

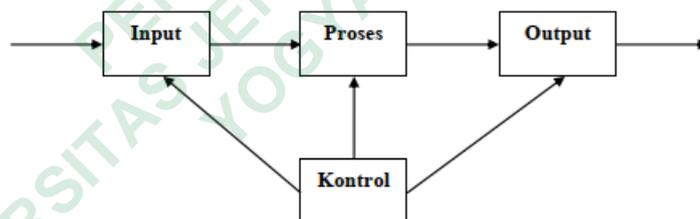
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi Akuntansi

Badan berwenang di Amerika Serikat yaitu *American Accounting Association* (AAA) mulai menggunakan konsep akuntansi sebagai sistem informasi dalam teori akuntansi yang berjudul "*A Statement of Basic Accounting Theory*" yang menyatakan bahwa akuntansi dianggap sebagai suatu sistem informasi. Sistem adalah kumpulan proses yang dirancang untuk mengubah *input* menjadi *output*. Informasi adalah hasil dari pengolahan data, baik melalui penggunaan komputer maupun proses manual yang dapat berwujud dalam bentuk laporan. Laporan-laporan tersebut dapat ditujukan s

Sistem didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang bekerja

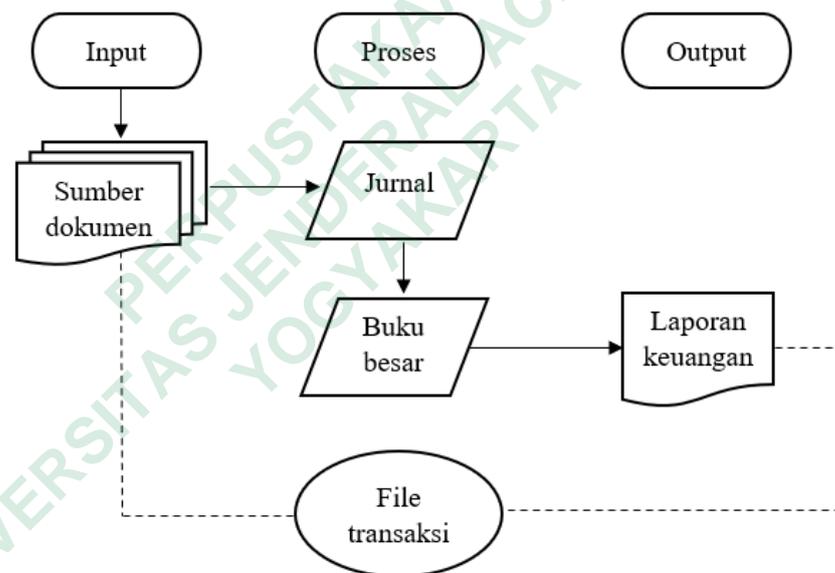


Gambar 2. 1 Komponen sistem

Sumber: Data diolah (2023)

bersama secara terkait untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga memiliki nilai dan kegunaan dalam pengambilan keputusan. Akuntansi adalah proses yang melibatkan pencatatan dan pengelolaan data transaksi, serta penyajian informasi kepada pihak-pihak yang memiliki hak dan kepentingan terkait Winarno (2006).

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) adalah suatu kerangka kerja yang terintegrasi di dalam suatu entitas. Kerangka kerja ini melibatkan penggunaan sumber daya untuk mengubah data ekonomi menjadi informasi keuangan. SIA memiliki kerangka teknologi yang dibangun di atas basis data yang terdiri dari *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur, *database*, dan teknologi jaringan komunikasi yang membentuk suatu sistem atau siklus pengolahan transaksi (Erica et al., 2019). SIA diperlukan untuk dapat mengubah data terenkripsi menjadi penyampaian informasi keuangan yang solid (informatif, akurat, dan cepat).



Gambar 2. 2 *System flowcharts*

Sumber: data diolah (2023)

Bagan sistem pada gambar 2.2 menunjukkan informasi arus logik yang menggambarkan penguinputan beberapa data transaksi keuangan yang akan dijurnal dan menghasilkan *feedback output* dari input tersebut menjadi laporan keuangan. Proses keseluruhan prosedur file transaksi tersimpan otomatis ke dalam *data storage*.

Gambar 2.2 menganalogikan penggambaran sistem informasi akuntansi dari gabungan sumber daya akuntansi berupa dokumen, tenaga ahli akuntan, alat komunikasi, dan peralatan yang dihasilkan informasi keuangan (*output*) yang digunakan untuk pemangku kepentingan dalam meningkatkan kualitas laporan keuangan dan pengambilan keputusan yang akan berdampak pada profitabilitas perusahaan.

Sistem adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. Data adalah fakta yang dikumpulkan, disimpan, dan diproses oleh sistem informasi. Informasi adalah data yang dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan (Marshall dan Paul John, 2019). Berikut adalah beberapa karakteristik informasi yang berguna:

Tabel 2. 1 Karakteristik informasi

Relevan	Mengurangi ketidakpastian, meningkatkan keputusan, serta menegaskan atau memperbaiki ekspektasi sebelumnya.
Reliabel	Bebas dari kesalahan atau bias; menyajikan kejadian atau aktivitas organisasi secara akurat.
Lengkap	Tidak menghilangkan aspek penting sari suatu kejadian atau aktivitas yang diukur.
Tepat waktu	Diberikan pada waktu yang tepat bagi pengambil keputusan dalam mengambil keputusan.
Dapat dipahami	Disajikan dalam format yang dimengerti dan jelas.
Dapat diverifikasi	Dua orang yang independen dan berpengetahuan di bidangnya, dan masing-masing menghasilkan informasi yang sama.
Dapat diakses	Tersedia untuk pengguna ketika mereka membutuhkannya dan dalam format yang dapat digunakan.

Sumber: Marshall dan Paul John (2019)

2.2 Aplikasi Akuntansi

Aplikasi mencakup sebuah program komputer yang dikenal sebagai program aplikasi atau perangkat lunak aplikasi (Afriani, 2018). Perangkat lunak adalah sekumpulan program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer, sedangkan program merupakan serangkaian perintah komputer yang diatur secara sistematis. Perangkat lunak dapat dikelompokkan menjadi dua kategori berdasarkan fungsinya, yaitu perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi (Erica et al., 2019). Berikut adalah berbagai pengelompokan *software*:

Tabel 2. 2 Pengelompokan *software*

<i>Software</i>	
Perangkat Lunak Sistem (System Software)	Perangkat Lunak Aplikasi (Application Software)
<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Operasi (OS) Windows 95, 98, Me, NT, WS, Xp, Windows NT Server, 2000, Xp, Novel 5.0, SCO UNIX, SUN UNIX, OS2, Linux, Mac OS X • Interpreter <ul style="list-style-type: none"> - 2nd GL - Assembly - 2nd GL - Basic, COBOL, Fortran, pascal, C, C++, ADA - 4th GL - Clipper, DBASE V, Visual Foxpro, Access, Delphi, Oracle, Sql for Windows, Microsoft SQL, Visual Studio Net 2003, dan lain-lain • Kompiler setiap interpreter umumnya memiliki kompilasi sendiri seperti untuk: Basic, COBOL, C, C++, Pascal, Delphi, DBASE V, Visual Foxpro, Visual Basic, Sql for Windows, Microsoft SQL, Visual Studio Net 2003, dan lain-lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi Akuntansi <ul style="list-style-type: none"> - Quicken, Peachtree • Wordprocessing <ul style="list-style-type: none"> - Word2000, Wordpro, Wordperfect • Desktop Publishing <ul style="list-style-type: none"> - Page maker, ventura • Spreadsheet <ul style="list-style-type: none"> - Excel 2000, Lotus 123, Quatropro • Presentasi <ul style="list-style-type: none"> - Power point, Freelance, Ashton • Workgroup <ul style="list-style-type: none"> - Office 2000, Notesuite, Power office • Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> - Pc any Where, CloseUp, Carbon Copy' • Browser <ul style="list-style-type: none"> - Explorer, Netscape • Internet (Author) tool <ul style="list-style-type: none"> - Frontpage, Go Live, Dreamweaver • Audit <ul style="list-style-type: none"> - ACL (Audit by Computer) • Utility <ul style="list-style-type: none"> - McAve (Anti Virus) - Winip (Kompres Fie) - Norton Comander (Sistem)

Sumber: Susanto (2017)

Tabel 2.2 menunjukkan pengelompokan *software* aplikasi akuntansi merupakan sistem informasi akuntansi yang dirancang untuk mengolah data akuntansi, perhitungan transaksi, hingga pelaporan laporan keuangan yang dibuat secara otomatis, cepat, dan akurat dengan perangkat yang sudah terinstallasi seperti komputer, laptop, *tablet*, dan HP (Safirah dan Masripah, 2018).

Menurut Arifin et al (2022) *software* akuntansi merupakan suatu aplikasi program yang secara khusus dibuat untuk membantu para akuntan dalam melaksanakan tugas pencatatan transaksi dengan lebih mudah. Jenis perangkat lunak akuntansi yang meliputi MYOB, *Accurate*, *Microsoft Excel*, *Dac Easy Accounting* (DEA), *Peachtree*, *K-System* Indonesia, *Zahir Accounting*, dan berbagai lainnya (Afriani, 2018). *Accurate accounting software*, *Zahir accounting*, dan MYOB merupakan beberapa jenis program aplikasi akuntansi yang populer pada kalangan perusahaan kecil dan menengah di Indonesia (Arifin et al., 2022). Septariani (2020) juga menyatakan beberapa perangkat lunak yang umum digunakan antara lain MYOB, *Accurate*, dan *Zahir Accounting*. Berikut adalah perbandingan dari kebermanfaatan aplikasi MYOB, *Accurate*, dan *Zahir Accounting*.

Tabel 2. 3 Perbandingan kebermanfaatan MYOB, *Accurate*, dan *Zahir*

Keterangan	MYOB	<i>Accurate</i>	<i>Zahir</i>
Kemudahan penggunaan	Lama dipelajari	Cukup lama dipelajari	Lebih cepat dipelajari
Input Pajak	Kurang Relevan	Cukup Relevan	Sangat Relevan
<i>Currency</i>	Multi <i>Currency</i>	Multi <i>Currency</i>	Multi <i>Currency</i>
Fitur	Australia	Indonesia	Indonesia
PSAK	Belum sesuai dengan standar keuangan	Sudah sesuai dengan standar keuangan	Sudah sesuai dengan standar keuangan
Biaya	Murah	Murah	Sedang
Konten	Cukup	Cukup	Lengkap

Sumber: Septariani (2020)

Accurate accounting software adalah sebuah produk dari CPS *Soft* yang dirancang dan dikembangkan oleh para ahli terbaik Indonesia. Selama lebih dari 10 tahun, *Accurate* terus mengalami perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia bisnis di Indonesia. Dalam pengembangannya, *Accurate* senantiasa mengikuti Standar Akuntansi Keuangan dan Peraturan Perpajakan yang berlaku di Indonesia.

Hal ini menjadikan *Accurate* sebagai pilihan yang direkomendasikan dan dipercaya oleh para pengusaha di Indonesia (Septariani, 2020). Program *Accurate* menjadi pilihan yang ekonomis dan bermanfaat ketika diimplementasikan dalam sebuah badan usaha. *Accurate* lebih hemat biaya juga memiliki keunggulan yang lebih berdaya guna. Keberadaan menu dalam bahasa Indonesia membuat *Accurate* sangat sesuai untuk perusahaan di Indonesia (Rahmawati, 2015).

Berdasarkan pertimbangan beberapa jurnal di atas, *Accurate* menunjukkan popularitas dan kepercayaan tinggi dari masyarakat Indonesia, harga yang terjangkau, dukungan pelanggan yang berkualitas, serta penggunaannya yang mudah dipahami oleh penggunan lokal termasuk adanya opsi bahasa Indonesia menjadi preferensi yang tepat dan direkomendasikan untuk PKBM dalam mengelola keuangan mereka dengan efektif, efisien, dan sesuai dengan anggaran yang terbatas.

2.3 Minat

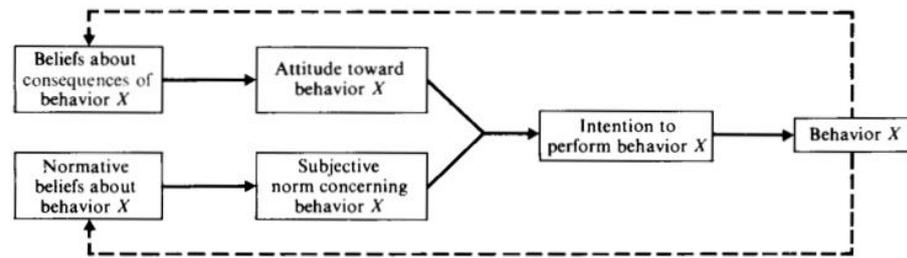
Kata "minat" berasal dari bahasa Inggris "*interest*" yang memiliki arti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), dan keinginan. Minat adalah perasaan kesenangan atau kecenderungan yang dirasakan seseorang terhadap suatu kegiatan atau topik tertentu. Hal ini mencerminkan ketertarikan, antusiasme, atau hasrat yang mendalam untuk terlibat dalam kegiatan tersebut (Damanik, 2018).

Menurut Peterson (2012) minat adalah prediktor penting dari perilaku. Minat dapat diukur menggunakan norma-norma subjektif dan sikap yang memengaruhi minat seseorang untuk bertindak. Minat mengacu pada kecenderungan atau perasaan positif yang dirasakan oleh seseorang terhadap suatu hal, aktivitas, atau objek. Minat mencerminkan sejauh mana seseorang merasa tertarik, penasaran, atau antusias terhadap suatu hal. Minat perilaku (*behavior interest*) dapat menjadi awal dari proses pengambilan keputusan, di mana seseorang merasa tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang sesuatu tanpa harus berkomitmen pada tindakan tertentu.

Konteks lingkup minat penggunaan aplikasi akuntansi dapat disimpulkan bahwa minat untuk menggunakan aplikasi akuntansi merupakan keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk memanfaatkan aplikasi akuntansi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas-tugas akuntansi (Adi dan Yanti, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki motivasi yang tinggi untuk mengadopsi penggunaan aplikasi akuntansi.

2.4 Theory of Reason Action (TRA)

Martin Fishbein mengembangkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) pada tahun 1967. TRA awalnya diformulasikan sebagai teori untuk menjelaskan perilaku konsumen, namun kemudian diterapkan dalam berbagai konteks perilaku manusia. Teori ini diperkenalkan oleh Fishbein dan Ajzen dalam buku mereka yang berjudul "*Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*" pada tahun 1975.



Gambar 2.3 Pemodelan TRA

Sumber: Fishbein dan Ajzen (1975)

Pada gambar 2.3 terdapat empat komponen dalam model TRA diantaranya sikap perilaku (*attitude*), norma subjektif (*subjective norm*), niat (*intention*), dan perilaku (*behavior*). Fishbein dan Ajzen (1975) mengemukakan bahwa sikap terhadap perilaku ini ditentukan oleh keyakinan yang diperoleh mengenai konsekuensi dari suatu perilaku atau disebut juga *behavioral beliefs*. *Belief* berkaitan dengan penilaian-penilaian subjektif seseorang terhadap dunia sekitarnya, pemahaman mengenai diri dan lingkungannya. *belief* dapat diungkapkan dengan cara menghubungkan suatu perilaku yang akan diprediksi dengan berbagai manfaat atau kerugian yang mungkin diperoleh apabila melakukan atau tidak melakukan perilaku itu. Keyakinan ini dapat memperkuat sikap terhadap perilaku berdasarkan evaluasi dari data yang diperoleh bahwa perilaku itu dapat memberikan keuntungan bagi pelakunya.

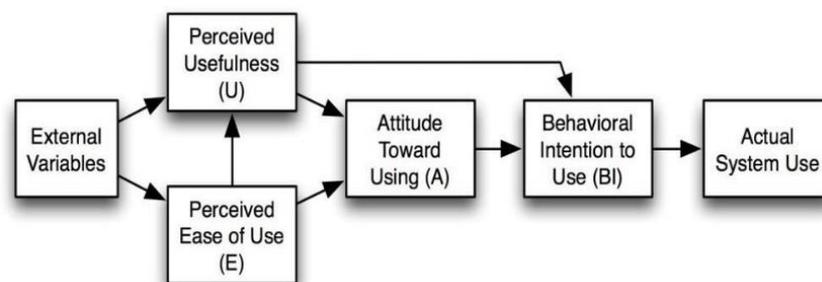
Norma subjektif adalah perasaan seseorang terhadap harapan-harapan dari orang-orang yang ada di dalam kehidupannya tentang dilakukan atau tidak dilakukannya perilaku tertentu. Norma subjektif merupakan fungsi dari keyakinan seseorang yang diperoleh atas pandangan orang-orang lain yang berhubungan dengannya (*normative belief*) (Fishbein dan Ajzen, 1975).

Intention atau niat menurut Fishben dan Ajzen (1975) merupakan keputusan individu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu. Niat mengacu pada keputusan atau rencana yang dibuat oleh seseorang untuk melakukan tindakan tertentu di masa depan. Niat mencerminkan sejauh mana seseorang benar-benar berkomitmen untuk melakukan sesuatu dan berusaha untuk mewujudkannya. Niat cenderung lebih spesifik dan lebih dekat dengan tindakan nyata (*behavior*) daripada sekadar minat. Niat dipengaruhi oleh sikap individu terhadap perilaku dan norma subjektif. Semakin positif sikap individu terhadap perilaku dan semakin kuat norma subjektif, semakin tinggi kemungkinan individu memiliki niat untuk melakukan perilaku tersebut. *Behavior* adalah tindakan aktual yang dilakukan oleh individu. Jika individu memiliki niat yang kuat untuk melakukan perilaku maka rasa ingin melakukan perilaku tersebut semakin tinggi (Fishbein dan Ajzen, 1975).

2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

Fred D. Davis memperkenalkan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada tahun 1986. Model TAM bertujuan untuk memberikan penjelasan yang sederhana namun komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi perilaku pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi. TAM merupakan hasil perkembangan dari teori psikologis yang berupaya menerangkan bagaimana individu berinteraksi dengan teknologi informasi. Pendekatan ini melibatkan keyakinan (*belief*), sikap (*attitude*), minat (*intention*), serta keterkaitan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) sebagai faktor penentu (Davis, 1989).

TAM mengembangkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) dengan menambahkan dua dimensi utama, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Dalam model ini, persepsi kegunaan mengacu pada pandangan individu tentang sejauh mana teknologi akan memberikan manfaat dalam konteks tertentu. Sedangkan persepsi kemudahan mengukur seberapa mudah individu merasa menguasai dan menggunakan teknologi tersebut. Individu cenderung memutuskan untuk menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi berdasarkan keyakinan terhadap aplikasi tersebut akan meningkatkan kinerja pekerjaan. Meskipun calon pengguna mungkin yakin bahwa suatu aplikasi memiliki manfaat yang berguna, individu tersebut juga mungkin merasa bahwa penggunaan aplikasi tersebut terlalu rumit dan manfaat kinerja yang diperoleh sebanding dengan usaha yang diperlukan untuk menggunakannya (Davis, 1989). Teknologi sistem informasi diasumsikan dapat membantu penggunanya untuk menyelesaikan pekerjaan sehingga seseorang pengguna lebih cenderung menggunakan teknologi tersebut. Gambar berikut menunjukkan pemodelan konsep TAM:



Gambar 2.4 Pemodelan TAM

Sumber: Davis (1989)

Gambar 2.4 menggambarkan interaksi antara berbagai konsep TAM. Model ini menyajikan cara bagaimana elemen-elemen ini berhubungan satu sama lain dan bagaimana pengaruhnya dapat mempengaruhi penerimaan teknologi. Menurut Davis (1989) konsep variabel eksternal akan memiliki pengaruh pada persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*). Persepsi kemudahan penggunaan dianggap memengaruhi persepsi kegunaan yang dirasakan. Selain dari keduanya, kedua persepsi ini juga memiliki pengaruh terhadap sikap pengguna terhadap penggunaan (*attitude toward using*). Konsep kegunaan yang dirasakan juga akan memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Selain itu, niat perilaku untuk menggunakan juga dipengaruhi oleh sikap pengguna terhadap penggunaan dan sekaligus berpengaruh pada penggunaan yang sesungguhnya (*actual usage*). Pada gambar 2.4 dalam pemodelan TAM terdapat empat komponen utama dalam model TAM yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, *behavioral intention*, dan *actual system use*.

Perceived usefulness adalah bagaimana individu melihat kegunaan dari suatu teknologi akan mempengaruhi kemampuan individu tersebut untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. *Perceived usefulness* menaruh kepercayaan individu tentang sebuah kebermanfaatan teknologi (Davis, 1989). *Perceived ease of use* adalah kepercayaan individu terhadap kemudahan teknologi yang mengurangi *effort* atau upaya berlebihan yang dapat menghabiskan waktu serta menguras tenaga dalam menggunakan teknologi (Davis, 1989).

Attitude toward using adalah evaluasi emosional keseluruhan atau perasaan pengguna terhadap penggunaan teknologi. Hal dipengaruhi oleh persepsi mereka tentang kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan. Sikap positif menunjukkan bahwa pengguna memiliki pandangan yang baik terhadap penggunaan teknologi tersebut. Sikap akan menggiring persepsi terhadap sikap penerimaan atau penolakan sebagai efek dari seorang pengguna teknologi informasi (Davis, 1989).

Behavioral intention to use merupakan tingkatan niat perilaku individu untuk menunjukkan seberapa kuat niat tersebut dalam melakukan tindakan yang diinginkan (Davis, 1989). *Actual system use* adalah perilaku atau tindakan nyata yang mencerminkan penerimaan teknologi (Davis, 1989).

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 4 Penelitian terdahulu

Literatur	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
Tyas dan Riza (2023)	Memprediksi Minat <i>M-Banking</i> Bank Syariah dengan Pendekatan TAM dan TPB: Studi Generasi Milenial di Bantul	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan. Persepsi kemudahan dan kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap. Sikap dan persepsi kontrol perilaku berpengaruh positif terhadap minat. Persepsi kegunaan dan norma subjektif tidak berpengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan mobile banking
Mahendra (2022)	Minat Penggunaan Mobile Banking: TAM dan TPB	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>Perceived usefulness</i> dan <i>attitude</i> berpengaruh, sedangkan <i>perceived ease of use</i> dan norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan mobile banking.

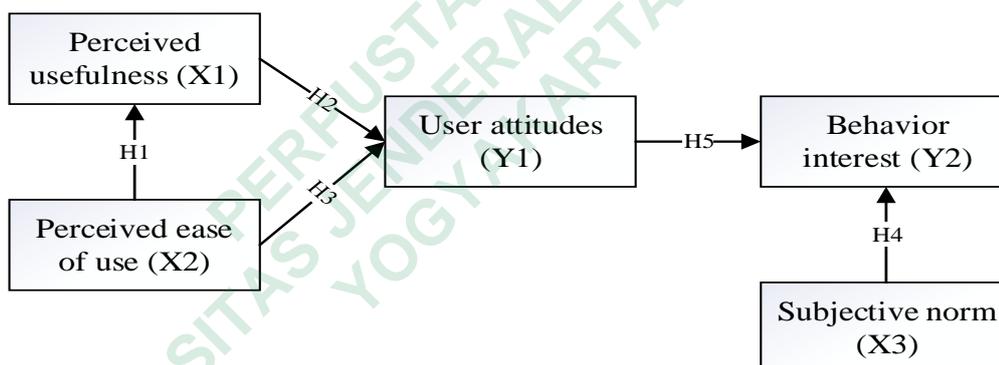
Literatur	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
Altay dan Okumuş (2022)	<i>User Adoption of Integrated Mobility Technologies: The Case of Multimodal Trip-Planning Apps in Turkey</i>	Kuantitatif <i>Convenience sampling</i>	<i>Perceived ease of use</i> terhadap <i>perceived usefulness</i> menunjukkan nilai positif, <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>attitudes</i> , <i>perceived usefulness</i> tidak memiliki pengaruh atau negatif terhadap <i>behavioral intention</i> , dan <i>attitudes</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavioral intention</i> pada pengguna teknologi mobilitas terintegrasi.
Trisnayani dan Ariyanto (2022)	Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Berperilaku dalam Penggunaan SIA pada Kinerja Karyawan	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>Perceived usefulness</i> terdapat pengaruh positif secara signifikan pada minat perilaku penggunaan sistem informasi Akuntansi (SIA). <i>Perceived ease of use</i> secara signifikan terpengaruh positif pada minat perilaku penggunaan SIA.
Rastini dan Respati (2021)	Public Attitudes and Interests Using Online Transactions (TAM Application and TRA Model)	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>user attitudes</i> . Variabel <i>Subjective norm</i> , <i>user attitudes</i> mempunyai pengaruh positif dan signifikan pada <i>individual behavior interest</i> .
Dwinastiti (2021)	Analisis Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi dari Perspektif TAM.	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>Perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived credibility</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavioral intention to use</i> . <i>Perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived credibility</i> berpengaruh positif terhadap <i>attitude toward using</i> .

Literatur	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
Deananda et al. (2020)	Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Minat Penggunaan SIA pada Aplikasi Shopee dengan Menggunakan TAM	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	Persepsi kemudahan pengguna dan <i>attitude toward using</i> berpengaruh positif serta signifikan terhadap minat e-commerce pada aplikasi Shopee. <i>perceived usefulness</i> menunjukkan faktor tersebut tidak berpengaruh secara signifikan.
Sulistiyarni (2016)	Pengaruh Minat Individu Terhadap Penggunaan Mobile Banking: Model Kombinasi TAM dan TPB	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	Persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap, sikap dan norma subjektif serta kontrol perilaku berpengaruh positif terhadap minat.
Mustaqim (2016)	Pengaruh Variabel Kebermanfaatan dan Terhadap Minat Nasabah Di Pedesaan Untuk Menggunakan Mobile Banking	Kuantitatif <i>Accidental sampling</i>	Persepsi <i>ease of use</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan mobile banking. Persepsi <i>usefulness</i> tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan mobile banking.
Wallace dan Sheetz (2014)	<i>The Adoption of Software Measures: A Technology Acceptance Model (TAM) Perspective</i>	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif secara langsung terhadap <i>perceived usefulness</i> pada pengadopsian perangkat lunak.

Literatur	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
Kurniawan et al (2013)	Analisis Penerimaan Nasabah Terhadap Layanan Mobile Banking dengan Menggunakan Pendekatan TAM dan TRA	Kuantitatif <i>Purposive sampling</i>	<i>Perceived ease of use</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> , <i>perceived usefulness</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>attitude towards use</i> , <i>perceived ease of use</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>attitude towards use</i> , <i>attitude towards use</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i> .

Sumber: Data diolah (2023)

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 5 Kerangka berpikir

Sumber: Data diolah (2023)

2.8 Pengembangan Hipotesis

1. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*

Perceived ease of use dan *perceived usefulness* merupakan faktor kunci yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi. Jika pengguna merasa bahwa suatu teknologi mudah digunakan, mereka cenderung akan menganggap teknologi tersebut berguna (Davis, 1989).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Wallace dan Sheetz (2014) menunjukkan *perceived ease of use* berpengaruh positif secara langsung terhadap *perceived usefulness* pada pengadopsian perangkat lunak. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Altay dan Okumuş (2022) bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*. Oleh karena itu, hipotesis sebagai berikut:

H1: *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*.

2. Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *user attitudes*

Perceived usefulness merujuk pada persepsi pengguna tentang seberapa berguna sebuah sistem atau teknologi dalam mencapai tujuan atau memecahkan masalah tertentu. *User attitudes* merujuk pada sikap atau pendapat pengguna terhadap sistem atau teknologi tersebut (Davis, 1989). Maka, semakin tinggi persepsi pengguna tentang kebergunaan sistem atau teknologi, semakin positif pula sikap atau pendapat pengguna terhadap sistem atau teknologi tersebut.

Menurut Putri dan Suprpti (2016) bahwa persepsi manfaat yang dirasakan berpengaruh langsung secara positif terhadap sikap penggunaan untuk menggunakan *mobile commerce*. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rastini dan Respati (2021) menunjukkan pengaruh positif dan signifikan atas *perceived usefulness* terhadap *user attitudes* pada minat menggunakan *mobile banking*. Oleh karena itu, hipotesis sebagai berikut:

H2: *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *user attitudes*.

3. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *user attitudes*

Persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan suatu teknologi berpengaruh terhadap sikap atau pendapat pengguna terhadap teknologi tersebut. Jika pengguna merasa bahwa suatu teknologi mudah digunakan, mereka cenderung akan memiliki sikap atau pendapat yang positif terhadap teknologi tersebut (Davis, 1989).

Penelitian Dwinastiti (2021) *perceived ease of use* berpengaruh positif secara tidak langsung terhadap *attitude*. Penelitian ini juga diterima oleh Kurniawan et al. (2013) bahwa *perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *attitude*. Oleh karena itu, hipotesis sebagai berikut:

H3: *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *user attitudes*.

4. Pengaruh *subjective norm* terhadap *behavior interest*

Subjective norm adalah persepsi individu tentang ekspektasi sosial atau tekanan dari orang lain yang dianggap penting terkait dengan perilaku tertentu. *Behavior interest* merujuk pada minat atau ketertarikan individu terhadap perilaku tersebut (Fishbein dan Ajzen, 1975). Semakin kuat persepsi norma subjektif yang mendukung, maka semakin tinggi minat atau ketertarikan individu terhadap perilaku tersebut. Menurut penelitian Rastini dan Respati (2021) menunjukkan pengaruh positif dan signifikan atas *subjective norm* terhadap *behavior interest* pada minat menggunakan *mobile banking*.

Penelitian ini bertolak belakang dengan pengujian penelitian yang dilakukan oleh Mahendra (2022) yang menyatakan tidak ada pengaruh positif pada variabel *subjective norm* terhadap *behavior interest*. Oleh karena itu, hipotesis sebagai berikut:

H4: *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *behavior interest*.

5. Pengaruh *user attitudes* terhadap *behavior interest*

Penekanan sikap individu terhadap perilaku atau penggunaan sistem atau teknologi dalam mempengaruhi minat dan niat individu untuk melibatkan diri dalam perilaku tersebut. Semakin positif sikap atau pendapat pengguna terhadap sistem atau teknologi (*user attitudes* yang positif), semakin tinggi minat atau ketertarikan pengguna terhadap perilaku atau penggunaan sistem atau teknologi tersebut (*behavior interest* yang tinggi). Merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rastini dan Respati (2021) menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan atas *user attitudes* terhadap *behavior interest* pada minat menggunakan *mobile banking*. Penelitian ini sejalan dengan pengujian yang dilakukan Deananda et al., (2020) *attitude* berpengaruh positif serta signifikan terhadap minat. Oleh karena itu, hipotesis sebagai berikut:

H5: *user attitudes* berpengaruh positif terhadap *behavior interest*.