

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada subbab ini berisi landasan teori dan akan dijelaskan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2.1.1 *Cloud Computing*

Cloud Computing yang dalam pengertian Bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi komputasi awan, beberapa tahun terakhir ini telah menjadi “*Hot Word*” dan dianggap sebagai paradigma terbaik di dunia teknologi informasi (TI) (Alam, 2020). Sedangkan menurut *The US National Institute of Standards and Technology* (NIST), *cloud computing* adalah sebuah model komputerisasi yang memudahkan pengguna dalam akses secara mudah, dari mana saja, dan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bisnis atau perorangan terhadap sekumpulan sumber daya komputasi yang dapat dikonfigurasi (misal: jaringan komunikasi, server, media penyimpanan, aplikasi dan layanan ICT) yang secara cepat dapat disediakan. *cloud computing* dapat menyediakan dengan cepat kebutuhan dan siap digunakan oleh pengguna dengan usaha manajemen yang tidak terlalu besar ataupun berinteraksi dengan penyedia layanan (Gangwar, et al., 2015).

Pada tahun 1963, J.C.R. Licklider, direktur pertama dari *Information Processing Techniques Office* (IPTO) di *Advanced Research Projects Agency* (ARPA)-nya Pentagon, yang juga bertanggung jawab untuk pengembangan *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET), di dalam sebuah memonya yang dikirimkan kepada rekan-rekannya para anggota dan afiliasi dari “*Intergalactic Computer Network*”, memprakarsai tiga perkembangan terpenting dalam teknologi informasi, yaitu: penciptaan departemen ilmu komputer pada beberapa universitas besar, *timesharing*, dan *networking* (Licklider, 1968). Ide dan konsep tersebut merupakan bentuk primitif dari internet saat ini, yang dinamakan sebagai ARPANET. Visi Licklider bahwa kelak semua orang di dunia

dapat saling berhubungan dan saling mengakses data atau informasi maupun suatu program, kapanpun dan dari manapun, ini merupakan awal lahirnya konsep dari *cloud computing*. Sehingga sebagai suatu konsep, *cloud computing* tidak dapat kita pisahkan dengan *internet*, dan *internet* pula yang menjadi pendorong utama dari perkembangan teknologi *cloud computing*.

2.1.2 Karakteristik *Cloud Computing*

Cloud computing adalah layanan teknologi informasi yang dimanfaatkan melalui jaringan *internet*, namun tidak semua layanan yang ada di Internet dapat dikategorikan sebagai layanan *cloud computing*. Untuk dapat memahami apa yang dimaksud dengan *cloud computing*, kita dapat mengenalinya dari karakteristik utamanya (Rashid & Chaturvedi, 2019) (Dillon, et al., 2010) (Wang, 2011), antara lain:

1. *On-demand Self Service*

Pengguna dapat mengelola maupun juga memesan layanan yang berasal dari *cloud computing* tanpa perlu melakukan interaksi secara langsung dengan manusia atau penyedia layanan. Pengadaan layanan maupun juga sumber daya yang berkaitan berlangsung secara otomatis dan sesuai kebutuhan pengguna.

2. *Broad Network Access*

Sebuah layanan *cloud computing* harus dapat diakses dari mana saja, kapan saja, dengan perangkat seperti *mobile phone*, *tablet*, laptop maupun *workstation*, asalkan dapat terhubung ke jaringan layanan.

3. *Resources Pooling*

Sumber daya komputasi (*storage*, *CPU*, *memory*, *network bandwidth*, dsb.) yang dikumpulkan oleh penyedia layanan (*service provider*) untuk memenuhi kebutuhan banyak pelanggan (*service consumers*) dengan model *multi-tenant*. Sumber daya komputasi ini bisa berupa sumber daya fisik ataupun *virtual* dan juga bisa dipakai secara dinamis oleh para pelanggan untuk mencukupi kebutuhannya.

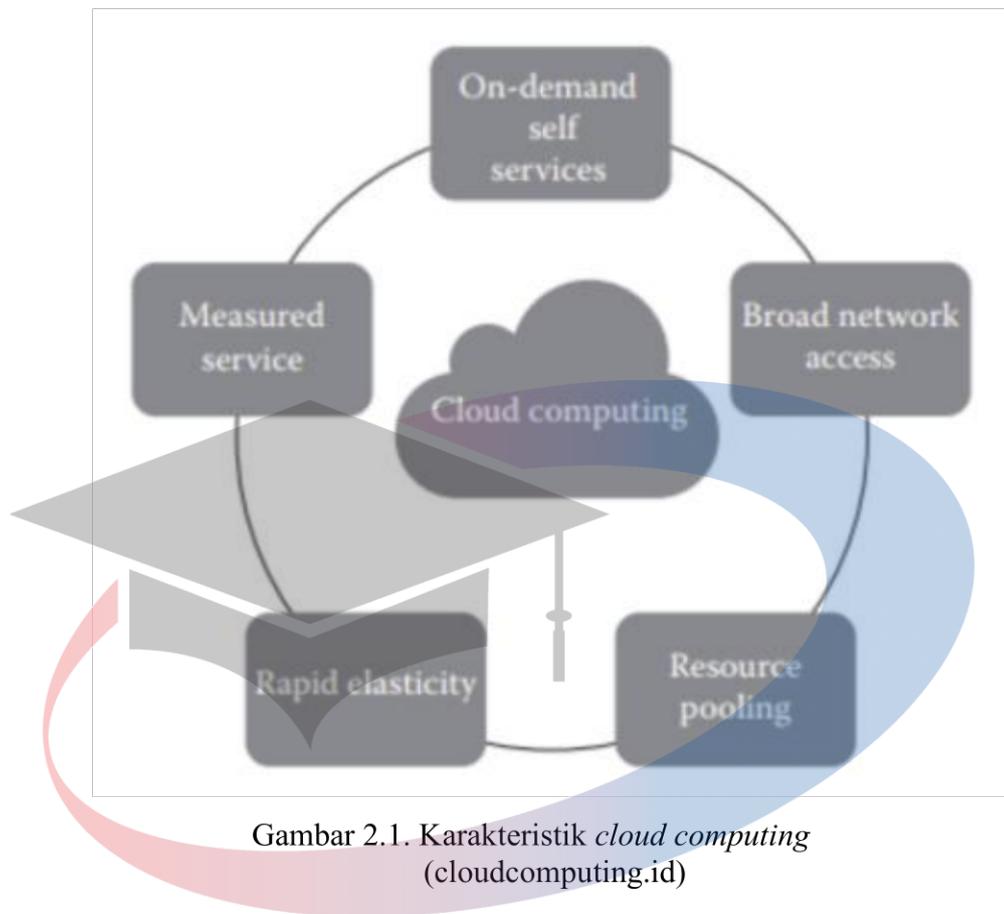
4. *Rapid Elasticity*

Sebuah layanan *cloud computing* harus dapat menaikkan atau menurunkan kapasitas sesuai kebutuhan pengguna (Jaradat, et al., 2020). Misalnya, sebuah perusahaan yang awalnya memiliki karyawan 100 dan menggunakan layanan *cloud* pada saat perusahaan tersebut berkembang dapat menyesuaikan layanan *cloud* yang dibutuhkan dalam menunjang operasional bisnisnya.

5. *Measured Services*

Sebuah layanan *cloud computing* harus disediakan secara terukur, karena nantinya akan digunakan dalam proses pembayaran. Layanan *cloud computing* dibayar sesuai penggunaan (Jaradat, et al., 2020), sehingga harus terukur dengan baik.

Dari beberapa karakteristik utama diatas, teknologi *cloud computing* mengoptimalkan penggunaan bersama atas sumber daya komputasi dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi untuk dapat disesuaikan dengan bisnis yang lebih terintegrasi dan memiliki tingkat kompatibilitas layanan yang tinggi terhadap jenis perangkat yang digunakan untuk mengakses layanannya, dan kapanpun layanan yang dibutuhkan dapat tersedia setiap saat (Neicu, et al., 2020). *Cloud computing* memiliki tingkat skalabilitas yang tinggi untuk dapat disesuaikan dengan kebutuhan bisnis yang dinamis, dan memberikan banyak pilihan skema pembayaran atas layanan yang dibutuhkan bagi suatu organisasi tanpa harus mengembangkan, mengelola, maupun memiliki sendiri sumber daya infrastruktur TI.



Gambar 2.1. Karakteristik *cloud computing* (cloudcomputing.id)

2.1.3 Jenis Layanan *Cloud Computing*

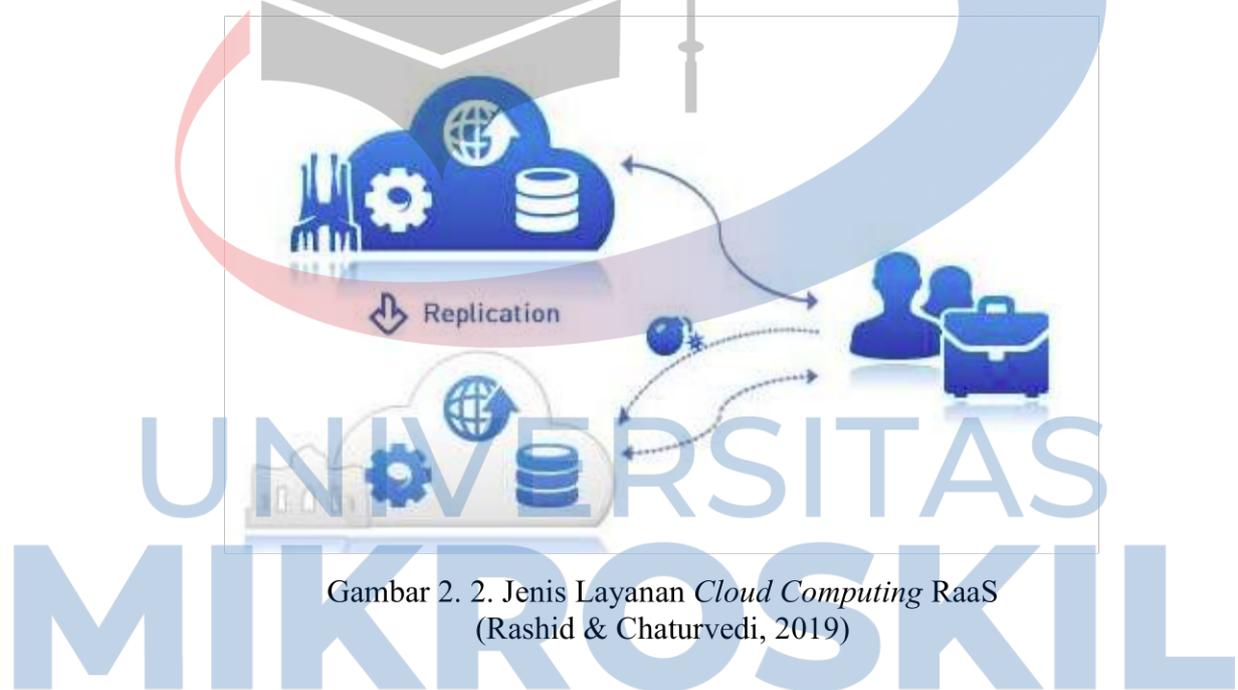
Teknologi *Cloud computing* telah banyak diterapkan di perusahaan atau pendukung bisnis, disajikan sebagai sebuah bentuk layanan. *National Institute Standard and Technology* (NIST) mengklasifikasikan layanan teknologi *cloud computing* (Alam, 2020) (Gangwar, et al., 2015) (Riana, 2020) sebagai berikut:

1. *Software as a Service* (SaaS) adalah layanan dari *cloud computing* dimana pelanggan dapat menggunakan *software* (perangkat lunak) yang telah disediakan oleh *cloud provider*. Pelanggan cukup tahu bahwa perangkat lunak bisa berjalan dan bisa digunakan dengan baik. Contoh dari layanan SaaS ini antara lain adalah:
 - a) Layanan produktivitas: *Office365, GoogleDocs, Adobe Creative Cloud, Google Drive*, dsb.
 - b) Layanan email: *Gmail, YahooMail, LiveMail*, dsb.

- c) Layanan social network: *Facebook, Twitter, Instagram, Tagged*, dsb.
- d) Layanan instant messaging: *WhatsApp, Facebook Messenger, Telegram, Line, Skype, GTalk*, dsb.
2. *Platform as a Service (PaaS)* adalah layanan dari *cloud computing*, dimana kita bisa menyewa “rumah” berikut lingkungannya, untuk menjalankan aplikasi yang telah dibuat. Pelanggan tidak perlu pusing untuk menyiapkan “rumah” dan memelihara “rumah” tersebut. Yang penting aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Pemeliharaan “rumah” ini (sistem operasi, *network, database engine, framework*, aplikasi, dll) menjadi tanggung jawab dari penyedia layanan (Budiyanto, 2012). Sebagai pengguna layanan, maka tidak perlu mengkhawatirkan tentang bagaimana layanan tersebut dapat berjalan 24 jam tanpa gangguan. Atau dengan kata lain tidak perlu memikirkan bagaimana pemeliharaan dan perawatannya supaya dapat terus berjalan normal dan tanpa gangguan. Contoh penyediaan layanan PaaS yaitu: *Amazon Web Services, Windows Azzure, Google Apps, Magento Commerce Cloud*.
3. *Infrastructure as a Service (IaaS)* adalah layanan *utility computing* dikemas oleh *provider* dalam bentuk teknologi virtualisasi, seperti menyewa infrastruktur TI (unit komputasi, *storage, memory, network*, dsb). Layanan IaaS ini adalah seperti menyewa komputer yang masih kosong sehingga bisa dikonfigurasi sesuai dengan kebutuhan dan dapat diinstal sistem operasi dan aplikasi apapun di atasnya (Budiyanto, 2012). Contoh penyedia layanan IaaS: *Amazon EC2, Rackspace Cloud, Windows Azure*, dsb.

Dari ketiga jenis layanan *cloud computing* tersebut dianggap tidak cukup dalam perkembangannya, beberapa referensi menyebutkan *Recovery as a Service (RaaS)* sebagai tambahan jenis layanan *cloud computing* saat ini (Rashid & Chaturvedi, 2019) (Justy Mirobi & Arockiam, 2019). RaaS merupakan salah satu jenis layanan *cloud* yang menyediakan jasa replikasi dan *hosting* dari *server* fisik atau virtual oleh *provider cloud computing*, tujuannya adalah untuk menangani kegagalan dari server akibat kesalahan manusia atau

akibat bencana alam atau bencana lainnya yang melanda data center. Pihak *provider* menggunakan *cloud* untuk mem-*backup* data dan aplikasi serta menyediakan failover system ke infrastruktur cadangan (*recovery*). RaaS mereplikasi infrastruktur utama dan semua prosesnya ke dalam infrastruktur cadangan, atau pemulihan. Jadi ketika infrastruktur utama mengalami kegagalan akibat bencana, layanan ini yang akan mengalihkan ke lingkungan cadangan (*recovery*) secara mulus, sehingga layanan bisnis dapat berjalan seperti biasa. RaaS juga disebut sebagai DRaaS (Rashid & Chaturvedi, 2019) (*Disaster Recovery as a Service*). Contoh penyedia layanan RaaS adalah *WindStream Bussiness, Geminare, dsb.*



Gambar 2. 2. Jenis Layanan *Cloud Computing* RaaS (Rashid & Chaturvedi, 2019)

2.1.4 Penerapan Model *Cloud Computing*

Model penerapan teknologi *cloud computing* secara umum saat ini terbagi dalam empat jenis (Alam, 2020) (Rashid & Chaturvedi, 2019) (Neicu, et al., 2020) (Riana, 2020), yaitu:

1. *Public Cloud*

Model *cloud computing* yang disediakan untuk umum. Pengguna bisa langsung mendaftar ataupun memakai layanan yang ada. Banyak layanan

public cloud yang gratis dan juga perlu membayar untuk bisa menikmati layanannya.

Contoh *public cloud* gratis: *GoogleMail, Facebook, Twitter, LiveMail*, dsb.

Contoh *public cloud* berbayar: *SalesForce, Office365, GoogleApps, Amazon EC2*, dsb.

2. *Private Cloud*

Model *cloud computing* yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan internal dari organisasi atau perusahaan. Biasanya departemen TI akan berperan sebagai *service provider* (penyedia layanan) dan department lain menjadi *service consumer*. Sebagai *service provider*, tentu saja Departemen TI harus bertanggung jawab agar layanan bisa berjalan dengan baik sesuai standar kualitas layanan yang telah ditentukan perusahaan., baik infrastruktur, *platform*, maupun aplikasi yang ada.

Contoh layanan *private cloud*: *Web application, Mail Server, Sistem Operasi, Web Server, Database, Virtual Machine*, dsb, untuk keperluan internal.

3. *Hybrid Cloud*

Model *cloud computing* yang merupakan gabungan dari *public cloud* dan *private cloud*. Dalam *hybrid cloud*, pengguna bisa memilih proses bisnis mana yang bisa dipindahkan ke *public cloud* dan proses bisnis mana yang harus tetap berjalan di *private cloud*. Berikut adalah gambar cloud model hybrid:

UNIVERSITAS
MIKROSKIL



Gambar 2. 3. *Cloud Computing Model Hybrid*
(Neicu, et al., 2020)

4. *Community Cloud*

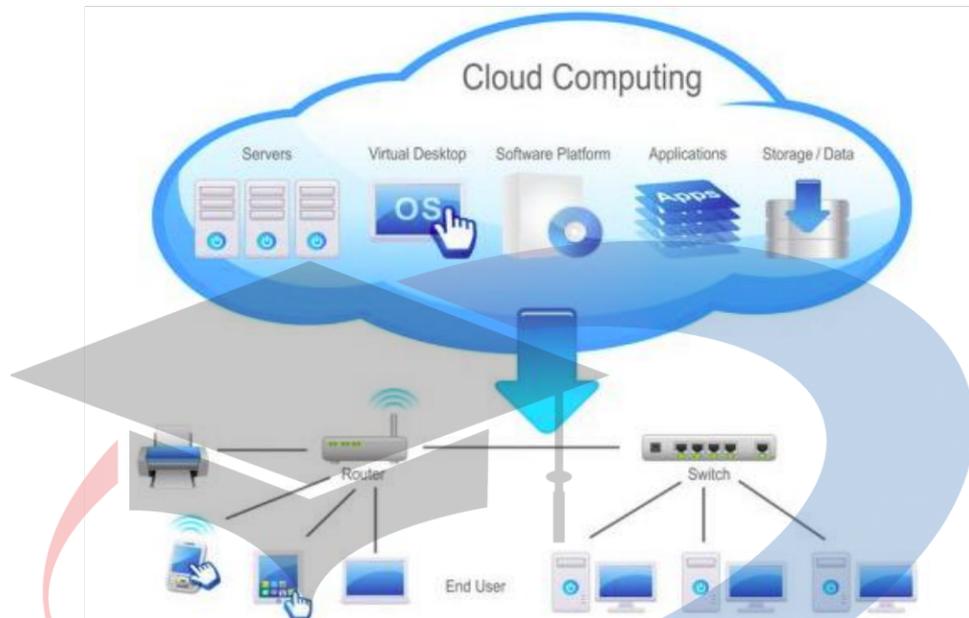
Model *cloud computing* yang digunakan untuk komunitas, institusi atau organisasi yang mempunyai perhatian yang sama atas sesuatu atau beberapa hal, misalnya standar keamanan, aturan, *compliance*, dsb. *community cloud* ini bisa dimiliki, dipelihara, dan dioperasikan oleh salah satu atau lebih organisasi dari komunitas tersebut, pihak ketiga ataupun kombinasi dari keduanya.

2.1.5 *Cara Kerja Cloud Computing*

Sistem *cloud computing* bekerja secara *online* dan terus-menerus tanpa berhenti melalui jaringan *internet*. Semua aktifitas akan berpusat di komputer *server* dan setiap jenis data akan langsung di simpan dan siap pakai kapanpun.

Cara kerja selanjutnya adalah memungkinkan user menjalankan suatu aplikasi dan setiap hal yang dijalankan pada aplikasi tersebut akan kembali tersimpan pada komputer *server*. *End user* dan komputer *server* yang disimpan oleh *switch* maupun *router* untuk meng-*extend* jaringan yang ada. Sehingga kita

bisa melihat atau menjalankan kembali aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun. Gambar 2.4 menunjukkan cara kerja cloud computing.



Gambar 2. 4. Cara Kerja *Cloud Computing*
(e2consulting.co.id)

2.1.6 Potensi Manfaat *Cloud Computing* Bagi Pelaku Bisnis

Teknologi *cloud computing* bagi bisnis merupakan salah satu perubahan besar yang merubah tentang bagaimana teknologi informasi dimanfaatkan dan dikelola oleh suatu perusahaan lain. Saat ini tidak sedikit perusahaan atau UKM mulai mengadopsi teknologi *cloud computing* karena telah dirasakan manfaatnya, berikut manfaat utama yang diperoleh perusahaan atau UKM (Giap, et al., 2020) (Assante, et al., 2016) antara lain:

1. Mengurangi Biaya.

Pengguna teknologi *cloud*, tidak perlu membangun infrastruktur, baik perangkat lunak, perangkat keras, *server*, jaringan maupun *bandwidth*, karena semua disediakan oleh perusahaan penyedia jasa *cloud computing*. Pengguna cukup membayar sewa sesuai kebutuhan operasionalnya. Dengan demikian maka pengguna akan menghemat biaya.

2. Meningkatkan Kapasitas Penyimpanan.

Pengguna *cloud computing* dapat menentukan sendiri besarnya kapasitas penyimpanan sesuai kebutuhan sehingga menghilangkan kebutuhan *upgrade* memori komputer.

3. Otomatisasi.

Dengan teknologi *cloud computing*, pengguna tidak perlu membentuk tim untuk menangani pembaruan sistem dan *backup*. Organisasi tidak perlu lagi menyewa orang untuk meng-*upgrade* satu *server* atau lebih. *Server* akan selalu di *update* oleh pihak *vendor* atau jasa penyedia *cloud* sesuai permintaan pengguna atau perusahaan.

4. Flexibilitas.

Cloud computing menawarkan fleksibilitas yang lebih banyak daripada metode komputasi konvensional, memiliki fleksibilitas lebih dari sistem komputasi jaringan lainnya dan menghemat waktu sekaligus uang untuk para pengguna yang sibuk dan yang tidak mempunyai sumberdaya yang tersedia.

5. Lebih Mobilitas.

Pengguna dapat mengakses informasi dimanapun mereka berada selama 24 jam penuh, berarti pekerjaan dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan smartphone, tablet, laptop, PC selama memiliki koneksi dan akses *internet*.

6. Memungkinkan TI lebih fokus.

Tidak lagi harus khawatir tentang *update server* yang secara reguler dilakukan dan masalah komputasi lain, perusahaan atau pengguna dapat bebas untuk berkonsentrasi pada inovasi produk perusahaan tanpa memikirkan bagaimana infrastruktur.

7. Berbagi Sumber Daya.

Teknologi *cloud computing* mempunyai kemampuan untuk berbagi sumber daya (memory, penyimpanan, bandwidth, dan lainnya) di dalam perusahaan. Sehingga memungkinkan semua karyawan untuk mengakses sumber daya melalui *cloud computing*. Dengan ini sekali lagi dapat menghemat waktu dan

uang dengan menempatkan sumber daya dalam satu lokasi yang mudah bagi para karyawan untuk mencari dan mengaksesnya.

8. Memiliki Sistem *Backup* dan Pemulihan Bencana.

Dengan *cloud computing*, beban untuk mengelola teknologi ditempatkan pada *provider* termasuk semua hal yang menyangkut perlindungan data, toleransi, kesalahan, *recovery* dan pemulihan bencana. Dengan model berbasis *cloud*, biaya pemulihan bencana diperkirakan kurang dari satu kali biaya, sebuah penghematan yang signifikan.

2.1.7 Usaha Kecil Menengah (UKM)

Defenisi UKM menurut Kementerian Negara Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Menegkop dan UKM), bahwa yang dimaksud dengan Usaha Kecil (UK), termasuk Mikro (UMI), adalah entitas usaha yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 200.000.000, tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha dan memiliki penjualan tahunan paling banyak Rp 1.000.000.000. Sedangkan Usaha Menengah (UM) merupakan entitas usaha milik warga negara Indonesia yang memiliki kekayaan bersih lebih besar dari Rp 200.000.000 hingga Rp 10.000.000.000, tidak termasuk tanah dan bangunan.

Defenisi UKM menurut Badan Pusat Statistik (BPS) memberikan defenisi UKM berdasarkan kuantitas tenaga kerja yaitu usaha kecil merupakan entitas usaha yang memiliki jumlah tenaga kerja 5 hingga 19 orang, sedangkan usaha menengah merupakan usaha yang memiliki tenaga kerja 20 hingga 99 orang. Data dari Menegkop dan UKM, menunjukkan pada tahun 2018 terdapat 64.194.057 UMKM yang ada di Indonesia dan mempekerjakan 116.978.631 tenaga kerja (Hardilawati, 2020). Perkembangan jumlah UMKM di Sumatera Utara (Sumut) cukup baik yaitu sekitar 2,8 juta unit usaha (Lintang, 2020).

Hasil pendataan yang dilakukan Menegkop dan UKM pada masa pandemi COVID-19 ini dapat dilihat dengan adanya gambaran kondisi terkini dari UKM yang bisa menjadi masukan bagi pemerintah. Dari pendataan tersebut

diperoleh lima kluster masalah (Indrawan, 2020), dan ditunjukkan pada gambar 2.5 antara lain:

1. Penjualan atau permintaan menurun.
2. Bahan baku sulit
3. Distribusi atau operasional terhambat
4. Permodalan
5. Produksi Terhambat



Gambar 2. 5. Lima Kluster Masalah UKM saat Pandemi (Indrawan, 2020)

Berdasarkan kelima kluster tersebut, masalah penjualan atau permintaan menurun paling dominan dialami UKM, dengan persentase lebih dari 60 persen. Pelaku bisnis UKM yang melaporkan meliputi Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, DIY, Sumatera Barat dan Bali.

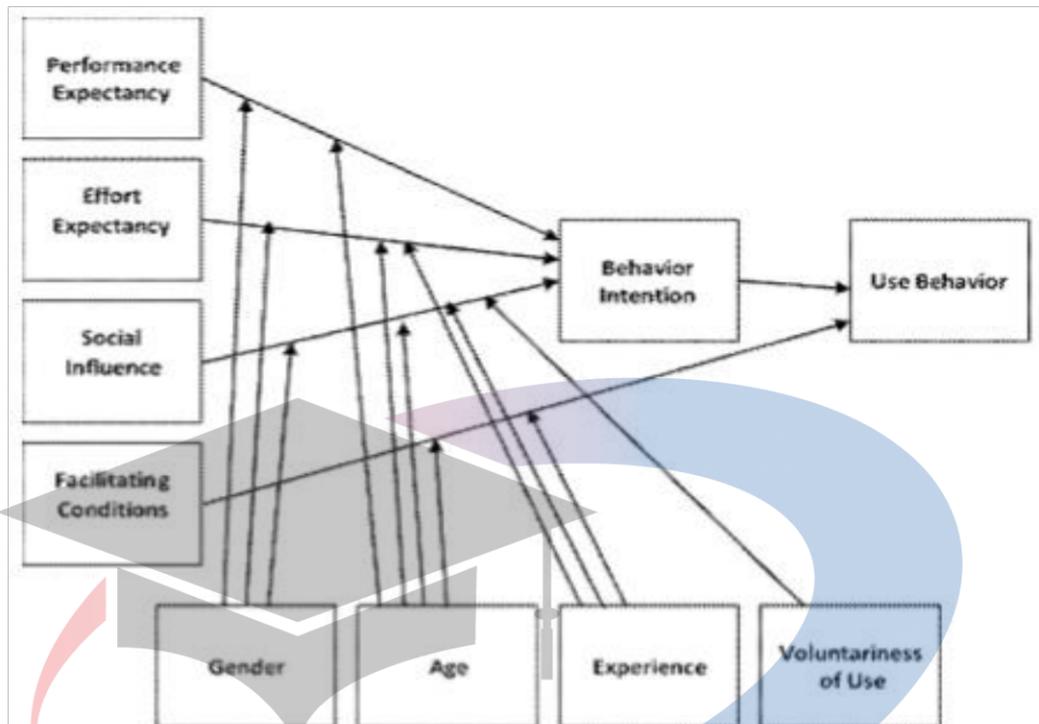
2.1.8 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Agar sebuah teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja, teknologi ini harus dapat diterima dan digunakan terlebih dahulu oleh penggunanya. Model penerimaan atau adopsi teknologi yang digunakan peneliti untuk menganalisa proses penerimaan teknologi *cloud computing* adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model UTAUT merupakan teori yang sangat populer dan telah banyak diadopsi dalam berbagai penelitian tentang

penerimaan pengguna (*user acceptance*) terhadap suatu teknologi informasi. Hasil studi empiris menunjukkan UTAUT menjadi model penerimaan teknologi yang lebih baik ketika dibandingkan dengan model yang ada (Šumak & Šorgo, 2016).

UTAUT merupakan gabungan delapan teori model penerimaan dan adopsi teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh, et. Al (2003) (Ye, et al., 2020) . Kedelapan teori model yang disatukan didalam UTAUT adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Kombinasi yang komprehensif dengan menggabungkan penerimaan dan pemanfaatan dengan cara menghilangkan pengulangan yang ada pada teori tersebut (Panjaitan & Budiarto, 2019). Model UTAUT memiliki empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior*, yakni *performancy expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*. Terdapat Empat moderator pada model UTAUT untuk menguji peran yang mempengaruhi pengguna dalam minat terhadap penerimaan dan adopsi (Jaradat, et al., 2020).

Framework dari model UTAUT dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 6. *Framework model UTAUT* (Jaradat, et al., 2020)

Penjelasan mengenai variabel-variabel yang ada dalam model UTAUT sebagai berikut:

2.1.8.1 *Performance Expectancy (PE)*

Ekspektasi Kinerja (*performance expectancy*) adalah variabel yang mengukur seorang individu percaya bahwa menggunakan sistem akan membantunya untuk mencapai keuntungan dalam pekerjaan atau kegiatan tertentu (Mahande & Jasruddin, 2018) atau mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem informasi akan membantu mereka membuktikan kinerja mereka (Ye, et al., 2020). Hasil penelitian (Khayer, et al., 2020) dalam adopsi *cloud computing* menyatakan *Performance Expectancy* salah satu pengaruh yang signifikan untuk dapat melakukan inovasi, karena hal tersebut memberi efek kinerja perusahaan. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun indikator-indikator tersebut adalah persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), *job fit*, motivasi

ekstrinsik (*extrinsic motivation*), keuntungan relatif (*relative advantage*), hasil harapan (*outcome expectations*) (Lee, et al., 2019).

2.1.8.2 Effort Expectancy (EE)

Ekspektasi Usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem atau teknologi oleh pengguna (Jaradat, et al., 2020) (Šumak & Šorgo, 2016). Tingkat usaha yang rendah menunjukkan bahwa suatu sistem/teknologi sangat mudah untuk digunakan, sedangkan untuk sistem atau teknologi yang sulit digunakan akan membutuhkan usaha yang tinggi. Dalam konteks *cloud computing* yaitu menguji pengaruh dari pengguna untuk pindah dari sistem tradisional TI ke lingkungan cloud computing sehingga akses ke perangkat yang ada dapat diukur seperti penghematan waktu dan dianggap mengurangi tingkat kesulitan (Jaradat, et al., 2020). Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun indikator-indikator tersebut adalah persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kompleksitas (*complexity*), kemudahan (*ease of use*).

2.1.8.3 Social Influence (SI)

Pengaruh Sosial (*social influence*) merupakan persepsi orang disekitarnya dirasakan mampu memberikan pengaruh terhadap penggunaan teknologi. Pengaruh dalam sosial mengacu kepada pemikiran, perasaan, sikap atau perilaku karena adanya komunikasi dengan orang atau kelompok lain (Khayer, et al., 2020). Efek hubungan sosial dapat mempertahankan atau meningkatkan penggunaan layanan teknologi tertentu atau mengalihkan pengguna ke teknologi baru yang dapat diterima secara sosial untuk mendapatkan tingkat interaksi dan integrasi sosial yang lebih tinggi (Baabdullah, et al., 2019). Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun indikator-indikator tersebut adalah *subjective norm*, *image* (Al-Saedi, et al., 2020).

2.1.8.4 Facilitating Conditions (FC)

Kondisi Fasilitas (*facilitating conditions*) didefinisikan sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknis tersedia untuk mendukung sistem (Jaradat, et al., 2020). *Facilitating Conditions* berfokus pada aksesibilitas infrastruktur secara teknis dan organisasi untuk adopsi dan penggunaan teknologi. Ini termasuk pelatihan, dukungan teknis, dan infrastruktur yang diperlukan (Raza, et al., 2020). Variabel ini memberikan pengaruh langsung kepada variabel *use behavior* dalam teknologi. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi (Sultana, 2020). Adapun indikator-indikator tersebut adalah *perceived behavioral control*, *compatibility* (Lee, et al., 2019).

2.1.8.5 Behavior Intention (BI)

Minat Pemanfaatan (*behavior intention*) merupakan ukuran tingkat kecenderungan pemanfaatan seseorang untuk mengadopsi teknologi. Teori ini didasarkan pada asumsi bahwa minat pemanfaatan individu mengarah ke perilaku aktual. Prediktor perilaku terbaik adalah minat atau niat (keyakinan bahwa perilaku akan mengarah pada hasil yang diinginkan) (Jaradat, et al., 2020). Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun indikator-indikator tersebut adalah sikap mereka terhadap perilaku spesifik (*attitude toward the specific behavior*), norma subjektif (*subjective norms*), kontrol perilaku yang dipersepsikan (*perceived behavioral control*).

2.1.8.6 Use Behavior (UB)

Minat Penggunaan (*use behavior*) adalah sejauh mana penggunaan teknologi yang sebenarnya oleh seseorang untuk melakukan berbagai tugas (Raza, et al., 2020). Minat penggunaan sangat bergantung pada kesan pengguna terhadap teknologi yang ditawarkan. Teknologi akan digunakan bila pengguna berminat

menggunakan dan memiliki keyakinan bahwa teknologi tersebut memberikan manfaat dalam membantu pekerjaannya, sehingga dapat digunakan dengan mudah serta adanya pengaruh sosial dari lingkungan sekitar.

2.1.8.7 Gender

Jenis Kelamin (*gender*) sebagai variabel demografis dapat memiliki pengaruh moderat dalam menentukan pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekpektasi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*) pada niat untuk mengadopsi teknologi baru (Jaradat, et al., 2020). Variabel *gender* mengarah pada fakta identifikasi individu sebagai seorang laki-laki atau perempuan.

2.1.8.8 Age

Jenis kelamin (*gender*) adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi perilaku individu mengenai masalah tertentu. Variabel usia (*age*) memoderasi ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekpektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*) terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*).

2.1.8.9 Experience

Pengalaman (*experience*) mengacu pada keterlibatan seseorang atau pelaksanaan tindakan tertentu selama periode waktu. Variabel pengalaman (*experience*) memoderasi ekpektasi usaha (*effort expectancy*) dan faktor sosial (*social influence*) terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*) dan kondisi fasilitasi (*facilitating conditions*) terhadap minat penggunaan (*use behavior*) tertentu.

2.1.8.10 Voluntariness of use

Kesukarelaan pengguna (*voluntariness of use*) mengacu pada sejauh mana seorang individu bebas untuk memutuskan untuk menggunakan teknologi. Variabel kesukarelaan pengguna (*voluntariness of use*) memoderasi pengaruh

sosial (*social influence*) terhadap minat pemanfaatan (*behavioral intention*) (Zhou, 2019).

2.1.8.11 Motivation

Motivasi (*motivation*) merupakan energi dalam diri seseorang yang digunakan untuk mencapai tujuan. Motivasi kerja didefinisikan sebagai kekuatan psikologis yang menentukan arah perilaku dalam suatu organisasi, tingkat usaha seseorang, dan tingkat kegigihan seseorang dalam menghadapi rintangan (Türkeş, et al., 2020). Manajerial pada perusahaan menggunakan teknologi pada UKM untuk mengatasi dampak pandemi dan mengamankan keberlangsungan bisnis (*business continuity*) (Papadopoulos, et al., 2020). Dalam penelitian (Ochara, et al., 2020) membahas sumber daya yang ada pada perusahaan atau UKM dikaitkan langsung dengan efisiensi biaya berdasarkan skala ekonomi yang memberikan motivasi untuk berinvestasi dalam *cloud computing* untuk manajemen keberlangsungan bisnis (*business continuity management*). Model UTAUT menautkan motivasi seorang individu di balik keputusannya untuk menerima atau menolak solusi teknologi (Suhandiah & Ayuningtyas, 2016).

2.2 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1:



Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Jaradat, et al., 2020)	<i>Exploring Cloud Computing Adoption in Higher Educational Environment : An Extension of the UTAUT Model with Trust</i>	<p>Kelebihan: Meneliti teknologi terkini yaitu cloud computing yang digunakan pada institusi pendidikan bertujuan dalam proses belajar mengajar.</p> <p>Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian menggunakan basic model UTAUT dan menambahkan variabel Trust untuk diukur dalam permodelan peneliti.</p> <p>Kekurangan: Tidak ada penjelasan indikator yang digunakan dalam penelitian ini.</p> <p>Hasil pengujian hipotesis masih relatif rendah yaitu sekitar 43% minat penggunaan dalam permodelan penelitian.</p> <p>Hasil: Faktor PE, EE, SI dan Trust memberi efek positif penting pada Minat Pemanfaatan (BI) untuk mengadopsi <i>cloud computing</i>.</p> <p>Faktor FC pada penggunaan aktual ditentukan positif dan sangat signifikan.</p>

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Türkeş, et al., 2020)	<i>Motivations for the use of IOT solutions by company managers in the digital age: A Romanian case</i>	<p>Kelebihan: Dampak positif dan signifikan dari variabel endogen <i>Intrinsic Motivation</i> (IM) pada niat perilaku untuk menggunakan solusi IoT oleh manajer perusahaan Rumania di tempat kerja telah ditunjukkan dengan jelas, bahkan jika motivasi ekstrinsik tetap hanya yang positif.</p> <p>Kekurangan: Model hipotesis yang dilakukan peneliti mencakup 54 indikator dalam menguji hasilnya, namun tidak disertakan berapa nilai model-fit nya.</p> <p>Hasil: Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dan sangat berguna bagi manajer di Rumania dan juga bagi mereka yang berada di negara lain, terlepas dari sektor aktivitas tempat mereka bekerja, pengalaman atau lokasi, menyoroti faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dan dampaknya.</p>

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Vanduhe, et al., 2020)	<i>Continuance Intentions to Use Gamification for Training in Higher Education: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM), Motivation, and Task Technology Fit (TTF)</i>	<p>Kelebihan: Metode gaming pada training memberikan hasil positif.</p> <p>Penelitian ini menggunakan model TAM & TTF untuk mengukur faktor motivasi pengguna dalam penerimaan teknologi tersebut.</p> <p>Kekurangan: Koleksi data sampel tidak menjelaskan referensi yang digunakan.</p> <p>Hasil: Hasilnya diperoleh 84% pengguna termotivasi untuk menyelesaikan semua kegiatan training. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta percaya relevansi platform <i>gamification</i> dengan pengembangan training mereka.</p>
(Fobang, et al., 2019)	<i>Exploring Factors Affecting the Adoption of HRIS in SMEs in a Developing Country: Evidence from Cameroon</i>	<p>Kelebihan: Hasil yang didapat, HRIS sebaiknya diterapkan pada perusahaan karena dapat mendukung kebutuhan perusahaan.</p> <p>Kekurangan: Sebaran kuesioner ke perusahaan swasta dan pemerintah, namun tidak dijelaskan maksud perbedaannya.</p> <p>Tidak ada saran yang dapat</p>

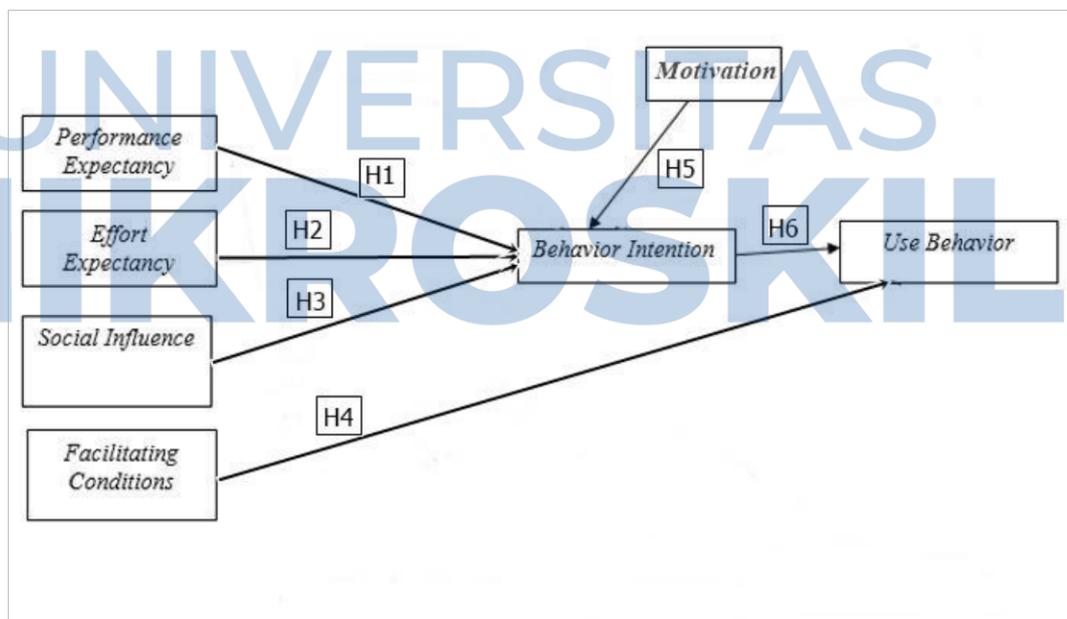
Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		<p>dilakukan pada penelitian selanjutnya.</p> <p>Hasil: PE dan SI dapat menjadi prediktor BI. FC tidak berpengaruh secara signifikan pada penggunaan HRIS.</p>
(Berlilana & Nurfaizah, 2017)	<i>Understanding of Public Behavioral Intent to Use e-Government Service: An Extended of Unified Theory of Acceptance Use of Technology and Information System Quality</i>	<p>Kelebihan: Secara empiris metode UTAUT telah divalidasi dan diverifikasi dapat digunakan untuk menilai perilaku dan persepsi publik tentang layanan <i>e-government</i>.</p> <p>Kekurangan: Tidak ada pertanyaan indikator yang digunakan untuk melihat variabel baru ISQ. Hasil dari penjelasan hipotesis masih minim.</p> <p>Hasil: Model yang diusulkan dalam studi ini memodifikasi dari UTAUT dan menambahkan ISQ ke model sehingga dapat diadopsi untuk tujuan menilai layanan <i>e-government</i>. Dari hasil penilaian peneliti, ISQ memiliki peran penting baik langsung maupun tidak langsung bagi kelangsungan sistem.</p>

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Hoque & Sorwar, 2017)	<i>Understanding factors influencing the adoption of mHealth by the elderly: An extension of the UTAUT model</i>	<p>Kelebihan: Objek penelitian ditujukan pada lansia diatas 60 tahun yang menggunakan sistem kesehatan.</p> <p>Kekurangan: Latar Belakang sangat panjang sehingga kurang fokus.</p> <p>Framework model penelitian tidak menunjukkan hipotesis berada dimana.</p> <p>Moderator yang digunakan dalam penelitian ini juga tidak dijelaskan.</p> <p>Hasil: PE, EE, SI, Technology Anxiety, dan Resistance to Change secara signifikan mempengaruhi Behavioral Intention (BI) untuk mengadopsi layanan <i>mHealth</i>.</p>
(Moryson & Moeser, 2016)	<i>Consumer Adoption of Cloud Computing Services in Germany: Investigation of Moderating Effects by Applying an UTAUT Model</i>	<p>Kelebihan: Tujuan penelitian untuk membuktikan apakah moderatir dapat memberikan pengaruh pada faktor lain.</p> <p>Metode data yang diperoleh melalui kuesioner dan wawancara.</p> <p>Kekurangan: Indikator dari pertanyaan tidak ditampilkan. Fit Model tidak ditampilkan</p>

Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		<p>Hasil: SI, PE, EE, dan Perceived Security Risks, menunjukkan dampak yang signifikan terhadap <i>Attitude Towards Use cloud Services</i>. Untuk variabel moderator, yang paling signifikan memoderasi <i>Attitude</i> dan <i>Behavioral Intention to use cloud services</i>, adalah <i>Gender</i> dan <i>IT Experience</i></p>

2.3 Kerangka Konsep

Penelitian ini menggunakan UTAUT sebagai sebuah model kerangka pemikiran teoritis dalam mengukur penerimaan dan penggunaan *cloud computing* pada UKM. Modifikasi dari model UTAUT ini menggambarkan hubungan antar variabel, dapat dilihat pada Gambar 2.7 berikut:



Gambar 2. 7. Kerangka Konsep Model UTAUT

Kerangka konsep pemecahan masalah dalam penelitian ini disusun berdasarkan hubungan antar variabel dengan penjelasan hubungan sebagai berikut:

- a. Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* merupakan gambaran tingkat kepercayaan bahwa penggunaan teknologi akan memberikan manfaat atau keuntungan sehingga akan berpengaruh terhadap keinginan untuk terus menggunakan teknologi tersebut.
- b. Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* merupakan gambaran tingkat kemudahan penggunaan suatu teknologi akan memberikan pengaruh terhadap keinginan untuk terus menggunakan teknologi tersebut.
- c. Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* merupakan gambaran persepsi penggunaan terkait pendapat orang yang penting baginya dalam meyakinkan bahwa ia harus menggunakan teknologi akan berpengaruh dalam keinginan untuk menggunakan teknologi tersebut.
- d. Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* merupakan gambaran pengguna mengenai ketersediaan sumber daya untuk menggunakan suatu teknologi memiliki pengaruh terhadap minat dalam penggunaan teknologi tersebut.
- e. Pengaruh *Motivation* terhadap *Behavioral Intention* merupakan gambaran pengguna mengenai daya tarik atau dorongan dalam diri bahwa penggunaan teknologi akan memberikan tujuan terhadap minat dalam penggunaan teknologi tersebut.
- f. Pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* merupakan gambaran pengguna terkait faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan suatu teknologi.

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear berganda. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui atau memperoleh gambaran mengenai pengaruh variabel bebas (*independen*) pada variabel terikat (*dependen*) (Hartawan, 2019). Analisis ini dilakukan dengan

menggunakan bantuan program SmartPLS versi 3. Model regresi linear berganda ditunjukkan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y_0 = \alpha + \beta_i X_{i1} + \beta_1 X_{i2} + \dots + \beta_k X_{ik} + \varepsilon \dots\dots\dots(2.1)$$

Keterangan:

Y_0 = nilai variabel dependen dalam observasi ke $- i, i = 1, 2, \dots, n$

$\beta_0, \beta_1, \dots, \beta_k$ = parameter regresi

X_{ij} = variabel independen ke $- j, j = 1, 2, \dots, k$ dalam observasi ke $- i$

ε = standar error

2.4.1 *Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan pendekatan Partial Least Square. PLS adalah model persamaan dari Structural Equation Modeling (SEM) yang berbasis komponen atau varian. (Usemahu, 2016). PLS menggunakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis kovarian menjadi berbasis varian.

SEM yang berbasis kovarian umumnya menguji kausalitas/teori sedangkan PLS lebih bersifat predictive model. PLS merupakan metode analisis yang powerfull (Tri Hermawan & Hasibuan, 2016), karena tidak didasarkan pada banyak asumsi terdistribusi normal, sampel tidak harus besar. Ada beberapa alasan mempengaruhi untuk memutuskan menggunakan PLS-SEM pada penelitian-penelitian sebelumnya (Hair, et al., 2014) sebagai berikut:

1. Non-normal data (22 studies, 68.8%) PLS-SEM tidak mensyaratkan data yang diolah harus terdistribusi normal.
2. Jumlah sample yang kecil (17 studies, 53.1%) PLS-SEM dapat berjalan dengan jumlah sample yang kecil minimal 30 – 50 sample, sesuai dengan karakteristik utamanya, semakin besar sample akan lebih menguatkan pengukuran.
3. Formative measures (10 studies, 31.3%) PLS-SEM dapat mengakomodir model pengukuran formatif dan reflective.
4. Focus on Prediction (10 studies, 31.3%) PLS-SEM di desain sebagai alat analisa dengan pendekatan berorientasi prediksi dari SEM, meskipun bisa

digunakan untuk melakukan confirmatory dari sebuah teori. Namun PLS-SEM tidak membutuhkan dukungan teori yang harus kuat, teori yang relatif barupun bisa digunakan pada PLS-SEM (Sarstedt, et al., 2017).

Dengan pertimbangan diatas, PLS-SEM digunakan untuk melakukan analisa dengan bantuan software SmartPLS.

2.4.2 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Hipotesis harus diuji dengan *outer model* terlebih dahulu dan dikonfirmasi sebelum masuk dalam pengujian *inner model* (Al-Saedi, et al., 2020). mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel latennya. Model ini menspesifikasi hubungan antar variabel laten dengan indikatornya atau dapat dikatakan bahwa outer model mendefinisikan hubungan setiap indikator dengan variabel latennya. Rumus persamaan dasar model pengukuran sebagai berikut:

$$x = \lambda_x \xi + \delta \dots\dots\dots(2.2)$$

$$y = \lambda_y \eta + \varepsilon \dots\dots\dots(2.3)$$

Uji validitas pada model pengukuran ini melalui dua tahapan yaitu validitas konvergen (*convergent validity*) dan validitas diskriminan (*discriminant validity*). Validitas konvergen mengukur besarnya korelasi antara indikator dengan variabel. Dalam evaluasi validitas konvergen melihat nilai *loading factor* harus diatas 0,7 agar dapat dikatakan ideal dan nilai AVE minimal 0,5 untuk menunjukkan validitas yang baik. Sedangkan validitas diskriminan dilakukan pada level indikator dan variabel yang dapat dievaluasi melalui *cross loading* yaitu nilai korelasi variabel dengan indikator memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai korelasi variabel lain.

2.4.3 Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural dievaluasi untuk mengenali makna hubungan konstruksi atau variabel dan untuk mengevaluasi nilai R^2 . Rasio konstruksi atau variabel dapat disimpulkan dari koefisien lintasan (koefisien lintasan), yang

menggambarkan kekuatan hubungan antara struktur. Tanda-tanda atau arah di sepanjang jalan (koefisien jalan) harus sesuai dengan teori yang diusulkan. Nilai R^2 untuk menjelaskan pengaruh variabel eksogen terhadap endogen. Kriteria batasan nilai R^2 terdiri dari tiga tingkatan, yaitu 0.67 (Substansial), 0.33 (Sedang/Moderat), dan 0.19 (Lemah).

2.5 Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, variabel-variabel pada penelitian ini kemudian dirangkum sebagai hipotesis penelitian sebagai berikut:

2.5.1 Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavior Intention* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Ekspektasi kinerja mendefinisikan sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sebuah sistem atau teknologi baru akan membantu pengguna untuk mencapai kinerja pekerjaan yang lebih baik. Kecepatan dan fleksibilitas untuk melakukan akses sistem berpengaruh terhadap minat pemanfaatan untuk menggunakan teknologi. Pengaruh positif dan signifikan ditunjukkan pada penelitian (Jaradat, et al., 2020) dari variabel ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) penggunaan *cloud computing*, sehingga hasilnya menunjukkan potensi pengguna dalam mempercayai *cloud computing* sepenuhnya dan pengaruh adanya keinginan menggunakan teknologi tersebut. Peneliti (Ye, et al., 2020), hasil analisisnya menyatakan hipotesis ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) dalam penggunaan teknologi *Mobile as a Services* (MaaS) adalah benar dan signifikan. Sehingga berdasarkan uraian diatas, maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_1 : Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) *Cloud Computing* pada UKM.

2.5.2 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavior Intention* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Ekspektasi Usaha mendefinisikan tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan suatu teknologi baru. Persepsi seseorang terhadap kemudahan menggunakan sebuah sistem seringkali dianggap sebagai sesuatu yang cenderung berpengaruh terhadap keinginan individu menggunakan teknologi. Kemudahan-kemudahan dari suatu teknologi bisa dilihat dari beberapa aspek, seperti: cara akses ke dalam sistem yang mudah, bentuk antar muka yang jelas dan sederhana, proses yang sederhana, maupun kemudahan pekerja memperoleh informasi terkait dengan fungsi suatu teknologi. Ekspektasi usaha adalah yang paling signifikan penentu minat untuk menggunakan teknologi di sektor perbankan (Abdou & Jasimuddin, 2020). Pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) menunjukkan hasil positif yang signifikan dalam penggunaan *Mobile as a Service* (MaaS). Dari perspektif tersebut ketika konsep penerimaan MaaS diperkenalkan, lebih banyak yang tertarik untuk menggunakannya daripada ingin memahami lebih, mempertanyakan, dan mempelajari kegunaannya lebih lanjut (Ye, et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_2 : Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) *Cloud Computing* pada UKM.

2.5.3 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavior Intention* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa orang lain yang dianggap penting dan percaya bahwa dia harus menggunakan teknologi yang baru. Peran orang lain dalam sebuah sistem sosial memberikan dampak pada perilaku individu. Penelitian (Özsungur, 2019) yang menunjukkan pengaruh sosial secara signifikan mempengaruhi minat manfaat pengusaha perempuan untuk menggunakan teknologi. Di Libanon, hasil penelitian (Tarhini, et al., 2016) mengenai pengaruh sosial (*social influence*) terhadap minat

pemanfaatan (*behavior intention*) menunjukkan penerimaan teknologi terkesan dengan pengaruh beberapa kelompok yang menggunakan sehingga membuat signifikan dalam minat pemanfaatan dari individunya. Oleh karena itu penelitian ini mengusulkan hipotesis sebagai berikut:

H_3 : Pengaruh Sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) *Cloud Computing* pada UKM.

2.5.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Kondisi fasilitas didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur dan fasilitas ada untuk mendukung keinginan individu mengadopsi teknologi. Penelitian (Abdou & Jasimuddin, 2020) mengkonfirmasi hipotesis terkait efek dari kondisi memfasilitasi pada minat menggunakan (*use behavior*) terhadap teknologi digital dalam belajar menunjukkan hasil positif. Faktor kondisi fasilitas menguji tingkatan apakah seseorang percaya bahwa organisasi dimudahkan oleh fasilitas penggunaan sistem. Pernyataan penelitian (Jaradat, et al., 2020), menunjukkan penggunaan sistem akan terus berlangsung jika seseorang menyadari kondisi fasilitas dari organisasi dan infrastruktur memang ada. Faktor kondisi fasilitas memberi pengaruh positif terhadap minat pemanfaatan sistem. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_4 : Kondisi Fasilitas (*facilitating conditions*) berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) *Cloud Computing* pada UKM.

2.5.5 Pengaruh *Motivation* terhadap *Behavior Intention* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Dalam penelitian (Ochara, et al., 2020) membahas sumber daya yang ada pada perusahaan atau UKM dikaitkan langsung dengan efisiensi biaya berdasarkan skala ekonomi yang memberikan motivasi untuk berinvestasi dalam *cloud computing* untuk manajemen keberlangsungan bisnis (*business continuity*)

management). Model UTAUT menautkan motivasi seorang individu di balik keputusannya untuk menerima atau menolak solusi teknologi (Suhandiah & Ayuningtyas, 2016). Penelitian (Suhandiah & Ayuningtyas, 2016), menyatakan faktor motivasi memberikan pengaruh positif terhadap minat pemanfaatan aplikasi dan dinyatakan memiliki keterkaitan yang signifikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_5 : Motivasi (*motivation*) berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan (*behavior intention*) *Cloud Computing* pada UKM

2.5.6 Pengaruh *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan *Cloud Computing*

Variabel minat secara konsisten berpengaruh positif secara signifikan di dalam setiap model pemanfaatan pada teori yang lain. Beberapa peneliti menyatakan bahwa minat pemanfaatan adalah penentu yang paling penting dari perilaku yang sebenarnya. Minat pemanfaatan (*behavior intention*) merupakan pengakuan atas pelayanan *Mobility as a Service* (MaaS) oleh pengguna tanpa mempertimbangkan kondisi penggunaan dan implementasinya. Minat penggunaan (*use behavior*) disebabkan oleh gabungan kesediaan dan kenyamanan pengguna dalam teknologi (Ye, et al., 2020). Penelitian (Fauzi, et al., 2018) memberikan hasil, semakin banyak pengguna yang bersedia menggunakan layanan transportasi online, akan berdampak pada penggunaan layanan dimasa mendatang. Hasil hipotesisnya juga menunjukkan minat pemanfaatan (*behavior intention*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan (*use behavior*). Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_6 : Minat Pemanfaatan (*Behavior Intention*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan (*use behavior*) *Cloud Computing* pada UKM