

ABSTRAK

Pengguna internet di Indonesia berada di peringkat ke-6 terbanyak di dunia dan 21% penggunaan internet berasal dari *smartphone*. Kota-kota di Indonesia mengalami banyak perubahan yang positif dan Indonesia sedang menerapkan kota pintar atau *smart city* yang diyakini dapat menjadi solusi pada permasalahan manajemen perkotaan. Bandung adalah salah satu kota yang sedang bertransformasi menjadi *smart city*, diharapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya aplikasi direktori kota yang dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, dapat membantu mewujudkan Bandung menjadi *smart city*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* terhadap *behavioral intention* dan *use behavior* pada penggunaan aplikasi Hi Bandung berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 Model (UTAUT 2)*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis Data *Partial Least Square (PLS)*. Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 385 responden sedangkan data sekunder berasal dari jurnal, buku dan situs web. Penelitian ini menggunakan menggunakan bantuan *software Warp PLS 5.0*.

Hasil dari pengolahan data didapatkan bahwa variabel *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* yang di moderasi oleh *Gender*, *Hedonic Motivation* berpengaruh terhadap *behavioral intention*, *Price Value* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, *Price Value* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, *Habit* berpengaruh terhadap *Use Behavior* dan *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap *Use Behavior* pada penggunaan aplikasi Hi Bandung sebagai penunjang *Smart City* kota Bandung.

Kata kunci: *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, *habit*, *behavioral intention*, *use behavior*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*