

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Analisis

Analisis adalah kegiatan yang bukan hanya sekedar penelusuran atau penyelidikan, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan pemikiran yang kritis untuk memperoleh kesimpulan dari apa yang ditaksir (Herlianti, 2022).

Melalui penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan tindakan ketika mengamati sesuatu secara mendetail dengan cara menguraikan hubungan antara bagian yang berkaitan atau menyusun bagian tersebut sehingga dapat menemukan hasil ataupun kesimpulan.

2.1.2 *Online Food Delivery (OFD)*

Layanan *Online Food Delivery* merupakan sebuah sarana yang menghubungkan konsumen dengan usaha kuliner secara daring yang menghubungkan restoran dengan konsumen. *Platform* ini menyediakan dan menampilkan restoran di kawasan tertentu sesuai lokasi konsumen. Konsumen dapat langsung melihat menu, memesan, hingga melakukan pembayaran melalui aplikasi digital (Setiawan, *et al.*, 2018).

2.1.3 GoFood

Gofood merupakan fitur layanan *food delivery* layaknya *delivery order* di sebuah kuliner. Dengan memakai sebuah *smartphone* dan menjalankan fitur *GoFood* di dalam aplikasi Gojek, pembeli bisa memesan makanan dari restoran yang menjalin kerja sama dengan Gojek. Makanan akan dipesan dan diantar langsung oleh Gojek. Hal ini sangat

memudahkan para konsumen untuk memesan makanan dari restoran tersebut.



Gambar 2. 1 Logo GoFood
(Sumber :<https://www.gojek.com/gofood/>)

Gofood adalah layanan pesan antar makanan terbesar di dunia di luar Cina dan bekerja sama dengan 125,000 *merchant* di berbagai kota di Indonesia. Terdapat lebih dari 125,000 restoran telah menjadi GoFood partner dan resmi bekerja sama dengan GoFood. (<https://www.gojek.com/gofood/partnercenter/faq/gofood/-about-gofood/>, diakses pada 03 November 2022).

2.1.4 ShopeeFood

Sejak tahun 2021, Shopee Indonesia sebagai *e-commerce* terbesar di Asia Tenggara memperluas layanannya melalui *ShopeeFood*. *ShopeeFood* merupakan layanan pesan antar makanan yang dapat kita gunakan melalui aplikasi *Shopee*. Dengan ratusan ribu pilihan *merchant* terdekat dengan menyalakan fitur lokasi.



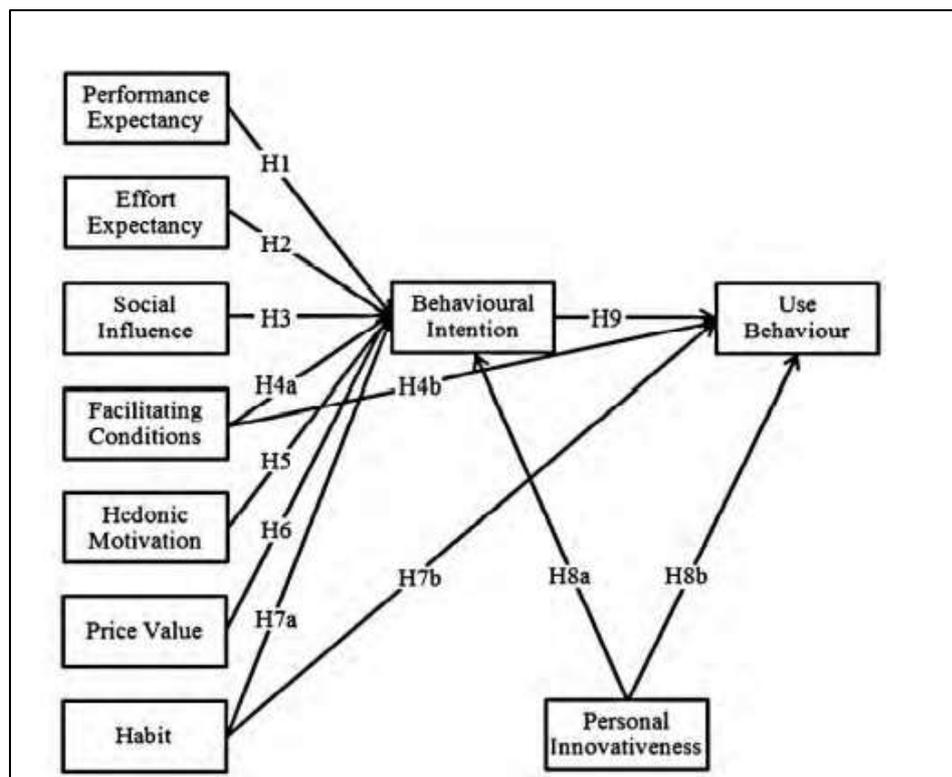
Gambar 2. 2 Logo ShopeeFood
(Sumber : <https://shopee.co.id/m/shopeefood>)

Kualitas makanan *ShopeeFood* sudah terjamin dengan kehadiran mitra *ShopeeFood* yang siap mengantarkan makananmu dengan cepat dan sigap. Tak hanya itu, kita juga dapat menikmati promo dan gratis ongkir yang ada setiap hari. Karena keuntungan yang dimilikinya, kini *ShopeeFood*

menjadi pilihan banyak orang untuk pesan makanan dari rumah. (shopee, <https://shopee.co.id/m/shopeefood>, diakses pada 03 November 2022).

2.1.5 Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 3 (UTAUT 3)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3 (UTAUT 3) adalah model penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikembangkan oleh Farooq (2017) sebagai pengembangan dari model UTAUT 2. Model UTAUT 3 mencakup beberapa variabel yaitu Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*), Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), Kebiasaan (*Habit*), Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*), Nilai Harga (*Price Value*), dan Inovasi Pribadi (*Personal Innovativeness*).



Gambar 2. 3 UTAUT 3(Sumber : Farooq, 2017)

Penjelasan masing-masing konstruk yang ada pada UTAUT 3 sesuai dengan Gambar 4 diatas.

a. Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektasi kinerja merupakan keyakinan seseorang dalam melakukan suatu pekerjaannya akan terbantu jika menggunakan suatu sistem. (Jogiyanto (2007) dalam dalam Fatahudin,F) kemudian mendefinisikan bahwa ekspektasi kinerja (*Performance expectancy*) sebagai suatu analisa dalam mengukur seberapa tinggi seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan mudah terbantu dalam mendapatkan keuntungan-keuntungan dalam kinerja pekerjaannya (Fatahudin,F 2020).

b. Harapan Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) ialah tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu ketika melakukan pekerjaannya (Venkatesh et al. (2003) dalam Fatahudin,F 2020)

c. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial merupakan tingkat kepercayaan individu terhadap lingkungan sosialnya yang meyakinkan individu untuk menggunakan sistem yang baru (Fatahudin,F 2020).

d. Kondisyang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Kondisi yang memfasilitasi merupakan kepercayaan individu bahwa organisasi dan infrastruktur dapat membantu untuk mendukung penggunaan sistem (Fatahudin,F 2020).

e. Kebiasaan (*Habit*)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kebiasaan merupakan sesuatu yang sudah biasa dikerjakan, pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang dalam melakukan hal yang sama. Kebiasaan merupakan serangkaian perbuatan seseorang secara berulang-ulang dalam hal yang sama dan berlangsung dengan tanpa proses berfikir lagi (Siagian, 2012 dalam Fatahudin,F 2020).

f. Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi hedonis merupakan tingkat kesenangan yang didapatkan dari penggunaan teknologi informasi dan terbukti berperan penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan suatu teknologi (Brown & Venkatesh, 2005 dalam Fatahudin,F 2020). Motivasi hedonis terbukti dapat menjadi faktor penting dalam penggunaan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2012 dalam Fatahudin,F 2020). Motivasi pembelian yang didasarkan pada kebutuhan emosional individu yang diperuntukkan dalam kesenangan dan kenyamanan (Bhatnagar dan Ghosh, 2004 dalam Fatahudin,F 2020). Motivasi Hedonis mengacu pada *intensif eksperiensial* dan emosional konsumen untuk terlibat dalam aktivitas berbelanja (Solomon, 2007 dalam Fatahudin,F 2020). Konsumen yang memiliki motivasi berdasarkan kebutuhan hedonik dapat terlibat dalam aktivitas berbelanja yang melibatkan pengalaman *multisensory*, fantasi, dan emosional (Solomon, 2007 dalam Fatahudin,F 2020).

g. Nilai Harga (*Price Value*)

Nilai harga merupakan perbandingan antara manfaat yang didapat dari penggunaan teknologi dengan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003 dalam Fatahudin,F 2020).

h. Inovasi Pribadi (*Personal Innovativeness*)

Inovasi personal (*personal innovativeness*) merupakan keinginan dari konsumen dalam mencari hal baru yang dapat mengembangkan kekurangan suatu produk atau jasa (Bhatti, 2007 dalam Fatahudin,F 2020). Inovasi personal merupakan ketertarikan untuk mencoba suatu hal yang baru, konsep baru, dan produk atau jasa yang baru (Roger 1983 dalam).Inovasi personal dianggap sebagai sesuatu dari proses penerimaan teknologi baru. *Innovativeness* pada umumnya sudah diakui oleh setiap konsumen sehingga konsumen yang inovatif akan mencari informasi dan menemukan ide-ide yang baru (Fatahudin,F 2020).

2.1.6 Populasi Dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015 dalam Fansyuri, I, D 2019). Untuk menghitung penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu, maka digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \text{.....(Persamaan 1)}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e^2 : Persentase Kelonggaran Ketidakteelitian

2.1.7 Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah pengambilan sampel suatu populasi secara acak, tanpa mempertimbangkan strata populasi yang ada, dan setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel.

2.1.8 Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut (Sujarweni, 2014), analisis regresi berganda bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor *predictor* dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Jadi analisis regresi linier berganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2. Persamaan dalam analisis regresi berganda dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 \dots b_nX_n$$

.....(Persamaan 2)

Keterangan:

Y: Variabel terikat (Variabel Dependen)

$X_1, X_2 \dots X_n$: Variabel bebas (Variabel Independen)

a: Konstan

$b_1, b_2 \dots b_n$: Koefisien regresi

Sebelum melakukan analisis regresi linear berganda terdapat langkah – langkah yang harus dikerjakan yaitu :

a) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir – butir dalam suatu daftar pertanyaan dan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Uji Validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan dan uji validitasnya. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n - 2$ dengan sig 5%. Jika r tabel $< r$ hitung maka valid. r hitung dapat dilihat dari kolom *Corrected Item Total Correlation CI-TC* pada SPSS (Sujaweni, 2014 dalam Fansyuri, F 2019).

b) Reliabilitas

Reliabilitas (keandalan) merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk – konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama – sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai $\alpha > 0.60$ maka reliabel (Sujaweni, 2014 dalam Fansyuri, F 2019).

c) Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian (Sujaweni, 2014). Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Syarat pengambilan keputusan dalam normalitas adalah:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

d) Uji Linearitas

Uji ini untuk melihat spesifikasi model yang digunakan benar atau tidak. Dengan uji ini akan diperoleh informasi model empiris sebaiknyaliner, kuadrans, atau kubik. Untuk melakukan uji ini harus membuat asumsi atau keyakinan bahwa fungsi yang benar adalah fungsi linier, Uji ini bertujuan untuk menghasilkan F_{hitung} (Sujaweni, 2014 dalam Fansyuri, I, D 2019). Syarat pengambilan keputusan dalam linearitas adalah :

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak.
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti bentuk bukan linier.

e) Uji Asumsi Klasik

1. Uji *MultiKolinearitas*

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen (Ghozali, 2013 dalam Fansyuri, I, D 2019). Untuk menguji adanya atau tidak adanya multikolinearitas terlebih dahulu melihat nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Kriteria pengukuran terjadinya multikolinearitas adalah sebagai berikut :

- a. Jika $tolerance < 0,10$ dan $VIF > 10$, maka terjadi multikolinearitas.
- b. Jika $tolerance > 0,10$ dan $VIF < 10$, maka tidak terjadi multikolinearitas.

2. Uji *Heteroskedastisitas*

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan *variance residual* suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain (Sujaweni, 2014).

Cara prediksi adalah tidak adanya *heteroskedastisitas* pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar *scatterplot*, regresi yang tidak terjadi *heteroskedastisitas* jika:

1. Titik-titik data menyebar dan dibawah atau disekitar angka 0.

2. Titik–titikdatatidakmengumpulhanyadiatasataudibawahsaja.
3. Penyebaran titik–titikdatatidakboleh membentuk polabergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.
4. Penyebaran titik–titikdatatidakberpola.

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode $t-1$ (sebelumnya) (Ghozali, 2013 dalam Fansyuri, I, D

2019). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan *problem* autokorelasi. Autokorelasi terjadi karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lainnya hal ini sering ditemukan pada data runtut waktu (*time series*)

karena gangguan pada seseorang individu/kelompok cenderung mempengaruhi gangguan pada individu / kelompok yang sama pada periode berikutnya. Pada data *cross section* (silang waktu), masalah autokorelasi relatif jarang terjadi karena gangguan pada observasi yang berbeda berasal dari individu. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi salah satunya menggunakan uji Durbin-Watson (DW Test) yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Durbin Watson
(Sumber : Durbin Watson Table)

Hipotesis nol	Keputusan	Range
Tdk ada autokorelasi positif	Tolak	$0 < dw < dl$
Tdk ada autokorelasi positif	No decision	$dl < dw < du$
Tdk ada korelasi negatif	Tolak	$du < dw < 4-du$
Tdk ada korelasi negatif	No Decision	$4-du < dw < 4-dl$
Tdk ada autokorelasi, positif atau negatif	Tdk ditolak	$4-dl < dw$

Keterangan:

du : Batas Atas

d1 : Batas Bawah

dw : Hasil Tes Durbin Watson.

Mendeteksi Autokorelasi dengan menggunakan nilai Durbin Watson di bandingkan dengan tabel Durbin Watson ($d_{hitung} < d_{tabel}$), Kriteria jika $d_{hitung} < d_{tabel}$ maka tidak terjadi autokorelasi (Sujaweni, 2014).

f) Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{table} (Santoso, 2004). Uji t dilakukan untuk menguji suatu hipotesis dalam suatu penelitian. Kriteria pengujian dalam uji t dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 10\%$ adalah:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{table}$ maka H_0 akan ditolak dan H_1 akan diterima.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka H_0 akan diterima dan H_1 akan ditolak.

2.1.9 SPSS

SPSS merupakan program aplikasi yang digunakan untuk mengolah data statistik dengan menggunakan perangkat komputer. SPSS mempunyai sistem yang digunakan untuk manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana, sehingga dapat dengan mudah saat memahami dan mengoperasikannya. SPSS merupakan salah satu program aplikasi yang paling banyak diminati dan digunakan oleh para analis dan peneliti untuk mengolah data-data statistik (Machali, 2015).

2.2 Studi Literatur**2.2.1 *Academicians' Acceptance of Online Learning Environments: A Review of Information System Theories and Models***

Tujuan dari makalah ini adalah untuk mengkaji teori dan model penerimaan teknologi (IS) (Gunasinghe, A *et al.*, (2019)). mengenali bukti

empiris yang tersedia untuk mendukung kesesuaian setiap model teoretis dalam menjelaskan penerimaan akademisi terhadap teknologi pembelajaran *online*. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem sangat penting bagi pengambil keputusan untuk mengenali kebutuhan dan kekhawatiran pengguna potensial, yang dapat diatasi selama fase pengembangan sebuah sistem. Jadi, selama beberapa dekade, para peneliti telah mencoba memahami mengapa orang menerima teknologi baru. Akibatnya, berbagai teori dan model menjelaskan konsep penerimaan teknologi. Beberapa model teoretis terkemuka yang menjelaskan penerimaan teknologi adalah: "*Theory of Reasoned Action*", "*Teori Difusi Inovasi*", "*Theory of Planned Behavior*", "Model Penerimaan Teknologi", "Teori Kognitif Sosial", "Model Motivasi Pemanfaatan PC", "Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*", "UTAUT 2", "UTAUT 3". Konsep penerimaan akademik teknologi pembelajaran *online* dapat dijelaskan melalui beberapa faktor penentu yang dioperasionalkan melalui model sistem informasi di atas.

2.2.2 Analisis Perilaku Adopsi Teknologi *Mobile Wallet* Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance And Use of Technology*3 (UTAUT3) Pengguna OVO pada Generasi Milenial di Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran adopsi teknologi *mobile wallet* menggunakan model *unified theory of acceptance and use of technology*3 (UTAUT3) (Ramadhan, Det al (2019)). Desain penelitian ini adalah *cross sectional* dengan menggunakan pendekatan verifikatif melalui metode *explanatory survey*. Unit analisis pengguna OVO sebanyak 114 responden. Sebuah angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dari responden. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis *structural equation modelling* berbasis *partial least square* (SEM- PLS). Berdasarkan hasil penelitian menggunakan PLS didapatkan hasil dari model UTAUT3 bahwa variabel yang paling dominan pengaruhnya yaitu *habit* terhadap perilaku

penggunaan, pengaruh yang paling tidak dominan yaitu pengaruh *personal innovativeness* terhadap minat berperilaku. Secara verifikatif data menunjukkan model yang mempengaruhi minat berperilaku dan perilaku penggunaan dengan kategori moderat dan pengaruh dari luar yang tidak diteliti dengan kategori moderat.

2.2.3 Adopsi Model UTAUT3 Pada Nasabah Pengguna *Mobile Banking* Perbankan Syariah Indonesia di Masa Pandemi *Covid-19* (Studi Pada Nasabah Bank Syariah di Jawa Barat)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis evaluasi penerapan perilaku model adopsi teknologi dalam penerimaan *mobile banking* perbankan syariah menggunakan model UTAUT3 pada nasabah di Indonesia (Fatahudin, F. (2020)). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel ekspektasi kinerja dan kondisi yang memfasilitasi terhadap variabel niat berperilaku, dan variabel niat berperilaku terhadap variabel perilaku penggunaan serta variabel kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan melalui niat berperilaku sebagai variabel *Intervening*. Terdapat beberapa variabel lain yang tidak menunjukkan adanya pengaruh antar variabel, hal ini dikarenakan indikator-indikator untuk variabel tersebut bukan hanya diukur berdasarkan banyaknya faktor saja namun ada indikator lain. Penelitian ini berimplikasi pada perlunya peningkatan layanan *mobile banking* perbankan syariah agar nasabah dapat terbantu dalam meningkatkan literasi keuangan ditengah pandemi Covid-19.

2.2.4 *Factors Influencing the Adoption of E-Learning by University Students in Sri Lanka: Application of UTAUT-3 Model during Covid-19 Pandemic*

Penelitian ini menjelaskan bahwa akibat Covid-19 banyak universitas di seluruh dunia memasuki mode darurat yang mengubah pendidikan secara radikal dengan beralih ke pembelajaran online dan metode pendidikan berbasis jarak jauh lainnya (Kamalasena, B. D. T. M., &

Sirisena, A. B. (2021)). Persmasalahan dalam penelitian ini ialah banyak siswa yang tidak mau menggunakan *e-learning* atau tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk belajar melalui perangkat elektronik atau tidak memiliki sumber daya untuk mengaksesnya terpinggirkan. Mempertimbangkan ketepatan waktu dan relevansi fenomena, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *e-learning* oleh mahasiswa universitas Sri Lanka. Data yang relevan dikumpulkan melalui kuesioner yang dikelola sendiri yang didistribusikan di antara 191 mahasiswa berdasarkan metode *convenience sampling*. Studi ini menemukan dampak positif dari harapan kinerja, kondisi fasilitasi, kebiasaan, nilai harga, dan inovasi pribadi dalam TI untuk menggunakan elearning. Selain itu, niat tersebut berdampak positif pada adopsi *platform elearning*.

2.2.5 Investigating The Intentions To Adopt E-Learning Using UTAUT-3 Model: A Perspective Of COVID-19

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh COVID-19 yang berdampak disisi pendidikan(Akbar, M. (2021)). Oleh karena itu, banyak perguruan tinggi teknologi yang mengadopsi atau menerapkan *e-learning* untuk menghindari interaksi fisik dan pembelajaran dengan menjaga jarak sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya harapan usaha, harapan kinerja, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi niat perilaku untuk menggunakan *e-learning*. Selain itu, hubungan yang diukur antara perilaku niat untuk menggunakan *e-learning* dan perilaku adopsi *e-learning*. Hubungan ini dianalisis dengan analisis literatur yang mendalam. Dengan demikian penelitian ini akan bermanfaat bagi administrator atau kepala sekolah sebagai bahan evaluasi.

2.2.6 Penerapan Model UTAUT-3 Dalam Menganalisis Adopsi Teknologi *E-Learning* Pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya

Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi yang merupakan komponen penting dalam keberhasilan implementasi teknologi di perguruan tinggi serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi penerimaan teknologi yang telah dilakukan (Lestari, R. P. (2021)). Hasil analisis menunjukkan bahwa *Performance Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* mempengaruhi niat perilaku penggunaan *E-Learning* pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya sedangkan *Facilitating Conditions*, *Habit* dan *Behavioural Intention* dapat secara langsung mempengaruhi penggunaan *E-Learning*.

Tabel 2. 2 Perbandingan Studi Literatur

No	Judul Penelitian	Tahun	Nama Peneliti	Permasalahan	Tujuan Penelitian	Metode/Model/Algoritma	Hasil Pembahasan
1	<i>Academics' Acceptance of Online Learning Environments: A Review of Information System Theories and Models</i>	2019	Asanka Gunasinghe, Junainah Abd Hamid, Ali Khatibi	Penerimaan akademisi terhadap teknologi pembelajaran online	Mengkaji teori dan model penerimaan teknologi (IS)mengenali bukti empiris yang tersedia untuk mendukung kesesuaian setiap model teoretis dalam menjelaskan penerimaan akademisi terhadap teknologi pembelajaran <i>online</i>	UTAUT 2 UTAUT 3	Studi masa depan harus fokus pada penelitian aspek lain dari pembelajaran berbasis teknologi yang penting untuk keberhasilan proliferasi sistem tersebut;diluar penggunaan dan penerimaan yang khas. Di luar penggunaan dan penerimaan yang khas. Untuk mencegah munculnya kesenjangan antara konsep dan

Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literatur ((Lanjutan))

							praktik baik peneliti maupun praktisi. Model proses untuk mempengaruhi pengguna potensial agar menerima teknologi seperti lingkungan belajar <i>online</i> .
2	Analisis Perilaku Adopsi Teknologi Mobile Wallet Menggunakan Model <i>Unified Theory of Acceptance And Use of</i>	2019	D. Ramadhan, R. Hurriyati & Lisnawati	Perilaku pengguna OVO pada generasi milenial	Mengetahui gambaran adopsi teknologi <i>mobile wallet</i> menggunakan model <i>unified theory of acceptance and use of technology 3</i> (UTAUT3)	UTAUT 3 & SEM- PLS	variabel yang paling dominan pengaruhnya yaitu habit terhadap perilaku penggunaan, pengaruh yang paling tidak dominan yaitu pengaruh <i>personal innovativeness</i> terhadap minat berperilaku.

Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literatur (Lanjutan)

	<p><i>Technology3</i> (UTAUT3) Pengguna OVO pada Generasi Milenial di Indonesia</p>						
3	<p>Adopsi Model UTAUT3 Pada Nasabah Pengguna <i>Mobile Banking</i> Perbankan Syariah Indonesia di Masa Pandemik <i>Covid-</i></p>	2020	<p>Fathoni Fatahudin</p>	<p>Penerimaan <i>mobile banking</i> perbankan syariah pada nasabah Indonesia</p>	<p>Menganalisis evaluasi penerapan perilaku model adopsi teknologi dalam penerimaan <i>mobile banking</i> perbankan syariah menggunakan model UTAUT3 pada nasabah di Indonesia</p>	UTAUT 3	<p>Adanya pengaruh yang signifikan antara variabel ekspektasi kinerja dan kondisi yang memfasilitasi terhadap variabel niat berperilaku, dan variabel niat berperilaku terhadap variabel perilaku penggunaan serta variabel kondisi yang</p>

Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literatur (Lanjutan)

	19(Studi Pada Nasabah Bank Syariah di Jawa Barat)						memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan melalui niat berperilaku sebagai variabel <i>Intervening</i> .
4	<i>Factors Influencing the Adoption of E-Learning by University Students in Sri Lanka: Application of UTAUT-3 Model during Covid-19 Pandemic</i>	2021	BDTM Kamalasena & AB Sirisena	Banyak siswa yang tidak mau menggunakan <i>e-learning</i> atau tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk belajar melalui perangkat elektronik atau tidak memiliki sumber daya untuk	Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi <i>e-learning</i> oleh mahasiswa universitas Sri Lanka	UTAUT 3	Menemukan dampak positif dari harapan kinerja, kondisi fasilitasi, kebiasaan, nilai harga, dan inovasi pribadi dalam TI untuk menggunakan <i>elearning</i> . Selain itu, niat tersebut berdampak positif pada adopsi <i>platform elearning</i>

Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literatur (Lanjutan)

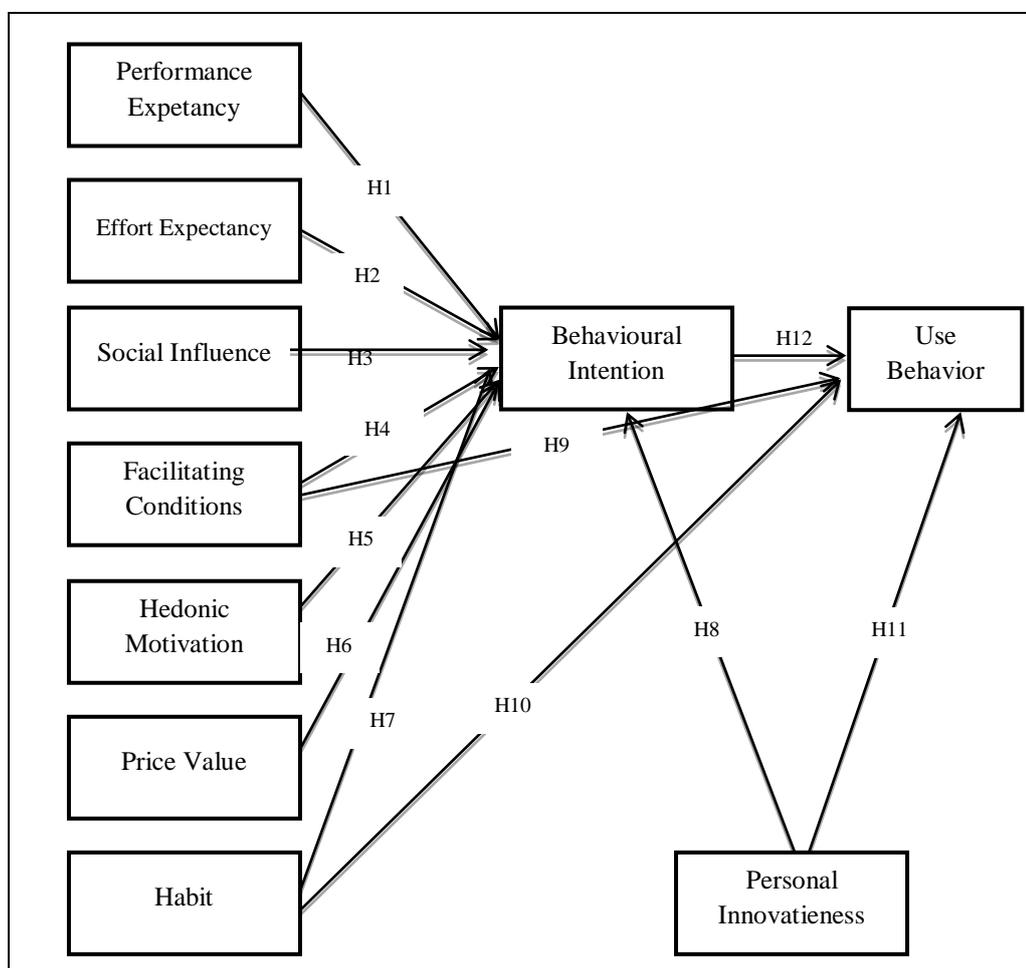
				mengaksesnya terpinggirkan			
5	<i>Investigating The Intentions To Adopt E-Learning Using UTAUT-3 Model: A Perspective Of COVID-19</i>	2021	Mahmood Ali Akbar	Pengaruh COVID-19 yang berdampak disisi pendidikan	Mengetahui pengaruhnya harapan usaha, harapan kinerja, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi niat perilaku untuk menggunakan <i>e-learning</i>	UTAUT 3	Hubungan yang diukur antara perilaku niat untuk menggunakan <i>e-learning</i> dan perilaku adopsi <i>e-learning</i> . Hubungan ini dianalisis dengan analisis literatur yang mendalam. Dengan demikian penelitian ini akan bermanfaat bagi administrator atau kepala sekolah sebagai bahan evaluasi.
6	Penerapan Model UTAUT-3	2021	Rizki Puji Lestari	Rendahnya penerimaan teknologi pada	Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi	UTAUT 3	<i>Performance Expectancy, Hedonic Motivation, dan</i>

Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literatur (*Lanjutan*)

	<p>Dalam Menganalisis Adopsi Teknologi <i>E-Learning</i> Pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya</p>			<p>perguruan tinggi</p>	<p>adopsi teknologi di perguruan tinggi serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi penerimaan teknologi yang telah dilakukan</p>		<p><i>Habit</i> mempengaruhi niat perilaku penggunaan <i>E-Learning</i> pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya sedangkan <i>Facilitating Conditions, Habit</i> dan <i>Behavioural Intention</i> dapat secara langsung mempengaruhi penggunaan <i>E-Learning</i>.</p>
--	---	--	--	-------------------------	---	--	--

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan jawaban yang diajukan berdasarkan rumusan masalah. Dugaan jawaban tersebut ada 2 yaitu H₀ dan H_a. H₀ bertujuan untuk memberikan usulan dugaan kemungkinan tidaknya adanya perbedaan antara perkiraan penelitian dengan keadaan yang sesungguhnya yang diteliti. H_a bertujuan memberikan usulan dugaan adanya perbedaan perkiraan dengan keadaan sesungguhnya yang diteliti (Sujarweni, 2014).



Gambar 2. 4 Hipotesis Penelitian (Sumber : Farooq,2017)

Berdasarkan gambar 5 diatas, perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H₀: *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral*

Intention

- H₁: *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*
2. H₀: *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*
 H₂: *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*
3. H₀: *Social Influence* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
 H₃: *Social Influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
4. H₀: *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
Intention.
 H₄: *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*
5. H₀: *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
Intention.
 H₅: *Hedonic Motivation* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
6. H₀: *Price Value* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
 H₆: *Price Value* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
7. H₀: *Habit* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
 H₇: *Habit* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
8. H₀: *Personal Innovativeness* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
 H₈: *Personal Innovativeness* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
9. H₀: *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
 H₉: *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
10. H₀: *Habit* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
 H₁₀ : *Habit* berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
11. H₀ : *Personal Innovativeness* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
 H₁₁: *Personal Innovativeness* berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
12. H₀: *Behavioral Intention* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.
 H₁₂ : *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap *Use Behavior*.