

1. Berdasarkan model *Modified Unified Theory of and Use of Technology 2* (UTAUT 2), faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan *e-money* pada KTM?
2. Berdasarkan model *Modified Unified Theory of and Use of Technology 2* (UTAUT 2), faktor apa yang paling berpengaruh dan berapa nilai masing-masing faktor?
3. Apakah *gender* (jenis kelamin) ikut memberi pengaruh terhadap kecenderungan penggunaan dan penerimaan mahasiswa terhadap teknologi *e-money* pada Kartu Tanda Mahasiswa Universitas Telkom?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan *e-money* pada Kartu Tanda Mahasiswa.
2. Mengetahui faktor apa yang paling mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *e-money* pada Kartu Tanda Mahasiswa dan nilai masing-masing faktor.
3. Mengetahui apakah *gender* (jenis kelamin) ikut memberi pengaruh terhadap kecenderungan penggunaan dan penerimaan mahasiswa terhadap teknologi *e-money* pada Kartu Tanda Mahasiswa Universitas Telkom?

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian maka dalam penelitian ini juga diharapkan menghasilkan output berupa manfaat baik manfaat praktis maupun teoritis bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang penerapan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) untuk mengetahui penerimaan dan penggunaan terhadap teknologi *e-money*, dengan melihat pengaruh dari variabel *Performance Expectancy* (PE), konstruk *Effort Expectancy* (EE), konstruk *Social Influence* (SI), konstruk *Facilitating Conditions* (FC), konstruk *Hedonic Motivation* (HM), konstruk *Price Value* (PV) dan konstruk *Habit* (HB).

2. Secara praktis, penelitian ini dapat menghasilkan informasi dan solusi untuk meningkatkan penerimaan pengguna terhadap teknologi *e-money* pada Kartu Tanda Mahasiswa Universitas Telkom Bandung.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Terdapat beberapa batasan yang ada pada penelitian ini. Bermaksud agar dapat memberikan hasil yang berfokus terhadap permasalahan penelitian. Penelitian ini meneliti tentang Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi *E-Money* Pada Kartu Tanda Mahasiswa Universitas Telkom Bandung menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Penelitian ini dikhususkan untuk mahasiswa Universitas Telkom angkatan 2016 karena *e-money* yang peneliti teliti yang tak lain merupakan produk dari Bank Mandiri yang terdapat pada Kartu Tanda Mahasiswa Universitas Telkom baru ada pada angkatan tersebut.

Penelitian ini menggunakan 3 variabel, yakni diantaranya: variabel independen, variabel dependen dan variabel moderator. Variabel independen atau dapat disebut variabel laten eksogen pada penelitian ini meliputi *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, Habit*. Variabel dependen dalam penelitian ini yakni *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. *Behavioral Intention* sendiri juga dapat disebut sebagai variabel laten mediator, sedangkan *Use Behavior* merupakan variabel laten endogen terikat. Selanjutnya terdapat 1 variabel moderator yaitu *gender* (jenis kelamin).

Penelitian ini menggunakan metode analisis PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Model*) untuk menguji hubungan masing-masing variabel, dengan menggunakan alat bantu piranti lunak SmartPLS versi 2. Penelitian ini dilakukan sejak September 2017 sampai dengan Januari 2018. Berdasarkan waktu yang digunakan oleh peneliti, penelitian ini merupakan penelitian *cross sectional time*, karena hanya dilakukan dalam satu waktu.

1.8 Sistematika Penelitian Tugas Akhir

Untuk memberikan penjelasan ringkas beserta gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, maka disusunlah sistematika penelitian yang berisi

informasi tentang hal-hal yang dibahas di dalam setiap bab. Adapun sistematika Penelitian penelitian yang dapat dijabarkan seperti dibawah ini:

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang digunakan Peneliti, yakni teori-teori yang terkait dengan penelitian, kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian. Pada bab ini akan membahas teori-teori yang relevan mengenai penerimaan dan penggunaan teknologi khususnya teknologi *e-money*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan oleh Peneliti. Dimulai dari karakteristik penelitian, alat pengumpulan data, tahapan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan tentang hasil penelitian data secara keseluruhan dan analisis data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Terdapat 3 pembahasan pada bab ini yakni: karakteristik responden (sampel), hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan hasil penelitian beserta saran. Pada kesimpulan, akan disajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian yang telah dilakukan. Setelah itu, pada akhirnya peneliti akan memberikan saran sebagai masukan bagi objek yang diteliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN

2.1 Teori-Teori Terkait Penelitian

2.1.1 Manajemen Keuangan

Ada beberapa definisi mengenai manajemen keuangan, salah satunya yakni “Manajemen keuangan merupakan seni (*art*) dan ilmu (*science*), untuk mengatur uang meliputi proses, intuisi/lembaga, pasar dan instrumen yang terlibat dengan masalah transfer uang diantara individu, bisnis dan pemerintah.” (Brigham; Kasmir, 2010:7). Sedangkan menurut Agus Sartono (2001:6) manajemen keuangan adalah “Manajemen dana baik yang berkaitan dengan pengalokasian dana dalam berbagai bentuk investasi secara efektif maupun usaha pengumpulan dana untuk pembiayaan investasi atau pembelanjaan secara efisien”. Dapat disimpulkan bahwa manajemen keuangan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan dalam pengelolaan dana yang dapat berupa uang maupun aset sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu.

2.1.2 Sistem Informasi Manajemen

Menurut Davis (1984:6; dalam Gaol, 2008:15) sistem informasi manajemen merupakan kesatuan dari sistem mesin pengguna yang terhubung dalam memberikan informasi untuk mendukung operasi, manajemen serta pengambilan keputusan pada suatu organisasi. Dalam hal ini sistem yang digunakan yaitu perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model analisa, perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan serta sebuah basis data. Sedangkan O'Brien (1999:9 dalam Gaol, 2008:17) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan perpaduan perangkat lunak dan perangkat keras, manusia, jaringan komunikasi dan sumber data-sumber data lainnya yang digunakan untuk mengumpulkan, mengubah serta menyebarkan informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen merupakan sebuah sistem informasi yang digunakan sebagai pengolahan transaksi dan pemberi dukungan informasi sebagai alat pengambilan keputusan (Gaol, 2008:14).

2.1.3 Sistem Pembayaran

Banyak pengertian dari sistem pembayaran seperti yang ada dalam UU No. 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia pasal 1 angka 6 yang berbunyi:

Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

Sementara itu menurut Bank Indonesia sendiri sistem pembayaran merupakan sistem yang berhubungan dengan pengalihan atau pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Dalam pemindahan nilai tersebut dapat menggunakan media yang beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai dengan penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga yang mengikuti aturan mainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Hal ini juga melibatkan berbagai lembaga, seperti bank sentral, bank umum, bank komersial dan lembaga keuangan lainnya. Bank sentral dan bank umum atau bank komersial menjadi penyelenggara dan pengguna sistem pembayaran yang besar.

2.1.4 Pembayaran Secara Elektronik (E-Money)

Di era sekarang ini, segala sesuatunya dapat dilakukan dengan mudah dan cepat karena adanya bantuan teknologi. Apalagi mudahnya untuk mendapatkan perangkat teknologi membuat aktivitas transaksi lebih praktis. Misalnya seperti mengirim ataupun menerima uang untuk pembayaran gaji, penyelesaian transaksi bisnis, pembayaran uang sekolah, pembelian kebutuhan sehari-hari atau untuk kegiatan transaksi keuangan lainnya yang dilakukan baik untuk bisnis maupun perorangan. (Mukwana dan Sander, 2003; Getembe, *et al.*, 2013:104). Era elektronik yang baru

telah membedakan pemasaran layanan perbankan dalam transaksi keuangan. Pelanggan saat ini menuntut produk dan layanan keuangan baru dan berbeda. Pada intinya lembaga keuangan harus mencari strategi baru untuk memasarkan produk dan layanan mereka. Dengan tekanan dari dinamika dan kemajuan teknologi informasi, berbagai jalur distribusi elektronik harus diadopsi untuk memenuhi permintaan pelanggan (Orbeta, 2001; Getembe, *et al.*, 2013:104).

Beberapa lembaga keuangan di Indonesia sendiri sudah memberikan beberapa fasilitas dalam pembayaran non tunai, seperti misalnya dikeluarkannya alat pembayaran dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*). Diketahui bahwasanya sistem pembayaran saat ini dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien, maka dari itu inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan terus berkembang disertai berbagai fasilitas kemudahan dalam melakukan transaksi (Ramadani, 2016:2).

2.1.5 Teori Penggunaan dan Penerimaan Teknologi

2.1.5.1 Theory of Reasoned Action (TRA)

Theory of Reasoned Action (TRA) diperkenalkan pertama kali oleh Martin Fishbein dan Ajzen dalam Hartono (2007). Teori ini menjelaskan hubungan antara sikap (*attitude*), keyakinan (*belief*), kehendak (*intention*) dan perilaku (*behavior*). Kehendak dinilai sebagai prediktor terbaik dari perilaku, artinya jika ingin mengetahui apa yang akan dilakukan oleh seseorang, maka cara terbaik adalah dengan mengetahui kehendak orang tersebut. Namun, terkadang bias saja seseorang membuat pertimbangan tidak selalu berdasarkan kehendak.

Konsep penting dalam teori ini adalah fokus perhatian (*saliency*), yaitu dengan mempertimbangkan sesuatu yang dianggap penting. Kehendak (*intention*) dapat ditentukan oleh sikap dan norma subyektif (Hartono, 2007). Ajzen (1991) menyatakan bahwa sikap juga turut

mempengaruhi perilaku lewat suatu proses pengambilan keputusan dan dampaknya terbatas hanya pada tiga hal; Pertama, perilaku tidak banyak ditentukan oleh sikap umum tapi oleh sikap yang spesifik terhadap sesuatu. Kedua, perilaku dipengaruhi tidak hanya oleh sikap tapi juga oleh norma-norma objektif (*subjective norms*) yaitu keyakinan kita mengenai apa yang orang lain inginkan agar kita perbuat. Ketiga, sikap terhadap suatu perilaku bersama norma-norma subjektif membentuk suatu intensi atau niat berperilaku tertentu.

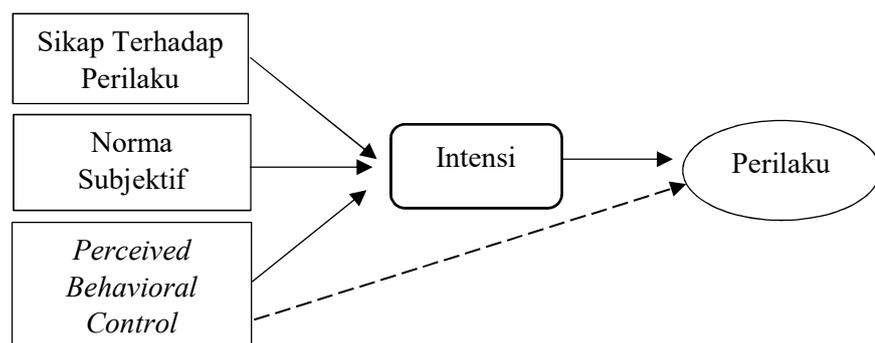
Theory of Reasoned Action dimodifikasi dan diperluas kembali oleh Ajzen dan dinamai *Theory of Planned Behavior*. Teori ini mencakup 3 hal yakni; adanya keyakinan tentang kemungkinan hasil dan evaluasi dari perilaku tersebut (*behavioral beliefs*), keyakinan tentang norma yang diharapkan dan motivasi untuk memenuhi harapan tersebut (*normative beliefs*), serta keyakinan tentang adanya faktor yang dapat mendukung atau menghalangi perilaku dan kesadaran akan kekuatan faktor tersebut (*control beliefs*). Hartono (2007) menyatakan bahwa intensi adalah fungsi dari dua determinan dasar, yaitu sikap individu terhadap perilaku dan persepsi individu terhadap tekanan sosial untuk melakukan atau untuk tidak melakukan perilaku yang disebut dengan norma subjektif. Dapat disimpulkan, bahwa perilaku menurut *Theory of Reasoned Action* (TRA) dipengaruhi oleh intensi/niat, sedangkan intensi/niat dipengaruhi oleh sikap dan norma subjektif. Sikap sendiri dipengaruhi oleh keyakinan akan hasil dari tindakan yang sudah dilakukan sebelumnya. Norma subjektif dipengaruhi oleh keyakinan akan opini orang lain serta adanya motivasi untuk menaati opini tersebut. Secara lebih sederhana, teori ini menyatakan bahwa seseorang akan melakukan sesuatu apabila perbuatan itu positif dan jika individu tersebut percaya bahwa orang lain ingin agar ia melakukannya.

2.1.5.2 Theory of Planned Behaviour (TPB)

Theory of Planned Behavior (TPB) merupakan pengembangan dari teori sebelumnya, yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA) (Ajzen dalam Hartono, 2007). Fokus utama dari teori ini sama seperti teori

sebelumnya yaitu intensi individu untuk melakukan perilaku tertentu. Intensi dinilai dapat menunjukkan faktor-faktor motivasi yang mempengaruhi perilaku. *Theory of Reason Action* menunjukkan ada dua faktor penentu intensi yaitu sikap pribadi dan norma subjektif (Fishbein & Ajzen, 1975). Sikap merupakan evaluasi positif atau negatif seseorang terhadap perilaku tertentu. Sedangkan norma subjektif adalah persepsi seseorang terhadap tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu (Fishbein & Ajzen, 1975). Namun Ajzen berpendapat bahwa *Theory of Reason Action* belum bisa menggambarkan tingkah laku yang tidak sepenuhnya berada di bawah kontrol seseorang. Karena itu dalam teori ini Ajzen menambahkan satu faktor yang menentukan intensi yaitu *perceived behavioral control*.

Perceived behavioral control sendiri merupakan persepsi seseorang terhadap kontrol yang dimilikinya yang berhubungan dengan perilaku tertentu (Ajzen, 2005). Faktor ini mengacu pada adanya persepsi seseorang mengenai mudah atau sulitnya memunculkan perilaku tertentu dan diasumsikan merupakan sebuah refleksi dari pengalaman masa lalu dan juga hambatan yang diantisipasi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini:

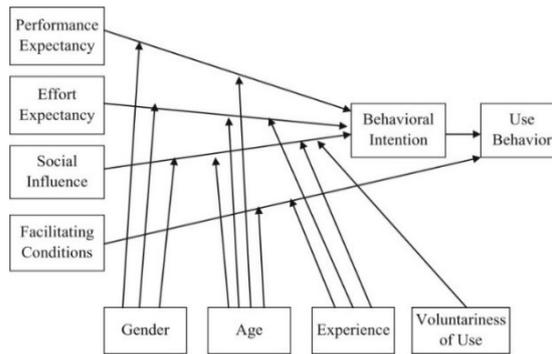


Gambar 2.1 Teori Planned Behavior

Sumber: Ajzen, 2005, diolah

2.1.5.3 Model the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology

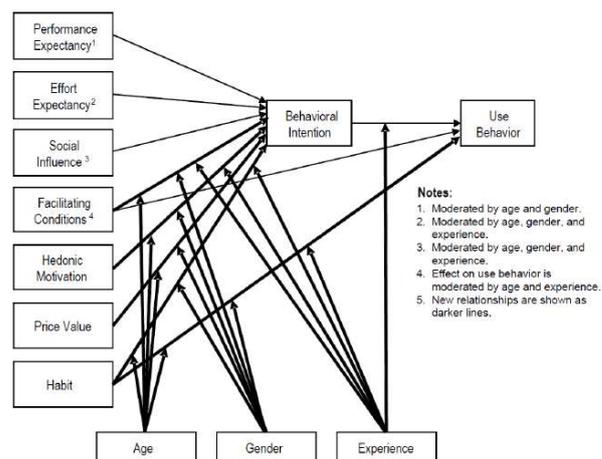
Model the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah salah satu model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh *et al.* UTAUT menggabungkan delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB*, *Model of PC Utilization* (MPTU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). UTAUT sudah terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh *et al.*, 2003). Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, dkk. menemukan tujuh konstruk yang tampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* atau *use behavior* dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk-konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *Facilitating Conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy*. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, ditemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *Facilitating Conditions*. Sedangkan yang lain tidak signifikan sebagai determinan langsung dari *behavioral intention*. Disamping itu terdapat pula empat moderator: *gender*, *age*, *voluntariness*, dan *experience* yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior*.



Gambar 2.2 Model UTAUT 1

Sumber: Venkatesh et al., 2003

Gambar 2.2 tersebut menampilkan keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderatornya. Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Wang, 2005). Pada awalnya, UTAUT dikembangkan dari *Technology Acceptance Model (TAM)* pada tahun 2003 dengan empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi yaitu: *performance expectancy, effort expectancy, social influence, Facilitating Conditions*. Sampai saat ini UTAUT sudah dikembangkan kembali dari konteks organisasi menjadi konteks konsumen individu yang diberi nama Model UTAUT 2 di mana *habit, hedonic motivation* dan *price value* ditambahkan sebagai konstruksi baru.



Gambar 2.3 Model UTAUT 2

Sumber: Venkatesh et al., 201:160

Gambar 2.3 diatas merupakan sebuah model UTAUT 2 yang sudah dikembangkan dari model sebelumnya. Dapat dilihat terdapat 7 variabel independen (bebas) yang terdiri dari *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Conditions* (FC), *Hedonic Motivation* (HM), *Price Value* (PV) dan *Habit* (HB). Lalu digunakan *Behavioral Intention* (BI) dan *Use Behaviour* (UB) sebagai variabel dependen (terikat) dan terdapat 3 variabel moderator yang berisi *Age* (usia), *Gender* (jenis kelamin) dan *Experience* (pengalaman).

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan menggunakan model UTAUT 2 telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Seperti yang dilakukan di *School of Management* Swansea University UK oleh William, Rana dan Dwivedi (2015) yang menyimpulkan bahwa sebagian besar artikel UTAUT bertujuan untuk menguji *general purpose systems* maupun sistem bisnis khusus. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebagian besar artikel UTAUT menggunakan pendekatan *cross sectional*, metode survei, dan teknik *structural equation modelling analysis*. Menurut Dehbini (2015), terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya penerimaan dan penggunaan teknologi pada individu maupun organisasi (Dehbini *et al.*, 2015). Berdasarkan penelitian sebelumnya, dijelaskan bahwa variabel bebas merupakan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas, sedangkan variabel terikat adalah intensitas penggunaan dan perilaku penggunaan sistem informasi (Diana, 2013). Sedangkan menurut Putra dan Ariyanti (2013), seluruh konstruk eksogen memiliki pengaruh positif signifikan terhadap konstruk endogen. Variabel moderasi *age* (usia) memoderasi pengaruh *Facilitating Conditions* dan *price value* terhadap niat (*behavioral intention*) *prospective users* untuk mengadopsi *Home Digital Service* di Surabaya. Sementara variabel moderasi jenis kelamin (*gender*) hanya memoderasi pengaruh *performance expectancy*, *social influence*, dan *price value* terhadap niat (*behavioral intention*) *prospective users* untuk mengadopsi *Home Digital Service* di Surabaya.

Dengan menggunakan sebanyak 1500 responden dan metode *purposive sampling* di Jakarta, Khatimah dan Halim (2014) menjelaskan bahwa niat perilaku (*behavioral intention*) adalah jenis aktual dalam proses perilaku dengan memberikan ekspresi dalam mengambil keputusan berhubungan dengan cara seseorang mengadopsi sebuah teknologi. Sedangkan Hartati (2017) menggunakan sebanyak 100 responden yang terdiri dari siswa dan guru pada penelitian Sistem Penerapan *E-Learning* dengan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat harapan kinerja, harapan kerja, pengaruh sosial, kondisi fasilitasi, dan perilaku yang tinggi, sedangkan tingkat niat perilaku sebagian besar moderat. Jadi dapat disimpulkan bahwa model UTAUT dapat digunakan dengan baik untuk mengukur intensitas dan perilaku penggunaan teknologi (Diana, 2013).

Penelitian dengan menggunakan model UTAUT 2 pun tidak hanya dilakukan pada bidang bisnis dan ekonomi saja namun juga dalam sistem informasi, seperti yang dilakukan oleh Handayani dan Sudiana yang mengambil objek Sistem Informasi Akademik pada STTNAS Yogyakarta. Diketahui bahwa kemunculan popularitas teknologi web dan aplikasinya telah membuat peluang yang luas untuk organisasi, termasuk lembaga pendidikan tinggi. Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*. Data dalam penelitian diuji dengan alat analisis SEM (*Structural Equation Model*). SEM merupakan alat analisis statistik yang dipergunakan untuk menyelesaikan model penelitian bertingkat secara serempak (Handayani dan Sudiana, 2015). Hasil penelitian tersebut menjabarkan bahwa variabel *Performance Expectancy* (PE), *Social Influence* (SI) dan *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention*, sedangkan variabel *Effort Expectancy* (EE) memberikan hasil yang tidak signifikan. Secara keseluruhan keempat prediktor tersebut hanya mampu menjelaskan pengaruh terhadap *behavioral intention* sebesar 37,6 persen.

Teknologi sudah semakin maju dan penyebaran *e-money* sudah cukup meningkat signifikan bahkan *e-money* di ASEAN-5 negara telah meningkat 2010-2014, itu menunjukkan bahwa ada *trend* positif dalam penggunaan uang

elektronik. Kenaikan disebabkan oleh kesadaran masyarakat dan pemerintah di 5 negara yang mendorong dalam menggunakan *e-money* (Kartika, 2015). Penelitian yang menggunakan model UTAUT2 yang lainnya yaitu yang dilakukan oleh Jati dan Laksito (2012) yang menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan layanan *e-ticket* oleh karyawan biro perjalanan dan *travel agency* di kota Semarang adalah ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan kondisi yang memfasilitasi. Faktor sosial bukan merupakan faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan layanan *e-ticket* karena karyawan biro perjalanan dan *travel agency* di kota Semarang cenderung tidak melihat kondisi lingkungan, *prestige*, dan status sosial sebagai pengaruh penggunaan teknologi informasi.

Azis dan Kamal (2016) juga melakukan penelitian dengan menggunakan model UTAUT 2 untuk melihat bagaimana adopsi teknologi belanja *online* oleh konsumen UMKM, dengan mengambil objek konsumen UMKM di Jawa Barat. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan metode PLS-SEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat penggunaan (*behavioral intention*) internet oleh konsumen UMKM di Jawa Barat sebesar 44,1% dan kebiasaan menggunakan (*use behavioral*) internet untuk berbelanja secara *online* oleh konsumen UMKM di Jawa Barat sebesar 40,5%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap adopsi internet.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian kembali menggunakan model UTAUT 2 dalam menganalisis penerimaan dan penggunaan teknologi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan objek *e-money* pada kartu tanda mahasiswa Universitas Telkom angkatan 2016. Peneliti bertujuan meneliti kembali menggunakan model UTAUT 2 dikarenakan masih ada beberapa penelitian yang menggunakan model ini dengan menghasilkan hasil yang berbeda. Secara ringkas penjelasan diatas dapat peneliti gambarkan pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Institusi	Peneliti	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Kesimpulan
1.	The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): a Literature Review	Journal of Enterprise Information Management Vol 28, No.3, Pages: 443 – 488, Year: 2015.	School of Management Swansea University UK	Michael D. Williams, Nripenda P. Rana, dan Yogesh K. Dwivedi	Literature Review	Untuk melakukan tinjauan sistematis dari artikel yang telah menggunakan UTAUT	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar artikel UTAUT bertujuan untuk menguji <i>general purpose systems</i> maupun sistem bisnis khusus. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebagian besar artikel UTAUT menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> , metode survei, dan teknik <i>structural equation modelling analysis</i> . Serta SPSS adalah <i>tools</i> yang paling sering digunakan.
2.	Factors Influencing the Adoption of Electronic Payment Cards in Urban Micro-Payments	Basic Research Journal of Business Management and Accounts ISSN 2315-6899 Vol. 4(2), Pages: 62-70, February 2015	Islamic Azad University	Niousha Dehbini, Masoud Birjandi dan Hamid Birjandi	Kuantitatif	Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi kartu pembayaran elektronik dalam pembayaran mikro di perkotaan	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kesemua dari 6 faktor penerimaan kartu pembayaran elektronik pada pembayaran mikro di daerah perkotaan merupakan dampak yang signifikan terhadap pembayaran warga negara. Prioritas dari faktor-faktor ini adalah sebagai berikut: kegunaan, kemudahan penggunaan, kepuasan, paksaan, eksternalitas jaringan dan norma.
3.	Perceived Enjoyment and Malaysian Consumers' Intention to Use Single Platform E-Payment	SHS Web of Conferences Volume 18, 2015 ICoLASS 2014 – USM-POTO International Conference on Liberal Arts & Social Sciences	Universiti Tenaga Nasional (UNITEN), Malaysia	Lai Poey Chin dan Zainal Ariffin Ahmad	Kuantitatif	Studi ini mengeksplorasi <i>perceived enjoyment</i> konsumen Malaysia yang dirasakan dalam mengadopsi <i>single platform e-payment system</i> dan hubungan antara <i>perceived ease of use</i> , <i>perceived usefulness</i>	Hasil penelitian ini membawa implikasi sosial terhadap perilaku pembelian konsumen Malaysia dan bagaimana bisnis melakukan transaksi di masa depan dengan menggunakan sistem pembayaran <i>e-payment</i> tunggal dan <i>single platform</i> .

Bersambung

Sambungan Tabel 2.1

						dan <i>perceived enjoyment</i> dengan niat konsumen untuk menggunakan platform tunggal yang mengintegrasikan kartu, internet dan <i>mobile</i> .	
4.	Consumers' Intention to Use e-Money in Indonesia Based on Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	American-Eurasian Network for Scientific Information, Vol. 8(12), Pages: 34-40, July 2014	School of Business Management, Universiti Utara Malaysia.	Husnil Khatimah dan Fairol Halim	Kuantitatif, Deskriptif	Menyelidiki niat konsumen untuk menggunakan <i>e-Money</i> sebagai transaksi pembayaran mikro	Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel dependen dengan variabel independen.
5.	Gain More Insight from Your PLS-SEM Results: The Importance-Performance Map Analysis	Industrial Management & Data Systems Vol. 116 No. 9, 2016 pp. 1865-1886	Newcastle Business School, University of Newcastle, Australia	Christian M. Ringle dan Marko Sarstedt	General Review	Memperkenalkan importance-performance map analysis (IPMA) dan menjelaskan bagaimana menggunakannya dalam konteks pemodelan PLS-SEM. Sebuah studi kasus, dengan modul IPMA yang diimplementasikan dalam perangkat lunak SmartPLS3, menggambarkan generasi dan interpretasi hasil.	IPMA memberi peneliti kesempatan untuk memperkaya analisis PLS-SEM dan dengan demikian, mendapatkan hasil temuan tambahan. Lebih lagi, alih-alih hanya menganalisis koefisien jalur (yaitu dimensi kepentingan), IPMA juga mempertimbangkan nilai rata-rata variabel laten dan indikatornya (yaitu dimensi kinerja).
6.	Kajian Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi Menggunakan Model UTAUT	Jurnal Imiah Matrik Vol.15 No.2, Agustus 2013: 95 - 104	Universitas Bina Darma, Palembang.	Diana	Kuantitatif	Meneliti intensitas dan perilaku pengguna sistem informasi dengan menggunakan <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model</i> (UTAUT Model) pada karyawan di kota Palembang.	Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial memiliki korelasi terhadap intensitas penggunaan. Kondisi fasilitas dan intensitas penggunaan secara parsial maupun secara serentak memiliki korelasi terhadap intensitas penggunaan. Besar pengaruh uji serentak untuk intensitas penggunaan dan perilaku penggunaan secara

Bersambung

Sambungan Tabel 2.1

							berturut-turut adalah 53% dan 64,3%.
7.	Pengaruh Faktor-Faktor Dalam Modified Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) Terhadap Niat Prospective Users Untuk Mengadopsi Home Digital Services PT. Telkom Di Surabaya	JURNAL MANAJEMEN INDONESIA Vol. 12 - No. 4 April 2013	Universitas Telkom, Bandung	Gioliano Putra dan Maya Ariyanti	Kuantitatif	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor dalam modified UTAUT2 yang memengaruhi niat <i>prospectiv users</i> untuk mengadopsi <i>Home Digital Service</i> PT TELKOM di Surabaya, seberapa besar pengaruh variabel yang memoderasi pengaruh antar konstruk dan kemampuan prediksi <i>modified</i> UTAUT2 dalam memprediksi niat <i>prospective users</i> untuk mengadopsi <i>Home Digital Service</i> TELKOM di Surabaya.	Seluruh konstruk eksogen memiliki pengaruh positif signifikan terhadap konstruk endogen. Variabel <i>moderasi age</i> (usia) memoderasi pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> dan <i>price value</i> terhadap niat (<i>behavioral intention</i>) <i>prospective users</i> untuk mengadopsi <i>Home Digital Service</i> di Surabaya. Sementara variabel <i>moderasi jenis kelamin (gender)</i> hanya memoderasi pengaruh <i>performance expectancy</i> , <i>social influence</i> , dan <i>price value</i> terhadap niat (<i>behavioral intention</i>) <i>prospective users</i> untuk mengadopsi <i>Home Digital Service</i> di Surabaya.
8.	Analisis Sistem Penerapan E-Learning Dengan Menggunakan Metode UTAUT (Unified Theory of Acceptanced Use of Technology) (Study Kasus: Stmik XYZ)	Jurnal Ilmiah Informatika Global Volume 8 No.1 Juli 2017	STMIK Global Informatika MDP, Palembang.	Ery Hartati	Kuantitatif, Deskriptif	Menjelaskan hasil penelitian mengenai hubungan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan <i>E-Learning</i> dengan menggunakan <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT).	Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat harapan kinerja, harapan kerja, pengaruh sosial, kondisi fasilitasi, dan perilaku perilaku yang tinggi, sedangkan tingkat niat perilaku sebagian besar moderat. Hasil uji regresi berganda menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara <i>Variable Performance</i> , harapan kerja, masing-masing memiliki hasil positif dan signifikan (p-value <0,00) terhadap niat perilaku.
9.	Analisis Penerapan Model UTAUT (<i>Unified Theory of</i>	Jurnal ANGKASA Volume VII, Nomor 2, November 2015	Sekolah Tinggi Teknologi	Trie Handayani dan Sudiana.	Kuantitatif	Meneliti pengaruh <i>Performance Expectancy</i> , <i>Effort Expectancy</i> , <i>Social</i>	Hasil dari penelitian ini adalah variabel <i>Performance Expectancy</i> (PE), <i>Social Influence</i> (SI) dan

Bersambung