

Artikel Hasil Penelitian

Determinan Niat Perilaku Pengguna Layanan *Online Ticketing* pada *Platform* Penyedia Tiket Film Aplikasi Cinema 21 (M-Tix) di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Danny Indra Zakwansyah^{a)}, Anjar Priyono

*Department of Management, Faculty of Business and Economics
Universitas Islam Indonesia, Sleman, Special Region of Yogyakarta
Indonesia*

^{a)}Corresponding author: 16311242@students.uii.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis determinan niat perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi cinema 21 (M-Tix) di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penduduk Yogyakarta yang berada di usia produktif. Data dalam penelitian ini adalah data primer dengan menggunakan kuesioner daring kepada 100 responden. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengolahan data kuantitatif dengan menggunakan metode statistik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) *Performance expectancy*, berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku penggunaan, yang artinya semakin baik *performance expectancy* maka niat perilaku penggunaan akan semakin baik secara signifikan; (2) *effort expectancy*, berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku penggunaan, yang artinya semakin tinggi *effort expectancy* maka niat perilaku penggunaan konsumen akan tinggi secara signifikan; (3) *social influence* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap niat perilaku penggunaan, yang artinya semakin baik *social influence* maka niat perilaku penggunaan belum tentu semakin tinggi secara signifikan; (4) *facilitating condition* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap niat perilaku pengguna, yang artinya semakin baik *facilitating condition* maka niat perilaku penggunaan belum tentu semakin tinggi secara signifikan.

Kata Kunci: *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition*, niat perilaku penggunaan e-tiket.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi juga semakin meningkat pula beriringan dengan kemudahan yang ditawarkan kepada seluruh lapisan masyarakat. Hampir seluruh masyarakat menggunakan jaringan internet atau digitalisasi untuk mencari, mengembangkan dan juga memberikan informasi kepada pihak yang berkepentingan. Dinamika perkembangan yang sangat cepat ini memicu para pelaku bisnis untuk dapat bergerak se-efektif mungkin dan juga dapat memaksimalkan efisiensi dalam



setiap pengerjaannya. Menurut Mardiasmo (2018) efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Apabila suatu organisasi mencapai tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif. Efektivitas ini sendiri tentu juga dapat terjadi karena kemajuan teknologi sekarang sudah sangat mendukung untuk proses terjadi. Hal itu sangat berdampak kepada semua sektor bisnis. Menurut Mayasari (2009), peranan TI dalam berbagai aspek bisnis dapat dipahami karena sebagai sebuah teknologi yang menitik beratkan pada pengaturan sistem informasi dengan penggunaan komputer, TI dapat memenuhi kebutuhan informasi dunia bisnis dengan cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat.

Handayani (2007) meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi informasi pada perusahaan manufaktur di BEJ, hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi pemakai berpengaruh signifikan positif terhadap penggunaan teknologi informasi dan minat pemanfaatan teknologi informasi tidak berpengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi.

Guna mengetahui faktor yang mendorong seseorang menggunakan suatu sistem, sudah banyak model penelitian yang dikembangkan dan salah satunya adalah *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT) yang merupakan hasil pengembangan Venkatesh *et al.* (2003), UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Penemuan model UTAUT dalam penelitian Venkatesh *et al.* (2003) ini sendiri mendorong penulis untuk dapat melakukan penelitian terhadap *user acceptance* dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kinerja seseorang atau suatu organisasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh *et al.* (2003) akan diteliti kembali oleh peneliti dengan perbedaan pada sampel penelitian yang diambil. Aplikasi Cinema 21 (M-Tix) merupakan aplikasi berbasis *web* ataupun *mobile* yang melayani pembelian tiket secara *online* untuk para konsumen yang ingin menonton film di bioskop, selain itu Cinema 21 (M-Tix) juga memberikan kemudahan dalam segala hal untuk konsumen termasuk dalam hal pembayaran dan efisiensi waktu, serta dapat memberikan kemudahan dalam pemilihan kursi yang diinginkan, dan dengan itu akan memicu dan timbul keinginan untuk melakukan aktivitas menonton film di bioskop dan memesan tiket pada aplikasi tersebut, maka dari itu dengan adanya rubrik di ruang masyarakat sebagai suatu fenomena maka peneliti ingin meneliti niat perilaku pengguna dari Cinema 21 (M-Tix) dengan standar acuan dari metode UTAUT (*unified theory of acceptance and use of technology*).

Kemajuan dan juga perkembangan teknologi pada bidang informasi sendiri membawa perubahan yang cukup signifikan di bidang bisnis modern, termasuk juga dalam hal perdagangan elektronik atau *e-commerce*. *Electronic commerce* atau selanjutnya disebut *E-commerce* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet (Fuady, 2002). *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediateries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer network*) yaitu internet.

Menurut Jati dan Laksito (2012) industri teknologi informasi melihat kegiatan *e-commerce* ini sebagai aplikasi dan penerapan dari *ebusiness* yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*), *e-marketing* atau pemasaran *online* (*online marketing*), pemrosesan transaksi *online* (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange/EDI*), dll. Salah satu contoh penerapan aplikasi *e-commerce* adalah jasa reservasi tiket secara *online* (*eticket*) dengan menggunakan jaringan internet.

Menurut Bienz (2008) *e-ticketing* atau *electronic ticketing* adalah sebuah metode perdagangan, pembelian dan penjualan tiket dari berbagai produk jasa khususnya jasa perjalanan melalui media internet dan komputer, beberapa manfaat E-Tiket untuk kehidupan saat ini antara lain mempunyai beberapa kelebihan yang di jelaskan Blenz (2008) yaitu, mengurangi biaya yang berkaitan dengan pencetakan dan surat tiket, mengurangi tenaga kerja yang berkaitan dengan pencetakan dan surat tiket, keamanan terjamin, karena berkode validasi dan menghilangkan kemungkinan tiket palsu atau duplikat, pemesanan *e-tiket* oleh konsumen berarti mengetahui berapa banyak konsumen perusahaan, karena perusahaan menyimpan data konsumen di *database* perusahaan dan memberikan informasi tambahan yang perlu diketahui bagi pelanggan.

Dengan hadirnya perkembangan teknologi dan juga informasi yang semakin maju, hal ini tentu dapat meningkatkan kemudahan dalam bertransaksi. Selain itu beberapa perubahan dan digitalisasi yang terjadi harus dapat digunakan dan juga diterima oleh para pengguna atau konsumen. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membahas tentang faktor yang mendorong niat perilaku pengguna *e-tiket* dengan menerapkan model *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap niat perilaku dan perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi Cinema 21 (M-Tix); (2) menganalisis pengaruh *effort expectancy*, terhadap niat perilaku dan perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi Cinema 21 (M-Tix); (3) menganalisis pengaruh *social influence* terhadap niat perilaku dan perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi Cinema 21 (M-Tix); (4) menganalisis pengaruh *facilitating conditions* terhadap niat perilaku dan perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi Cinema 21 (M-Tix).

KAJIAN LITERATUR DAN HIPOTESIS

Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan konstruk UTAUT yang ditujukan untuk mengukur tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem dapat membantu seseorang tersebut dalam mencapai kinerja pekerjaannya (Venkatesh *et al.*, 2003). *Performance expectancy* adalah variabel yang dapat disebut sebagai kemampuan untuk memperoleh manfaat yang signifikan setelah menggunakan sebuah sistem (Adenan, 2015). Menurut Venkatesh *et al.* (2003) variabel ini tersusun atas 5 variabel dari beberapa model sebelumnya yaitu: *perceived usefulness*, *extrinsic motivation*, *jobfit*, *relative advantage*, dan *outcome expectations*.

Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha adalah tingkatan upaya setiap individu dalam penggunaan sebuah sistem untuk mendukung melakukan pekerjaannya (Venkatesh *et al.*, 2003). Menurut Adenan, AL dan Krishnasamy (2015), *effort expectancy* mengacu pada seberapa mudah seseorang berpikir dalam menggunakan sebuah sistem. Ekspektasi usaha diartikan sebagai kemudahan penggunaan sistem yang dirasakan pengguna (Mufti, Destiawati dan Akhirina, 2014). Dalam keberhasilan menerima sebuah teknologi, Adenan, AL dan Krishnasamy (2015) menyebutkan bahwa desain sebuah sistem seperti *platform virtual* dapat memungkinkan pengguna untuk menavigasikannya dengan mudah atau tidak. Davis (1989) menemukan bahwa sebuah aplikasi dapat diterima oleh pengguna ketika sebuah aplikasi tersebut

mudah digunakan. Kemudahan tersebut akan menimbulkan kepercayaan seseorang bahwa sistem tersebut memiliki manfaat sehingga timbul rasa nyaman apabila menggunakannya dalam bekerja (Hamzah, 2010).

Pengaruh Sosial

Pengaruh sosial mengacu kepada perasaan seseorang untuk merasa bahwa orang yang penting untuk dirinya berpikir bahwa dia harus menggunakan sebuah aplikasi (Venkatesh dan Davis, 1996; Adenan, AL dan Krishnasamy, 2015). Moore dan Benbasat (1991) mengatakan bahwa penggunaan sebuah teknologi baru mampu mengangkat derajat status seseorang individu dalam suatu lingkungan sosialnya. Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan dari sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk dapat menggunakan suatu teknologi yang baru maka akan semakin besar pula niat perilaku yang akan timbul dari personal pada calon pengguna itu sendiri dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh kuat dari lingkungan sekitarnya.

Kondisi Yang Memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi dipahami sebagai ambang kepercayaan pada satu organisasi tertentu dan infrastruktur teknis yang dapat mendukung penggunaan sistem tertentu. Motif hedonistik diartikan sebagai hal-hal yang menggairahkan atau menggairahkan dan muncul dari penggunaan teknologi, serta memiliki keinginan yang kuat untuk mendorong kedua aktivitas tersebut. Nilai harga adalah cerminan dari *trade-off* antara manfaat menggunakan teknologi tertentu dan harga yang terkait dengan penggunaannya. Kebiasaan didefinisikan sebagai situasi di mana seseorang merasa terdorong untuk terlibat dalam perilaku berisiko secara otomatis sebagai akibat dari pendidikan sebelumnya (Pertiwi dan Ariyanto, 2017). Hasil penelitian Venkatesh, Thong dan Xu (2012) menyimpulkan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif pada pemanfaatan sistem informasi namun tidak secara signifikan.

Niat Perilaku Penggunaan E-Ticket

Sejauh mana seseorang telah merencanakan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu di masa depan. Niat perilaku didefinisikan sebagai keinginan pengguna untuk menggunakan sistem secara terus menerus (Wulandari dan Yadnyana, 2016). Triandis (1979) mengemukakan bahwa perilaku seseorang merupakan ekspresi dari keinginan atau niat seseorang (*intention*), dimana keinginan tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, perasaan (*affect*) dan konsekuensi-konsekuensi yang dirasakan (*perceived consequences*). Davis (1989) mengemukakan bahwa adanya manfaat yang dirasakan oleh pemakai sistem informasi akan meningkatkan niat mereka untuk menggunakan sistem informasi.

Pengembangan Hipotesis

Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap Niat Perilaku dan Perilaku penggunaan E-Ticket pada M-Tix

Seseorang yang merasa pekerjaannya menjadi lebih mudah dengan menggunakan suatu sistem akan tertarik untuk menggunakan sistem tersebut dan menggunakannya secara berkelanjutan (Widnyana dan Yadnyana, 2015). Sistem informasi dapat memberikan faktor

positif dalam penggunaannya ketika sistem informasi memudahkan seseorang untuk meningkatkan kinerjanya (Dewa, Widnyana dan Yadnyana, 2015). Ekspektasi kinerja didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sistem akan membantu mereka meningkatkan kinerja mereka. Dilihat dari kegunaan, motivasi dan manfaat penggunaan teknologi informasi, pengguna tertarik menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasional. Penelitian oleh Venkatesh *et al.* (2003) menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku menggunakan suatu sistem. Berdasarkan uraian di atas, hipotesis berikut dapat diajukan:

H₁: Performance expectancy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap niat perilaku penggunaan E-Ticket.

Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap Niat Perilaku dan Perilaku penggunaan *E-Ticket* pada M-Tix

Effort expectancy adalah sejauh mana ketersediaan sistem akan mengurangi waktu dan upaya individu untuk melakukan pekerjaan mereka (Venkatesh *et al.*, 2003). Tiga metrik yang membentuk konsep ini adalah kemudahan penggunaan, kemudahan penggunaan, dan kompleksitas. Hasil penelitian Davis (1989) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan mempengaruhi penggunaan sistem informasi.

Kemudian hasil penelitian Venkatesh dan Davis (2000) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan sistem informasi memberikan seseorang perasaan bahwa penggunaan sistem informasi itu mudah dan akan menciptakan rasa nyaman. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rumus hipotesis adalah:

H₂: Effort expectancy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap niat perilaku penggunaan E-Ticket.

Pengaruh *Social Influence* terhadap Niat Perilaku *E-Ticket* pada M-Tix

Penelitian Prasetyo (2012) tentang penerimaan sistem teknologi informasi di UKM menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Dalam sebuah studi oleh Venkatesh *et al.* (2003) dalam penerimaan sistem informasi menemukan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku penggunaan. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mantoro, Ayu dan Mahmud (2014) tentang adopsi aplikasi pesan instan di masyarakat, juga menunjukkan bahwa ada pengaruh sosial yang positif terhadap perilaku penggunaan. Berdasarkan uraian di atas, hipotesis berikut dapat diajukan:

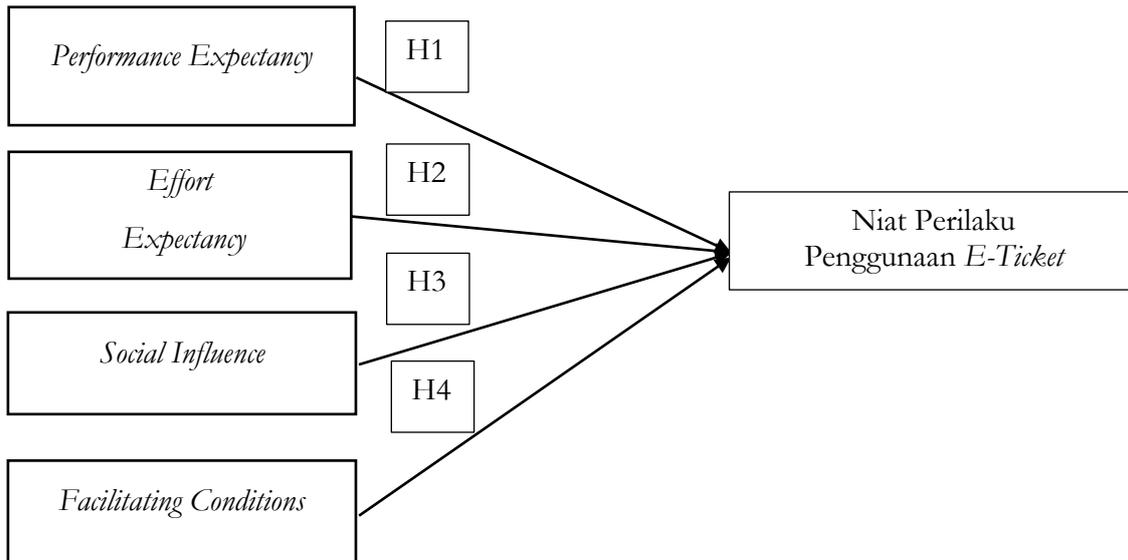
H₃: Social influence memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap niat perilaku penggunaan E-Ticket.

Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap Niat Perilaku *E-Ticket*

Perilaku tidak akan terjadi jika kondisi lingkungan objektif mengganggu (Triandis dalam (Pertwi dan Ariyanto, 2017). Venkatesh *et al.* (2003) menemukan bahwa kondisi yang menguntungkan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap penggunaan sistem informasi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Yulianti dan Handayani, 2011; Meyliana *et al.*, 2012) yaitu dari tiga variabel pada faktor *facilitating condition* terdapat satu variabel yang berpengaruh besar dan dua variabel yang berpengaruh agak besar sehingga persentase

pengaruh dari faktor ini sebesar 33,33%, faktor *facilitating condition* memberikan pengaruh terhadap penerimaan pengguna karena pengguna memerlukan fasilitas yang dapat mendukung. Berdasarkan uraian di atas, hipotesis berikut dapat diajukan:

H₄: *Facilitating conditions memiliki pengaruh positif terhadap terhadap niat perilaku penggunaan E-Ticket*



Gambar 1. Kerangka Penelitian

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang merepresentasikan positivisme sedangkan penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang merepresentasikan pemahaman naturalistik (Mulyadi, 2013). *Non-probability sampling* adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Metode *non-probability sampling* adalah metode pengambilan sampel yang jumlah populasinya tidak diketahui secara pasti. Selain itu, metode ini memberikan kesempatan yang sama untuk menggunakan populasi sebagai sampel. Selanjutnya digunakan metode *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan lapisan-lapisan yang ada dalam populasi.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara survei menggunakan daftar pertanyaan secara *digital* melalui Google Form. Lokasi penelitian ini dilakukan di Yogyakarta. Pemilihan Yogyakarta sebagai lokasi penelitian dikarenakan pertimbangan Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2019 yang menyatakan bahwa penduduk di Yogyakarta di dominasi oleh penduduk berusia muda (DPMPTSP Kota Yogyakarta, 2019). Dengan kata lain, penduduk di Yogyakarta adalah penduduk dengan usia produktif yang bisa menjadi target sasaran dari pasar (Siswanto, 2018).

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk

mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Ghozali, 2018). Uji validitas ini menggunakan rumus *product moment* yang dihitung dengan menggunakan program SPSS Versi 25.

Tabel 1. Profil Responden

<i>Demographic Variables</i>	N	%
<i>Jenis Kelamin</i>		
Laki-Laki	60	60
Perempuan	40	40
<i>Usia</i>		
15-25	96	96
26-35	3	3
36-45	0	0
46-55	1	1
>55	0	0
<i>Pekerjaan</i>		
Pelajar/Mahasiswa	41	41
Usaha Swasta/Wiraswasta	23	23
PNS/ABRI	0	0
Ibu Rumah Tangga	3	1
Pegawai Swasta	26	26
Lain-Lain	7	7
<i>Pendapatan</i>		
<1.500.000	28	28
1.500.000 – 2.500.000	23	23
2.500.000 – 3.500.000	16	16
>3.500.000	33	33

Sumber: Olah Data (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Data dikatakan valid berarti pengukuran terhadap data yang dimanfaatkan untuk penelitian itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Dasar pengambilan keputusan adalah

- Jika r hitung $>$ r tabel, maka data tersebut valid.
- Jika r hitung $<$ r tabel, maka data tersebut tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan	Kesimpulan
<i>Performance</i>	X1.1	0,880	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid
	X1.2	0,823	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid
<i>Expectancy</i>	X1.3	0,779	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid
	X2.1	0,860	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid
<i>Effort</i>	X2.2	0,798	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid
	X2.3	0,609	0,1966	r hitung $>$ r tabel	Valid

Variabel	No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan	Kesimpulan
<i>Social Influence</i>	X3.1	0,873	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	X3.2	0,865	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	X3.3	0,733	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
<i>Facilitating Condition</i>	X4.1	0,760	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	X4.2	0,746	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	X4.3	0,716	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
Niat Perilaku Penggunaan	Y1.1	0,804	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	Y1.2	0,891	0,1966	r hitung > r tabel	Valid
	Y1.3	0,872	0,1966	r hitung > r tabel	Valid

Sumber: Hasil olah data (2021)

Dari hasil uji validitas tersebut didapatkan bahwa nilai r hitung pada setiap item > r tabel. Sehingga, disimpulkan bahwa data yang dipergunakan adalah valid atau tepat.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat pengukuran mempunyai kehandalan dalam mengukur. Dalam hal ini bila *reliability coefficient (alpha)* nilainya > r, tabel maka variabel dan butir pertanyaan yang diukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu konstruk kuesioner dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,60 (Ghozali, 2018).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan	Kesimpulan
<i>Performance Expectancy (X1)</i>	0,766	> 0,60	Reliabel
<i>Effort Expectancy (X2)</i>	0,627	> 0,60	Reliabel
<i>Social Influence (X3)</i>	0,758	> 0,60	Reliabel
<i>Facilitating Condition (X4)</i>	0,603	> 0,60	Reliabel
Niat Perilaku Penggunaan (Y)	0,818	> 0,60	Reliabel

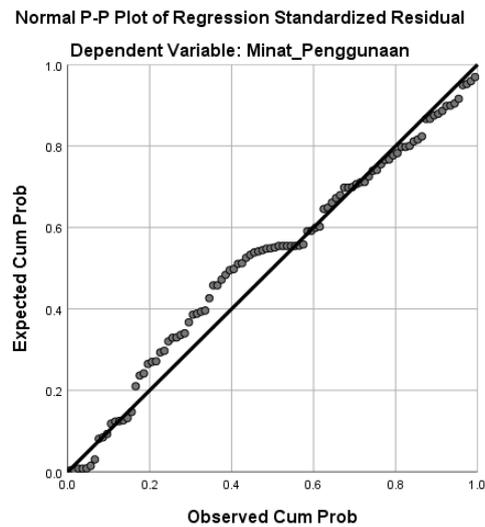
Sumber: Hasil Olah Data (2021)

Berdasarkan hasil olah data atas pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa data dan variable yang dipergunakan memenuhi syarat reliabilitas atau dapat diandalkan.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable terikat, variable bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau penyebaran data variable pada sumbu diagonal dari grafik distribusi normal (Ghozali, 2018).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas P-P Plot



Sumber: Hasil Olah Data (2021)

Dari grafik tersebut diketahui bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, atau grafik histogram menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi terdapat korelasi antara variable bebas. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolinearitas. Pengambilan keputusan yaitu melihat nilai toleransi, tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10. Terjadi multikolinearitas, jika nilai *tolerance* lebih kecil atau sama dengan 0,10. Melihat nilai VIF (*variance inflation factor*), tidak terjadi Multikonieritas, jika nilai VIF lebih kecil dari 10,00. Terjadi Multikonieritas, jika nilai VIF lebih besar atau sama dengan 10,00.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Performance_Expectancy	0,715	1,400
Effort_Expectancy	0,647	1,544
Social_Influence	0,877	1,140
Facilitating_Conditions	0,713	1,402

a. *Dependent Variable:* Niat Perilaku_Penggunaan

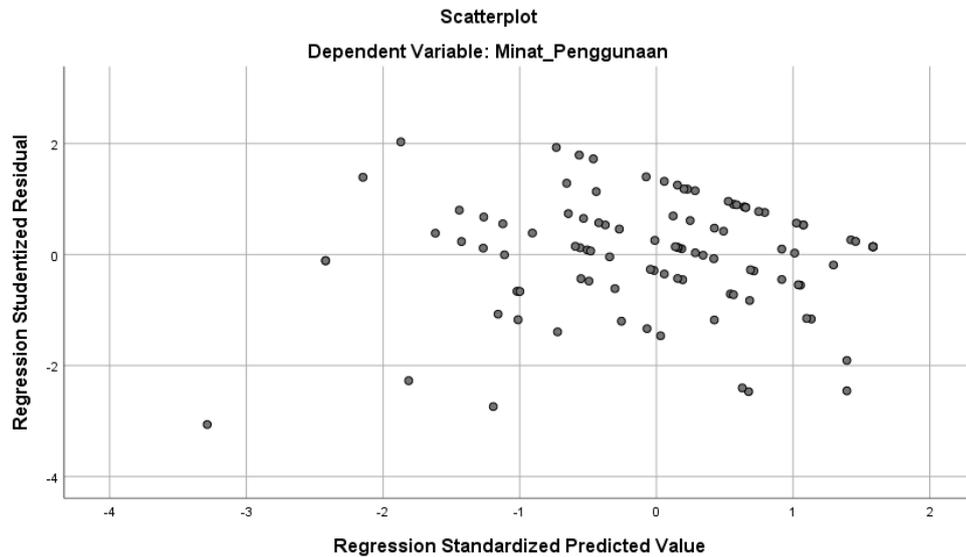
Sumber: Hasil Olah Data (2021)

Hasil uji multikolinearitas diperoleh nilai VIF masing–masing variabel bebas kurang dari 10 dan nilai toleransi lebih besar dari 0,10 sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa model regresi tidak terjadi penyimpangan uji multikolinearitas.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan uji *scatterplot*, dengan menggunakan SPSS 25.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas Scatterplot



Sumber: Hasil Olah Data (2021)

Berdasarkan gambar diatas titik–titik yang terbentuk menyebar dan tidak membentuk pola tertentu, maka dapat ditarik kesimpulan yakni data dalam penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variable bebas yaitu: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* terhadap variabel terikatnya yaitu niat perilaku penggunaan.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

	<i>Coefficients^a</i>		<i>t</i>	<i>Sig.</i>	
	<i>Unstandardized Coefficients</i>				<i>Standardized Coefficients</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>			<i>Beta</i>
<i>(Constant)</i>	,873	1.612	,541	,589	
<i>Performance_Expectancy</i>	,246	,118	,202	2,095	,039
<i>Effort_Expectancy</i>	,366	,125	,297	2,931	,004
<i>Social_Influence</i>	,088	,065	,118	1,360	,177
<i>Facilitating_Conditions</i>	,224	,116	,187	1,941	,055

a. *Dependent Variable:* Niat Perilaku _Penggunaan

Sumber: Hasil Olah Data (2021)

$$\text{Niat Perilaku Penggunaan} = 0,873 + 0,246 \text{ Performance Expectancy} + 0,366 \text{ Effort Expectancy} + 0,088 \text{ Social Influence} + 0,224 \text{ Facilitating Condition}.$$

Dari persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Nilai Konstanta (a) adalah sebesar 0,873 maka jika tidak ada pengaruh dari variable *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* ($X=0$), maka secara statistik niat perilaku penggunaan akan sebesar 0,873.
- Nilai $b_1 = 0,246$. Koefisien variabel *performance expectancy* berpengaruh positif yang berarti setiap terjadi kenaikan 1 persen *performance expectancy* (b_1) maka terjadi kenaikan niat perilaku penggunaan sebesar 24,6 persen dengan anggapan bahwa apabila variabel lain diasumsikan tetap.
- Nilai $b_2 = 0,366$. Koefisien variabel *effort expectancy* berpengaruh positif yang berarti setiap terjadi terjadi kenaikan 1 persen *effort expectancy* (b_2) maka terjadi kenaikan niat perilaku penggunaan sebesar 36,6 persen dengan anggapan bahwa apabila variabel lain diasumsikan tetap.
- Nilai $b_3 = 0,088$. Koefisien variabel *social influence* berpengaruh positif yang berarti setiap terjadi terjadi kenaikan 1 persen *social influence* (b_3) maka terjadi kenaikan niat perilaku penggunaan sebesar 8,8 persen dengan anggapan bahwa apabila variabel lain diasumsikan tetap.
- Nilai $b_4 = 0,224$. Koefisien variabel *facilitating condition* berpengaruh positif yang berarti setiap terjadi terjadi kenaikan 1 persen *facilitating condition* (b_4) maka terjadi kenaikan Niat perilaku penggunaan sebesar 22,4 persen dengan anggapan bahwa apabila variabel lain diasumsikan tetap.

Hasil Uji Signifikasi

Pengujian menggunakan uji satu sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti kita mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesa yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian). Berdasarkan hasil uji T atau parsial pada tabel 7, maka peneliti dapat memberikan analisa mengenai hasil uji hipotesis berikut:

- Pengujian variabel *performance expectancy* (X1) memiliki nilai signifikansi 0,039 lebih kecil dari 0,05 maka dengan hal ini variabel *performance expectancy* berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku penggunaan. dengan ini maka hipotesis pertama menyatakan bahwa *performance expectancy* berpengaruh pada niat perilaku penggunaan diterima.
- Pengujian variabel *effort expectancy* (X2) memiliki nilai signifikansi 0,004 lebih besar dari 0,05 maka dengan hal ini variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku penggunaan. Dengan ini maka hipotesis pertama menyatakan bahwa *effort expectancy* berpengaruh pada niat perilaku penggunaan diterima.
- Pengujian variabel *social influence* (X3) memiliki nilai signifikansi 0,177 lebih besar dari 0,05 maka dengan hal ini variabel *social influence* berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku penggunaan. Dengan ini maka hipotesis pertama menyatakan bahwa *social influence* berpengaruh pada niat perilaku penggunaan ditolak.
- Pengujian variabel *facilitating condition* (X4) memiliki nilai signifikansi 0,055 lebih besar dari 0,05 maka dengan hal ini variabel *facilitating condition* berpengaruh secara

signifikan terhadap niat perilaku penggunaan. Dengan ini maka hipotesis pertama menyatakan bahwa *facilitating condition* berpengaruh pada niat perilaku penggunaan ditolak.

Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap Niat Perilaku Penggunaan

Di dalam penelitian ini didapatkan hasil berupa *performance expectancy* berhubungan dengan niat perilaku penggunaan. Hal ini ditunjukkan oleh *performance expectancy* yang dihubungkan dengan niat perilaku penggunaan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,039. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa hipotesis pertama didukung oleh data, hal ini dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 5%.

Hasil ini didukung oleh Venkatesh *et al.* (2003) menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku menggunakan suatu sistem. Seseorang yang merasa pekerjaannya dimudahkan dengan menggunakan suatu sistem akan memiliki niat untuk memanfaatkan sistem tersebut dan menggunakannya secara berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Venkatesh, Thong dan Xu, 2012; Slade *et al.*, 2015; El-Masri dan Tarhini, 2017; Ramdhani, Rachmawati dan Prabowo, 2017; Gupta, Dogra dan George, 2018) yang menunjukkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap niat perilaku menggunakan suatu sistem.

Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap Niat Perilaku Penggunaan

Di dalam penelitian ini didapatkan hasil berupa *effort expectancy* berhubungan dengan niat perilaku penggunaan. Hal ini ditunjukkan oleh *effort expectancy* yang dihubungkan dengan niat perilaku penggunaan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,004. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa hipotesis pertama didukung oleh data, hal ini dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 5%.

Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Pertiwi dan Ariyanto (2017) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan sistem informasi memberikan seseorang perasaan bahwa penggunaan sistem informasi itu mudah dan akan menciptakan rasa nyaman. Tak dan Panwar (2017) menyimpulkan bahwa ekspektasi usaha mempunyai pengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi belanja seluler.

Hasil ini didukung penelitian (Hoque dan Sorwar, 2017; Mulyani, 2018) yang menjelaskan ekspektasi usaha mempunyai pengaruh positif terhadap niat pemanfaatan teknologi *M-Health* dan aplikasi ojek *online*, ini menyiratkan bahwa pengguna akan berekspektasi bahwa *E-Ticket* bermanfaat karena dapat mengurangi upaya tenaga dan waktu jika dibandingkan dengan pembelian secara konvensional.

Pengaruh *Social Influence* terhadap Niat Perilaku Penggunaan

Di dalam penelitian ini didapatkan hasil berupa *social influence* tidak berhubungan dengan niat perilaku penggunaan secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh *social influence* yang dihubungkan dengan niat perilaku penggunaan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,177. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa hipotesis pertama tidak didukung oleh data, hal ini dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 5%.

Berbeda dengan Hasil empiris penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari dan Yadnyana, 2016; Tak dan Panwar, 2017; Gupta, Dogra dan George, 2018; Mulyani, 2018; Shara dan Widodo, 2018), membuktikan bahwa faktor sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan suatu sistem. Hal tersebut terjadi kemungkinan bahwa penggunaan M-Tix

tidak dipengaruhi oleh sosial dan tren melainkan kebutuhan pengguna akan efektivitas dan efisiensi dari M-Tix itu sendiri sehingga tidak dipengaruhi oleh sekitarnya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *social influence* tidak berhubungan dengan niat perilaku penggunaan secara signifikan (Sedana dan Wijaya, 2010; Bendi dan Andayani, 2013; Priyadi, Daryanto dan Hermadi, 2017).

Pengaruh *Facilitating Condition* terhadap Niat Perilaku Penggunaan

Di dalam penelitian ini didapatkan hasil berupa *facilitating condition* tidak berhubungan dengan niat perilaku penggunaan secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh *facilitating condition* yang dihubungkan dengan niat perilaku pengguna menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,055. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa hipotesis pertama tidak didukung/ditolak oleh data, hal ini dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 5%.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh, Thong dan Xu (2012) menyimpulkan bahwa kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan teknologi, lalu penelitian Wulandari dan Yadnyana (2016) yang menjelaskan kondisi yang memfasilitasi mempunyai pengaruh positif pada niat penggunaan *e-Filing*. Hal tersebut kemungkinan banyak gawai dari pengguna tidak mendukung aplikasi M-Tix sehingga memilih untuk menggunakan aplikasi tersebut untuk transaksi. Selain itu, kemungkinannya adalah pengguna tidak mempunyai *M-Banking* ataupun *e-wallet* yang mendukung untuk transaksi yang dilakukan pada aplikasi tersebut. Sehingga pengguna merasa lebih nyaman langsung datang ke tempat untuk melakukan transaksi. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *facilitating condition* tidak berhubungan dengan niat perilaku penggunaan secara signifikan (Setyorini dan Meiranto, 2021; Wilfan dan Martini, 2021).

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengkaji masalah yaitu penelitian hanya mengambil sampel di Yogyakarta, jumlah sampel yang diambil hanya 100 orang, objek yang diteliti adalah masyarakat yang menggunakan jaringan internet dan pengguna M-Tix dan hanya mempergunakan empat faktor. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kajian yang lebih baik dan komprehensif dengan objek penelitian yang lebih beragam.

IMPLIKASI MANAJERIAL

Hasil analisis dalam penelitian tentang determinan niat perilaku pengguna layanan *online ticketing* pada *platform* penyedia tiket film aplikasi Cinema 21 (M-Tix) di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan terutama bagi *developer* dalam pengembangan aplikasi M-Tix. Diharapkan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* dapat menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk pihak M-Tix agar menarik lebih banyak niat perilaku penggunaan konsumen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta ini dapat diambil kesimpulan bahwa *performance dan effort expectancy* merupakan variabel yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku penggunaan

aplikasi M-Tix. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa *social influence* dan *facilitating condition* merupakan variabel yang memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap niat perilaku penggunaan aplikasi M-Tix. Namun hendaknya pihak M-Tix tetap memperhatikan kedua variabel tersebut. Karena suatu tren dari pengguna akan menjadi pengaruh yang positif terhadap niat perilaku penggunaan aplikasi selain itu. Hendaknya aplikasi M-Tix dibuat untuk lebih kompatibel terhadap gawai yang memiliki kemampuan yang kurang mumpuni.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenan, M.I., AL, M. dan Krishnasamy, G. (2015) "Malaysian plants with potential in vitro trypanocidal activity," *Annals of Phytomedicine*, 4(1), hal. 6–16.
- Bendi, R.K.J. dan Andayani, S. (2013) "Analisis Perilaku Penggunaan Sistem Informasi Menggunakan Model UTAUT," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan (Semantik 2013)*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro, hal. 277–282. Tersedia pada: <http://eprints.ukmc.ac.id/196/>.
- Bienz, N. (2008) "Electronic Ticketing: Electronic Business Course." Fribourg.
- Davis, F.D. (1989) "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, 13(3), hal. 319–340. doi:10.2307/249008.
- Dewa, I.I., Widnyana, G.P. dan Yadnyana, I.K. (2015) "Implikasi Model Utaut Dalam Menjelaskan Faktor Niat Dan Penggunaan Sipkd Kabupaten Tabanan," *Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 11(2), hal. 515–530. Tersedia pada: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/11178>.
- DPMPPTSP Kota Yogyakarta (2019) *Kependudukan, DPMPPTSP Kota Yogyakarta*. Tersedia pada: <https://pmperezinanjogjakota.go.id/web/kontent/71/kependudukan> (Diakses: 23 Juni 2023).
- El-Masri, M. dan Tarhini, A. (2017) "Factors affecting the adoption of e-learning systems in Qatar and USA: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)," *Educational Technology Research and Development*, 65, hal. 743–763. doi:10.1007/s11423-016-9508-8.
- Fuady, M. (2002) *Pengantar Hukum Bisnis: Menata Bisnis Modern di Era Global*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ghozali, I. (2018) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. 9 ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gupta, A., Dogra, N. dan George, B. (2018) "What determines tourist adoption of smartphone apps? An analysis based on the UTAUT-2 framework," *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 9(1), hal. 50–64. doi:10.1108/JHTT-02-2017-0013.
- Hamzah, A. (2010) "FAKTOR-FAKTOR PEMAKAI YANG MEMPENGARUHI MINAT PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI," *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 1(2), hal. 279–292. Tersedia pada: <https://jamal.ub.ac.id/index.php/jamal/issue/view/11>.
- Handayani, R. (2007) "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Empiris Pada

- Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Jakarta),” *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 9(2), hal. 76–88. Tersedia pada: <https://jurnalakuntansi.petra.ac.id/index.php/aku/article/view/16818>.
- Hoque, R. dan Sorwar, G. (2017) “Understanding factors influencing the adoption of mHealth by the elderly: An extension of the UTAUT model,” *International Journal of Medical Informatics*, 101, hal. 75–84. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2017.02.002>.
- Jati, N.J. dan Laksito, H. (2012) “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minal Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem E-Ticket,” *Diponegoro Journal of Accounting*, 1(1), hal. 1–15. Tersedia pada: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/accounting/article/view/562>.
- Mantoro, T., Ayu, M.A. dan Mahmud, S.M. binti (2014) “Securing the authentication and message integrity for Smart Home using smart phone,” in *2014 International Conference on Multimedia Computing and Systems (ICMCS)*. Marrakech: IEEE, hal. 985–989. doi:[10.1109/ICMCS.2014.6911150](https://doi.org/10.1109/ICMCS.2014.6911150).
- Mardiasmo (2018) *Perpajakan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mayasari, D. (2009) *Pengaruh Teknologi Informasi dan Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Manajerial*. Universitas Bung Hatta.
- Meyliana *et al.* (2012) “KEPUASAN USER TERHADAP KINERJA SISTEM SAP PADA PT INDOFOOD CBP SUKSES MAKMUR TBK (NUTRITION AND SPECIAL FOODS DIVISION),” *Jurnal Fakultas Ekonomi Binus University*, 11(2), hal. 515–530.
- Moore, G.C. dan Benbasat, I. (1991) “Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation,” *Information Systems Research*, 2(3), hal. 192–222. doi:[10.1287/isre.2.3.192](https://doi.org/10.1287/isre.2.3.192).
- Mufti, A., Destiawati, F. dan Akhirina, T.Y. (2014) “Evaluasi Penerimaan Jejaring Sosial Google+ Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Di Wilayah Jakarta Selatan,” *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), hal. 75–82. doi:[10.21609/jsi.v10i2.389](https://doi.org/10.21609/jsi.v10i2.389).
- Mulyadi, M. (2013) “Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya,” *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15(1), hal. 127–138. doi:[10.31445/jskm.2011.150106](https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106).
- Mulyani, A. (2018) “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Aplikasi Ojek Online Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use Technology,” *Jurnal Algoritma*, 15(2), hal. 61–66. doi:[10.33364/algoritma/v.15-2.61](https://doi.org/10.33364/algoritma/v.15-2.61).
- Pertiwi, N.W.D.M.Y. dan Ariyanto, D. (2017) “Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking,” *E-Jurnal Akuntansi*, 18(2), hal. 1369–1397. doi:[10.24843/eja.2021.v31.i10.p13](https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i10.p13).
- Prasetyo, D. (2012) “Analisis Perilaku Penerimaan Teknologi Informasi pada UKM Sektor Industri Manufaktur di Wilayah Jabodetabek,” *Jurnal Manajemen*, hal. 1–12. Tersedia pada: https://oldsite.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/economy/2008/Artikel_10204215.pdf.

- Priyadi, R., Daryanto, A. dan Hermadi, I. (2017) "Perilaku Penggunaan Portal E-office di Bank XYZ Dengan Pendekatan Model UTAUT," *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen*, 3(2), hal. 185–195. doi:10.17358/jabm.3.2.185.
- Ramdhani, A.B., Rachmawati, I. dan Prabowo, F.S.A. (2017) "Pengaruh Adopsi Teknologi Layanan Uang Elektronik Telkomsel Cash Menggunakan Pendekatan UTAUT 2," in *eProceedings of Management*. Bandung: Universitas Telkom, hal. 53–61. Tersedia pada: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/4364>.
- Sedana, I.G.N. dan Wijaya, S.W. (2010) "UTAUT model for understanding learning management system," *Internetworking Indonesia Journal*, 2(2), hal. 27–32.
- Setyorini, A. dan Meiranto, W. (2021) "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAERAH (SIMDA) DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2 (Studi Empiris pada Pengguna Sistem informasi Manajemen Daerah (SIMDA) di Kota Salatiga)," *Diponegoro Journal of Accounting*, 10(1), hal. 1–15. Tersedia pada: <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>.
- Shara, P.V. dan Widodo, T. (2018) "Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Untuk Menganalisis Minat Pengguna Smartphone Di Kota Bandung," *Sosiohumanitas*, 20(1), hal. 70–83. doi:10.36555/sosiohumanitas.v20i1.49.
- Siswanto, T. (2018) "Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah," *Liquidity*, 2(1), hal. 80–86. doi:10.32546/lq.v2i1.134.
- Slade, E.L. *et al.* (2015) "Modeling Consumers' Adoption Intentions of Remote Mobile Payments in the United Kingdom: Extending UTAUT with Innovativeness, Risk, and Trust," *Psychology & Marketing*, 32(8), hal. 860–873. doi:10.1002/mar.20823.
- Tak, P. dan Panwar, S. (2017) "Using UTAUT 2 model to predict mobile app based shopping: evidences from India," *Journal of Indian Business Research*, 9(3), hal. 248–264. doi:10.1108/JIBR-11-2016-0132.
- Triandis, H.C. (1979) "Values, attitudes, and interpersonal behavior.," in *Nebraska Symposium on Motivation*. Lincoln: University of Nebraska Press, hal. 195–259.
- Venkatesh, V. *et al.* (2003) "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*, 27(3), hal. 425–478. doi:10.2307/30036540.
- Venkatesh, V. dan Davis, F.D. (1996) "A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test*," *Decision Sciences*, 27(3), hal. 451–481. doi:10.1111/j.1540-5915.1996.tb00860.x.
- Venkatesh, V. dan Davis, F.D. (2000) "A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies," *Management Science*, 46(2), hal. 186–204. Tersedia pada: <http://www.jstor.org/stable/2634758>.
- Venkatesh, V., Thong, J.Y.L. dan Xu, X. (2012) "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of

- Technology,” *MIS Quarterly*, 36(1), hal. 157–178. doi:10.2307/41410412.
- Widnyana, I.I.D.G.P. dan Yadnyana, I.K. (2015) “IMPLIKASI MODEL UTAUT DALAM MENJELASKAN FAKTOR NIAT DAN PENGGUNAAN SIPKD KABUPATEN TABANAN,” *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 11(2), hal. 515–530. Tersedia pada: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/akuntansi/article/view/11178>.
- Wilfan, A.F. dan Martini, E. (2021) “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Linkaja Berdasarkan Model Teori UTAUT2 (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology2),” *e-Proceeding of Management*, 8(6), hal. 7729–7741. Tersedia pada: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/16895%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/16895/16612>.
- Wulandari, N.P.A. dan Yadnyana, I.K. (2016) “PENERAPAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY DI KOTA DENPASAR,” *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), hal. 1270–1297. Tersedia pada: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/akuntansi/article/view/15150>.
- Yulianti dan Handayani, P.W. (2011) “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENERIMAAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN SISTEM ERP DENGAN STUDI KASUS PT XYZ,” *Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), hal. 69–75. Tersedia pada: <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/296>.