

Evaluasi Penerimaan Sistem Teknologi Informasi *Branch Delivery System* di Kalangan Perbankan dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Enggar Kartika Cahyaning, Sumiyana

Program Magister Akuntansi, FEB UGM

Jln. Sosio Humaniora No. 1 Bulaksumur Yogyakarta 55281 INDONESIA

Intisari— Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi *Branch Delivery System* di kalangan perbankan oleh para pegawai Bank XYZ area Yogyakarta dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer Self Efficacy*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Enjoyment*, *Intention to Use* dan *Attitude Towards Using*. Data yang dikumpulkan menggunakan metode survey. Data dianalisis dengan menggunakan metode *Partial Least Square (PLS)* yang merupakan metode alternatif dari *Structural Equation Model (SEM)*. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh positif terhadap penerimaan *Branch Delivery System* adalah pengaruh *computer self efficacy* terhadap *perceived usefulness*, *computer self efficacy* terhadap *perceived ease of use*, *perceived usefulness* terhadap *attitude towards using*, *perceived ease of use* terhadap *attitude towards using*, *perceived ease of use* terhadap *perceived enjoyment*, dan *perceived enjoyment* terhadap *attitude towards using*, sedangkan untuk variabel yang terbukti tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *Branch Delivery System* adalah *computer self efficacy* terhadap *perceived enjoyment*, *perceived usefulness* terhadap *intention to use*, *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* dan *attitude towards using* terhadap *intention to use*.

Keywords— *Technology Acceptance Model*, *Branch Delivery System*, *Perceived Enjoyment*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia perekonomian pada saat ini berjalan sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Pesatnya perkembangan internet telah menyebabkan perubahan yang signifikan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang, termasuk perbankan. Semakin kompleksnya transaksi serta pemrosesan data maupun informasi, telah menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai inti sistem dalam operasional sebuah bank. Untuk meningkatkan

daya saing dan meningkatkan kualitas pelayanan terhadap nasabah, suatu bank harus mampu mengimplementasikan sistem berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yaitu sebuah sistem berbasis online.

Branch Delivery System (BDS), adalah sebuah sistem akuntansi berbasis komputer yang memungkinkan bagi bank untuk dapat melakukan transaksi perbankan secara online, baik transaksi *financial*, maupun transaksi *non-financial*. *BDS* merupakan inti operasional layanan perbankan dan digunakan hampir seluruh karyawan pada suatu bank. Sistem ini terdiri dari menu-menu yang disebut dengan kotran. Setiap tipe *BDS* terdiri dari ratusan kotran. Sementara itu, optimalisasi penggunaannya ditentukan oleh ada tidaknya nasabah yang melakukan transaksi. Sebagai contoh, nasabah di kota besar mungkin terbiasa dengan transaksi menggunakan valuta asing, namun nasabah di pinggir kota hanya menggunakan fungsi bank sebagai sarana menabung. Hal ini akan menyebabkan minimnya pengetahuan bagi para pengguna di cabang pinggir kota untuk mengoptimalkan penggunaan *Branch Delivery System* karena tidak terbiasa menggunakan kotran-kotran dengan transaksi yang kompleks.

Institusi perbankan telah menginvestasikan dana yang tidak sedikit untuk mengembangkan sebuah sistem operasional yang efektif dan efisien. Pemahaman pengguna akan sistem yang dikembangkan perusahaan dapat menentukan tingkat keberhasilan suatu sistem informasi, namun minimnya pengetahuan dan kejelasan akan suatu sistem akan mengakibatkan gagalnya sistem yang nantinya akan dibangun dan dikembangkan. Perhatian perusahaan terhadap penggunaan teknologi informasi yang membutuhkan biaya dan pengeluaran besar tidak ada artinya tanpa didukung kemampuan sumber daya manusia yang menggunakan teknologi informasi tersebut. Hal ini dikarenakan perusahaan hanya memperhatikan teknologi informasi sudah dapat digunakan, diterapkan dan diharapkan teknologi tersebut dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi pekerjaan penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka timbul pertanyaan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *BDS*. Pemahaman terhadap faktor-faktor tersebut akan dapat membantu pihak manajemen bank untuk mengoptimalkan penggunaan *BDS*. Penelitian ini akan menggunakan *Technology Acceptance Model* dengan penambahan konstruk berupa persepsi kenyamanan oleh pengguna (*perceived enjoyment*).

B. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan hasil analisa dan investigasi tingkat penerimaan pengguna terhadap *BDS*. Dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap *BDS* berdasarkan *Technology Acceptance Model* beserta variabel tambahannya.

II. LANDASAN TEORI

A. Branch Delivery System

Branch Delivery System atau disingkat menjadi *BDS*, adalah sistem yang dikembangkan oleh PT. Bank XYZ untuk menjalankan transaksi operasional perbankannya secara *online*. Seluruh data dan transaksi nasabah terintegrasi dalam satu sistem secara global. Hal ini memungkinkan nasabah untuk dapat bertransaksi *financial*, maupun *non-financial* diseluruh cabang PT. Bank XYZ tanpa harus mendatangi cabang asal pembukaan rekeningnya. Pada dasarnya, ada 3 (tiga) jenis penggunaan *BDS* dalam kesehariannya [1], yaitu :

1. *Branch Delivery System-Integrated Deposit System (BDS-IDS)*, sistem ini memungkinkan pengguna untuk mengetahui data-data nasabah, pembukuan transaksi, baik transaksi debit maupun kredit, dan juga pengolahan data nasabah
2. *Branch Delivery System-Integrated Loan System (BDS-ILS)*, *BDS-ILS* merupakan bagian dari aplikasi *BDS* yang berfungsi dalam penanganan pinjaman-pinjaman yang terjadi yang merupakan bagian dari produk kredit.
3. *Branch Delivery System-Integrated Transfer System (BDS-ITS)*, *BDS-ITS* merupakan bagian dari aplikasi *BDS* yang berfungsi dalam penanganan produk-produk jasa berupa kiriman uang, kliring, inkaso, jasa dalam negeri dan jasa luar negeri.

BDS adalah sebuah sistem yang selalu digunakan setiap hari pada hari kerja, atau pada hari libur sesuai dengan ketentuan dan ijin dari Bank Indonesia. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penggunaan *BDS*, yaitu:

1. Proses Awal Hari

Proses awal hari disebut juga dengan proses buka cabang, dimana sistem dibuka dari *BDS*-Kepala Cabang. Pada proses ini, sistem akan secara otomatis mengupdate *BDS* ke versi yang terbaru, data currency terbaru, data perbankan untuk transaksi kliring, dan lain-lain. Setelah itu, *BDS*-Kepala Cabang melimpahkan dokumen-dokumen seperti buku tabungan dan surat berharga

lainnya ke *BDS-Customer Service*, serta melimpahkan uang tunai sebagai modal awal hari ke *BDS-Teller*.

2. Daily Transaction

Pada proses ini, *Teller* dan *Customer Service* melakukan transaksi pelayanan kepada nasabah. Seperti yang telah dijelaskan di atas, *BDS* adalah sebuah sistem dengan kewenangan terbatas. Selain perlunya proses persetujuan pada sistem *Teller*, pada sistem *Customer Service* juga berlaku transaksi terbatas. Sebagai contoh, ketika hendak memblokir suatu transaksi, *Customer Service* membutuhkan persetujuan dari *Customer Service* lainnya sebagai proses *dual control*. Proses ini disebut dengan *approved*.

3. Proses Akhir Hari

Proses akhir hari disebut juga dengan proses tutup cabang. Pada proses ini *Customer Service* mengembalikan semua alokasi dokumen yang tersisa, sedangkan *Teller* mengalokasikan seluruh uang tunai dari transaksi yang dijalankan pada hari itu kepada Kepala Cabang. Pada proses ini Kepala Cabang melakukan *cash opname* untuk *Teller*, yaitu pengecekan kesesuaian uang tunai yang disetorkan *Teller* dan *stock opname* untuk *Customer Service*, yaitu pengecekan kesesuaian antara laporan di sistem dengan fisik dokumen yang tersisa atau tidak digunakan oleh *Customer Service*.

Gambar 1. Contoh menu setoran di *Teller*

B. Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu teori tentang penggunaan sistem penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Dua konstruk utamanya adalah kegunaan persepsi (*Perceived Usefulness*), yaitu suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja dan kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived Ease of Use*), yaitu suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah.

Secara garis besar *TAM* adalah suatu teori yang mendasari bagaimana seorang pengguna menerima dan

intensitas penggunaan suatu teknologi informasi. TAM memiliki dua faktor penerimaan teknologi di dalam modelnya, yaitu *Perceived Usefulness*, yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan pengguna teknologi informasi bahwa dengan menggunakan suatu teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja mereka dan *Perceived Ease of Use* yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan pengguna teknologi informasi bahwa dengan menggunakan suatu teknologi informasi, mereka tidak membutuhkan usaha keras, atau mudah digunakan [2].

Kedua faktor penerimaan teknologi tersebut akan menentukan sikap seorang pengguna untuk menggunakan suatu teknologi informasi (*Attitude Towards Using*) yang pada akhirnya akan mempengaruhi intensitas penggunaan teknologi (*Behavioral Intention to Use*). Intensitas penggunaan inilah yang akan mempengaruhi kondisi nyata penggunaan suatu sistem [2].

C. Pengembangan Hipotesis

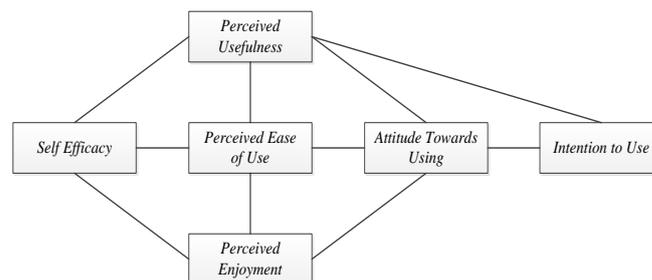
Ada 10 (sepuluh) rumusan hipotesis dalam studi ini, yaitu :

1. H1: *Computer Self Efficacy (CSE)* berpengaruh positif pada *Perceived Usefulness (PU)*
Apabila seseorang memiliki kemampuan penggunaan komputer yang tinggi, maka ia merasakan bahwa BDS yang ia gunakan sangat berguna untuk meningkatkan kinerjanya [3].
2. H2: *Computer Self Efficacy (CSE)* berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use (PEU)*
Apabila seseorang memiliki kemampuan penggunaan komputer yang tinggi, maka ia merasakan bahwa akan semakin mudah baginya untuk mempelajari dan menggunakan BDS [4].
3. H3: *Computer Self Efficacy (CSE)* berpengaruh positif terhadap *Perceived of Enjoyment*
Apabila seseorang memiliki kemampuan penggunaan komputer yang tinggi, maka ia merasakan bahwa akan semakin nyaman baginya untuk mempelajari dan menggunakan BDS.
4. H4: *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*
Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakannya, sebaliknya jika seseorang merasa sistem informasi tersebut kurang berguna, maka dia tidak akan menggunakannya.
5. H5: *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use BDS*
Seseorang akan cenderung lebih berminat untuk menggunakan BDS jika merasa bahwa BDS adalah suatu sistem yang bermanfaat.
6. H6: *Perceived Ease of Use (PEU)* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*.
Penggunaan suatu teknologi informasi perlu untuk mudah dipelajari dan digunakan dalam rangka mencegah masalah penggunaan yang rendah pada sistem [2].

7. H7: *Perceived Ease of Use (PEU)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*
Apabila seseorang merasa sistem informasi mudah digunakan, maka dia akan menggunakannya. Namun apabila seseorang merasa sistem informasi sulit untuk digunakan, maka dia tidak akan menggunakannya.
8. H8: *Perceived Ease of Use (PEU)* berpengaruh positif terhadap *Perceived Enjoyment (PE)*
Jika seseorang memiliki tingkat yang lebih tinggi kompetensi dirinya, maka dia cenderung memiliki perasaan yang menyenangkan terhadap penggunaan sistem.
9. H9: *Perceived Enjoyment (PE)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using BDS*
Perceived enjoyment memiliki pengaruh terhadap sikap dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam bidang pemanfaatan teknologi informasi [5].
10. H10: *Attitude Towards Using BDS* berpengaruh secara positif terhadap *Intention to Use*
Perbedaan sikap memiliki pengaruh terhadap minat atau kecenderungan dalam menggunakan suatu sistem informasi [6].

D. Model Penelitian

Dari identifikasi seluruh perumusan hipotesis di atas, maka dapat digambarkan dalam sebuah hubungan atau keterkaitan menjadi sebuah kerangka pikir, seperti ditunjukkan pada gambar 1



Gambar 2. Model Penelitian

III. METODE PENELITIAN

A. Populasi, Sampel dan Metode Pengumpulan Data

Populasi dari penelitian ini adalah karyawan PT. Bank XYZ Area Yogyakarta yang memiliki kewenangan untuk menggunakan BDS. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara membagikan kuesioner kepada responden yang memiliki kriteria yang diterapkan, yaitu karyawan yang memiliki kewenangan untuk menggunakan BDS.

B. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Structural Equation Model (SEM)*. Menurut Jogyanto (2009), SEM merupakan suatu teknik statistika yang digunakan untuk menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan cara mengintegrasikan analisis faktor dan

analisis jalur. Penelitian ini menggunakan *SEM* berbasis varian dengan menggunakan *Partial Least Square (PLS)*. *PLS* dapat digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variabel dan dapat menganalisis sekaligus variabel yang dibentuk dengan indikator. Metode ini merupakan metode analisis persamaan *SEM* berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model sekaligus pengujian model struktural.

C. Uji Realibilitas dan Uji Validitas

Tujuan dari uji reabilitas ini adalah untuk memastikan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dapat menyajikan pengukuran konsep secara konsisten tanpa ada bias. Hasil yang diperoleh dikatakan konsisten apabila beberapa pengukuran terhadap subyek yang sama diperoleh hasil yang tidak berbeda [7]. Alat uji realibilitasnya disebut dengan *Cronbach's Alpha Coefficient* dengan nilai 0,50 sampai dengan 0,60 yang dianggap sebagai nilai yang cukup untuk menguji reabilitas instrumen penelitian. Apabila nilai *Composite Reliability*-nya diatas 0,60 atau mendekati nilai 1, maka variabel dapat dikatakan semakin variabel.

Alat ukur dinyatakan valid apabila dapat mengukur tujuannya dengan nyata dan benar. Pengujian validitas dalam penelitian ini adalah uji validitas konstruk (*construct validity*) yang menunjukkan seberapa baik hasil yang diperoleh dari pengukur sesuai dengan teori-teori yang digunakan untuk mendefinisikan suatu konstruk [7]. Kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi validitas konvergen adalah *loadings* yang seharusnya signifikan dengan nilai lebih dari 0,70 dan *Average Variance Extracted (AVE)* untuk masing-masing konstruk seharusnya melebihi varian yang diakibatkan oleh kesalahan pengukuran konstruk tersebut, yaitu dengan nilai melebihi 0,50 sehingga probabilitas indikator tersebut konvergen masuk di konstruk yang dimaksud diatas 50% [8]. Prinsip dari validitas diskriminan adalah pengukur-pengukur di konstruk yang berbeda seharusnya memiliki korelasi yang tinggi. Parameter yang diukur adalah dengan membandingkan akar dari *AVE*. Uji kesesuaian model digunakan untuk mengevaluasi *goodness-of-fit* dari model yang diteliti. Evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah model ditolak atau tidak.

D. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t menggunakan dua tingkat kepercayaan, yaitu 5% dan 1%. Tingkat kepercayaan 5% sebagai tingkat kepercayaan paling umum digunakan dalam pengujian statistik dan 1% sebagai tingkat kepercayaan yang lebih handal, untuk kemudian diambil yang signifikan. Untuk menentukan arah hubungan korelasi maka digunakan koefisien jalur dimana korelasi positif menunjukkan bahwa ada hubungan positif antar konstruk, sedangkan korelasi negatif menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antar konstruk. Selain itu, model juga diuji nilai koefisien determinasi (R^2). Nilai koefisien determinasi menjelaskan variansi terhadap variabel dependen. Nilainya dari nol sampai dengan satu. Apabila

koefisien determinasinya bernilai nol, maka tidak dapat menjelaskan variansi terhadap variabel dependen, sedangkan apabila bernilai satu maka variabel independen menjelaskan seratus persen variansi terhadap variabel dependen.

IV. ANALISIS DATA

A. Uji Validitas

Salah satu cara untuk mengevaluasi validitas adalah dengan cara menggunakan *Loading Factor* dan signifikansinya dalam model pengukuran melalui analisis faktor konfirmatori. Nilai *Loading Factor* item pertanyaan *Perceived Ease of Use* sebagai uji validitas ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Loading Factor Perceived Ease of Use*

			<i>Estimate</i>
<i>PEOU6</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.597
<i>PEOU5</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.704
<i>PEOU4</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.964
<i>PEOU3</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.862
<i>PEOU2</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.144
<i>PEOU1</i>	<---	<i>Perceived ease of use</i>	.250

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai *Loading Factor* untuk variabel *Perceived Ease of Use*. Hasil perhitungan analisis konfirmatori dikatakan valid jika masing-masing memperoleh nilai *Loading Factor* diatas 0,4. Berdasarkan dari nilai *Loading Factor* diperoleh untuk masing-masing item di atas 0,4, kecuali untuk *PEOU2* dan *PEOU1*, seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 item pertanyaan pada variabel *Perceived Ease of Use* dikatakan valid dan layak untuk digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Selanjutnya nilai *Loading Factor* item pertanyaan *Perceived Usefulness* ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Loading Factor Perceived Usefulness*

			<i>Estimate</i>
<i>PU7</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.890
<i>PU6</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.875
<i>PU5</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.793
<i>PU4</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.985
<i>PU3</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.454
<i>PU2</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.053
<i>PU1</i>	<---	<i>Perceived Usefulness</i>	.681

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai *Loading Factor* untuk variabel *Perceived Usefulness*. Hasil perhitungan analisis konfirmatori dikatakan valid jika masing-masing memperoleh nilai *Loading Factor* diatas 0,4. Berdasarkan dari nilai *Loading Factor* diperoleh untuk masing-masing item sudah di atas 0,4, kecuali *PU2*, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.2. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa

sebanyak 6 item pertanyaan pada variabel *Perceived Usefulness* dikatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Selanjutnya nilai *Loading Factor* item pertanyaan *Computer Self Efficacy* ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Loading Factor Self Efficacy*

			<i>Estimate</i>
SE6	<---	<i>Self efficacy</i>	.092
SE5	<---	<i>Self efficacy</i>	.639
SE4	<---	<i>Self efficacy</i>	.696
SE3	<---	<i>Self efficacy</i>	.836
SE2	<---	<i>Self efficacy</i>	.725
SE1	<---	<i>Self efficacy</i>	.271

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai *Loading Factor* untuk variabel *Computer Self Efficacy*. Hasil perhitungan analisis konfirmatori dikatakan *valid* jika masing-masing memperoleh nilai *Loading Factor* diatas 0,4. Berdasarkan dari nilai *Loading Factor* diperoleh untuk masing-masing item sudah di atas 0,4, kecuali item SE1 dan SE6, seperti ditunjukkan pada Tabel 3. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 item pertanyaan pada variabel *Self Efficacy* dikatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Selanjutnya nilai *Loading factor* item pertanyaan variabel *Perceived of Enjoyment Attitude Towards Using* dan *Intention to Use* ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. *Loading Factor Perceived of Enjoyment, Attitude Towards Using dan Intention to Use*

			<i>Estimate</i>
POE3	<---	<i>Perceived enjoyment</i>	.824
POE2	<---	<i>Perceived enjoyment</i>	.853
POE1	<---	<i>Perceived enjoyment</i>	.747
ATU3	<---	<i>Attitude towards using</i>	.311
ATU2	<---	<i>Attitude towards using</i>	.945
ATU1	<---	<i>Attitude towards using</i>	.998
ITU3	<---	<i>Intention to use</i>	.837
ITU2	<---	<i>Intention to use</i>	.806
ITU1	<---	<i>Intention to use</i>	.621

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai *Loading Factor* untuk variabel *Perceived of Enjoyment, Attitude Towards Using* dan *Intention to Use*. Hasil perhitungan analisis konfirmatori dikatakan *valid* jika masing-masing memperoleh nilai *Loading Factor* diatas 0,4. Berdasarkan dari nilai *Loading Factor* diperoleh untuk masing-masing item sudah di atas 0,4, kecuali item ATU3, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.4. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan sebanyak 8 (delapan) item pada variabel *Perceived of Enjoyment, Attitude Towards Using* dan *Intention to Use* dikatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

B. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal pengukurannya sejauh mana item-item instrumen homogenya dan merefleksikan konstruk yang diukur [9]. Uji reliabilitas instrumen, digunakan penilaian *Composite Reliability*. Adapun hasil uji *Composite Reliability* untuk masing-masing variabel ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. *Uji Composite Reliability*

Variabel	Nilai <i>Composite Reliability</i>
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.839
<i>Self Efficacy</i>	0.922
<i>Perceived of Enjoyment</i>	0.843
<i>Perceived Usefulness</i>	0.894
<i>Attitude Towards Using</i>	0.946
<i>Intention to Use</i>	0.728

Berdasarkan pengamatan diperoleh nilai *Composite Reliability*, dikatakan item setiap variabel handal jika nilai *composite reliability* > 0,7. Berdasarkan hasil di atas diperoleh *Composite Reliability* untuk masing-masing variabel dengan item pertanyaan yang valid di atas 0,7, maka dapat dikatakan handal dan seluruh konstruk penelitian layak untuk digunakan.

C. Analisis SEM

Pengujian kesesuaian model penelitian digunakan untuk menguji seberapa baik tingkat *goodness of fit* dari model penelitian. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. *Uji Kesesuaian Model*

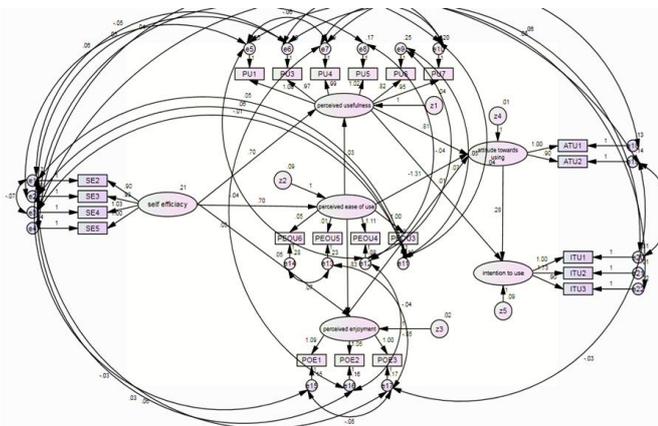
<i>Goodness of fit index</i>	Kriteria	<i>Cut of Value</i>	Keterangan
<i>Chi-square</i>	Harus kecil	199.610	<i>Fit</i>
<i>Significant Probability</i>	$\geq 0,05$	0.060	<i>Fit</i>
<i>RMSEA</i>	$\leq 0,08$	0.043	<i>Fit</i>
<i>GFI</i>	$\geq 0,90$	0.857	<i>Marginal Fit</i>
<i>AGFI</i>	$\geq 0,90$	0.787	<i>Fit</i>
<i>CMIN/DF</i>	$\leq 2,00$	1.174	<i>Marginal Fit</i>
<i>TLI</i>	$\geq 0,90$	0.957	<i>Fit</i>
<i>CFI</i>	$\geq 0,90$	0.969	<i>Fit</i>
<i>NFI</i>	$\geq 0,90$	0.830	<i>Marginal Fit</i>
<i>CFI</i>	$\geq 0,90$	0.969	<i>Fit</i>
<i>RFI</i>	$\geq 0,90$	0.769	<i>Tidak Fit</i>
<i>IFI</i>	$\geq 0,90$	0.970	<i>Fit</i>

Berdasarkan Tabel 6, hasil pengujian *goodness of fit index* diketahui dari kriteria yang ada di antaranya yang berada pada kondisi baik (*Fit*). Dengan hasil ini maka secara

keseluruhan dapat dikatakan bahwa model penelitian memiliki tingkat *goodness of fit* yang baik. Berdasarkan dari ketiga kriteria *goodness of fit* dapat disimpulkan bahwa model SEM yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi prasyarat analisis. Maka dari itu dapat dilanjutkan untuk analisis pembuktian hipotesis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

D. Hasil Uji Hipotesis

Analisis selanjutnya adalah analisis *Structural Equation Model* (SEM) secara *Full Model* yang dimaksudkan untuk menguji model dan hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pengujian model dalam *Structural Equation Model* dilakukan dengan dua pengujian, yaitu uji kesesuaian model dan uji signifikansi kausalitas melalui uji koefisien regresi. Hasil pengolahan data untuk analisis SEM terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Structural Equation Model* (SEM)

Gambar 2 merupakan hasil analisis SEM yang telah lulus uji *modification indices*. Uji *modification indices* dilakukan karena analisis model SEM di awal tidak memenuhi syarat *goodness of fit*, sehingga perlu adanya perbaikan model SEM melalui *modification indices*.

Setelah diketahui model SEM sesuai dengan kerangka penelitian, maka untuk pengujian hipotesis didasarkan atas pengolahan data penelitian dengan menggunakan analisis SEM, dengan cara menganalisis nilai regresi. Setelah model tersebut memenuhi syarat, maka yang perlu dilakukan selanjutnya adalah uji *regression weight/loading factor*. Uji ini dilakukan sama dengan uji-t terhadap *regression weight/loading factor*/koefisien model. Adapun hasil pengujian disajikan pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Uji Hipotesis

			Esti mate	S.E.	C.R.	P	Label
perceived ease of use	<---	self efficacy	.700	.116	6.042	***	par_18
perceived usefulness	<---	self efficacy	.704	.134	5.245	***	par_17
perceived enjoyment	<---	self efficacy	.052	.096	.543	.587	par_19
perceived	<---	perceived	.033	.107	.311	.756	par_21

			Esti mate	S.E.	C.R.	P	Label
usefulness		ease of use					
perceived enjoyment	<---	perceived ease of use	.828	.146	5.679	***	par_23
attitude towards_u sing	<---	perceived usefulness	.806	.206	3.912	***	par_20
attitude towards_u sing	<---	perceived ease of use	-1.312	.623	-2.106	**	par_22
attitude towards_u sing	<---	perceived enjoyment	1.492	.704	2.119	.034**	par_24
intention to use	<---	attitude towards_u sing	.285	.218	1.308	.191	par_25
intention to use	<---	perceived usefulness	.010	.191	.054	.957	par_26

Pengujian hipotesis ini adalah dengan menganalisis nilai *Critical Ratio* (CR) dan nilai *Probability* (P) hasil olah data, dibandingkan dengan batasan statistik yang disyaratkan, yaitu di atas 1,96 untuk nilai CR dan di bawah 0,05 untuk nilai P. Apabila hasil olah data menunjukkan nilai yang memenuhi syarat tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. *Computer Self Efficacy* (CSE) Berpengaruh Positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
Hipotesis ke-1 pada penelitian ini adalah *Computer Self Efficacy* (CSE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU). Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai CR pada tabel di atas adalah sebesar 5.245 nilai P sebesar 0,000. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy* (CSE) terhadap *Perceived Usefulness* (PU), karena memenuhi prasyarat dimana nilai CR diatas 1,96 dan memenuhi nilai P dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 1 (H1) diterima. Artinya responden menganggap bahwa semakin tinggi kemampuan mereka dalam menggunakan komputer dan aplikasi didalamnya, maka anggapan mengenai kemanfaatan (*usefulness*) teknologi BDS tersebut juga semakin tinggi. Aplikasi komputer merupakan dasar bagi BDS, sehingga ketika kemampuan menggunakan aplikasi komputer responden tinggi maka hal itu akan semakin mendukung anggapan responden bahwa BDS memberi manfaat bagi pekerjaan mereka dan pada akhirnya berniat untuk menggunakan sistem tersebut untuk mendukung pekerjaan dan kinerja mereka.
2. *Computer Self Efficacy* (CSE) Berpengaruh Positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEU)
Hipotesis ke-2 pada penelitian ini adalah *Computer Self Efficacy* (CSE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui

bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 6,042 dan nilai *P* sebesar 0,000. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy (CSE)* terhadap *Perceived Ease of Use*, karena memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 2 (*H2*) diterima.

Dari hasil ini disimpulkan semakin tinggi persepsi pengguna tentang kemampuan diri komputer dan aplikasi didalamnya, maka akan semakin tinggi persepsi kemudahan menggunakan *BDS*. Hasil penelitian ini konsisten dengan Hwang dan Yi (2002) yang menemukan *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* [10].

3. *Computer Self Efficacy (CSE)* Berpengaruh Positif terhadap *Perceived of Enjoyment (PE)*

Hipotesis ke-3 pada penelitian ini adalah adanya pengaruh positif *Computer Self Efficacy (CSE)* berpengaruh positif terhadap *Perceived of Enjoyment*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 0,543 dan nilai *P* sebesar 0,587. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa tidak terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy (CSE)* terhadap *Perceived of Enjoyment*, karena tidak memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan tidak memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 3 (*H3*) ditolak. Hal ini dapat disebabkan responden yang cenderung memiliki kemampuan mengoperasikan komputer yang tinggi, biasanya memiliki ekspektasi yang lebih terhadap suatu sistem yang responden jalankan. Semakin tinggi kemampuan mengoperasikan komputernya, akan membuat responden semakin mengetahui celah kelemahan dalam suatu sistem sehingga ia tidak merasa cukup nyaman dengan sistem yang ia jalankan.

4. *Perceived Usefulness (PU)* Berpengaruh Positif terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*

Hipotesis ke-4 pada penelitian ini adalah *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 3,912 dan nilai *P* sebesar 0,000. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif *Perceived Usefulness (PU)* terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*, karena memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 4 (*H4*) diterima. Artinya persepsi responden terhadap kemanfaatan penggunaan *BDS* berbanding lurus dengan sikap positif responden terhadap penggunaan teknologi tersebut. Dengan demikian responden menganggap bahwa penggunaan *BDS* bermanfaat sehingga memunculkan sikap positif terhadap penggunaan sistem tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian Taylor dan Todd (1995) yang

menunjukkan hasil yang mendukung bahwa *Perceived Usefulness* merupakan faktor penentu yang signifikan terhadap kemauan individu untuk menggunakan sistem [11].

5. *Perceived Usefulness (PU)* Berpengaruh Positif terhadap *Intention to Use BDS*

Hipotesis ke-5 pada penelitian ini adalah adanya pengaruh positif *Perceived Usefulness (PU)* terhadap *Intention to Use BDS*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 0,054 dan nilai *P* sebesar 0,957. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa tidak terdapat pengaruh positif *Perceived Usefulness (PU)* terhadap *Intention to Use BDS*, karena tidak memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan tidak memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis 5 (*H5*) ditolak. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini dipengaruhi karena implementasi penggunaan *BDS* terjadi karena sebuah keharusan dan sistem tersebut merupakan sarana satu-satunya sarana bagi para responden untuk bekerja sehingga persepsi kemudahan bukan menjadi alasan utama untuk menjalankan *BDS*. Hasil ini agak berbeda dengan penelitian *TAM* sebelumnya [12], yang menunjukkan pengaruh yang signifikan kegunaan yang dirasakan terhadap minat dilakukan oleh Kripanont (2007).

6. *Perceived Ease of Use (PEU)* Berpengaruh Positif terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis ke-6 pada penelitian ini adalah adanya pengaruh positif *Perceived Ease of Use (PEU)* terhadap *Perceived Usefulness*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 0,311 dan nilai *P* sebesar 0,756. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa tidak terdapat pengaruh *Perceived Ease of Use (PEU)* terhadap *Perceived Usefulness*, karena tidak memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan tidak memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 6 (*H6*) ditolak. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini dipengaruhi oleh faktor masa kerja responden dan masa implementasi penggunaan *BDS*. Berdasarkan profil responden, masa kerja responden sebagian besar kurang dari 5 (lima) tahun sehingga pengalaman akan penggunaan *BDS* belum cukup memadai. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2011) yang menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* [13].

7. *Perceived Ease of Use (PEU)* Berpengaruh Positif terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*

Hipotesis ke-7 pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif *Perceived Ease of Use (PEU)* terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 2,016 (negatif) dan nilai *P* sebesar 0,035. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh negatif *Perceived Ease of Use (PEU)* terhadap *Attitude Towards Using (ATU) BDS*,

karena memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 7 (H7) diterima dengan pengaruh negatif. Hal ini disebabkan apabila suatu sistem semakin mudah digunakan maka penerimaan pengguna akan sistem teknologi informasi itu akan semakin baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ndubisi dan Jantan (2003) [14]; Spacey et.al (2004) [15] serta Ramayah dan Lo (2007) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan variabel kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap penggunaan sistem informasi [16]. *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan dalam pemakaian *Branch Delivery System*.

8. *Perceived Ease of Use (PEU)* Berpengaruh Positif terhadap *Perceived Enjoyment (PE)*

Hipotesis ke-8 pada penelitian ini adalah *Perceived Ease of Use (PEU)* berpengaruh positif terhadap *Perceived Enjoyment (PE)*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 5.679 dan nilai *P* sebesar 0,000. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif *Perceived Ease of Use (PEU)* terhadap *Perceived Enjoyment (PE)*, karena memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 8 (H8) diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bandura (1982) yang menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Enjoyment*. Hal ini dikarenakan responden menganggap bahwa *BDS* adalah sebuah sistem yang mudah untuk digunakan sehingga proses untuk menjalankan sistem ini juga menjadi menyenangkan.

9. *Perceived Enjoyment (PE)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using BDS*

Hipotesis ke-9 pada penelitian ini adalah *Perceived Enjoyment (PE)* berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using BDS*. Berdasarkan dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 2.119 dan nilai *P* sebesar 0,034. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif *Perceived Enjoyment (PE)* terhadap *Attitude Towards Using BDS*, karena memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis 9 (H9) diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Teo, Lim, dan Lai, 1999) [17]. Responden menganggap bahwa *BDS* adalah sebuah sistem yang menyenangkan untuk digunakan sehingga mereka mengambil keputusan untuk menerima sistem ini dalam bekerja.

10. *Attitude Towards Using BDS* Berpengaruh Positif terhadap *Intention to Use*

Hipotesis ke-10 pada penelitian ini adalah adanya pengaruh positif *Attitude Towards Using BDS* terhadap *Intention to Use*. Berdasarkan dari pengolahan data

diketahui bahwa nilai *CR* pada Tabel di atas adalah sebesar 1.308 dan nilai *P* sebesar 0,191. Hasil dari kedua nilai ini memberikan informasi bahwa tidak terdapat pengaruh *Attitude Towards Using BDS* terhadap *Intention to Use*, karena tidak memenuhi prasyarat dimana nilai *CR* diatas 1,96 dan tidak memenuhi nilai *P* dibawah 0,05, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis 10 (H10) ditolak. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Black et.al (2001) [18]. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini disebabkan karena responden sebagai pengguna *BDS* menggunakan sistem tersebut bukan berdasarkan adanya pertimbangan rasa senang atau tidak senang, penilaian perlu atau tidaknya, serta terkait dengan masalah ide dan pertimbangan merupakan sebuah keharusan yang ditetapkan oleh manajemen perusahaan. Pengguna menggunakan sistem *BDS* hanya karena adanya pertimbangan manfaat serta kemudahan penggunaan.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Branch Delivery System (BDS) telah menjadi sistem utama dalam menjalankan transaksi operasional di perbankan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *BDS*. Pada penelitian ini, *Technology Acceptance Model* menjadi dasar dalam membantu menjelaskan tingkat penerimaan pengguna terhadap *BDS* dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan pengguna terhadap *BDS*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep *Computer Self Efficacy* menunjukkan korelasi yang positif terhadap *Perceived Usefulness*. Konsep ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemampuan responden dalam menggunakan aplikasi komputer, maka akan semakin tinggi pula anggapan mengenai kemanfaatan penggunaan teknologi *BDS*.
2. Konsep *Computer Self Efficacy* menunjukkan korelasi yang positif terhadap *Perceived Ease of Use*. Konsep ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemampuan responden dalam menggunakan aplikasi komputer, maka akan semakin tinggi pula anggapan mengenai kemudahan penggunaan teknologi *BDS*.
3. Konsep *Computer Self Efficacy* menunjukkan korelasi yang negatif terhadap *Perceived Enjoyment*. Konsep ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemampuan responden dalam menggunakan aplikasi komputer, maka hal itu tidak akan mempengaruhi kenyamanan mereka dalam mengaplikasikan *BDS*. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini dipengaruhi oleh ekpektasi para responden terhadap fungsi *BDS* yang terlalu tinggi namun tidak dapat dipenuhi oleh sistem itu sendiri.
4. Konsep *Perceived Usefulness* menunjukkan korelasi yang positif terhadap *Attitude Towards Using BDS*. Konsep ini mengindikasikan bahwa responden

menganggap penggunaan *BDS* bermanfaat sehingga memunculkan sikap positif terhadap penggunaan sistem tersebut.

5. Pengujian *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use BDS* menunjukkan korelasi yang negatif. Penulis menyimpulkan hal ini terjadi karena penggunaan *BDS* merupakan sebuah keharusan yang telah ditetapkan dari manajemen dan sistem tersebut merupakan sarana satu-satunya bagi para responden untuk bekerja sehingga persepsi kemudahan bukan menjadi alasan utama untuk menjalankan *BDS*.
6. Pengujian *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* menunjukkan korelasi yang negatif. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini dipengaruhi oleh masa kerja. Berdasarkan profil responden, sebagian besar responden memiliki masa kerja dibawah rentang 5 (lima) tahun sehingga mereka tidak memiliki cukup pengalaman dalam mengimplementasikan *BDS*. Selain itu, masa pelatihan yang dilakukan singkat dan responden langsung ditempatkan di cabang tanpa masa tandem atau pendampingan yang cukup.
7. Pengujian *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Towards Using BDS* menunjukkan korelasi yang positif. Hal ini menunjukkan semakin mudah suatu sistem untuk dijalankan, semakin mudah pula penerimaan responden terhadap sistem tersebut.
8. Pengujian *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Enjoyment* menunjukkan korelasi yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa *BDS* adalah sebuah sistem yang mudah untuk digunakan sehingga proses untuk bekerja menggunakan sistem ini juga menjadi hal yang menyenangkan.
9. Pengujian *Perceived Enjoyment* terhadap *Attitude Towards Using BDS* menunjukkan korelasi yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa responden menganggap *BDS* adalah sebuah sistem yang menyenangkan untuk digunakan sehingga responden memutuskan untuk menerima sistem ini sebagai sarana pekerjaan mereka.
10. Pengujian *Attitude Towards Using* terhadap *Intention to Use BDS* menunjukkan korelasi yang negatif. Penulis menyimpulkan bahwa hal ini disebabkan *BDS* adalah sebuah keharusan yang telah ditetapkan oleh manajemen sehingga responden tidak perlu lagi memikirkan apakah mereka menerima atau menolak, senang atau tidak senang terhadap sistem ini, tapi responden mau tidak mau harus menerima sistem ini karena *BDS* merupakan satu-satunya sarana yang dapat digunakan para responden untuk bekerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu untuk memberi doa, dukungan dan semangat.

REFERENSI

- [1] <http://restupamujitriatmoko.blogspot.co.id/2010/05/bds-ibs-atau-yang-disebut-dengan-branch.html>, diakses 15 April 2016, pukul 21.10 WIB.
- [2] Davis, F.D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly, 13(3): 319-340. R. E. Sorace, V. S. Reinhardt, and S. A. Vaughn, "High-speed digital-to-RF converter," U.S. Patent 5 668 842, Sept. 16, 1997.
- [3] Chau, P. Y. K and Hu, P. J. 2001. *Information Technology Acceptance by Individual Professionals: A Model Comparison Approach*. Decision Sciences
- [4] Hong et al. 2012. *Computer Self Efficacy, Competitive Anxiety and Flow State*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology.
- [5] Al-Gahtani, Said & Macolm King. 1999. *Attitudes Satisfaction and Usage: Factors Contributing to Each in The Acceptance of Information Technology*. King Khaled University and Loughborough University.
- [6] Black et al. 2001. *The adoption of Internet Financial Services: A Qualitative Study*. International Journal of Retail & Distribution Management, Vol. 29 Iss: 8, pp.390-398.
- [7] Jogiyanto, Hartono. 2008. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Penerbit ANDI.Yogyakarta.
- [8] Jogiyanto dan W. Abdilah. 2009. *Konsep dan Aplikasi PLS untuk Penelitian Empiris*. BPFE. Yogyakarta.
- [9] Cooper, Donald R., and Schindler, Pamela S. 2008. *Business Research Method*. Singapore: McGraw-Hill.
- [10] Y. Hwang dan M. Y. Yi. 2002. *Predicting the Use of Web Based Information System: Intrinsic Motivation and Self Efficacy, in Eighth Americas Conference on Information Systems*, Texas, USA.
- [11] Taylor, S., & Todd, P.A. 1995. *Understanding Information Technology Usage : A Test of Competing Models*. Information Systems Research. No.6, pp. 144-176.
- [12] Kripanont, N. 2007. *Examining a Technology Acceptance Model of Internet Usage by Academics Within Thai Business Schools*. Unpublished Ph.D. Dissertation, Victoria: School of Information System, Faculty Business and Law, Victoria University.
- [13] Nurhayati. 2011. *Pengaruh Computer Self Efficacy (CSE) terhadap Technology Acceptance Model (TAM) yang Dimoderasi oleh Gender, Usia, Pendidikan, dan Pengalaman*. Universitas Sebelas Maret.
- [14] Ndubisi, N.O., dan M. Jantan. 2003. *Evaluating IS Usage in Malaysian Small and Medium Sized Firms using the Technology Acceptance Model*. Logistic Information Managament 16 (6): 440-450.
- [15] Spacey, R, A.Goulding, dan I. Murray. 2004. *Exploring the Attitudes of Public Library Staff to the Internet Using TAM*. Journal of Documentation 60 (5): 550-564.
- [16] Ramayah, T dan M.C. Lo. 2007. *Impact of Shared Beliefs on Perceived Usefulness and Ease of Use in the Implementation of An Enterprises Resources Planning System*. Management Research News 30 (6): 420-431.
- [17] Teo, T. S. H., V. K. G. Lim, and R. Y. C. Lai .1999. *Intrinsic and Extrinsic Motivation in Internet Usage*, Omega (27) 1, pp. 25-37.
- [18] Black et al. 2001. *The adoption of Internet Financial Services: A Qualitative Study*. International Journal of Retail & Distribution Management, Vol. 29 Iss: 8, pp.390-398.