

BAB II

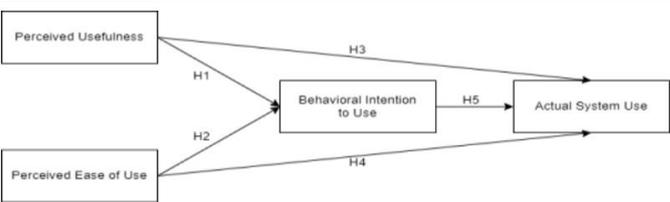
TINJAUAN PUSTAKA

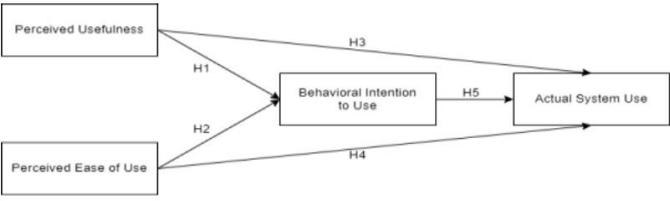
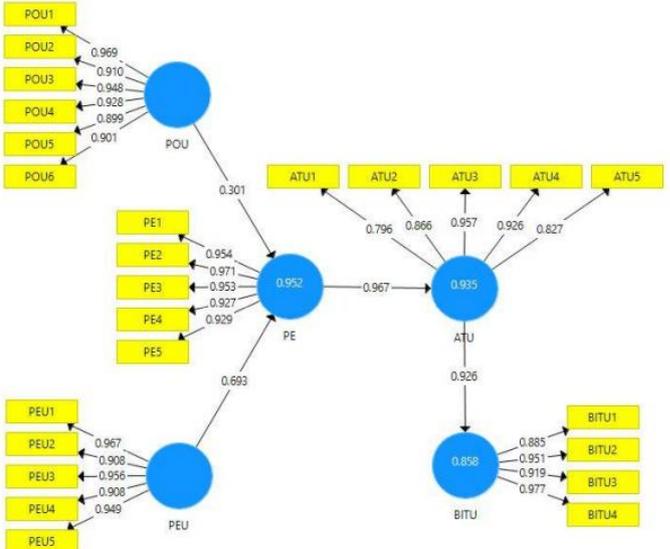
Pada bab ini menyajikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, landasan teori yang menjadi dasar dalam penelitian, kerangka berpikir yang menjelaskan alur logis antara variabel – variabel yang diteliti, serta hipotesis yang dirumuskan sebagai dasar pengujian pada bab pembahasan.

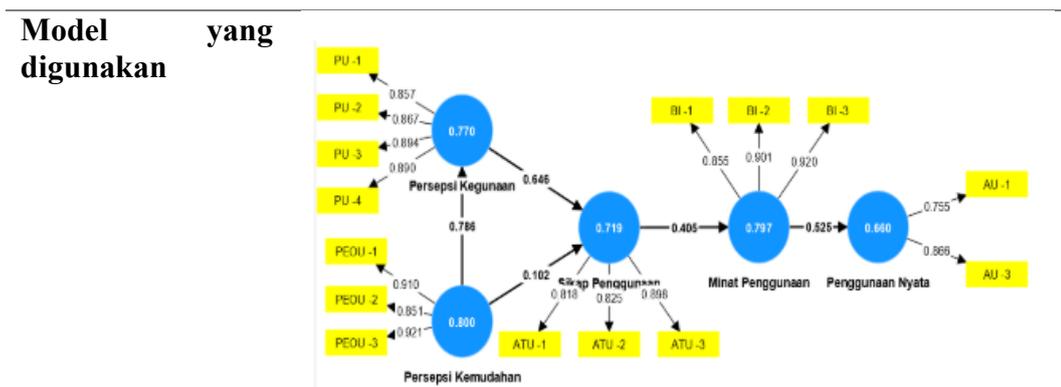
2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan tentunya tak lepas jauh dari penelitian sebelumnya. Peneliti melakukan pengumpulan dan pengkajian terhadap beberapa penelitian - penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pokok permasalahan pada penelitian yang dilakukan. Pemaparan penelitian terdahulu dapat dilihat dalam Tabel 2.1.

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu dalam menggunakan metode TAM

Penelitian 1	
Judul Penelitian	Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Fitur <i>Magic Studio</i> Aplikasi CANVA pada lingkup Mahasiswa menggunakan Metode TAM (Abrory et al., 2024)
Nama Peneliti	Moh. Wahyu Abrory, Puti Tsabita Najwa Arief , Reyza Reyznata , Muhammad Rakha Naufal
Model digunakan	yang 
Variabel digunakan	yang <i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention of Use, Actual Usage</i>
Hasil	PU berpengaruh signifikan terhadap BIU, PEU berpengaruh signifikan terhadap BIU, PEU berpengaruh signifikan terhadap AU, PU berpengaruh signifikan terhadap AU, BIU tidak berpengaruh signifikan terhadap AU
Penelitian 2	
Judul Penelitian	Analisis Kepuasan Pegguna Aplikasi CANVA di Indonesia menggunakan Metode TAM (Aulia et al., 2023)
Nama Peneliti	Ervina Rosa Aulia, Devilia Dwi Candra, Lina Wardani

Model yang digunakan	
Variabel yang digunakan	<i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention of Use, Actual Usage</i>
Hasil	PU berpengaruh signifikan terhadap BIU, PEU berpengaruh signifikan terhadap BIU, PEU tidak berpengaruh signifikan terhadap AU, PU berpengaruh signifikan terhadap AU, BIU berpengaruh signifikan terhadap AU
Penelitian 3	
Judul Penelitian	Analisis Kepuasan Pengguna pada Website PT. Tunas Ridean Tbk menggunakan metode TAM (Maula et al., 2024)
Nama Peneliti	Ahmad Salin Maula, Rachmad Hidayat, Ninuk Riesmiyantiningtias
Model yang digunakan	
Variabel yang digunakan	<i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Attitude Toward Usage, Behavioral Intention to Use</i>
Hasil	PU tidak berpengaruh signifikan terhadap PE, PEU berpengaruh signifikan terhadap PE, PE berpengaruh signifikan terhadap ATU, ATU berpengaruh signifikan terhadap BIU
Penelitian 4	
Judul Penelitian	Penerapan Metode TAM untuk Mengukur Penerimaan Aplikasi Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi (SRIKANDI) di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi (Adi, 2023)
Nama Peneliti	Sukma Adi

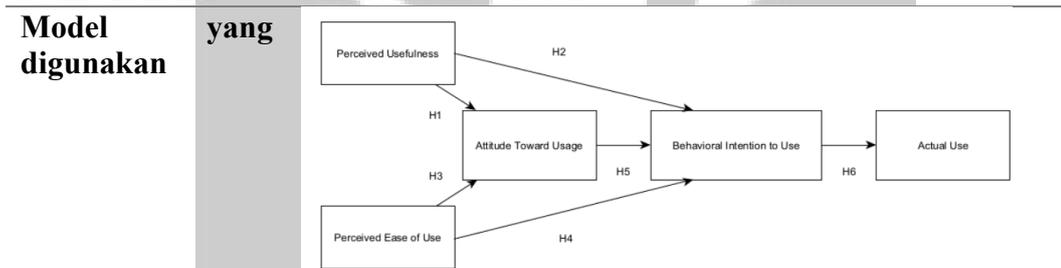


Variabel yang digunakan	<i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, Behavioral Intention of Use, Actual Usage</i>
Hasil	Semua hipotesis diterima / saling berpengaruh secara signifikan

Penelitian 5

Judul Penelitian	Analisis Penerimaan terhadap penggunaan Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) di Kota Jambi menggunakan TAM (Saharah, 2022)
-------------------------	--

Nama Peneliti	Mifta Amalis Saharah
----------------------	----------------------



Variabel yang digunakan	<i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, Behavioral Intention of Use, Actual Usage</i>
Hasil	PU berpengaruh signifikan terhadap ATU, PU berpengaruh signifikan terhadap BIU, PEU berpengaruh signifikan terhadap ATU, PEU tidak berpengaruh signifikan terhadap BIU, ATU berpengaruh signifikan terhadap BIU, BIU berpengaruh signifikan terhadap AU

Sumber : (Data yang diolah)

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan dalam menggunakan metode TAM, maka dapat ditarik kesimpulan terkait persamaan dan perbedaan dari kelima penelitian terdahulu sebagaimana yang dipaparkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Persamaan	Perbedaan
1	Semua penelitian yang disajikan menggunakan metode TAM	Jenis model TAM yang digunakan berbeda-beda
2	Semua penelitian yang disajikan menggunakan <i>tools</i> SmartPLS untuk menganalisis datanya	Variabel metode TAM yang digunakan pada tiap penelitian berbeda-beda

Sumber : (Data yang diolah)

Pada penelitian terdahulu menjadi acuan bagi peneliti untuk menggunakan variabel yang paling banyak ditemukan pada penelitian terdahulu. Variabel tersebut adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention of Use*, *Actual Usage* (Saharah, 2022) (Adi, 2023) (Maula et al., 2024). Selain itu, hipotesis hubungan antar variabel dari penelitian ini juga mengacu pada penelitian terdahulu.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu bentuk teknologi yang dimanfaatkan untuk mengelola data, meliputi kegiatan memproses, memperoleh, menyusun, menyimpan, serta memanipulasi data melalui berbagai metode, dengan tujuan menghasilkan informasi yang berkualitas, yakni informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk kepentingan individu, sektor bisnis, maupun lembaga pemerintahan, serta berperan sebagai informasi strategis dalam mendukung proses pengambilan keputusan. Teknologi Informasi mencakup dua komponen utama, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mencakup seluruh aktivitas yang berkaitan dengan pengolahan, pemanfaatan sebagai sarana bantu, manipulasi, serta pengelolaan informasi. Definisi yang lain, Teknologi Komunikasi berkaitan dengan seluruh kegiatan yang melibatkan penggunaan perangkat untuk memproses dan mentransmisikan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Dalam pengertian yang lebih menyeluruh, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup seluruh perangkat teknis yang digunakan untuk mengelola dan menyampaikan informasi, yang meliputi aspek teknologi informasi dan teknologi komunikasi itu sendiri. (Cholik, 2021).

2.2.2 Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna atau *User Satisfaction* merupakan respons emosional yang timbul setelah membandingkan harapan dengan pengalaman nyata saat menggunakan suatu produk atau layanan. Ketika kinerja yang dirasakan sesuai atau melebihi harapan, pengguna akan merasa puas. Sebaliknya, jika hasilnya tidak memenuhi ekspektasi, maka pengguna cenderung merasa kecewa. Oleh karena itu, kepuasan sangat bergantung pada persepsi subjektif dan pengalaman pribadi dalam menggunakan layanan tersebut (Machmud, 2018). Secara umum, kepuasan juga dapat diartikan sebagai bentuk penilaian terhadap sejauh mana produk atau layanan mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Evaluasi ini mencakup aspek fungsional, kenyamanan, hingga manfaat yang dirasakan selama penggunaan. Tingkat kepuasan yang tinggi dapat mendorong loyalitas pengguna, sedangkan ketidakpuasan berpotensi menurunkan minat untuk menggunakan layanan di masa depan (Ginting et al., 2023).

Dalam ranah teknologi informasi, kepuasan pengguna merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu sistem, aplikasi, atau platform digital. Berdasarkan metode TAM, kepuasan dan penerimaan pengguna terhadap teknologi sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* (Wicaksono, 2021). Ketika pengguna merasa bahwa sistem bermanfaat dan mudah digunakan, mereka cenderung menerima dan terus menggunakan teknologi tersebut, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan (Retnawati, 2018). Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi perlu mengintegrasikan prinsip-prinsip TAM dan memperhatikan pengalaman pengguna (*user experience / UX*) sebagai elemen penting untuk menciptakan solusi digital yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan.

2.2.3 Profil Instansi

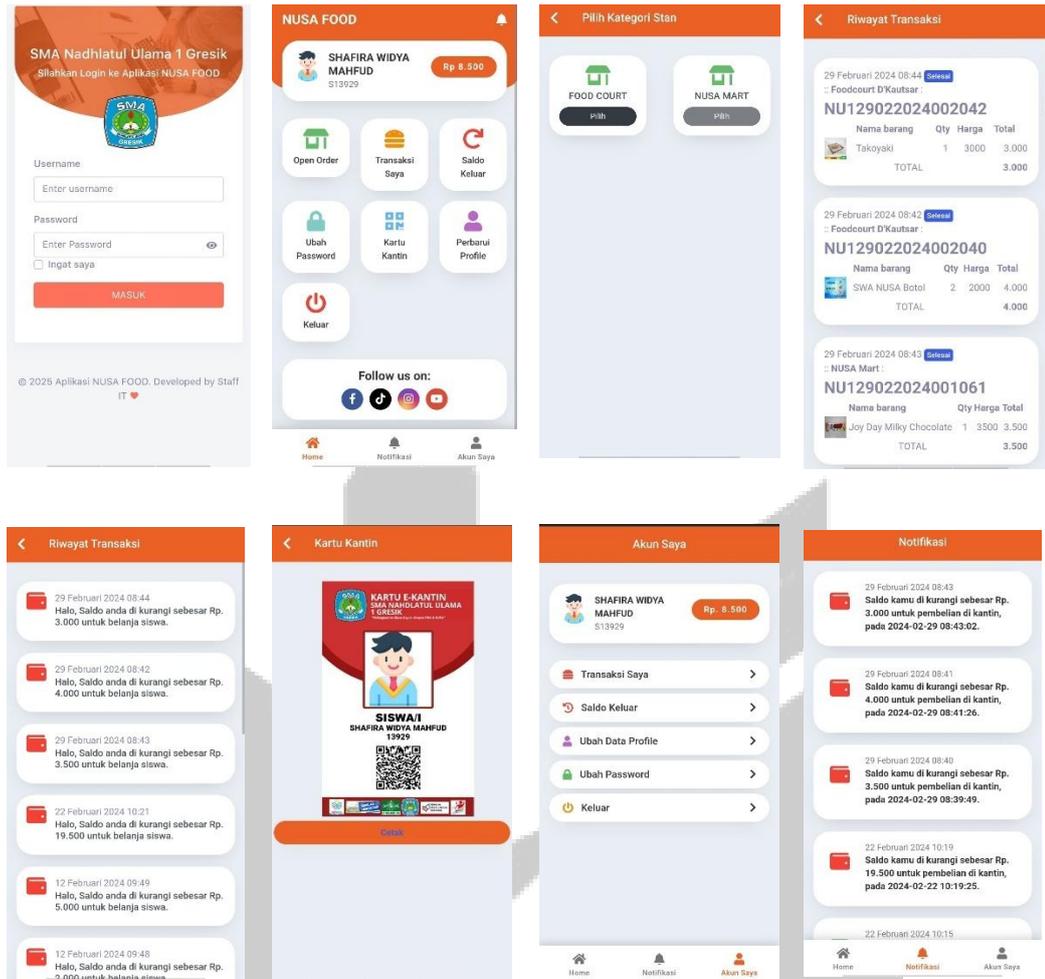
SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik merupakan lembaga pendidikan menengah swasta yang didirikan pada tahun 1968 oleh tokoh – tokoh Nahdlatul Ulama di Kabupaten Gresik. Awalnya sekolah ini hanya memiliki 14 siswa, namun saat ini SMA NU 1 Gresik telah berkembang menjadi sekolah menengah atas dengan jumlah peserta didik mencapai lebih dari 1000 orang. Dalam rangka meningkatkan

kualitas pendidikan, SMA NU 1 Gresik juga menjalin kerjasama dengan berbagai institusi pendidikan tinggi, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam proses pembelajarannya, SMA NU 1 Gresik selalu mengikuti perkembangan tren untuk mengasah ilmu dari peserta didiknya. Tidak hanya menunjang pembelajaran akademik, SMA NU 1 Gresik juga menunjang pengembangan minat dan bakat siswanya dengan menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler. SMA NU 1 Gresik selalu dilengkapi dengan fasilitas yang representatif, antara lain laboratorium ICT, laboratorium bahasa, studio fotografi dan film, dan ruang latihan *orchestra*. SMA NU 1 Gresik telah terakreditasi A dan menerapkan kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan penguatan profil pelajar pancasila. Keseluruhan upaya tersebut mencerminkan komitmen SMA NU 1 Gresik dalam membentuk generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual (SMANUSA GRESIK, 2024).

2.2.4 Aplikasi Nusafood

Aplikasi Nusafood merupakan aplikasi *e-canteen* milik SMA NU 1 Gresik yang dirancang untuk menunjang efisiensi dan meningkatkan pengalaman pembeli. Aplikasi ini dirancang sejak akhir tahun 2023, dan secara resmi digunakan pada awal tahun 2024. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh pengguna yang memiliki *username* dan *password* yang tersimpan dalam *database* pengguna aplikasi Nusafood. Aplikasi ini dirancang dan dikelola oleh karyawan divisi IT SMA NU 1 Gresik. Berdasarkan pengamatan peneliti, *Interface* dari aplikasi dibuat se-simple mungkin agar memudahkan pengguna dalam memahami mekanisme dari aplikasi tersebut. *Interface* pada aplikasi Nusafood dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1. Tampilan Aplikasi Nusafood
 Sumber : (Data yang diolah)

Dari pemaparan *interface* aplikasi Nusafood, berikut fitur – fitur yang ada dalam aplikasi Nusafood yang membantu pengguna dalam memudahkan dalam membeli di kantin :

1. Menu *Open Order*
 Memungkinkan pengguna untuk memesan sesuai dengan stan yang ingin dipilih, dan produk yang ingin dipesan.
2. Menu Transaksi Saya
 Memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat transaksi pembelian selama menggunakan aplikasi Nusafood.
3. Menu Saldo Keluar

Memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat saldo yang keluar berdasarkan transaksi yang telah dilakukan selama menggunakan aplikasi Nusafood.

4. Menu Ubah Password

Memungkinkan pengguna untuk mengubah *password* atau kata sandi pada akun pengguna dalam aplikasi Nusafood.

5. Menu Kartu Kantin

Memungkinkan pengguna untuk menunjukkan kartu kantin. Kartu kantin biasa digunakan ketika akan mengisi saldo pada layanan deposit.

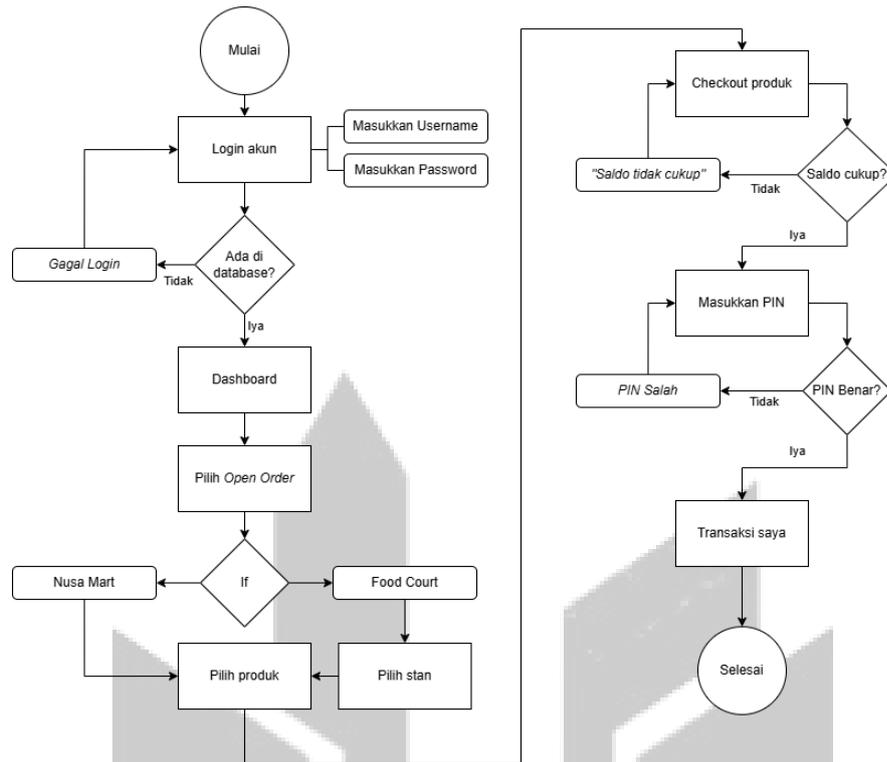
6. Menu Perbarui *Profile*

Memungkinkan pengguna untuk mengubah profile akun pengguna. Pembaruan dapat dilakukan pada nama, nomor telepon, pin transaksi, dan alamat pengguna.

7. Menu Notifikasi

Memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat saldo keluar dan saldo masuk sesuai dengan transaksi yang dilakukan selama menggunakan aplikasi Nusafood.

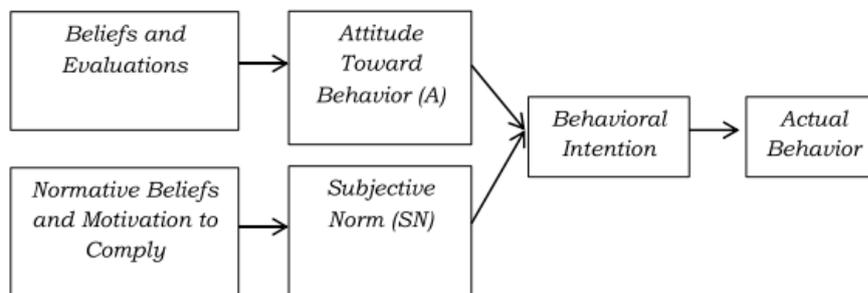
Dalam sebuah aplikasi tentunya ada alur proses bisnis yang dilalui. Pada aplikasi Nusafood, proses bisnis yang dilalui sangat sederhana dan hampir sama seperti halnya menggunakan aplikasi layanan pemesanan makanan pada umumnya. Alur proses pembelian di kantin dari aplikasi Nusafood dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2. Alur proses pembelian pada aplikasi Nusafood
 Sumber : (Data yang diolah)

2.2.5 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model atau TAM ialah suatu model yang diformulasikan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 dengan tujuan guna memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi informasi. Model ini berbasis pada *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1975. Model konstruksi dari *Theory of Reasoned Action* dapat ditinjau pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3. Theory of Reasoned Action (TRA)
 Sumber : (Adi, 2023)

Model TAM turut mempertimbangkan bahwa persepsi individu terhadap kemudahan penggunaan serta kebermanfaatan suatu teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan mereka dalam menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Persepsi ini dapat dilihat melalui dua variabel utama: *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* (Davis, 1989). Variabel – variabel dari TAM yang belum dimodifikasi terdiri dari 5 yakni *Perceived of Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BIU), dan *Actual Usage* (AU) (Davis, 1989). Konstruk model TAM yang dikembangkan Davis dapat ditinjau pada Gambar 2.4.



Gambar 2. 4. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Sumber : (Aulia et al., 2023)

2.2.6 Variabel – Variabel TAM

Berikut penjelasan dari variabel – variabel dalam TAM menurut (Davis, 1985) :

1. *Perceived Usefulness*

Perceived Usefulness (PU) menggambarkan sejauh mana pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi akan bermanfaat dalam meningkatkan kinerjanya. PU menjadi faktor penting yang memengaruhi sikap dan minat pengguna terhadap adopsi suatu sistem. Ketika teknologi dianggap mampu mempercepat pekerjaan dan meningkatkan efisiensi, maka pengguna cenderung lebih terbuka untuk menggunakannya.

2. *Perceived Ease of Use*

Perceived Ease of Use (PEU) menggambarkan sejauh mana pengguna percaya bahwa dengan menggunakan teknologi memungkinkan bebas dari usaha yang sulit. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa tingkat kemudahan dalam penggunaan suatu teknologi berbanding lurus dengan tingkat keterbukaan

pengguna untuk mengadopsi dan memanfaatkannya.. Kemudahan penggunaan mencakup aspek seperti antarmuka yang intuitif, navigasi yang sederhana, dan fitur yang tidak membingungkan.

3. *Attitude Toward Using*

Attitude Toward Using (ATU) menggambarkan sejauh mana pengguna merasa positif atau negatif terhadap penggunaan teknologi. ATU terbentuk dari *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Apabila pengguna menilai bahwa suatu teknologi memberikan manfaat dan mudah dioperasikan, maka sikap yang ditunjukkan terhadap penggunaan teknologi tersebut cenderung bersifat terbuka dan positif.

4. *Behavioral Intention to Use*

Behavioral Intention to Use (BIU) Menggambarkan sejauh mana minat atau niat pengguna untuk menggunakan teknologi di masa depan. Minat tersebut dipengaruhi oleh sikap pengguna dalam menggunakan teknologi. Jika pengguna merasa bahwa teknologi ini membawa sikap positif dalam penggunaannya maka semakin besar kemungkinan pengguna akan konsisten menggunakan teknologi dalam jangka panjang.

5. *Actual Usage*

Actual Usage (AU) Menggambarkan sejauh mana pengguna benar – benar menggunakan suatu teknologi setelah memutuskan untuk menerima dan berinteraksi dengan teknologi tersebut. AU tidak hanya Menggambarkan keputusan untuk menggunakan teknologi, tetapi juga Menggambarkan intensitas penggunaan dalam jangka waktu yang lebih panjang sehingga pada akhirnya dapat mengarah pada kebiasaan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari – hari.

2.2.7 *Structural Equation Modelling (SEM)*

Structural Equation Modeling (SEM) adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk memperkirakan kekuatan hubungan antara hipotesis dengan menggunakan variabel dependen atau variabel independen dalam suatu model teoritis. Teknik ini memungkinkan pengujian model yang lebih kompleks, seperti rangkaian hubungan atau jaringan antara variabel-variabel yang ada. SEM

memberikan kemampuan untuk menguji berbagai hubungan dalam satu kesatuan model yang lebih komprehensif dan terstruktur (Sutjipto, 2020). Dalam kata lain, SEM merupakan suatu metode analisis yang digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi hubungan antar variabel, serta berfungsi sebagai pendekatan statistik yang menekankan pada aspek konfirmatori guna memastikan bahwa model yang dibangun memiliki validitas dan kesesuaian terhadap data yang digunakan (Abdullah et al., 2024).

Tipe model SEM yang dikelompokkan menjadi 2 yakni *Covariance – Based SEM* (CB-SEM) dan *Partial Least Square SEM* (PLS-SEM). Berikut penjelasan dari kedua model menurut (Hair et al., 2017) :

1. *Covariance-Based SEM* (CB-SEM) adalah pendekatan SEM yang digunakan untuk menguji kesesuaian antara model teoritis dengan data empiris melalui analisis *covariance* antar variabel. Tujuan utama dari CB-SEM adalah untuk mengonfirmasi model berdasarkan teori yang sudah ada, sehingga sangat cocok digunakan dalam penelitian yang bersifat konfirmatori (Jannah, 2020). Dalam CB-SEM, peneliti biasanya sudah memiliki hipotesis yang jelas mengenai hubungan antar variabel, dan ingin menguji apakah data mendukung struktur hubungan tersebut. Teknik ini mampu mengukur hubungan kausalitas antar variabel laten sekaligus menilai validitas dan reliabilitas model pengukuran. Beberapa software yang umum digunakan untuk CB-SEM adalah AMOS, LISREL, dan EQS (Febryaningrum et al., 2024).
2. *Partial Least Square SEM* (PLS-SEM) adalah pendekatan dalam analisis SEM yang berorientasi pada prediksi variabel dependen dan pengembangan teori. Berbeda dengan CB-SEM yang fokus pada konfirmasi model teoritis, PLS-SEM lebih fleksibel dan cocok digunakan pada penelitian eksploratif, terutama ketika teori belum sepenuhnya mapan atau ketika data tidak memenuhi asumsi statistik yang ketat seperti normalitas multivariat (Salah et al., 2022). PLS-SEM menggunakan pendekatan berbasis varian (*variance-based*), yang memungkinkan analisis model yang kompleks meskipun dengan ukuran sampel yang relatif kecil. Selain itu, metode ini tidak terlalu sensitif

terhadap distribusi data yang tidak normal (Subhaktiyasa, 2024). PLS-SEM juga sangat baik dalam mengestimasi model yang memiliki banyak konstruk laten dan indikator. Beberapa software yang umum digunakan untuk PLS-SEM antara lain SmartPLS, WarpPLS, dan PLS-Graph (Setiabudhi et al., 2024).

2.2.8 SmartPLS

Menurut Purwanto et al. (2021) dalam penelitian (Salah et al., 2022), SmartPLS merupakan perangkat lunak statistik yang dapat digunakan untuk menguji hubungan antar variabel, baik antar variabel laten maupun antara variabel laten dengan indikatornya. Software ini sangat berguna dalam penelitian yang memerlukan pemodelan struktural dengan banyak konstruk dan jalur hubungan. Salah satu keunggulan utama dari SmartPLS adalah kemampuannya untuk tetap memberikan hasil yang valid meskipun jumlah sampel yang digunakan relatif kecil. SmartPLS dirancang sebagai proyek di *Institute of Operation Management and Organization (School of Business) University of Hamburg*, Jerman. Perangkat lunak statistik ini dapat diunduh melalui website resmi SmartPLS di <https://www.smartpls.com/downloads>. SmartPLS memiliki 2 versi yang dapat digunakan berdasarkan profesi pengguna yaitu versi *student* yang mana memiliki keterbatasan pada fiturnya dan tentunya tanpa dipungut biaya dalam menggunakannya. Sedangkan untuk versi *professional* memiliki fitur yang lengkap dengan harga bulanan yang cukup terjangkau (Fauzan, 2022).

2.2.9 Skala Likert

Skala *Likert* dinamakan berdasarkan nama pencetusnya yaitu Rensis Likert. Rensis Likert merupakan seorang ahli psikologi sosial yang berasal dari negara Amerika Serikat (Salah et al., 2022). Skala Likert merupakan salah satu instrumen yang umum digunakan dalam penelitian sosial untuk mengukur tanggapan individu atau kelompok terhadap suatu pernyataan, khususnya yang berkaitan dengan sikap, pendapat, dan persepsi terhadap fenomena tertentu. Fenomena sosial yang dimaksud dalam konteks penelitian biasanya telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti, dan dinyatakan dalam bentuk variabel penelitian yang spesifik. Untuk mengukur variabel tersebut secara lebih terperinci, peneliti akan menguraikannya ke dalam sejumlah indikator yang mencerminkan berbagai aspek dari variabel

tersebut. Selanjutnya, indikator-indikator ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan item instrumen penelitian, baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan, yang akan dijawab oleh responden. Item-item tersebut umumnya disusun dalam format pilihan berjenjang, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengkuantifikasi sikap atau persepsi responden secara sistematis dan mudah dianalisis secara statistik. Pendekatan ini tidak hanya mempermudah pengumpulan data, tetapi juga meningkatkan keandalan dalam mengukur konstruksi sosial yang bersifat abstrak (Sugiyono, 2013).

Setiap respons terhadap indikator dalam instrumen skala *Likert* disusun secara berurutan dari nilai tertinggi hingga terendah. Setiap item memiliki pilihan jawaban yang mencerminkan tingkatan sikap, mulai dari yang sangat positif hingga sangat negatif (Adi, 2023). Umumnya skala *Likert* terdiri dari 5 skala yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Salah et al., 2022). Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, masing-masing jawaban tersebut diberi skor tertentu sesuai dengan tingkatannya sebagai apa yang dipaparkan pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3. Keterangan Skala Likert

Skor	Alternatif
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2013)

2.2.10 Populasi dan Sampling

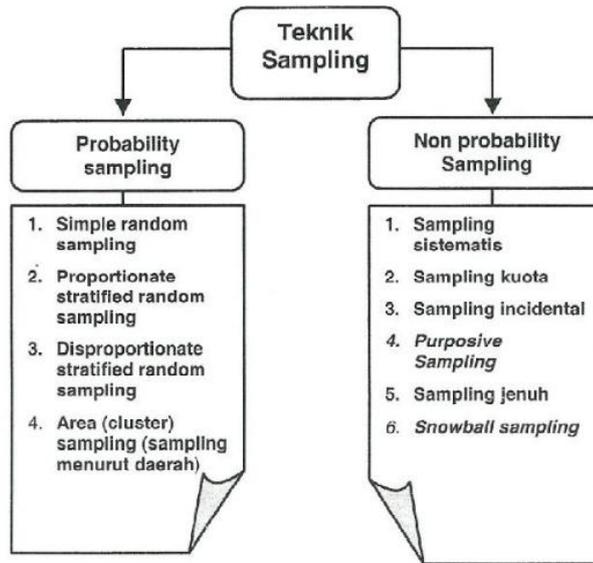
Populasi merupakan kumpulan objek atau subjek yang menjadi sasaran generalisasi dalam suatu penelitian, di mana setiap elemen di dalamnya memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti. Populasi inilah yang akan diteliti untuk memperoleh kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2013). Menurut *Westfield State University* (2017) dalam penelitian (Fauzan, 2022), populasi adalah sekumpulan elemen yang bisa berupa manusia maupun non-manusia, seperti objek fisik, instansi, waktu, wilayah geografis, nilai ekonomi seperti harga atau gaji, dan lain sebagainya. Jika populasi tersebut memiliki jumlah

anggota yang terbatas, maka disebut populasi terbatas atau kelas. Sebaliknya, jika jumlah anggotanya tidak dapat dihitung atau tidak terbatas, maka disebut sebagai populasi tak terbatas—misalnya seperti populasi tekanan udara di atmosfer. Populasi yang terdiri dari objek nyata disebut populasi aktual atau nyata, sedangkan populasi yang mencakup seluruh kemungkinan hasil dari suatu peristiwa disebut populasi hipotesis atau teoretis.

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan, guna memudahkan proses pengumpulan dan analisis data. Menurut Hervilia et al (2022) dalam penelitian (Maula et al., 2024), sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang relevan dengan objek penelitian. Dalam praktik penelitian, sampel berfungsi sebagai representasi dari keseluruhan populasi, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis tanpa harus meneliti seluruh anggota populasi. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang besar sering kali menyulitkan peneliti untuk menjangkau seluruh datanya secara langsung. Oleh karena itu, pemilihan sampel menjadi strategi yang efisien dan efektif dalam memperoleh data yang tetap dapat menggambarkan kondisi populasi secara umum.

2.2.11 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel atau sampling pada dasarnya dikelompokkan menjadi 2 yaitu *Probability Sampling* dan *Non-Probability Sampling* (Sugiyono, 2013). *Probability Sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih menjadi bagian dari sampel. *Non-Probability Sampling* adalah metode pengambilan sampel yang setiap elemen populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, sehingga pemilihan sampelnya tidak acak (Maula et al., 2024). Dari kedua kelompok tersebut, dapat diperinci ke beberapa teknik sampling sebagaimana dipaparkan pada Gambar 2.5.



Gambar 2. 5. Macam - macam teknik sampling

Sumber : (Sugiyono, 2013)

1. *Probability Sampling*

a) *Simple random sampling*

Metode pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih secara acak, tanpa mempertimbangkan stratifikasi atau tingkatan dalam populasi tersebut.

b) *Proportionate stratified random sampling*

Metode pengambilan sampel dengan populasi yang memiliki tingkatan dimana setiap tingkatan proporsional atau sebanding dengan ukurannya.

c) *Disproportionate stratified random sampling*

Metode pengambilan sampel ini diterapkan pada populasi yang terbagi dalam beberapa tingkatan, di mana jumlah anggota pada setiap tingkatan adalah sama, namun proporsinya tidak sebanding dengan distribusi sampel di masing-masing tingkatan.

d) *Area (cluster) sampling*

Metode pengambilan sampel apabila populasi tidak hanya terdiri dari individu tetapi juga mencakup sekelompok individu atau *cluster*.

2. *Non-Probability Sampling*

a) Sistematis

Metode pengambilan sampel berdasarkan urutan anggota suatu populasi. Misalnya, pengambilan sampel dilakukan dengan menjumpai mahasiswa – mahasiswa satu kelas sebanyak 20 orang, maka sampel diurutkan dari 1 hingga 20.

b) Kuota

Metode pengambilan sampel dengan menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Sampel diperoleh dengan memberi kuota tertentu terhadap kelompok. Setelah kuota tercapai maka pengambilan langsung dihentikan.

c) *Incidental*

Metode pengambilan sampel yang didasarkan secara kebetulan. Misalnya, peneliti menemui siapa saja secara *random* dan yang dianggap sesuai kualifikasi sebagai sumber data maka dapat dihitung sebagai sampel.

d) *Purposive sampling*

Metode pengambilan sampel yang berdasarkan pertimbangan atau kriteria yang dianggap dapat mewakili populasi.

e) Jenuh

Metode pengambilan sampel yang melibatkan seluruh populasi sebagai sampel. Biasanya digunakan apabila populasi yang diteliti berjumlah kurang dari 30.

f) *Snowball sampling*

Metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara mewawancarai sampel pertama untuk pengambilan sampel selanjutnya. Dalam kata lain sampel pertama diminta untuk menunjuk sampel lainnya secara berantai hingga terpenuhi. Teknik ini cocok diterapkan apabila calon sampel sulit untuk diidentifikasi.

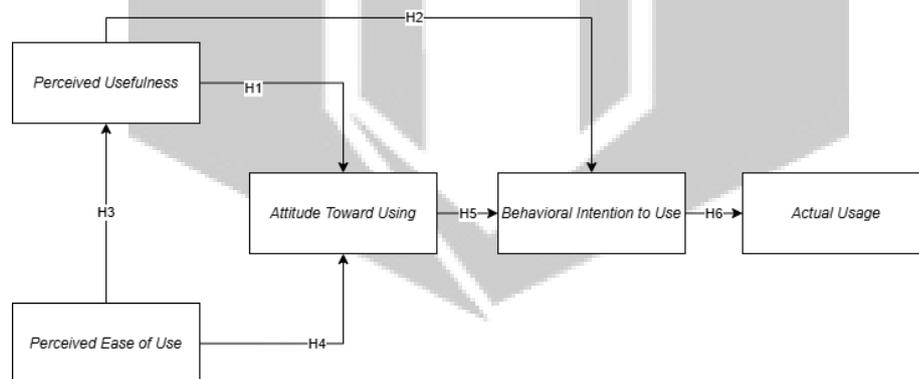
2.2.12 Ukuran Sampel

Menurut (Sugiyono, 2013), ukuran sampel merupakan jumlah subjek yang diambil dari populasi yang cukup besar untuk dapat mewakili karakteristik populasi secara valid. Beliau menjelaskan bahwa tidak ada ketentuan pasti tentang jumlah sampel yang tepat karena jumlah sampel tergantung pada tingkat ketelitian dan

kesalahan yang dikehendaki oleh peneliti. Semakin besar tingkat kesalahan maka semakin kecil jumlah sampel yang diperlukan, begitu juga sebaliknya. Roscoe (1975) dalam buku *Research Methods for Business* oleh (Sekaran, 2003) mengusulkan pedoman praktis untuk menentukan jumlah sampel sebagai berikut :

1. Ukuran sampel yang dianggap memadai dalam sebuah penelitian berkisar antara 30 hingga 500 subjek penelitian.
2. Apabila sampel dikelompokkan ke dalam beberapa kategori (seperti pria dan wanita, pegawai negeri dan swasta, dan lain sebagainya), maka jumlah minimal sampel pada setiap kategori adalah sebanyak 30 orang.
3. Jika penelitian melibatkan analisis multivariat (seperti korelasi atau regresi berganda), maka jumlah anggota sampel harus minimal 10 kali dari jumlah variabel yang dianalisis. Sebagai contoh, apabila jumlah variabel penelitian adalah 5 (terdiri dari variabel independen dan dependen), maka diperlukan minimal 50 responden ($10 \times 5 = 50$).
4. Untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing kelompok sebaiknya terdiri atas 10 hingga 20 orang.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 6. Model Kerangka Berpikir

Sumber : (Data yang diolah)

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti akan menggunakan variabel yang terdapat pada Gambar 2.6. yakni *Perceived of Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to*

Use, dan *Actual Usage*. Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel independen adalah *Perceived Ease of Use*. Sedangkan yang dikategorikan sebagai variabel dependen adalah *Perceived of Usefulness*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual Usage*.

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2010) dalam penelitian (Saharah, 2022), Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diajukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Pernyataan ini belum terbukti kebenarannya karena masih didasarkan pada landasan teori yang relevan. Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai asumsi awal yang akan diuji kebenarannya melalui proses pengumpulan dan analisis data. Berikut hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Adi, 2023) dan (Saharah, 2022), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Attitude Toward Using*. Sehingga diajukan hipotesis ke-1 bahwa PU berpengaruh signifikan terhadap ATU.

H1: *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Abrory et al., 2024), (Aulia et al., 2023), (Al Hafidz, 2022), dan (Saharah, 2022), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*. Sehingga diajukan hipotesis ke-2 bahwa PU berpengaruh signifikan terhadap BIU.

H2: *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BIU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hamida, 2023) dan (Adi, 2023), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*. Sehingga

diajukan hipotesis ke-3 bahwa PEU berpengaruh signifikan terhadap PU.

H3: *Perceived Ease of Use* (PEU) berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Usefulness* (PU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Adi, 2023) dan (Saharah, 2022), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using*. Sehingga diajukan hipotesis ke-4 bahwa PEU berpengaruh signifikan terhadap ATU.

H4: *Perceived Ease of Use* (PEU) berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Maula et al., 2024), (Adi, 2023), (Putri et al., 2022), dan (Saharah, 2022), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Attitude Toward Using* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*. Sehingga diajukan hipotesis ke-5 bahwa ATU berpengaruh signifikan terhadap BIU.

H5: *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BIU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.

6. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Abrory et al., 2024), (Aulia et al., 2023), (Adi, 2023), dan (Saharah, 2022), dimana peneliti membuktikan bahwa variabel *Behavioral Intention to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage*. Sehingga diajukan hipotesis ke-6 bahwa BIU berpengaruh signifikan terhadap AU.

H6 : *Behavioral Intention to Use* (BIU) positif berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage* (AU) pada penggunaan aplikasi Nusafood.