudahan penggunaan terhadap minat pemanfaatan. Dan terdapat pengaruh signifikan positif antara variabel kegunaan terhadap variabel minat pemanfaatan.
Rahab (2010)	Pengaruh Persepsi Mengenai Kemudahan Menggunakan dan Persepsi Kegunaan pada Niat Untuk menggunakan Internet.	Variabel independen: 1. kegunaan 2. kemudahan Variabel dependen : 1. Minat penggunaan	a. hasil simultan (serempak) : bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel kegunaan dan variabel kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan b. hasil parsial : bahwa terdapat pengaruh signifikan negatif antara variabel kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan. Dan terdapat pengaruh signifikan positif antara variabel kegunaan terhadap variabel minat penggunaan.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual adalah model konseptual yang berkaitan dengan bagaimana peneliti menyusun teori dan menghubungkan secara logis beberapa faktor yang dianggap penting untuk masalah, dari kerangka konseptual peneliti menarik anak panah dari variabel bebas ke variabel terikat guna menunjukkan pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini peneliti akan mengukur pengaruh variabel persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat untuk menggunakan sistem rekrutmen pada setiap individu yang menggunakannya. Untuk menunjukkan hubungan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka model penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 kerangka konseptual

Keterangan:

Uji parsial

Uji simultan - - - - -

2.4 Pengembangan Hipotesis

2.4.1 Pengaruh persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*) terhadap minat perilaku untuk menggunakan teknologi (*Behavioral Intention To Use*)

Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan teknologi tertentu akan dapat meningkatkan kinerjanya. Minat

berperilaku adalah suatu keinginan (niat) seseorang untuk melakukan suatu berperilaku tertentu[3]. Atas dasar definisi tersebut, Pengguna akan mempunyai minat untuk perlu dan terus menggunakan sistem informasi jika secara langsung merasakan adanya manfaat/berguna yang akan diterimanya. Jika tidak bermanfaat/berguna maka pengguna cenderung tidak berminat untuk menggunakan sistem informasi yang ditawarkan tersebut. Hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Davis (1989), Fitri (2013), Achmat (2015) menunjukkan pengaruh kegunaan yang signifikan terhadap minat penggunaan. Dari uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₁ : persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*) berpengaruh signifikan positif terhadap minat perilaku untuk menggunakan teknologi (*Behavioral Intention To Use*).

2.4.2 Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap minat perilaku untuk menggunakan teknologi (*Behavioral Intention To Use*)

Persepsi atas kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*), mengacu pada “suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut tak perlu bersusah payah.[3] Hal ini mengikuti definisi dari “mudah” (“*ease*”): “*freedom from difficulty or great effort*” atau “tidak memiliki kesulitan atau upaya keras. Minat berperilaku adalah keinginan (niat) atau ketertarikan pengguna untuk selalu menggunakan teknologi. Atas dasar definisi tersebut, Pengguna akan mempunyai minat menggunakan sistem informasi jika mudah digunakan dan tidak merasakan kesulitan atau usaha keras yang dilakukannya. Jika suatu teknologi atau sistem informasi sulit digunakan maka pengguna tidak akan berminat menggunakan teknologi atau sistem informasi tersebut.[10] Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Davis (1989), Nursamsi (2014), Fitri (2013), Achmat (2015) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₂ : persepsi kemudahan penggunaan (*perceived of ease of use*) berpengaruh signifikan positif terhadap minat perilaku untuk menggunakan teknologi (*behavioral Intention to use*).

2.4.3 Pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat perilaku untuk menggunakan teknologi

Seseorang akan menggunakan atau tidak menggunakan suatu sistem informasi, ketika sistem itu mudah dan bermanfaat baginya, ada dua determinan yang penting dalam penggunaan sistem informasi. Pertama, orang yang cenderung menggunakan atau tidak menggunakan suatu aplikasi ini akan dapat membantu mereka untuk bekerja lebih baik. Variabel yang pertama disebut persepsi kegunaan. Kedua meskipun para pemakai potensial percaya bahwa suatu aplikasi memberi manfaat, akan tetapi pada waktu yang sama mereka percaya bahwa sistem terlalu sulit untuk digunakan. [11] Variabel kedua ini disebut dengan persepsi kemudahan. Hasil dari penelitian Achmat Zainuri (2015) menunjukkan bahwa Kegunaan dan Kemudahan secara bersama-sama mempengaruhi seseorang dalam penggunaan internet. Dari uraian diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H₃ : persepsi kegunaan (*perceive usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) secara bersama-sama berpengaruh signifikan positif terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*).

UNIVERSITAS
MIKROSKIL