

TINJAUAN BEBERAPA MODEL TEORI DASAR ADOPSI TEKNOLOGI BARU

BAMBANG WINARKO dan LUFINA MAHADEWI

Sampoerna School of Business

Abstrak: Berbagai model teori dasar telah dikembangkan untuk mengetahui variabel-variabel yang mempengaruhi seseorang atau suatu organisasi secara umum dalam mengadopsi suatu teknologi baru. Tulisan ini disusun dengan tujuan mengetahui model teori dasar yang mungkin dapat dijadikan acuan oleh para pengambil keputusan, terutama untuk mengetahui sejauhmana manajemen dapat melakukan intervensi-intervensi positif di dalam organisasinya dalam rangka mengadopsi teknologi baru. Diharapkan agar tulisan ini berguna untuk kepentingan riset manajemen lebih lanjut dalam hal penggunaan teknologi baru dengan ruang lingkup sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Keywords: Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sistem Informasi

PENDAHULUAN

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh World Bank (Qiang et. al, 2009), dilaporkan bahwa secara umum pertumbuhan infrastruktur yang mendukung Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mampu mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing disuatu negara baik di negara-negara yang memiliki pendapatan tinggi, sedang, maupun rendah.

Survei lain yang mendukung riset tersebut menyimpulkan bahwa sekitar 50 persen dari semua modal investasi berasal dari Teknologi Informasi (Westland and Clark, 2000). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) di berbagai organisasi atau perusahaan diyakini mampu meningkatkan produktivitas suatu organisasi atau perusahaan sehingga dapat diterima penggunaannya oleh pelaku bisnis karena dinilai lebih memberikan keuntungan yang maksimal pada perusahaan, disamping juga dapat menghasilkan produk dan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, terutama kepada masyarakat pada umumnya.

Istilah Teknologi Informasi (TI) yang digunakan dalam tulisan ini mengacu pada definisi umum, yaitu segala kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh, memproses, menyimpan dan menyebarkan informasi dalam beragam bentuk: suara, gambar, data baik berupa teks dan angka yang merupakan kombinasi komputasi dan telekomunikasi berbasis mikro-elektronik (Longley and Shain, 2012). Seiring semakin berkembangnya konvergensi teknologi berbasis data dan telekomunikasi, istilah Teknologi Informasi (TI) seringkali juga digunakan dalam konteks Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Sistem Informasi (SI). Baik istilah TI dan SI sering digunakan secara bersamaan dalam beberapa penelitian penggunaan dan adopsi teknologi karena adanya inovasi baru dibidang teknologi. Ruang lingkup TI sebenarnya mengacu pada teknologi dasar yang elemen-elemennya mencakup perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software) dan komponen data yang dibutuhkan dalam suatu SI. Sedangkan SI merupakan serangkaian sistem yang lebih kompleks yang terdiri dari ketiga elemen TI tersebut ditambah dengan

prosedur dan manusia yang terlibat dalam menghasilkan suatu informasi (Kroenke, 2010).

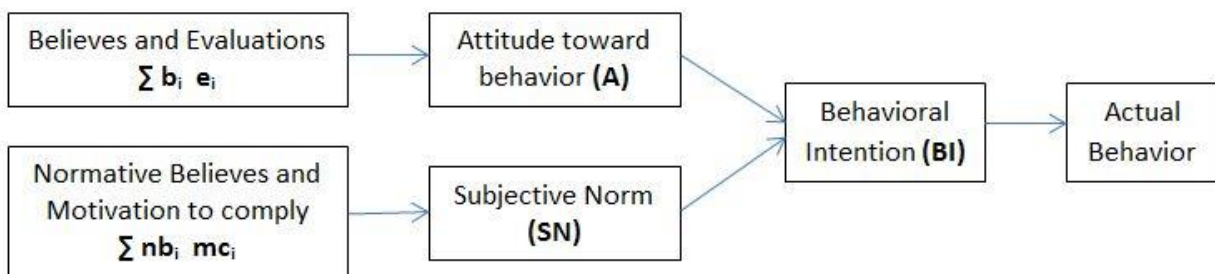
Tulisan ini merupakan tinjauan terhadap beberapa model teori dasar yang sering digunakan dalam penelitian akademik tentang mengapa dan bagaimana teknologi baru diadopsi oleh suatu individu atau organisasi. Beberapa model teori penelitian yang dibahas di sini berakar dari sistem informasi, psikologi dan sosiologi dimana dapat digunakan untuk berbagai macam aplikasi teknologi, khususnya teknologi berbasis TIK ataupun dalam konteks SI.

Tujuan utama perumusan model teori dasar tersebut adalah untuk memberikan masukan atas intervensi-intervensi apa saja yang diperlukan oleh para manajer dengan memahami faktor-faktor yang mendorong perilaku suatu individu ataupun organisasi/perusahaan dalam mengadopsi suatu teknologi baru. Dengan mengetahui beberapa model teori penelitian ini maka diharapkan para pengambil keputusan terutama para manajer memperoleh wawasan

untuk menilai sejauhmana pengenalan teknologi baru dapat diterima dan dimengerti oleh suatu individu ataupun organisasi. Dengan demikian para manajer diharapkan dapat dengan tepat sasaran dan efektif melakukan sosialisasi penggunaan teknologi baru baik dalam bentuk pendekatan program-program pelatihan maupun pemasaran kepada sejumlah pengguna didalam suatu perusahaan/organisasi yang masih kurang mengadopsi penggunaan sistem yang baru tersebut.

Ada sembilan (9) model teori yang dibahas dalam tulisan ini, yaitu : (1). *Theory of Reasoned Action (TRA)*, (2). *Technology Acceptance Model (TAM)*, (3). *Motivational Model (MM)*, (4). *Theory of Planned Behavior (TPB)*, (5). Kombinasi dari model teori TAM dan TPB, (6). *Model of PC Utilization (MPCU)*, (7). *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, (8). *Social Cognitive Theory (SCT)*, dan (9). *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*.

1. Theory of Reasoned Action (TRA)



Gambar 1. Theory of Reasoned Action (TRA)⁴

Model teori TRA yang dikembangkan oleh Martin Fishbein dan Icek Ajzen, merupakan model teori psikologi sosial yang secara fundamental menerangkan faktor-faktor yang mendorong perilaku manusia.

Dalam model teori TRA dikembangkan suatu konstruksi bahwa perilaku (behaviors) suatu individu bergantung dari beberapa variabel yang saling berhubungan, yaitu keyakinan (beliefs), sikap (attitudes), norma (norms), dan

niat (intentions). Dalam model ini dikatakan bahwa perilaku aktual suatu individu (Actual Behavior) ditentukan langsung oleh niat untuk berperilaku (Behavioral Intention, BI). Niat untuk berperilaku (BI) ditentukan oleh dua faktor secara bersamaan, yaitu sikap seseorang terhadap suatu perilaku (Attitude Toward Behavior, A) dan norma-norma subyektif (Subjective Norms, SN). Atau dalam persamaan matematis menjadi:

$$BI = A + SN.$$

Dalam hal ini, Attitude Toward Behavior (A) didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif (evaluative affect) suatu individu terhadap pencapaian suatu perilaku. Sedangkan Subjective Norms (SN) didefinisikan sebagai persepsi seseorang dengan melihat bahwa bagi kebanyakan orang yang dianggap penting baginya, dirinya harus atau tidak harus melakukan suatu perilaku (Fishbein and Ajzen, 1975).

Menurut model teori TRA ini, sikap seseorang terhadap suatu perilaku (A) ditentukan oleh apa yang diyakini oleh orang itu (beliefs, b_i) sebagai konsekuensi atas perilakunya, dikalikan

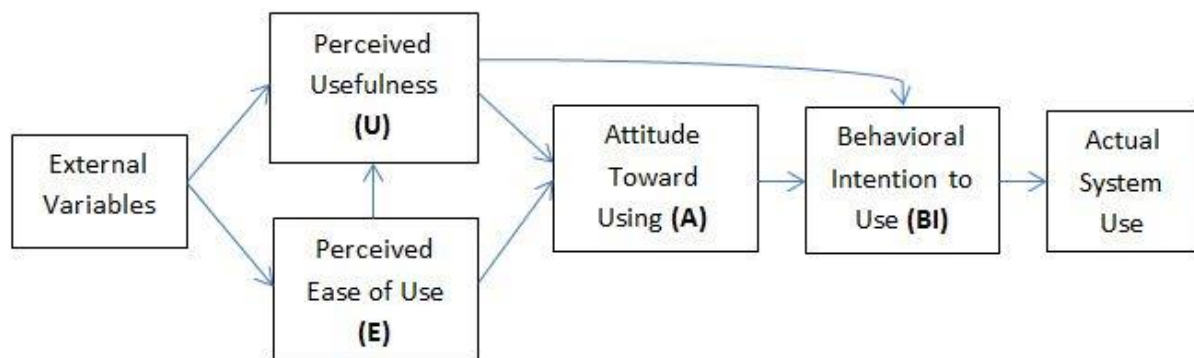
dengan penilaiannya (evaluations, e_i) terhadap konsekuensi tersebut. Atau dalam persamaan matematis menjadi:

$$A = \sum b_i e_i.$$

Sedangkan norma-norma subyektif (SN), secara langsung ditentukan oleh keyakinan normatif (normative beliefs, nb_i) dari seseorang dikalikan motivasinya untuk memenuhi norma-norma tersebut (motivation to comply, mc_i). Atau dalam persamaan matematis menjadi:

$$SN = \sum nb_i mc_i.$$

2. Technology Acceptance Model (TAM)



Gambar 2. Technology Acceptance Model (TAM)⁴

Teori Technology Acceptance Model (TAM) adalah adaptasi dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang dikembangkan oleh Fred D. Davis (1986) untuk konteks penerimaan (acceptance) pengguna terhadap Sistem Informasi (SI).

Tujuan dari pengembangan teori TAM ini adalah memberikan penjelasan terhadap faktor-faktor penentu penerimaan komputer yang lebih umum sifatnya, sehingga dapat menjelaskan perilaku pengguna dari berbagai ragam teknologi komputasi dan pengguna. Sehingga dengan demikian dapat menjadi dasar untuk mengetahui dampak faktor-faktor eksternal (external variables) pada keyakinan (beliefs), sikap (attitudes) dan niat (intentions) dalam penggunaan suatu sistem informasi.

Berbeda dengan teori TRA yang memasukkan elemen norma-norma subyektif (SN), teori ini mengatakan bahwa Behavioral Intention (BI) untuk menggunakan sistem bergantung pada dua faktor, yaitu sikap terhadap penggunaan sistem (Attitude Toward Using, A) dan persepsi kegunaan sistem (Perceived Usefulness, U). Atau dalam persamaan matematis menjadi:

$$BI = A + U.$$

Sedangkan sikap seseorang terhadap penggunaan sistem (A) bergantung pada dua faktor, yaitu pertama, persepsi kegunaan sistem (Perceived Usefulness, U), didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang menggunakan sistem tertentu dapat membantu pekerjaannya. Dan kedua, persepsi kemudahan penggunaan

suatu sistem (Perceived Ease of Use, EOU), didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang mengenai kemudahan dalam menggunakan sistem tertentu atau sejauhmana seseorang mengeluarkan upaya seminimum mungkin. Atau dalam persamaan matematis menjadi:

$$A = U + \text{EOU}.$$

Persepsi kegunaan (U) ditentukan oleh kemudahan penggunaan suatu sistem (EOU) dan oleh variabel eksternal (External Variables). Atau bila diterjemahkan dalam persamaan matematis menjadi:

$$U = \text{EOU} + \text{External Variables}.$$

Sedangkan External Variables dapat menentukan dua hal, yaitu persepsi kegunaan sistem (U) dan kemudahan penggunaan suatu sistem (EOU). Variabel eksternal yang mempengaruhi U dan EOU ini misalnya adalah keakuratan sistem, tingkat kualitas, program edukasi yang ditawarkan, serta sejauhmana sistem yang ditawarkan mampu meningkatkan produktivitas pengguna.

3. Motivational Model (MM)

Dalam teori model ini, Davis et al. (1992) meneliti motivasi apa yang mendorong seseorang untuk menggunakan komputer di tempat kerjanya. Penelitian ini dilakukan kepada 200 orang responden untuk menggunakan program pengolah kata *WriteOne* yang berbasis pada PC (Personal Computer).

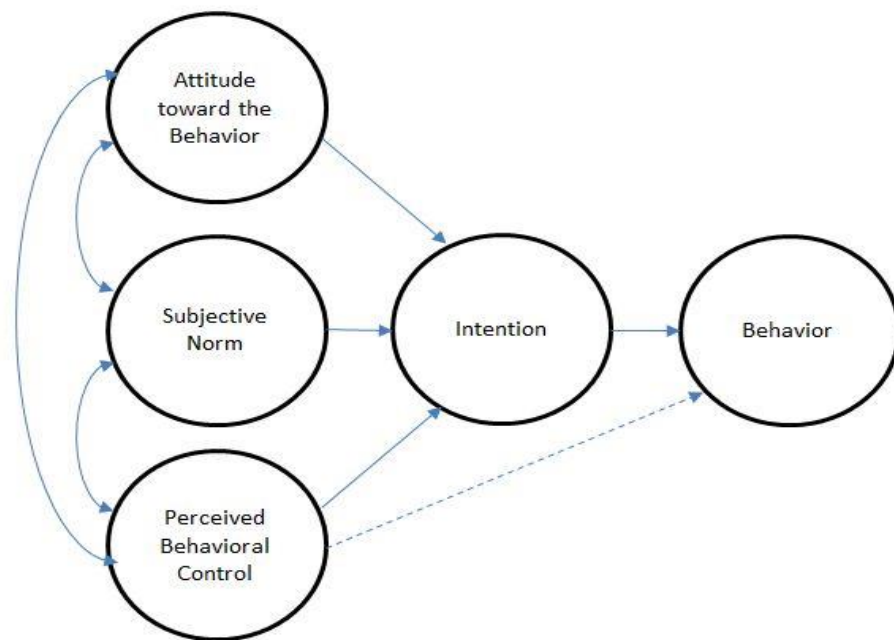
Menurut para pakar motivasi, ada dua macam motivasi yang mempengaruhi perilaku seseorang, yaitu pertama, *Extrinsic Motivation*, didefinisikan sebagai persepsi dimana pengguna mau melakukan suatu kegiatan karena dipersepsikan sebagai alat dalam pencapaian hasil, namun berbeda dari kegiatan itu sendiri, misal-

nya dalam hal peningkatan kinerja, penghasilan serta promosi jabatan (mis. Lawler & Porter; 1967; Mitchell & Biglan, 1971; Vroom, 1964). Yang kedua adalah *Intrinsic Motivation*, didefinisikan sebagai persepsi di mana pengguna mau melakukan suatu kegiatan karena tidak adanya alasan kuat yang jelas (apparent reinforcement) selain proses dalam melakukan kegiatan itu sendiri (mis: Berlyne, 1966; deCharms, 1986; White, 1959).

Dalam studi model MM ini disimpulkan bahwa minat seseorang untuk menggunakan komputer di tempat kerja pertama dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama adalah persepsi mereka terhadap sejauhmana manfaat komputer dapat meningkatkan kinerja pekerjaan mereka, dan faktor kedua adalah sejauhmana dapat memberikan perasaan yang menyenangkan (enjoyment) pada saat menggunakan komputer itu sendiri.

4. Theory of Planned Behavior (TPB)

Teori ini adalah pengembangan dan penyempurnaan keterbatasan dalam Theory of Reasoned Action (TRA) yang dibahas sebelumnya di atas. Perbedaan mendasar model teori ini dengan yang sebelumnya adalah adanya tambahan satu elemen dalam model konstruksi yang disebut sebagai persepsi terhadap kendali perilaku seseorang (Perceived Behavioral Control, PBC). PBC didefinisikan sebagai persepsi seseorang terhadap sejauhmana tingkat kemudahan/kesulitan dalam melaksanakan suatu tindakan atau berperilaku (Icek Ajzen, 1991). Dalam konteks perilaku terhadap Sistem Informasi, PBC didefinisikan sebagai persepsi terhadap kendala yang muncul baik karena faktor internal dan eksternal (Taylor & Todd, 1995).



Gambar 3. Theory of Planned Behavior (TPB)¹

Model konstruksi teori ini menjelaskan adanya korelasi antara PBC dengan sikap terhadap suatu perilaku (A) dan norma-norma subyektif (SN) dalam mempengaruhi seseorang untuk melakukan dorongan untuk berperilaku.

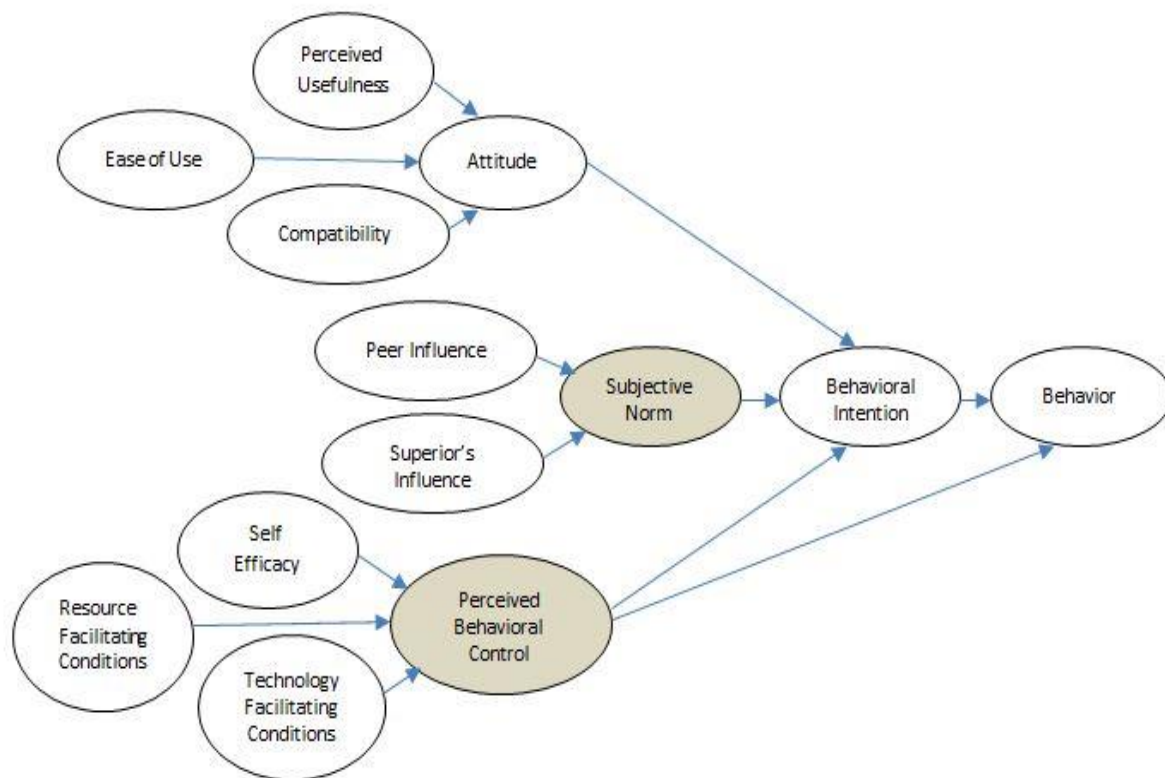
Berbeda dengan model teori TRA, dimana perilaku seseorang termotivasi dibawah kendali individu tersebut, model teori TPB menggunakan asumsi dasar bahwa manusia adalah makhluk yang rasional. Artinya perilaku yang dihasilkannya juga bergantung secara langsung oleh informasi-informasi yang diterimanya secara sistematis. Karena seseorang akan termotivasi berperilaku dengan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan konsekuensi atau implikasi perilakunya, sebelum memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan tindakan atau perilaku tertentu.

Menurut TPB, PBC bersama-sama dengan Behavioral Intention (BI) dapat digunakan

secara langsung untuk memprediksi perilaku seseorang yang sepenuhnya tidak dibawah kendali individu.

5. Kombinasi TAM/TPB

Model teori kombinasi TAM/TPB ini sering juga disebut sebagai Decomposed Theory of Planned Behavior yang menerangkan perilaku seseorang dengan konstruksi model multi dimensional. Perbedaan model teori ini dengan model teori TRA terletak pada faktor penentu sikap (A), dimana A tidak hanya tergantung pada persepsi kegunaan (U) dan persepsi kemudahan penggunaan (E) saja, tetapi juga dipengaruhi oleh kecocokan (Compatibility). Compatibility di sini didefinisikan sebagai sejauhmana inovasi cocok dengan nilai-nilai yang dianut oleh adopter saat ini, termasuk pengalaman penggunaan sebelumnya dan kebutuhan saat itu (Taylor and Todd, 1995).



Gambar 4. Decomposed Theory of Planned Behavior¹²

Sedangkan perbedaan dengan model ini dengan model teori TPB ada dua hal, yaitu yang pertama, norma-norma subyektif (SN) dipengaruhi oleh dua macam faktor, yaitu pengaruh rekan sejawat (Peer Influence) dan pengaruh atasan (Superior's Influence).

Yang kedua, PBC dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu ke-efektivitas-an atau persepsi kemampuan diri sendiri (Self Efficacy), kondisi sumber daya pendukung yang dimiliki (Resource Facilitating Conditions) seperti misalnya: waktu dan dana, serta kondisi teknologi pendukung yang dimiliki (Technology Facilitating Conditions), seperti misalnya kecocokan (compatibility) teknologi yang akan digunakan. Tidak adanya faktor-faktor pendukung tersebut dapat menghasilkan kendala-kendala atau hambatan-hambatan seseorang untuk menerima penggunaan suatu teknologi. Namun kehadiran faktor-faktor ini tidak secara otomatis dapat mendorong individu untuk menerima penggunaan suatu teknologi.

6. Model of PC Utilization (MPCU)

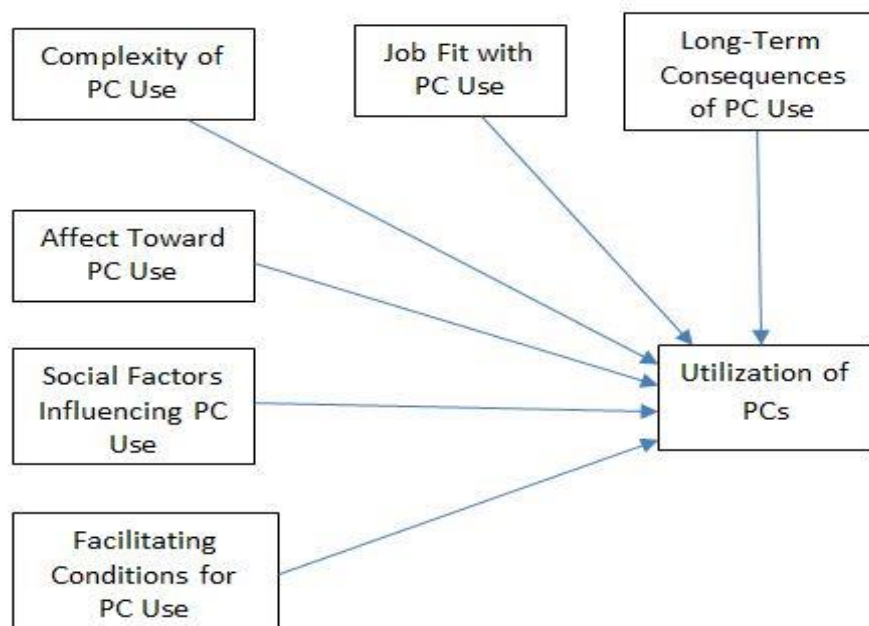
Model teori ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah perilaku (Triandis, 1980) dalam konteks Sistem Informasi untuk memprediksi pemanfaatan PC (Personal Computer). Teori Triandis digunakan dalam penelitian sosiologi dan psikologi yang menerangkan suatu model konstruksi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang. Dalam penelitian sebelumnya Triandis mengemukakan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh apa yang orang ingin lakukan (attitudes), apa yang mereka pikir harus dilakukan (social norms), apa yang mereka biasanya lakukan (habits), dan oleh konsekuensi-konsekuensi yang diharapkannya atas tindakannya (expected consequences).

Dalam model teori MPCU disimpulkan bahwa pemanfaatan (utilization) komputer sangat dipengaruhi oleh norma-norma sosial (social norms), tiga komponen *expected consequences* (Thompson et. al, 1991).

Norma-norma sosial mencakup *Social Factors*, *Affect Toward Use*, dan *Facilitating Conditions*. *Affect Toward Use* adalah perasaan gembira (joy), bangga (elation), atau nikmat (pleasure), atau murung (depression), kurang suka (disgust), tidak senang (displeasure), atau benci (hate) yang berasosiasi dengan suatu tindakan seseorang. Sedangkan *Facilitating Conditions* dalam konteks Sistem Informasi

adalah faktor-faktor obyektif dimana pengguna menggunakan sistem karena kemudahan yang akan diperolehnya.

Expected consequences mencakup kekompleksan (complexity of PC use), kecocokan antara pekerjaan dan kemampuan PC (job fit with PC use), serta konsekuensi pemanfaatan PC dalam jangka panjang (long-term consequences of PC use).



Gambar 5. Model of PC Utilization (MPCU)¹³

7. Innovation Diffusion Theory (IDT)

Model teori ini dikembangkan berdasarkan teori *Diffusion of Innovations* yang secara populer dikembangkan oleh Everett M. Rogers mulai diperkenalkan sejak tahun 1960-an dengan mempelajari berbagai macam inovasi mulai dari peralatan pertanian sampai dengan inovasi organisasi.

Menurut Rogers, ada beberapa kategori adopter terhadap inovasi teknologi baru. Kategori tersebut adalah *Innovators*, *Early Adopters*, *Early Majority*, *Late Majority* dan *Laggards*. Yang pertama, *Innovators* adalah kelompok orang-orang yang pertamakali mau mengadopsi

suatu inovasi. Ciri khas *Innovators* adalah mereka yang mau menempuh risiko, berusia muda, memiliki kelas sosial tinggi, memiliki kemampuan finansial yang cukup pasti, berjiwa sosial, memiliki akses ke sumber-sumber pengetahuan dan berinteraksi dengan kelompok *innovators* lainnya.

Kedua, *Early Adopters* adalah kelompok kedua yang paling cepat mengadopsi adanya inovasi teknologi baru dan memiliki ciri yang hampir sama dengan *Innovators*. Mereka yang dalam kategori ini biasanya memiliki *opinion leadership* yang tinggi.

Ketiga, *Early Majority* adalah kelompok orang yang membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding dua kelompok sebelumnya untuk mengadopsi inovasi teknologi baru. Biasanya mereka berasal dari kelompok yang memiliki kelas sosial di atas rata-rata, berhubungan dengan kelompok *Early Adopters* dan jarang memiliki *opinion leadership* dalam suatu sistem. Keempat, *Late Majority* adalah kelompok yang mengadopsi inovasi setelah rata-rata anggota masyarakat mau mengadopsi teknologi baru. Kelompok ini memiliki skeptisme atau sikap ragu-raguan terhadap teknologi baru sampai rata-rata masyarakat mau menerimanya. Yang terakhir, kelima, *Laggards* adalah kelompok yang terakhir mau mengadopsi inovasi teknologi baru. Ciri-cirinya adalah memiliki golongan sosial yang rendah, kemampuan finansial rendah, hampir tidak memiliki *opinion leadership*, berusia relatif lebih tua dan memiliki pola berpikir yang konservatif.

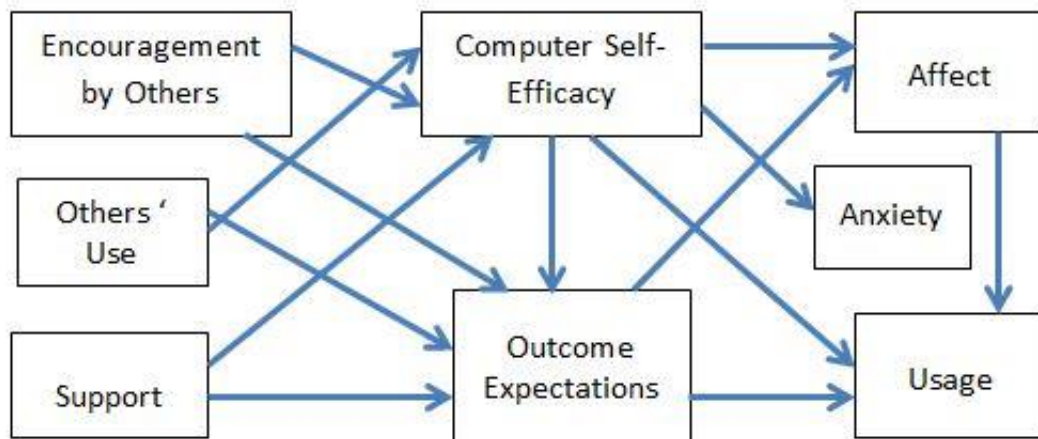
Dalam konstruksi model IDT, dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengukur persepsi terhadap pengadopsian inovasi dalam Teknologi Informasi. Ada delapan (8) konstruksi yang dijadikan alat pengukuran dalam teori ini. Yang pertama: *Voluntariness of Use*, yaitu sejauhmana penggunaan inovasi dipersepsikan secara sukarela atau sesuai dengan kehendak bebas (*free will*). Kedua, *Image*, yaitu sejauhmana penggunaan suatu inovasi dipersepsikan meningkatkan citra atau status seseorang dalam sistem sosial. Ketiga, *Relative Advantage*, yaitu sejauhmana inovasi dipersepsikan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Keempat, *Compatibility*, yaitu sejauhmana sebuah inovasi dipersepsikan konsisten dengan nilai-nilai, kebutuhan yang ada dan pengalaman masa lalu dari *potential adopters*. Kelima, *Ease of Use*, yaitu sejauhmana sebuah inovasi dipersepsikan sulit/mudah untuk digunakan. Keenam, *Results Demonstrability*, yaitu hasil nyata dari penggunaan inovasi, sehingga juga dapat diamati dan dikomunikasikan. Ketujuh, *Trialability*, yaitu

sejauhmana sebuah inovasi dapat dicoba lebih dulu sebelum benar-benar diadopsi. Kedelapan, *Visibility*, yaitu sejauh mana seseorang dapat melihat orang lain menggunakan sistem di dalam organisasi.

8. Social Cognitive Theory (SCT)

Teori SCT ini banyak digunakan untuk menerangkan teori perilaku manusia (Bandura 1986). Compeau dan Higgins (1995) menerapkan dan mengembangkan teori SCT ini ke dalam konteks penggunaan komputer. Dalam penelitiannya, Compeau dan Higgins mengembangkan suatu model konstruksi untuk menerangkan peranan *Self-Efficacy*, yaitu penilaian tentang kemampuan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi (misalnya, komputer) yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas tertentu. Penilaian ini tidak mempertimbangkan apa yang telah dilakukan oleh orang dimasa lalu, namun lebih mempertimbangkan pertimbangan apa yang dapat dilakukan di masa yang akan datang. Selain itu tidak hanya mempertimbangkan unsur-unsur dalam pengoperasian komputer yang sederhana, namun juga kemampuan dalam mengaplikasikan keterampilan komputer untuk tugas-tugas yang lebih kompleks sifatnya.

Computer Self-Efficacy ini secara signifikan mempengaruhi ekspektasi individu akan apa yang dihasilkan dari penggunaan komputer (*Outcome Expectations*). Baik *Computer Self-Efficacy* maupun *Outcome Expectations* dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu penguatan oleh pengguna lain (*Encouragement by Others*), penggunaan komputer oleh pengguna lain (*Others' Use*), dan dukungan yang diberikan (*Support*). Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan ukuran yang valid untuk menilai dan memiliki implikasi terhadap dukungan, pelatihan dan implementasi penggunaan komputer dalam suatu organisasi/perusahaan. Disimpulkan bahwa orang akan menggunakan komputer bila menghasilkan hasil yang positif.



Gambar 6. Computer Self-Efficacy Measure Model

9. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

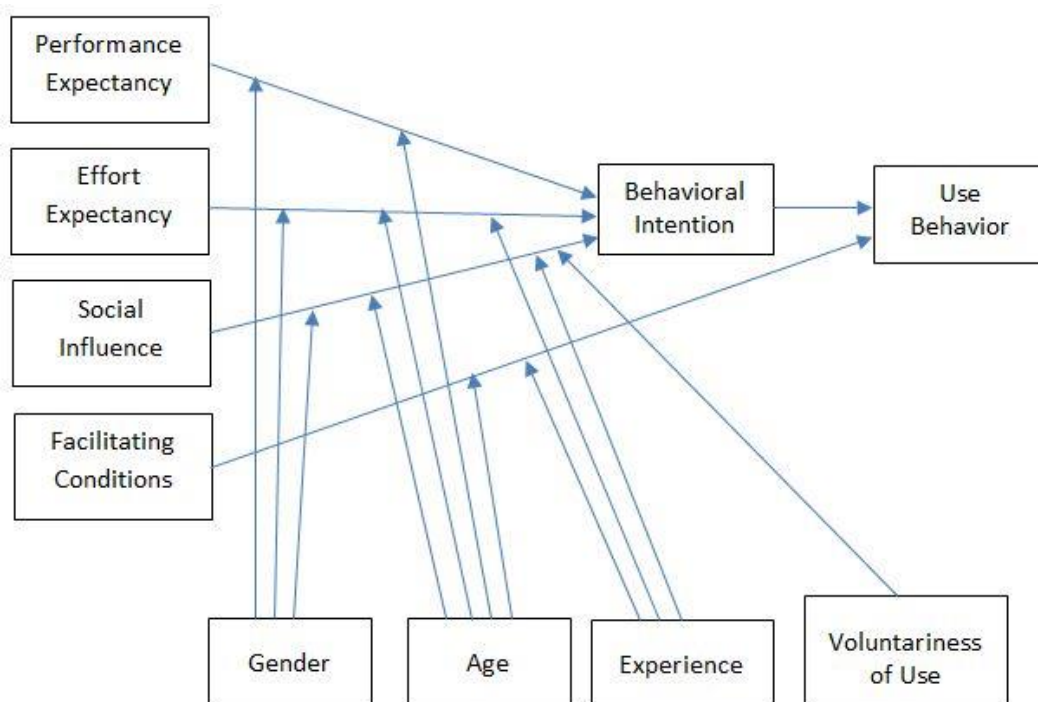
Teori ini dikembangkan oleh Venkatesh et. al (2003) yang merupakan penggabungan dari kedelapan model teori yang dibahas sebelumnya. Teori ini dirumuskan dengan empat macam penentu inti (*core determinants*) suatu niat dan penggunaan Teknologi Informasi dengan empat moderator dari hubungan pokok (*key relationships*).

Keempat *core determinants* yang dimaksud adalah pertama, ekspektasi terhadap kinerja (*Performance Expectancy*), yaitu sejauhmana suatu individu percaya bahwa menggunakan sistem akan membantunya untuk mencapai hasil-hasil dalam kinerja pekerjaannya. Kedua, ekspektasi terhadap upaya (*Effort Expectancy*), yaitu sejauhmana tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan dari sistem. Ketiga, pengaruh sosial (*Social Influence*), yaitu sejauh-

mana persepsi suatu individu akan keyakinan orang lain dalam menggunakan sistem baru. Keempat, kondisi yang mendukung (*Facilitating Conditions*), yaitu sejauhmana suatu individu percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis harus ada untuk mendukung penggunaan sistem.

Sedangkan keempat moderator yang dimaksud adalah jenis kelamin (*Gender*), usia (*Age*), pengalaman (*Experience*) dan kesukarelaan menggunakan (*Voluntariness of Use*).

Dalam teori model ini dijelaskan bahwa faktor penentu niat (*intention*) dan perilaku (*Behavior*) akan berevolusi dari waktu ke waktu, oleh karena itu ada beberapa keterbatasan teori ini seperti asumsi teknologi yang relatif sederhana, profil responden yang tidak merata, saat (*timing*) penelitian yang kurang tepat, perbedaan pengalaman dalam penggunaan dan konteks yang berdasarkan kesukarelaan saja.



Gambar 7. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

PENUTUP

Dari pemaparan kedeplean model teori dasar sebelumnya, UTAUT merupakan teori yang cukup komprehensif dalam mengintegrasikan konstruksi faktor-faktor yang menentukan seseorang atau sebuah organisasi didalam mengadopsi teknologi baru.

Model teori ini dapat dikembangkan lebih lanjut secara lebih khusus untuk mengetahui sejauhmana model teori ini dapat digunakan aplikasi-aplikasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Model teori TRA (Theory of Reasoned Action) dan TAM (Technology Acceptance Model) dibangun berdasarkan konteks adopsi penggunaan komputer, secara lebih spesifik penggunaan perangkat lunak pengolahan kata (word processing), lebih lanjut dikembangkan dengan model teori MM (Motivational Model). Sedangkan model teori TAM dan TPB (Theory of Planned Behavior) dikembangkan berdasar-

kan konteks perbandingan penggunaan sarana komputasi (spreadsheet) dan kalkulator. Model teori kombinasi TAM/TPB dikembangkan dalam konteks yang lebih luas, yaitu penggunaan pusat komputer (computer resource center). Lebih lanjut model teori MPCU (Model of Personal Computer Utilization) dikembangkan dengan konteks manfaat penggunaan PC (Personal Computer) di lingkungan perkantoran. Sebagai tambahan, model teori SCT (Social Cognitive Theory) juga dikembangkan dengan konteks penggunaan komputer di kalangan pelaku bisnis untuk jangka panjang. Sedangkan model teori IDT (Innovation Diffusion Theory) dikembangkan berdasarkan konteks Sistem Informasi (SI) yang melibatkan layanan publik, yaitu penggunaan sistem pembayaran elektronik dengan menggunakan *smart card*. Yang terakhir, model teori UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology), merupakan pengembangan kedelapan model teori dasar sebelumnya, dimana teori ini dikembangkan dengan konteks

yang lebih kompleks di bidang industri jasa (bisnis hiburan, jasa telekomunikasi, layanan perbankan, layanan publik, ritel elektronik dan jasa layanan keuangan).

Topik yang dapat dikembangkan dari tinjauan model teori di atas adalah konstruksi

model teori yang mengukur bagaimana percepatan konvergensi teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dapat diadopsi oleh masyarakat dan pelaku industri, seperti misalnya adopsi penggunaan teknologi baru dalam e-Commerce, e-Banking, dsb.

REFERENSI:

- Ajzen, I. 1991. The Theory of Planned Behavior, *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Ajzen, I. dan Fishbein, M. 1980. *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Compeau D.R. & Higgins, C.A. 1995. Computer Self-Efficacy: Development of Measure and Initial Test, *MIS Quarterly*, 19(2), 189-211.
- Davis, F.D. 1986. A Technology Acceptance Model for Empirically Testing new End-User Information Systems: Theory and Results. *Doctoral dissertation. Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology*.
- Davis, F.D., Bagozzi R.P., dan Warshaw, P.R. 1989. User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Fishbein, M. dan Ajzen, I. 1975. *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fred D.F., Bagozzi R.P., dan Warshaw P.R. 1992. Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111-1132.
- Kroenke, D.M. 2010. *Experiencing MIS*. New Jersey: Prentice Hall.
- Longley, D., dan Shain, M. 2012. *Dictionary of Information Technology*, Macmillan Press.
- Moore, G.C. dan Benbasat, I 1991. Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting Information Technology Innovation, *Information System Research*, 2(3), 192-222.
- Qiang, C. Z.-W., C. Rosotto, C.M. dan Kimura, K. 2009. Economic Impacts of Broadband. *World Bank Information and Communications for Development 2009*, (pp. 35-50). Washington D.C.
- Taylor, S., dan Todd, P.A., 1995. Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models. *Information Systems Research* 6 (4), 144-176.
- Thompson, R.L., Higgins, C.A., dan Howell, J.M. 1991. Personal Computing: Toward A Conceptual Model of Utilization, *MIS Quarterly*, 15(1), 124-143.
- Triandis, H.C. 1980. Values, Attitudes, and Interpersonal Behavior. *Nebraska Symposium on Motivation, 1979: Beliefs, Attitudes and Values*, University of Nebraska Press, Lincoln, NE, 195-259.
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., dan Davis, F.D. 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View, *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Westland, J.C., & Clark, T.H.K. 2000. *Global Electronic Commerce: Theory and Case Studies*, MIT Press, Cambridge, M.A.