

ANALISIS PENERIMAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* AKUNTANSI TERINTEGRASI MENGGUNAKAN PENDEKATAN UTAUT YANG DIMODIFIKASI DAN TEORI DIFUSI INOVASI

Anggit Firmansyah

Magister Akuntansi, Universitas Gadjah Mada

anggitfirmansyah@mail.ugm.ac.id

Intisari

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi niat adopsi dari guru-guru SMK untuk mengadopsi *Learning Management System* (LMS) terintegrasi bernama SIDEK-Edu sebagai media mengajar di kelas yang dilihat dari sisi inovasi.

Metode Penelitian – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner *online* melalui *google form*.

Temuan – Penelitian ini menggabungkan faktor-faktor yang terdapat pada teori UTAUT, yaitu ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial, dan niat berperilaku, serta faktor-faktor yang *Perceived Characteristic of Innovation* (PCI) yaitu kompatibilitas, ketampakan hasil, dan ketercobaan. Dari 14 hipotesis yang diajukan sebanyak 10 hipotesis diterima dan 4 hipotesis ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi-inovasi yang diberikan SIDEK-Edu dapat meningkatkan kinerja dan mempermudah guru-guru SMK dalam aktivitas mengajar mereka di kelas yang kemudian meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Hasil lain menunjukkan bahwa niat guru-guru SMK untuk mengadopsi SIDEK-Edu didasarkan pada keputusan mereka sendiri tanpa adanya pengaruh dari lingkungan sosial.

Batasan/Implikasi – Sampel yang dipilih dibatasi pada guru-guru akuntansi SMK di DIY dan Jawa Timur yang terdaftar atau mengikuti *workshop* terkait sosialisasi dan pelatihan SIDEK-Edu. Penelitian ini memiliki implikasi bahwa inovasi-inovasi SIDEK-Edu telah memberikan metode baru dalam praktik akuntansi yang mempermudah pembelajaran akuntansi sebagai media pembelajaran. Penggunaan SIDEK-Edu akan mendukung adanya interaksi antara pengguna dengan teknologi yang membantu untuk memberikan kesiapan menghadapi era industri 4.0.

Originalitas/Nilai – SIDEK-Edu merupakan hal yang baru untuk diteliti dan merupakan LMS yang berfokus pada pembelajaran akuntansi. Model yang digunakan pada penelitian ini menunjukkan adanya hubungan baru antara variabel-variabel PCI terhadap variabel-variabel UTAUT. Hubungan tersebut, yakni variabel eksogen UTAUT memediasi hubungan antara variabel PCI terhadap niat berperilaku. Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam membangun teori yang berfokus pada interaksi manusia dengan teknologi.

Kata Kunci: SIDEK-Edu, *Learning Management System*, LMS, UTAUT, Difusi Inovasi, Pembelajaran, *E-learning*, Niat Adopsi.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan terjadinya digitalisasi di berbagai aspek, salah satunya pendidikan. *E-learning* (*electronic learning*) membuat aktivitas belajar-mengajar tradisional dapat ditransformasi menjadi digital. *E-learning* adalah penyampaian materi dan metode pendidikan secara *online* dengan menggunakan teknologi informasi untuk tujuan pembelajaran, pengajaran, pelatihan, serta memperoleh pengetahuan kapan pun dan dimana pun (Turban 2018). Menurut Rodrigues *et al.* (2019), *e-learning* adalah sistem berbasis web yang inovatif dengan menggunakan teknologi digital yang memiliki tujuan utama untuk menyediakan siswa dengan lingkungan belajar yang bersifat personal, terbuka, menyenangkan, dan interaktif

yang mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Istilah *e-learning* identik dengan pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran *online* berbasis web, dan istilah lainnya, tetapi *e-learning* dapat diartikan lebih luas.

Salah satu bentuk *e-learning* adalah *Learning Management System* (LMS). LMS merupakan perangkat lunak yang didesain untuk membantu pembelajaran siswa dengan berbagai fungsi seperti menampilkan materi pembelajaran, penilaian, komunikasi, dan alat untuk mengelola pembelajaran (Ellis dan Calvo 2007). Beberapa hal yang biasanya terdapat pada LMS adalah materi pembelajaran, rekaman video, tugas, kuis, dan forum diskusi. Adanya pandemi Covid-19 memaksa universitas di dunia untuk menggunakan *e-learning* sebagai pengganti aktivitas pembelajaran tatap muka (Berrocso *et al.* 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nguyen (2021), LMS dapat memberikan kepuasan dan berguna dalam pembelajaran.

Saat ini sebuah *e-learning* berbentuk LMS dengan nama Sistem Informasi Debit Kredit Edukasi (SIDEK-Edu) telah dikembangkan oleh Laboratorium Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM untuk membantu aktivitas belajar mengajar menjadi lebih mudah. SIDEK-Edu dikembangkan dengan tujuan dapat memberi inovasi pembelajaran, khususnya di bidang akuntansi. Salah satu inovasi yang diberikan adalah adanya ruang praktik di mana pengguna dapat melakukan praktik akuntansi, seperti penjurnalan dan pelaporan keuangan dengan menggunakan bantuan komputer secara *online*. Inovasi yang terdapat pada SIDEK-Edu diharapkan dapat memberikan kemudahan serta memberikan nilai tambah terhadap pembelajaran akuntansi bagi pengguna. SIDEK-Edu juga diharapkan dapat digunakan secara umum, baik dari pihak internal FEB UGM maupun dari pihak eksternal seperti SMA/SMK dan universitas lain.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui penerimaan SIDEK-Edu oleh guru-guru SMK sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas. Dengan adanya inovasi-inovasi yang diberikan, SIDEK-Edu diharapkan dapat membantu mempermudah aktivitas mengajar guru-guru SMK di kelas. Penelitian ini menggunakan model penerimaan teknologi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang digabungkan dengan variabel PCI.

SIDEK-Edu berupaya untuk memberikan inovasi-inovasi yang akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pengajar dan siswa. Bagi pengajar SIDEK-Edu diharapkan dapat membantu/mempermudah aktifitas mengajar di kelas. Bagi siswa SIDEK-Edu diharapkan dapat membantu mereka dalam memahami/belajar akuntansi menjadi lebih baik. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sudut pandang pengajar, sehingga dipilihlah guru-guru SMK sebagai subjek penelitian. Inovasi-inovasi yang ditawarkan SIDEK-Edu diharapkan dapat diterima oleh guru-guru SMK yang dapat mempermudah aktivitas mengajar mereka di kelas. Mengingat SIDEK-Edu merupakan LMS yang baru saja dikembangkan dan inovasi SIDEK-Edu lebih berfokus pada pembelajaran akuntansi dibandingkan LMS lainnya, maka pengujian terkait penerimaan SIDEK-Edu oleh guru-guru SMK yang dilihat dari sisi inovasi SIDEK-Edu perlu dilakukan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 E-Learning

Perkembangan aktivitas pembelajaran didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan adanya *e-learning* yang membuat pembelajar mampu mengakses pembelajaran secara *online*. *E-learning* berasal dari dua kata, yaitu *electronic* dan *learning* yang berarti pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik atau komputer. *E-learning* berfungsi untuk mentransformasi pembelajaran tradisional menjadi digital. Ada beberapa pendapat mengenai definisi *e-Learning*. Menurut Turban (2018), *e-learning* adalah penyampaian materi dan

metode pendidikan secara *online* dengan menggunakan teknologi informasi untuk tujuan pembelajaran, pengajaran, pelatihan, serta memperoleh pengetahuan kapan pun dan di mana pun. Menurut Khan (2005), *e-learning* dapat dilihat sebagai pendekatan inovatif untuk memberikan pembelajaran kepada siapa saja, di mana saja, dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi digital dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Setidaknya terdapat dua puluh tiga konsep yang termasuk penggunaan komputer untuk kegiatan pembelajaran, yaitu, *e-learning*, *m-learning*, *Mega University*, *B-learning*, *c-MOOC*, *MOOC*, *x-MOOC*, dan lain-lain (Aparicio, Baca, dan Oliveira 2016). Sebenarnya, *e-learning* tidak hanya terbatas pada pembelajaran pada universitas saja. Dalam perusahaan atau organisasi *e-learning* juga dapat diterapkan dalam pelatihan karyawan sehingga *e-learning* tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan karyawan, tetapi juga memberikan manfaat bagi perusahaan dalam pencapaian tujuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suarta dan Suwintana (2012), *e-learning* mudah dipelajari serta memiliki keunggulan yang relatif lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

2.2 Sistem Informasi Debit Kredit Edukasi

Sistem Informasi Debit Kredit Edukasi atau yang disingkat SIDEK-Edu merupakan *e-learning* dengan berbentuk *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan oleh Laboratorium Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM. Masa pengembangan SIDEK-Edu dilakukan selama tujuh bulan mulai dari Juni 2021 hingga Desember 2021. Kemudian masa pemeliharaan dilakukan selama enam bulan mulai Januari 2022 hingga Juni 2022. Pengembangan SIDEK-Edu dilakukan oleh tim pengembang yang terdiri atas empat orang, yaitu

1. Sony Warsono, MAFIS., Ak., CA., Ph.D. (Dosen FEB UGM),
2. Nadya Windie Putrie, S.Pd. (Mahasiswi Magister Akuntansi FEB UGM),
3. Anggit Firmansyah, S.E. (Mahasiswa Magister Akuntansi FEB UGM),
4. Bagas Adi Makayasa, S.Kom. (Programmer pihak ketiga).

Saat ini SIDEK-Edu sudah resmi berada di server UGM yang dapat diakses pada <https://sidek.feb.ugm.ac.id/sidekedu/>. Calon pengguna baik pengajar maupun siswa hanya perlu melakukan pendaftaran, setelah pendaftaran berhasil kemudian SIDEK-Edu dapat digunakan dengan melakukan *login*. Terdapat dua fitur utama pada SIDEK-Edu, yaitu sebagai berikut.

a. Ruang teori

Ruang teori menggunakan bentuk LMS di mana pengguna (pengajar dan siswa) dapat bertukar informasi satu sama lain, memberi tugas, melakukan kuis, dan lain sebagainya. Kelebihan dari ruang teori SIDEK-Edu adalah pada fasilitas pembuatan soal kuis di mana terdapat soal ilustrasi jurnal dan ilustrasi pelaporan keuangan. Dengan adanya kedua jenis soal tersebut diharapkan siswa dapat memahami praktik dalam akuntansi yang didukung dengan adanya pengetahuan terkait teori yang terdapat pada akuntansi.

Dengan adanya soal ilustrasi jurnal, mahasiswa diharapkan dapat memahami penjurnalan dalam akuntansi mulai dari akun-akun yang digunakan dalam suatu transaksi serta meletakkan nominal pada sisi debit dan kredit dengan benar. Dengan adanya soal ilustrasi pelaporan keuangan, siswa diharapkan dapat menyusun elemen-elemen dalam laporan keuangan dengan benar.

b. Ruang praktik

Ruang praktik merupakan sarana pembelajaran praktik akuntansi dengan bantuan komputer yang disediakan SIDEK-Edu. Konsep ruang praktik sendiri merupakan simulasi dari aktivitas perusahaan seperti perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan perusahaan manufaktur. Dalam ruang praktik siswa dapat melakukan praktik akuntansi seperti penjurnalan hingga pembuatan laporan keuangan. Aktivitas penjurnalan sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan jurnal umum maupun jurnal khusus. Hal tersebut merupakan salah satu inovasi yang diberikan oleh SIDEK-Edu untuk membantu pembelajaran akuntansi.

2.3 UTAUT

Model teori penyatuan penerimaan dan penggunaan teknologi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh *et al.* (2003) yang mengombinasikan delapan model penerimaan teknologi lainnya. Model UTAUT sendiri telah terbukti berhasil dalam menjelaskan hingga 70% varian pengguna. Model UTAUT dikembangkan karena terdapat kelemahan pada pengujian-pengujian model penerimaan teknologi sebelumnya, di mana model UTAUT mencoba untuk memperbaiki kelemahan tersebut (Jogiyanto 2007). Model UTAUT memiliki empat konstruk utama (Venkatesh *et al.* 2003), yaitu sebagai berikut.

1. Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*) merupakan kepercayaan pengguna dalam menggunakan sistem/teknologi yang dapat membantu dalam mencapai keuntungan/manfaat dalam pekerjaan atau kegiatan tertentu.
2. Ekspektansi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna terkait dengan penggunaan sistem/teknologi.
3. Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan pengaruh dari pihak lain dalam menggunakan sistem/teknologi sehingga pengguna percaya atau ikut untuk menggunakan sistem/teknologi.
4. Kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) merupakan sejauh mana pengguna percaya bahwa fasilitas yang disediakan akan mendukung penggunaan sistem/teknologi.

Model UTAUT menekankan bahwa keempat konstruk tersebut secara teori dan empiris memengaruhi niat berperilaku (*behavioral intention*) untuk menggunakan atau mengadopsi sistem/teknologi, sedangkan niat berperilaku (*behavioral intention*) dan kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) menentukan penggunaan sistem/teknologi (*use behavior*).

2.4 Difusi Inovasi

Difusi adalah sebuah komunikasi bertipe khusus dengan menyampaikan pesan yang terfokus pada ide baru atau inovasi yang disampaikan atau dikomunikasikan melalui saluran tertentu dari waktu ke waktu di antara anggota sistem sosial. Komunikasi adalah proses di mana dua orang atau lebih membuat atau bertukar informasi untuk mencapai pemahaman bersama (Rogers 2003). Teori difusi inovasi dikembangkan untuk menjelaskan mengapa individu memilih untuk mengadopsi atau menolak inovasi berdasarkan kepercayaan mereka (Yuen *et al.* 2020). Terdapat empat elemen utama dari difusi, yaitu inovasi, saluran komunikasi, waktu, dan sistem sosial.

1. Inovasi

Inovasi adalah ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang atau kelompok. Karakteristik dari inovasi yang dapat dirasakan setiap individu dapat berbeda-beda sehingga tingkat adopsi setiap individu juga berbeda satu sama lain. Pada (Rogers 2003) terdapat lima atribut dalam inovasi yaitu Keunggulan relatif (*relative advantage*), Kompatibilitas (*compatibility*), Kerumitan (*complexity*), Ketercobaan (*trialability*), Teramatan (*observability*).

Moore dan Benbasat (1991) mengembangkan instrumen yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna dalam mengadopsi suatu teknologi. Penelitian tersebut didasarkan pada teori difusi inovasi yang dikembangkan oleh Roger. Mereka mengajukan *Perceived Characteristic of Innovation* (PCI) untuk meneliti persepsi calon pengadopsi dalam menggunakan suatu inovasi. Kemudian, mereka memodifikasi lima atribut inovasi Roger menjadi PCI dengan delapan atribut yaitu, Keunggulan relatif (*relative advantage*), Kemudahan penggunaan (*ease of use*), Kompatibilitas (*compatibility*), *Image*, Ketampakan hasil (*result of demonstrability*), Visibilitas (*visibility*), Kesukarelaan (*voluntariness*), Ketercobaan (*trialability*).

2. Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari individu ke individu atau kelompok lain (Rogers 2003). Kebanyakan individu mengevaluasi suatu inovasi secara subjektif dengan melihat teman-teman dekat mereka yang telah mengadopsi inovasi. Kemudian individu tersebut juga ikut untuk mengadopsi suatu inovasi karena teman-teman dekat mereka dianggap sebagai panutan yang perilaku inovasinya cenderung ditiru oleh orang lain dalam sistem mereka.

3. Waktu

Waktu terlibat dalam difusi pada proses difusi inovasi, keinovatifan, dan tingkat adopsi inovasi (Rogers 2003). Proses difusi inovasi merupakan proses yang dilalui individu dari pengetahuan pertama tentang suatu inovasi untuk membentuk sikap terhadap inovasi, lalu menuju kepada keputusan untuk adopsi atau menolak, kemudian pengimplementasian suatu ide baru, dan konfirmasi dari keputusan, yang dikonseptualisasikan dalam lima langkah yaitu pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Keinovatifan merupakan sejauh mana individu lebih awal dalam mengadopsi ide-ide baru daripada anggota lain dari suatu sistem sosial. Tingkat adopsi merupakan kecepatan relatif suatu inovasi diadopsi oleh anggota suatu sistem sosial.

4. Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan seperangkat unit yang saling terkait dan terlibat dan pemecahan masalah bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam suatu sistem sosial terdapat struktur sosial yang berfungsi mengatur unit-unit dalam suatu sistem yang memberikan stabilitas dan keteraturan dalam suatu sistem sosial. Adanya struktur sosial dan komunikasi di dalam sistem sosial juga dapat menghambat difusi inovasi karena keputusan adopsi inovasi dari suatu individu masih dipengaruhi oleh struktur sosial yang terdapat pada lingkungan individu tersebut seperti atasan, teman, dan orang-orang sekitar.

2.5 Hipotesis

Kompatibilitas (*compatibility*) merupakan seberapa jauh inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan pengadopsi potensial atau calon pengadopsi (Rogers 2003). Apabila inovasi yang terdapat pada SIDEK-Edu konsisten dengan nilai-nilai dalam pembelajaran akuntansi serta sesuai dengan kebutuhan dari calon pengadopsi, maka SIDEK-Edu

akan memberikan manfaat serta kemudahan bagi calon pengadopsi yang akan meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1a : Kompatibilitas berpengaruh positif terhadap ekspektansi kinerja.

H1b : Kompatibilitas berpengaruh positif terhadap ekspektansi usaha.

Ketampakan hasil (*result demonstrability*) merupakan hasil dari penggunaan inovasi yang dapat diobservasi dan dikomunikasikan kepada orang lain yang akan mengadopsi suatu teknologi (Moore dan Benbasat 1991). Apabila hasil dari penggunaan SIDEK-Edu terkait manfaat dan kemudahan yang diberikan SIDEK-Edu dapat disampaikan kepada calon pengadopsi, maka hal tersebut akan meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H2a : Ketampakan hasil berpengaruh positif terhadap ekspektansi kinerja.

H2b : Ketampakan hasil berpengaruh positif terhadap ekspektansi usaha.

Ketercobaan (*trialability*) merupakan sejauh mana inovasi dapat diuji coba secara terbatas sebelum diadopsi (Rogers 2003). Bagi calon pengadopsi dengan adanya uji coba dari produk akan memberikan manfaat kepada mereka, dimana mereka dapat merasakan inovasi-inovasi yang diberikan dari produk tersebut sebelum memutuskan untuk mengadopsi atau tidak. Apabila calon pengadopsi dapat mencoba untuk menggunakan SIDEK-Edu (*trial*), dengan adanya uji coba tersebut calon pengadopsi akan lebih mudah untuk menggunakan SIDEK-Edu saat SIDEK-Edu telah dapat digunakan secara umum. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H3 : Ketercobaan berpengaruh positif terhadap ekspektansi usaha.

Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*) merupakan kepercayaan pengguna dalam menggunakan sistem/teknologi dapat membantu dalam mencapai keuntungan/manfaat dalam pekerjaan atau kegiatan tertentu (Venkatesh et al. 2003). Apabila SIDEK-Edu dapat memberikan manfaat bagi calon pengadopsi, maka niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu akan meningkat. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H4 : Ekspektansi kinerja berpengaruh positif terhadap niat berperilaku.

Ekspektansi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna terkait dengan penggunaan sistem/teknologi (Venkatesh et al. 2003). Apabila SIDEK-Edu mudah digunakan bagi calon pengadopsi, maka niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu akan meningkat. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H5 : Ekspektansi usaha berpengaruh positif terhadap niat berperilaku.

Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan pengaruh dari pihak lain dalam menggunakan sistem/teknologi, sehingga pengguna percaya atau ikut untuk menggunakan sistem/teknologi (Venkatesh et al. 2003). Banyak orang yang belum dapat menerima hadirnya teknologi baru, sehingga mereka enggan untuk menggunakan teknologi tersebut yang mungkin kurangnya rasa percaya pada teknologi baru tersebut. Terkadang orang-orang tersebut lebih memilih menggunakan teknologi baru setelah melihat orang lain juga menggunakannya. Hal yang tidak kalah penting yaitu adanya rekomendasi atau ajakan dari orang lain seperti kerabat yang membuat mereka mau untuk menggunakan teknologi tersebut. Dapat dikatakan bahwa pengaruh sosial

memiliki pengaruh yang penting terhadap niat seseorang untuk menggunakan sebuah teknologi. Dengan adanya pengaruh sosial seperti perintah atasan atau ajakan dari rekan untuk menggunakan SIDEK-Edu, maka akan meningkatkan niat calon pengadopsi untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H6 : Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat berperilaku.

Penelitian yang dilakukan Venkatesh et al. (2003) menunjukkan bahwa setidaknya terdapat tiga temuan. Pertama, pengaruh dari ekspektansi kinerja terhadap niat berperilaku dimoderasi oleh usia dan jenis kelamin. Kedua, pengaruh dari ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku dimoderasi oleh usia, jenis kelamin, dan pengalaman. Ketiga, pengaruh “pengaruh sosial” terhadap niat berperilaku dimoderasi oleh usia jenis kelamin, pengalaman, dan kesukarelaan penggunaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, umur, jenis kelamin, pengalaman, dan kesukarelaan penggunaan dapat memoderasi pengaruh antara variabel-variabel UTAUT terhadap niat berperilaku dari calon pengadopsi untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Pada penelitian ini pengalaman dan kesukarelaan penggunaan tidak digunakan karena SIDEK-Edu belum dapat digunakan secara umum sehingga subjek dari penelitian ini tidak memiliki pengalaman dan kesukarelaan dalam menggunakan SIDEK-Edu, maka kedua variabel tersebut menjadi tidak relevan dalam penelitian ini. Hipotesis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H7a : Usia memoderasi pengaruh ekspektansi kinerja terhadap niat berperilaku.

H7b : Jenis kelamin memoderasi pengaruh ekspektansi kinerja terhadap niat berperilaku

H7c : Usia memoderasi pengaruh ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku.

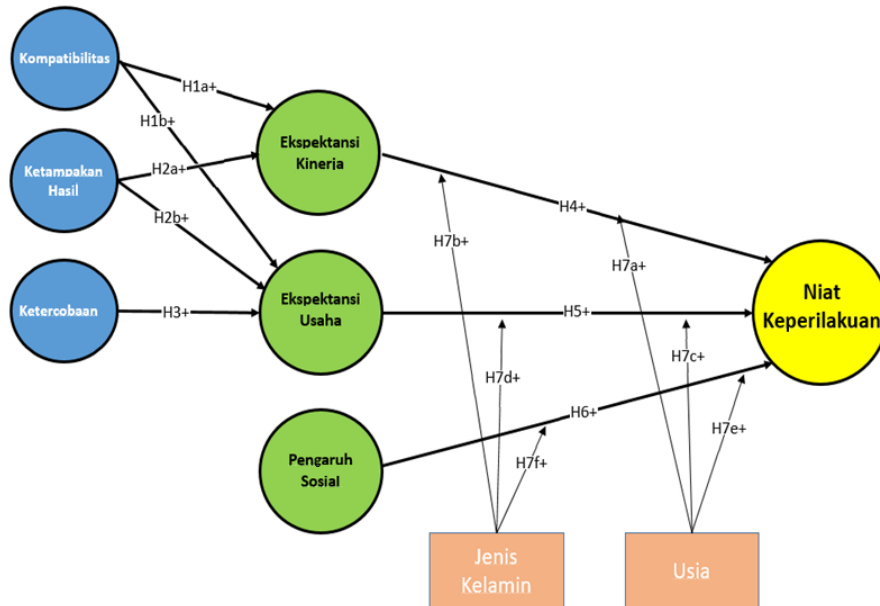
H7d : Jenis kelamin memoderasi pengaruh ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku.

H7e : Usia memoderasi pengaruh “pengaruh sosial” terhadap niat berperilaku.

H7f : Jenis kelamin memoderasi pengaruh “pengaruh sosial” terhadap niat berperilaku.

2.6 Model Penelitian

Model penelitian ini didasarkan pada kerangka model UTAUT (Venkatesh *et al.* 2003), yang kemudian digabungkan dengan variabel-variabel persepsi karakteristik inovasi yang dikembangkan oleh Moore dan Benbasat (1991) yang didasarkan pada teori difusi inovasi (Rogers 2003). Pada dasarnya terdapat delapan persepsi karakteristik inovasi, yaitu keunggulan relatif, kemudahan penggunaan, kompatibilitas, *image*, ketampakan hasil, visibilitas, ketercobaan, dan kesukarelaan. Pada Gambar 2.8 dapat dilihat bahwa hanya terdapat tiga persepsi karakteristik inovasi saja. Hal tersebut dilakukan untuk menghilangkan bias antara variabel persepsi karakteristik inovasi dengan konstruk UTAUT.



Gambar 2.1 Model Penelitian

3. Metoda Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel-variabel *Perceived Characteristic of Innovation* (PCI) terhadap variabel-variabel eksogen UTAUT. Penelitian ini juga menguji faktor-faktor apa saja yang memengaruhi niat calon pengadopsi untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Desain penelitian tersebut dipilih karena digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat (Sekaran dan Bougie 2013).

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti (Sekaran dan Bougie 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh calon pengadopsi SIDEK-Edu yang mengikuti *workshop* yang berjumlah 100 orang. Sampel adalah bagian dari populasi atau beberapa anggota yang dipilih dari populasi (Sekaran dan Bougie 2013). Sampel pada penelitian ini berjumlah 73 orang, yakni guru-guru SMK DIY dan Jawa Timur yang terdaftar dalam *workshop* sosialisasi dan pelatihan SIDEK-Edu serta bersedia mengisi kuesioner penelitian.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yakni *purposive sampling*. Sampel yang diperoleh diharapkan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Sampel dalam penelitian ini harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Berprofesi sebagai guru SMK,
2. Telah mengikuti *workshop* terkait sosialisasi dan pelatihan SIDEK-Edu,
3. Telah mengerjakan penugasan yang diberikan saat acara *workshop* dengan menggunakan SIDEK-Edu,
4. Melakukan pengisian kuesioner penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang dikumpulkan dari sumber pertama atau langsung dari responden (Sekaran dan Bougie 2013). Data dikumpulkan

dengan menggunakan kuesioner *online* (*google form*) yang terdiri atas dua tahap, yaitu tahap skrining yang berisi pertanyaan terkait identitas, jenis kelamin, umur, pengalaman, dan kesukarelaan peserta untuk mencoba SIDEK-Edu. Selanjutnya, tahap pengisian instrumen penelitian dilakukan di akhir acara dan diisi langsung oleh responden.

3.4 Metode Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis *Structural Equation Modelling* (SEM) untuk menganalisis hubungan antara variabel eksogen dengan variabel endogen karena SEM mampu memperhitungkan kesalahan pengukuran dalam pengujian dan memberikan fleksibilitas untuk pengujian model yang kompleks dibandingkan dengan teknik analisis data generasi pertama (Sholihin dan Ratmono 2020). Berdasarkan *rule of thumb* (Sholihin dan Ratmono 2020), peneliti menggunakan *Partial Least Square* (SEM-PLS) karena penelitian bertujuan eksploratoris yang dimaksudkan untuk mencari pola data dalam kasus di mana belum ada atau masih terbatas teori yang menyatakan hubungan antar-variabel. Penggunaan SEM-PLS juga sejalan dengan tujuan awal penelitian untuk mengidentifikasi variabel determinan atau memprediksi konstruk tertentu. Pada penelitian ini *software* yang digunakan untuk melakukan analisis SEM-PLS adalah WarpPLS 7.0.

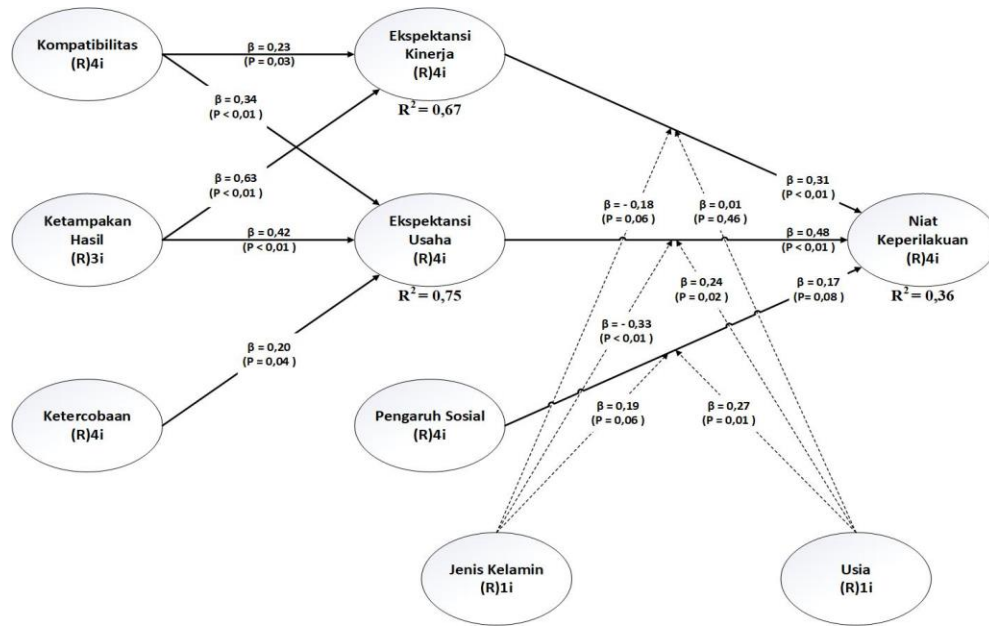
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Gambaran Umum Responden

Responden pada penelitian ini merupakan guru-guru SMK dari DIY dan Jawa Timur yang mengikuti *workshop* sosialisasi dan pelatihan SIDEK-Edu yang diadakan pada tanggal 13 hingga 20 November 2021. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta *workshop* SIDEK-Edu. Peserta yang mengikuti *workshop* berjumlah 100 orang, tetapi hanya 73 peserta saja yang bersedia mengisi kuesioner. Setelah dilakukan pengecekan, hanya terdapat 65 peserta saja yang memenuhi syarat *purposive sampling* pada penelitian ini. Responden terdiri atas 10 orang laki-laki (15%) dan 55 orang perempuan (85%). Persebaran usia responden terdiri atas 6 orang berusia kurang atau sama dengan 25 tahun (9%), 15 orang berusia 26 hingga 35 tahun (23%), 23 orang berusia 36 hingga 45 tahun (36%), dan sisanya 21 orang berusia lebih dari 45 tahun (32%).

4.2 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis perlu dilakukan untuk melihat hubungan antar-variabel dari hipotesis yang diajukan pada penelitian. Hubungan tersebut dapat diketahui dengan cara melihat nilai koefisien jalur serta *p-value*. Koefisien jalur dapat digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antar-variabel bersifat positif atau negatif, sedangkan *p-value* dapat digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antar-variabel signifikan atau tidak. Kedua nilai tersebut dapat diketahui secara otomatis dengan menggunakan *software* WarpPLS 7.0 yang dituangkan pada Gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Hasil Analisis Model Penelitian

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Hipotesis

	Hipotesis	Koefisien Jalur	<i>P-values</i>	Keterangan
H1a	Kompatibilitas → Ekspektansi kinerja	0,23	0,03	Diterima
H1b	Kompatibilitas → Ekspektansi usaha	0,34	< 0,01	Diterima
H2a	Ketampakan hasil → Ekspektansi kinerja	0,63	< 0,01	Diterima
H2b	Ketampakan hasil → Ekspektansi usaha	0,42	< 0,01	Diterima
H3	Ketercobaan → Ekspektansi usaha	0,20	0,04	Diterima
H4	Ekspektansi kinerja → Niat berperilakuan	0,31	< 0,01	Diterima
H5	Ekspektansi usaha → Niat berperilakuan	0,48	< 0,01	Diterima
H6	Pengaruh sosial → Niat berperilakuan	0,17	0,08	Ditolak
H7a	Ekspektansi kinerja * Usia → Niat berperilakuan	0,01	0,46	Ditolak
H7b	Ekspektansi kinerja * Jenis kelamin → Niat berperilakuan	-0,18	0,06	Ditolak
H7c	Ekspektansi usaha * Usia → Niat berperilakuan	0,24	0,02	Diterima
H7d	Ekspektansi usaha * Jenis Kelamin → Niat berperilakuan	- 0,33	< 0,01	Diterima
H7e	Pengaruh sosial * Usia → Niat berperilakuan	0,27	0,01	Diterima
H7f	Pengaruh sosial * Jenis Kelamin → Niat berperilakuan	0,19	0,06	Ditolak

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pengaruh Kompatibilitas terhadap Ekspektansi Kinerja dan Ekspektansi Usaha

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H1a** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,23 dan nilai *p-value* sebesar 0,03 yang berarti kompatibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektansi kinerja. Kemudian hasil pengujian terhadap **H1b** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,34 dan nilai *p-value* kurang dari 0,01 yang berarti kompatibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektansi usaha. Dapat disimpulkan bahwa inovasi yang diberikan SIDEK-Edu telah sesuai dengan kebutuhan guru-guru SMK sebagai calon pengadopsi. Dengan adanya kesesuaian terhadap kebutuhan tersebut, peneliti beranggapan apabila guru-guru SMK menggunakan SIDEK-Edu, kinerja mereka akan meningkat serta mempermudah aktivitas mereka dalam mengajar di kelas.

4.3.2 Pengaruh Ketampakan Hasil terhadap Ekspektansi Kinerja dan Ekspektansi Usaha

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H2a** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,63 dan nilai *p-value* kurang dari 0,031 yang berarti bahwa ketampakan hasil berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektansi kinerja. Kemudian hasil pengujian terhadap **H2b** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,42 dan nilai *p-value* kurang dari 0,01 yang berarti bahwa ketampakan hasil berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektansi usaha. Pada acara *workshop* yang diadakan, pembicara telah menjelaskan terkait manfaat yang akan diperoleh guru-guru SMK apabila menggunakan SIDEK-Edu sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas. Dengan adanya penjelasan tersebut peneliti beranggapan bahwa guru-guru SMK dapat melihat manfaat yang diberikan SIDEK-Edu sehingga adanya manfaat tersebut akan meningkatkan kinerja mereka serta mempermudah aktivitas mereka dalam mengajar akuntansi.

4.3.3 Pengaruh Ketercobaan terhadap Ekspektansi Usaha

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H3** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,20 dan nilai *p-value* sebesar 0,04 yang berarti ketercobaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektansi usaha. Pada acara *workshop*, guru-guru SMK diperbolehkan untuk mencoba menggunakan SIDEK-Edu. Tidak hanya itu memang dimungkinkan bagi calon pengadopsi lain yang tertarik menggunakan SIDEK-Edu untuk mencoba terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk mengadopsi. Bagi guru-guru SMK adanya uji coba dari SIDEK-Edu akan memberikan manfaat kepada mereka, di mana mereka dapat merasakan inovasi-inovasi yang diberikan SIDEK-Edu sebelum memutuskan untuk mengadopsi atau tidak. Hal tersebut tentunya juga akan mempermudah mereka dalam menggunakan SIDEK-Edu saat mereka benar-benar mengadopsinya.

4.3.4 Pengaruh Ekspektansi Kinerja terhadap Niat Keperilakuan

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H4** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,31 dan nilai *p-value* kurang dari 0,01 yang berarti bahwa ekspektansi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku. Hasil tersebut menjelaskan bahwa apabila suatu inovasi/sistem dapat meningkatkan kinerja dari calon pengadopsi, hal tersebut akan meningkatkan niat calon pengadopsi untuk mengadopsi suatu inovasi/sistem tersebut. Peneliti beranggapan bahwa guru-guru SMK sebagai calon pengadopsi percaya apabila mereka

menggunakan SIDEK-Edu akan meningkatkan kinerja mereka dalam mengajar. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu sebagai media mengajar di kelas.

Pada hasil pengujian terhadap **H7a** dan **H7b** diketahui bahwa kedua hipotesis tersebut ditolak atau tidak berpengaruh signifikan karena nilai *p-value* melebihi 0,05 yang berarti pengaruh ekspektansi kinerja terhadap niat berperilaku tidak dimoderasi oleh usia dan jenis kelamin. Pada penelitian ini sampel didominasi oleh perempuan dan orang tua berusia di atas 25 tahun sehingga peneliti beranggapan bahwa guru-guru SMK yang didominasi perempuan dan orang tua lebih berorientasi pada kemudahan dibandingkan dengan kinerja. Menurut Minton dan Schneider (dalam Jogiyanto 2007), ekspektansi kinerja yang berfokus pada penyelesaian tugas akan cenderung kuat pada pria. Hal tersebut didasarkan pada penelitian dengan perbedaan jenis kelamin yang menunjukkan bahwa pria cenderung lebih tinggi ke orientasi tugas.

4.3.5 Pengaruh Ekspektansi Usaha terhadap Niat Keperilakuan

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H5** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,48 dan nilai *p-value* kurang dari 0,01 yang berarti bahwa ekspektansi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku. Hasil tersebut menjelaskan bahwa apabila suatu inovasi/sistem mudah untuk digunakan, hal tersebut akan meningkatkan niat calon pengadopsi untuk mengadopsi suatu inovasi/sistem tersebut. Peneliti beranggapan bahwa guru-guru SMK merasa bahwa SIDEK-Edu mudah digunakan sehingga akan mempermudah pekerjaan mereka dalam mengajar. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu sebagai media mengajar di kelas.

Pada hasil pengujian terhadap hipotesis **H7c** diketahui bahwa nilai koefisien sebesar 0,24 dan *p-values* sebesar 0,02 yang berarti usia memoderasi hubungan antara ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku. Kemudian, pada hasil pengujian terhadap hipotesis **H7d** diketahui bahwa nilai koefisien sebesar -0,33 dan nilai *p-value* kurang dari 0,01 yang berarti bahwa jenis kelamin juga memoderasi hubungan antara ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku, tetapi berpengaruh negatif. Pada penelitian ini sampel penelitian didominasi oleh perempuan dan orang tua yang berusia di atas 25 tahun. Dapat disimpulkan bahwa orang tua yang berusia lebih dari 25 tahun, khususnya perempuan, menginginkan kemudahan dan menganggap apabila SIDEK-Edu mudah untuk digunakan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Morris dan Venkatesh (2000) bahwa wanita, khususnya yang berusia tua, cenderung menginginkan kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi sehingga wanita dan orang yang berusia lebih tua memiliki pengaruh yang kuat terhadap hubungan antara ekspektansi usaha terhadap niat berperilaku.

4.3.6 Pengaruh “Pengaruh Sosial” terhadap Niat Keperilakuan

Berdasarkan hasil pengujian terhadap **H6** diketahui bahwa nilai koefisien jalur sebesar 0,17 dan nilai *p-value* sebesar 0,08 yang berarti bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif, tetapi tidak signifikan terhadap niat berperilaku. Hasil tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Miadinovic dan Xiang (2016). Pada penelitian tersebut diketahui bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh yang tidak signifikan terhadap niat berperilaku karena calon pengadopsi memiliki informasi yang cukup terkait inovasi atau sistem yang akan diadopsi sehingga niat untuk mengadopsi suatu inovasi didasarkan pada keputusan mereka sendiri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain atau lingkungan sosial. Pada penelitian ini, guru-

guru SMK memang telah memiliki pengalaman menggunakan SIDEK-Edu dan LMS atau aplikasi praktik akuntansi lainnya sehingga mereka memiliki informasi yang cukup untuk membandingkan SIDEK-Edu dengan aplikasi lainnya. Dengan demikian, kemauan mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu didasarkan pada keputusan mereka sendiri tanpa dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

Pada hasil pengujian terhadap hipotesis **H7e** diketahui bahwa nilai koefisiensi sebesar 0,27 dan *p-values* sebesar 0,01 yang berarti bahwa usia memoderasi hubungan antara pengaruh sosial terhadap niat berperilaku. Kemudian, pada hasil pengujian terhadap hipotesis **H7f** diketahui bahwa nilai koefisiensi sebesar 0,19 dan nilai *p-value* kurang dari 0,06 yang berarti bahwa jenis kelamin tidak memoderasi hubungan antara pengaruh sosial terhadap niat perilaku. Dapat disimpulkan bahwa, niat dari guru-guru SMK untuk mengadopsi SIDEK-Edu memang tidak dipengaruhi oleh jenis kelamin, tetapi justru dipengaruhi oleh usia. Sampel pada penelitian ini didominasi oleh orang yang berusia tua di atas 25 tahun sehingga peneliti berasumsi bahwa niat guru-guru SMK yang berusia tua untuk mengadopsi SIDEK-Edu memang lebih dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Orang-orang dengan usia lebih tua cenderung kurang memahami teknologi sehingga adanya ajakan-ajakan dari orang lain membuat mereka lebih percaya untuk menggunakan teknologi tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Morris dan Venkatesh (2000) bahwa seseorang dapat mengadopsi suatu sistem/teknologi tidak berdasarkan kesukarelaan ia sendiri, tetapi didasarkan pada pengaruh sosial atau orang-orang di sekitarnya. Khususnya orang-orang berusia tua cenderung mengadopsi suatu teknologi karena ada pengaruh sosial.

5. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi niat guru-guru SMK sebagai calon pengadopsi mengadopsi SIDEK-Edu sebagai media mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan model penerimaan teknologi UTAUT (Venkatesh *et al.* 2003) dan teori difusi inovasi (Rogers 2003). Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari total 14 variabel terdapat 4 hipotesis yang ditolak. Diketahui bahwa seluruh variabel PCI memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel eksogen UTAUT yang berarti bahwa inovasi yang terdapat pada SIDEK-Edu akan meningkatkan kinerja dan mempermudah kinerja guru-guru SMK dalam mengajar di kelas. Hal tersebut menyebabkan meningkatnya niat guru-guru SMK untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa niat mereka untuk mengadopsi SIDEK-Edu tidak dipengaruhi oleh orang lain atau lingkungan sosial, yang berarti bahwa mereka memiliki keinginan sendiri untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Dapat disimpulkan bahwa SIDEK-Edu merupakan *e-learning* yang inovatif dan dapat membantu aktivitas mengajar guru-guru SMK di kelas. Guru-guru SMK berjenis kelamin pria lebih cenderung mementingkan adanya peningkatan kinerja setelah menggunakan SIDEK-Edu, sedangkan guru-guru SMK berjenis kelamin perempuan dan orang-orang yang berusia tua cenderung lebih mencari kemudahan dalam menggunakan SIDEK-Edu.

Inovasi-inovasi yang terdapat pada SIDEK-Edu terbukti dapat meningkatkan niat guru-guru SMK untuk mengadopsi SIDEK-Edu. Akan tetapi, agar dapat menggunakan SIDEK-Edu, pihak FEB UGM mensyaratkan adanya kerja sama antara FEB UGM dengan instansi terkait sehingga sebenarnya keputusan tertinggi untuk adopsi berada pada tingkat instansi bukan langsung pada keputusan guru-guru SMK. Namun, keputusan adopsi tersebut tentunya perlu didukung dengan niat atau keinginan guru-guru SMK yang telah memiliki pengalaman menggunakan SIDEK-Edu.

6. Referensi

- Aparicio, Manuela, Fernando Bacao, and Tiago Oliveira. 2016. "An E-Learning Theoretical Framework" 19: 293–94.
- Berrococo, Jesus Valverde, Maria del Carmen Garrido-Arroyo, Carmen Burgos-Videla, and Maria Belen Morales-Cevallos. 2020. "Trends in Educational Research about E-Learning: A Systematic Literature Review (2009–2018)." *Sustainability* 12.
- Ellis, Robert A., and Rafael A. Calvo. 2007. "Minimum Indicators to Assure Quality of LMS-Supported Blended Learning." *Educational Technology & Society*.
- Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. C.V ANDI OFFSET.
- Khan, Badrul. 2005. *Managing E-Learning: Design, Delivery, Implementation and Evaluation*. Hershey: Information Science Publishing.
- miadinovic, Jelena, and Hong Xiang. 2016. "A Study on Factors Affecting the Behavioral Intention to Use Mobile Shopping Fashion Apps in Sweden."
- Minton, Henry L., and Frank W. Schneider. 1980. *Differential Psychology*.
- Moore, Gary C., and Izak Benbasat. 1991. "Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation." *Information System Research*.
- Morris, Michael G, and Viswanath Venkatesh. 2000. "AGE DIFFERENCES IN TECHNOLOGY ADOPTION DECISIONS: IMPLICATIONS FOR A CHANGING WORK FORCE."
- Nguyen, Nhu-Ty. 2021. "A Study on Satisfaction of Users towards Learning Management System at International University e Vietnam National University HCMC." *Asia Pacific Management Review*.
- Rodrigues, Helena, Filomena Almeida, Vanessa Figureiredo, and Sara L Lopes. 2019. "Tracking E-Learning through Published Papers: A Systematic Review." *Computers & Education*.
- Rogers, Everett M. 2003. *Diffusion of Innovation*. 5th ed. Free Press.
- Sekaran, Uma, and Roger Bougie. 2013. *Research Methods for Business*. 7th ed.
- Sholihin, Mahfud, and Dwi Ratmono. 2020. *Analisis SEM-PLS Dengan WarpPLS 7.0 Untuk Hubungan Nonlinier Dalam Penelitian Sosial Dan Bisnis*. 2nd ed.
- Suarta, I Made, and I Ketut Suwintana. 2012. "Model Pengukuran Konstruksi Adopsi Inovasi E-Learning." *Journal of Information System* 8, no. 1.
- Turban, Efraim. 2018. *Electronic Commerce 2018*. 9th ed. Springer.
- Venkatesh, Viswanath, Michael G Morris, Gordon B Davis, and Fred D Davis. 2003. "User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View." *MIS Quarterly* 27.
- Yuen, Kum ai, Lanhui Cai, Guanqiu Qi, and Xueqin Wang. 2020. "Factors Influencing Autonomous Vehicle Adoption: An Application of The Technology Acceptance Model and Innovation Diffusion Theory." *Technology Analysis & Strategic Management*.