

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Jurnal Elektronik**

Universitas dan institusi pendidikan tinggi lainnya sebagai suatu organisasi menghadapi tantangan serupa yang dihadapi oleh organisasi-organisasi profit dan non profit lainnya, diantaranya adalah tantangan persaingan dan perubahan yang begitu cepat. Universitas tidak lagi berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari masyarakat dengan melibatkan proses pengajaran, penelitian, dan pelayanan masyarakat. Universitas berperan sebagai pelestarian ide dan pengetahuan, yang mencakup pengajaran, penelitian, publikasi, perluasan, pelayanan dan penafsiran.

Di era informasi saat ini, universitas memiliki peran yang cukup besar dan dihadapkan pada tantangan untuk menjadi lebih baik dalam menciptakan dan memberikan informasi kepada penggunanya. Implementasi tantangan tersebut diemban oleh perpustakaan yang ada di universitas. Perpustakaan di universitas telah menjadi tempat penciptaan, penyimpanan, dan penyaluran informasi.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (ICTs) yang sangat cepat telah mengubah cara beroperasi perpustakaan akademis saat ini. Kumpulan informasi yang dimiliki oleh perpustakaan akademis tidak lagi terdiri hanya dari materi dari media cetak, tetapi juga terdiri atas materi-materi dengan berbagai bentuk dan media. Teknologi informasi seperti komputer, multimedia, dan CD-ROMs telah memberikan keahlian-keahlian baru pada perpustakaan akademis

dalam hal menyediakan pelayanan dan sumber daya kepada kalangan universitas. Cara-cara baru dalam mengantarkan informasi, memberikan tantangan bagi perpustakaan akademis dalam membantu mahasiswa mencari informasi di *website*.

Pada akhir tahun 1980an, jurnal elektronik (*e-journal*) pada awalnya berbentuk format sederhana (*text*). OED (*Oxford English Dictionary* dalam Cole) menerangkan, sebuah jurnal elektronik adalah beberapa penerbitan periodik yang berisi berita atau kejadian-kejadian yang menarik perhatian, dan awalan *e* maksudnya perubahan informasi dalam sebuah format elektronik yang ditampilkan melalui layar komputer.

Sebuah contoh yang baik dari bentuk pertama jurnal elektrik adalah '*Post modern Culture*', didirikan tahun 1990 dan masih berjalan sampai sekarang di bawah naungan Johns Hopkins University Press dengan jurnal ini *user* dapat melihat/membaca jurnalnya lewat komputer di rumah.

Proyek Kerangka Kerja Jurnal Terbuka (*An Open Journals Framework Project*) yang dilaporkan oleh Hitchcock *et al* dalam Cole menyatakan bahwa terdapat 115 jurnal elektronik pada tahun 1995. Kemudian penelitian oleh penulis yang sama menemukan peningkatan sampai 1.300 dalam tiga tahun. Selama tiga tahun itu, institusi akademik mengambil langkah inisiatif untuk kebutuhan mengorganisasi, mengevaluasi, mempromosikan isinya seperti proyek super jurnal.

Jurnal-jurnal tersebut tidak dengan sungguh-sungguh dimonitor penggunaannya dan tidak ada mekanisme pengorganisasian dan mekanisme

promosi kepada para pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahun-tahun pertama judul-judul itu bertambah audiennya namun tidak diimbangi peningkatan manajemen informasinya.

Perkembangan sumber informasi ini belum pernah terjadi sebelumnya dan mungkin tidak diduga dalam kurun waktu awal perkembangan penerbitan. Situasi menjadi tak dapat diatur tanpa adanya ilmu pengetahuan dan spesialis manajemen dalam perpustakaan akademis. Pada kasus yang sama, bentuk jurnal elektronik dapat mencapai tehnik yang sangat baik namun jurnal elektronik ini belum mendapat kepercayaan sebagai jaminan tetap dalam lingkungan literatur akademik, dan akan membutuhkan perubahan sungguh – sungguh.

Sejak Assosiasi Peneliti Perpustakaan mengadakan pertemuan di Tempe pada bulan Maret 2000 beberapa prinsip telah disetujui meliputi, penggunaan kemampuan elektronik untuk memberikan akses ilmu pengetahuan secara lebih luas, pentingnya pengawasan resensi secara ketat (*peer review*) dan proses pengarsipan jurnal elektronik, dan pentingnya hak cipta tetap untuk para penulis akademik sehingga penelitian tersedia seluas mungkin, dan memungkinkan penciptaan sejumlah jurnal yang baru, serta banyaknya diskusi dalam penerbitan akademik dan profesional.

Berkaitan dengan kriteria jurnal elektronik digambarkan empat jenis langganan jurnal elektronik (Montgomery, 2002), yaitu:

1. Langganan individu, biasa dibeli dari suatu agen langganan (contoh Wiley).
2. Paket percetakan, bagian atau tidak dari suatu konsorsium. Dan diperoleh dari membeli melalui suatu agen langganan, konsorsium atau penerbit secara

langsung ( contoh *Sciencedirect*).

3. Jurnal *aggregator*, datang dari penjual yang menyediakan akses ke penerbit jurnal berbeda. Aggregators tidak mengisi isi, hanya menambahkan. Koleksi mulai dari artikel (*full-text*) dan ditambah pencarian (contoh *JSTOR*).
4. Jurnal Database Artikel (*full text*) yang menyediakan akses ke jurnal elektronik dari penerbit berbeda tetapi tidak menyediakan akses bertingkat untuk tiap judul atau isu (kecuali *Proquest*).

Pada konteks Indonesia, identifikasi tentang pengadaan jurnal elektronik dapat dikaitkan dengan kebutuhan informasi masih sedikit dilakukan. Kemungkinan dari objek yang terpilih ada yang tidak mengetahui adanya jurnal *online* atau tidak mengetahui cara mengaksesnya serta ada objek yang belum menggunakan journal *online* tersebut.

Universitas Indonesia memiliki langganan dengan salah satu penyedia jasa database jurnal elektronik *online ProQuest*. Penyedia jasa tersebut berada di Ann Arbor, Michigan, Amerika Serikat. *ProQuest* bermula pada tahun 1995, pada saat *University Microfilm International (UMI)* mengenalkan layanan akses *database online*. Aktivitas *ProQuest* dimulai dari mengumpulkan, mengatur dan mempublikasikan informasi dari perpustakaan bagi keperluan peneliti, dosen dan mahasiswa. Institusi atau organisasi yang berlangganan *ProQuest* hanya diperbolehkan mengakses informasi untuk keperluan sendiri dan tidak dipublikasikan apalagi diperjualbelikan.

Jenis informasi yang disediakan oleh *ProQuest* meliputi bidang ekonomi dan bisnis, humaniora, kedokteran dan umum. *ProQuest* dapat diakses dengan

memberlakukan lisensi langganan menggunakan *password*

Ketika pasar berkembang terus, jaminan jurnal elektronik dan bentuk perkembangannya membuatnya lebih diterima oleh kebudayaan. Jurnal elektronik mempunyai pengaruh yang kuat tidak hanya pengumuman berseri, tetapi juga teks monografi sebagai buku–buku elektronik. Namun hanya sejumlah kecil peneliti yang menggunakan jurnal elektronik dengan menyertakan animasi, video, bunyi; serasi, multimedia atau lain teknologi baru (Feja, 1999).

Berdasarkan penelitian Rao (2004) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan jurnal elektronik dibandingkan dengan jurnal kertas. Perbandingannya dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan antara Kertas dengan Elektronik (Rao, 2004)

No.	Kriteria	Kertas	Elektronik
1.	Kualitas tampilan	Mudah dibaca (1200 dpi)	Agak sulit (100 dpi)
2.	Daya tahan	Ratusan tahun	Tidak terbatas tergantung media penyimpanan
3.	Biaya awal	Tidak ada	Lebih dari 200 dolar
4.	Biaya lanjutan	Rendah	Tergantung biaya jaringan dan <i>subscribe</i>
5.	Kemudahan penggunaan	Sangat mudah	Kurang
6.	Standarisasi	Ya	Tidak

Pada kenyataannya, keuntungan/kelebihan jurnal elektronik ini hanya sedikit dipergunakan oleh pemakai jurnal elektronik. Keadaan ini mengisyaratkan bahwa pemanfaatan jurnal elektronik tidak seperti yang diharapkan.

Keuntungan yang terbesar dari jurnal elektronik menurut survey Feja (1999) meliputi akses langsung dari desktop peneliti, tersedia dengan cepat, kemungkinan untuk *download* (atau mencetak) bagian informasi atau dokumen yang diinginkan, akurasi dan *uptodate* informasi seperti versi cetakan, dan kemungkinan perolehan kembali *text* secara lengkap.

Perpindahan dari cetakan ke jurnal elektronik sedang berlangsung pada bidang ilmu pengetahuan dasar dan kesehatan. Para ahli ilmu pengetahuan sedang mengadopsi aliran baru dan berangsur-angsur merubah cara kerja mereka.

Kerugian dari jurnal elektronik berupa ketiadaan akses jangka panjang dan volume yang tidak lengkap dan kegiatan isu individu hanya di-*scan* atau digitalisasi secara sporadis, ketergantungan pada jaringan, membaca hanya dari monitor, hilangnya atribut tertentu dari versi kertas, kualitas grafis, ketiadaan standardisasi, ketiadaan status kutipan, dan standard.

Berkaitan dengan pemakaian jurnal elektronik di lingkungan Universitas Indonesia (UI). Salah satu fasilitas yang penting tersedia adalah jurnal elektronik. Untuk berlangganan jurnal elektronik di bidang humaniora, Fakultas Ilmu Budaya (FIB) UI harus mengeluarkan dana hampir 50 juta rupiah pertahunnya. UI secara keseluruhan diperkirakan mengeluarkan hampir 1 miliar untuk berlangganan jurnal elektronik. Hal ini dilakukan guna meningkatkan kemampuan kualitas dosen dan mahasiswanya.

Fakultas dan para mahasiswa pada hakekatnya membaca jurnal elektronik dalam cakupan yang luas; bahwa mereka mengakses artikel dari banyak tempat; dan bahwa mereka menghemat suatu substansiil jumlah waktu mereka yang teridentifikasi, penempatan dan perolehan artikel yang diperlukan. Pada prinsipnya dengan koleksi jurnal elektronik perpustakaan tidak lagi memelihara material tua dan harus tergantung pada penerbit, penjual atau lain dalam bentuk yang permanen (Montgomery,2002).

Berkaitan dengan pemanfaatan jurnal elektronik *Proquest*, dua hal yang paling

dirasakan responden oleh pengguna di MBRC UI sebagai hambatan utama ialah permasalahan kemudahan akses seperti kurang memadainya fasilitas komputer dan penggunaan *password* yang menyulitkan, kurangnya informasi mengenai isi (content) *Proquest*, kurang tersedianya artikel full-text yang dibutuhkan responden dan lambatnya akses internet di *Miriam Budiarjo Resources Center* (MBRC).

Organisasi yang sudah melaksanakan perencanaan strategis sistem informasi tidak menjamin keberhasilan penerapan teknologi informasinya dalam meningkatkan keunggulan bersaing. Fenomena tersebut, yang dikenal sebagai paradoks produktivitas dari teknologi informasi sehingga komputerisasi tidak secara otomatis meningkatkan produktivitas tetapi merupakan komponen penting dalam sistem yang lebih luas mengenai perubahan organisasi yang akan meningkatkan produktivitas. (Brynjolfsson dan Hit dalam Hermana, 2005)

Pengguna perpustakaan banyak memanfaatkan kelebihan yang ditawarkan oleh jurnal elektronik maka evaluasi untuk jurnal elektronik menjadi salah satu faktor pendukung pengembangan perpustakaan. Beberapa hal yang dapat menjadi perhatian dalam pengembangan perpustakaan seperti mengidentifikasi pengguna, tipe jurnal, sumber jurnal, waktu dan tempat, frekuensi dan volume serta interaksi antara pengguna dengan jurnal elektronik. Namun evaluasi belum banyak yang mengarah kepada prediksi pada perilaku pengguna dalam memanfaatkan jurnal elektronik. Menurut penelitian yang telah dilakukan, pengguna jurnal elektronik di MBRC UI memiliki potensi ke depannya untuk berkembang. (Dharma, 2006:85)

## **2.2. Information Behaviour (IB)**

Jurnal elektronik bermanfaat bila digunakan oleh banyak pengguna. Di lingkungan perguruan tinggi, penggunaan jurnal berpengaruh besar baik untuk proses pembelajaran maupun penelitian. Penggunaan jurnal elektronik dikaji lebih mendalam dalam perilaku pencarian informasi (*Information seeking behaviour*).

Sebelum mengkaji perilaku pencarian informasi maka dikaji terlebih dahulu pengertian informasi. Pengertian informasi adalah konsep penggolongan pengetahuan. Arti informasi sebagai berbagai ide, opini, fakta, kepercayaan atau pesan imajinatif yang membantu informasinya untuk menjadi masuk akal.

Perilaku pencarian informasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang terlihat dalam kaitannya dengan pencarian informasi. Perilaku adalah perbuatan yang bersifat rasional dan memenuhi spesifikasi tertentu dalam pencarian informasi tersebut. Hal ini disebabkan karena pencarian informasi harus didukung oleh kemampuan pengguna dalam mencari informasi. Perilaku pencarian informasi sebagai perilaku yang diakibatkan oleh pengenalan beberapa kebutuhan persepsi oleh *user*. Ada 3 kelompok kebutuhan *user* berdasarkan kebutuhan dasar manusia : kebutuhan psikologis, kebutuhan afektif dan kebutuhan kognitif. Perilaku pengguna informasi (*Information Behaviour*) sebaiknya difokuskan pada pemenuhan kebutuhan (Jackson, 2001: 38).

Menurut Wilson yang dikutip oleh Bartlet *et al* (2005) mendefinisikan perilaku informasi dengan aktifitas dimana seseorang terlibat didalamnya pada waktu mengidentifikasi kebutuhan informasinya, mencari informasi dengan berbagai cara dan menggunakan atau mentransfer informasi tersebut. Ada 3 elemen kunci

yang merupakan satu kesatuan yaitu kebutuhan informasi, pencarian informasi dan penggunaan informasi.

Dari sudut pandang organisasi, kemampuan organisasi secara berangsur-angsur menanamkan dan mempromosikan perilaku dan nilai pada pegawai untuk penggunaan informasi yang efektif. Perilaku informasi disini menurut Hwang (2003) terdiri atas integritas, formalitas, kontrol, transparansi, penyebaran dan keproaktifan. Informasi yang akurat dan tidak dimanipulasi dari seseorang, menciptakan suatu keinginan untuk berbagi informasi dengan lainnya dan mendorong seseorang untuk mencari informasi dan menempatkannya menjadi sesuatu yang baru. Pertumbuhan penggunaan teknologi informasi berada di dalam konteks profesional dan pribadi maka hal itu menampakan kepentingan dari isu penerimaan *user* (Sharp, 2006: 8).

Perilaku informasi lebih umum dari pencari informasi yaitu pada termasuk aktivitas yang mendahului dan mengikuti pencari informasi. Perilaku informasi disebut sebagai benih identifikasi informasi yang berhubungan dengan suatu masalah/pekerjaan tertentu, dan pengembangan dan aplikasi kriteria evaluasi yang dinilai kegunaan hasil dari pencari informasi dalam membantu memecahkan persoalan atau peningkatan kinerja.

Kebutuhan terhadap informasi dan data semakin meningkat. Perpustakaan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan pengembangan berkelanjutan, baik dalam bentuk pemberian pelayanan maupun kelengkapan koleksi seiring tingkat pemanfaatannya. Evan (2000), pengembangan yang berkelanjutan digambarkan dalam lingkaran, mulai dari analisis komunitas,

seleksi, akuisisi, dan evaluasi. Sebagai salah satu bagian dari pengembangan, evaluasi menjadi jembatan antara efektivitas penggunaan dana dalam mengembangkan koleksi dengan pemanfaatan koleksi oleh penggunanya. Juga menurut Evan (2000), evaluasi dapat dilihat dari 2 sudut pandang yaitu koleksi dan pemanfaatan koleksi.

Koleksi yang dapat disediakan oleh perpustakaan saat ini tidak hanya dalam bentuk tercetak, namun juga dalam bentuk elektronik. Tenopir(2004) mengatakan bahwa untuk koleksi elektronik, evaluasi yang digunakan adalah metoda survei pendapat pengguna dan analisis catatan transaksi pemakaian (*transaction log analysis*).

Evaluasi untuk koleksi elektronik perlu memperhatikan kualitas dan berorientasi pengguna. Jurnal elektronik merupakan salah satu produk koleksi elektronik dari perpustakaan.

Perilaku pencarian informasi dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya sangat menentukan dalam tinggi atau rendahnya pemanfaatan jurnal elektronik. Dengan kata lain, keberadaan jurnal elektronik sangat ditentukan oleh pemakai yang berinteraksi dengannya.

### **2.3. Penerimaan Terhadap Teknologi**

Salah satu sistem digunakan untuk berbagai tugas dapat mendorong ke arah konflik jika sulit menjalankan sistem informasi yang digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan user (Jackson *et al*, 1997: 9). Aplikasi disetting dan

digunakan oleh para perancang sistem untuk memperoleh umpan balik dari *user* tentang fitur sistem atau pendekatan disain yang berbeda. Mereka mungkin digunakan setelah *implementasi* suatu sistem dan *mendiagnose* permasalahan dalam penerimaan *user*.

Kompetensi teknologi informasi di dalam literatur riset didekati dari dua sudut pandang utama : secara psikologis dan kognitif, dan dari budaya sosial. Sudut pandang psikologis dan kognitif biasanya bertujuan untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan *user*, dan mengembangkan ukuran tentang sikap dan ketrampilan TI. Sudut pandang budaya sosial sering bersandar pada teori pengembangan pembelajaran, pendekatan pengembangan keahlian komputasi sebagai proses yang berlangsung di dalam sosial spesifik dan konteks kelembagaan, atau “komunitas praktek”. Orang-Orang yang menduduki posisi berbeda berkenaan dengan teknologi informasi, yang mempunyai pengalaman dan pekerjaan berbeda, akan memberi arti berbeda kepada aplikasi dan program yang sama (Talja, 2005: 14).

Bentuk baru terhadap dampak individu atas teknologi yang lebih layak diperhatikan oleh penelitian sistem informasi adalah bahwa *user* sendiri yang dapat menentukan cara menggunakan teknologi sehingga membentuk kondisi akhir teknologi dan berhubungan antara kepercayaan dan *intention* menggunakan teknologi yang sekarang dan yang akan datang. *User* tidak dipertimbangkan sebagai pengguna teknologi yang pasif walaupun hanya sebagai penerima dan penggunaan suatu sistem dalam cara yang sudah dikenal oleh pengembang (Sun *et al* :20).

Banyak perancang percaya bahwa kunci rintangan (*barrier*) ke penerimaan *user* adalah ketiadaan keakraban (*friendliness*) *user* dari sistem sekarang, dan penambahan *user interface* yang meningkatkan penggunaan. Teknik praktis diperlukan untuk mengevaluasi dan meningkatkan penerimaan sistem *end user*. Kemampuan untuk mengambil ukuran yang kokoh dan *well-formed* dari faktor penentu penerimaan *user* dari awal proses pengembangan dipercaya akan berdampak pada kemampuan untuk membuang sistem yang tidak baik (Davis *et al*, 1989:1000).

Banyak perkembangan teoritis terbaru atas model penerimaan *user* teknologi yang menyertakan *perceived ease of use* sebagai faktor penentu penerimaan. Model asli masih lebih banyak diterima dan diteliti oleh para peneliti. Sasaran utama yang mengendalikan riset yang asli adalah suatu kegagalan model tingkah laku sebelumnya untuk cukup menjelaskan keragaman *user* dan persepsi ‘kekurangan ukuran *high-quality* untuk faktor penentu kunci penerimaan *user*’ (Faulkner, 2005:19).

Banyak peneliti sistem informasi yang menekankan kebutuhan untuk membangun riset sistem informasi atas suatu tradisi kumulatif, dan penggunaan bidang ilmu acuan serta argumentasi teoritis sebagai pondasi. Riset yang menyelidiki hubungan antara sikap dan pemanfaatan komputer adalah bidang yang banyak peneliti sistem informasi abaikan sampai saat ini. Penggunaan teori atau model yang telah ada, terutama sekali yang dari literatur psikologi sosial, kekurangan pertimbangan teoritis yang dapat menjelaskan potensi dukungan

empiris dan hipotesis dimana sikap berpengaruh pada penggunaan komputer (Thompson *et al*, 1991:125 ).

### **2.3.1 Theory of Reasoned Action (TRA)**

*TRA* adalah suatu model umum yang menjelaskan dan meramalkan *intention* tingkah laku di dalam banyak tata cara umum. *TRA* didasarkan pada asumsi manusia membuat keputusan rasional berdasarkan pada informasi yang tersedia untuknya. *TRA* menunjukkan bahwa perilaku (seperti suatu sistem informasi atau penggunaan sistem) terbaik diramalkan oleh *intention*, dan bahwa “ *intention* bersama-sama ditentukan oleh sikap (*attitude*) seseorang dan norma subyektif (*subjective norm*) yang berhubungan dengan perilaku”. Ajzen dan Fishbein (1980) menunjukkan bahwa sikap pada suatu obyek mempengaruhi *intention* dan akhirnya mempengaruhi perilaku berkenaan dengan obyek tersebut, sekaligus penggunaannya (Davis, 1989 :3). *TRA* menyatakan bahwa *intention* adalah hasil dua antiseden, satunya kepribadian secara alami dan lainnya mencerminkan pengaruh sosial (Fisher, 2002: 11). *TRA* menyediakan suatu model pokok untuk menggambarkan aktivitas di dalam suatu kelompok acuan (Fisher, 2002: 30).

*TRA* merupakan model umum maka saat mengerjakan penetapan kepercayaan semata-mata untuk perilaku tertentu . Peneliti yang menggunakan *TRA* harus mengidentifikasi kepercayaan yang menonjol berdasarkan perilaku subyek yang diselidiki saat menggunakan pertama kali.

Aspek *TRA* yang sangat menolong perspektif sistem informasi adalah pernyataannya bahwa semua faktor lain yang mempengaruhi perilaku

melakukannya hanya secara tidak langsung melalui pengaruh A (Attitude), SN (Subjective Norm) atau bobot relatifnya. *TRA* menengahi dampak dari variabel lingkungan yang tak dapat dikendalikan dan intervensi yang dapat dikendalikan atas perilaku *user*. Jika demikian maka *TRA* menangkap variabel psikologis internal melalui banyak variabel eksternal dipelajari dalam sistem informasi mencapai pengaruh pada penerimaan *user*. *TRA* menyediakan suatu kerangka acuan umum di dalam mana untuk mengintegrasikan berbagai bentuk pemeriksaan berlainan (Davis *et al*, 1989: 84).

*TRA* adalah suatu model pembelajaran secara luas pada bidang psikologi sosial yang berfokus pada bantuan menentukan kesadaran tingkah laku. Berdasarkan *TRA*, penampilan tingkah laku spesifik seseorang dilihat dari intensitas tingkah lakunya (*behaviour intention-BI*). *BI* ditentukan bersama-sama oleh sikap seseorang (*user's attitude-A*) dan norma subjektif (*Subjective Norm-SN*) dengan memperhatikan perilaku dalam bentuk pertanyaan.

### **2.3.2. Theory of Planned Behavior (TPB)**

Teori utama lain di dalam literatur penerimaan teknologi adalah teori tentang perilaku terencana (*Theory of Planned Behavior-TPB*) yaitu suatu model modifikasi *TRA* yang memperkenalkan suatu bentuk baru, kendali tingkah laku perasaan ( *Perceived Behaviour Control-PBC*). *PBC* mencerminkan suatu kemampuan seseorang untuk benar-benar melaksanakan suatu perilaku. Hal itu dipengaruhi oleh efek kondisi-kondisi yang memudahkan (Triandis, 1979) dan *self-efficacy* (Bandura, 1982); (Davis, 1989: 3).

Ketika kendali tingkah laku mendekati maksimum maka isu kendali bukanlah suatu pertimbangan penting bagi individu. Teori perilaku direncanakan menurun menjadi teori tindakan beralasan (Fisher, 2002: 30). *TPB* adalah suatu model yang lebih rumit dibanding *TRA*, dan menyatakan perilaku sebagai suatu fungsi yang langsung dari *intention* tingkah laku dan kendali tingkah laku perasaan. Bagaimanapun *intention* tingkah laku dibentuk oleh sikap, dan norma subyektif. Dan kedua-duanya mempengaruhi persepsi batasan internal dan eksternal atas perilaku (Faulkner, 2005: 18).

*TPB* adalah suatu pendekatan alami yang sedikit lebih cocok pada proses mencari informasi yang tidak direncanakan. Suatu hubungan lemah antara *intention* dan tindakan terjadi selain dalam konteks organisatoris. Contohnya adalah keluar-masuknya karyawan, referensi menemukan *intention* yang kuat untuk meninggalkan tidak selalu mengakibatkan keluarnya karyawan. (Horton *et al*, 2001: 245)

Suatu model berdasar pada *TRA* atau *TPB* tidak memperhitungkan *user* (pengguna) di masa mendatang. Ajzen (1988) mencatat bahwa tujuan utama *TRA* adalah memahami perilaku dan tidak selalu meramalkannya. Perilaku benar-benar direncanakan jika tidak ada korelasi antara rencana (*intention*) dan penggunaan nyata di masa datang. Ilmu kognitif percaya pada tindakan yang direncanakan (Horton *et al*, 2001: 246). Kajian TI sangat sedikit yang sudah menggunakan *TPB*. Hal itu merupakan kekurangan akan skala yang cukup bagi pengembangan dan dasar empiris untuk kajian TI (Leong, 2001: 28). Taylor dan Todd dalam Heijden (2001: 177) menemukan *goodness-of-fit* ukuran *superior* untuk

model *TPB*, tapi penambahan norma-norma subyektif dan kendali perilaku perasaan hakekatnya tidak meningkatkan jumlah keragaman perilaku (penggunaan) telah yang diterangkan oleh *TAM* ( 36% yang dibandingkan dengan 34%).

Visuvalingam (2006) menyatakan *TPB* dengan asumsi tertentu mempunyai kelengkapan untuk mengendalikan perilaku. Sejumlah studi menggunakan *TPB* dapat menjelaskan dan meramalkan penerimaan teknologi dan telah dibandingkan dengan *TAM*.

### **2.3.3. *Technology Acceptance Model (TAM)***

*TRA* adalah teori umum yang dikembangkan dalam psikologi sosial dan mencoba untuk menjelaskan dan meramalkan perilaku individu melalui berbagai domain yang luas. *TAM* dimaksudkan sebagai suatu adaptasi model *TRA* yang khusus untuk menjelaskan perilaku penggunaan komputer/IT. (Gong *et al*, 2004: 366) sedangkan menurut (Davis, 1989: 1), tujuan *TAM* adalah untuk menjelaskan dan meramalkan penerimaan *user* terhadap sistem informasi. *TAM* merupakan model yang paling diterima secara luas antar peneliti sistem informasi, barangkali oleh karena sifat hemat (*parsimonous*) dan keragaman empiris terbaru yang mendukungnya (Agarwal *et al*, 1999: 362).

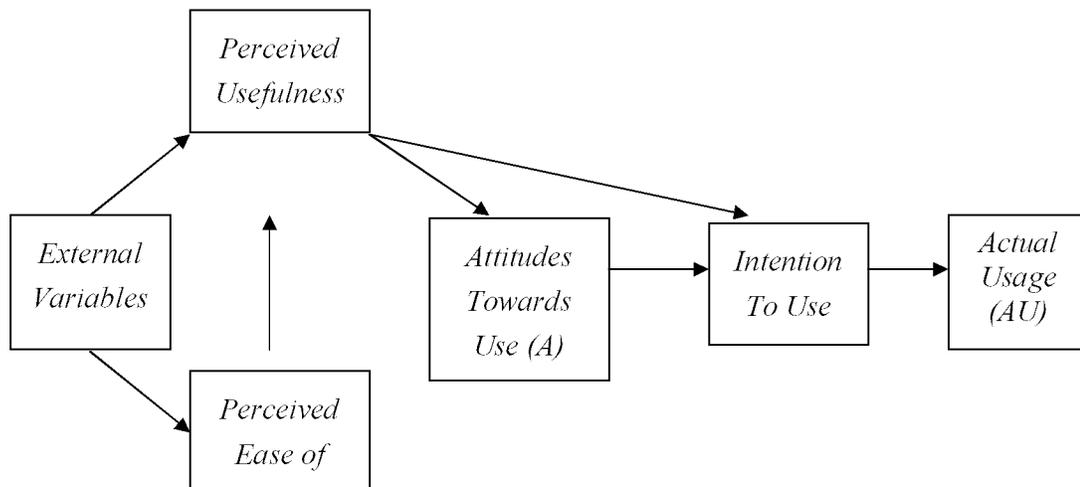
*TAM* dapat dipandang sebagai kasus khusus terbatas dari model *TRA* dengan hanya *perceived ease of use (PEOU)* dan *perceived usefulness (PU)* yang berisikan sikap dan tidak menggunakan norma subyektif. Di dalam lingkungan pekerjaan terbatas, dimana banyak penelitian *TAM* telah diselesaikan, perpindahan

pengaruh norma sosial yang bisa diterima; bagaimanapun pengaruh sosial memainkan peran utama di dalam proyek teknologi besar-besaran dan peluncurannya. *TAM* meniadakan pengaruh sosial dan faktor kendali pribadi atas perilaku dan oleh karena itu pengaruh eksternal lain seperti tanggung jawab etika dan legal tidaklah diperhitungkan melalui model ini. Aspek ini harus dipandang sebagai suatu pembatasan *TAM* yang signifikan di dalam beberapa lingkungan termasuk tekanan besar kelompok, sosial dan ekonomi. (Faulkner, 2005: 20). Skala dapat membedakan antar teknologi yang mendukung fungsi serupa.

*TAM* menggantikan faktor penentu sikap model *TRA*. Sikap dalam *TAM* diturunkan secara terpisah untuk tiap perilaku dengan sekumpulan dua variabel yaitu: *PEOU* dan *PU* yang digunakan oleh banyak konteks penerimaan *user* terhadap teknologi komputer. *TAM* lebih sederhana dan lebih mudah untuk digunakan jika model menggunakan faktor penentu. Sebagai tambahan, faktor penentu *TAM* melebihi kinerja *TRA* dengan kelompok ukuran sikap yang lebih banyak. Karena itu, *TAM* telah terbukti sukses meramalkan dan menjelaskan penerimaan *user* berbagai sistem (Igarria *et al*, 1997:281).

*TAM* adalah model yang diadaptasi dari *TRA* yang secara khusus disesuaikan untuk pemodelan penerimaan *user* terhadap sistem informasi. Tujuan *TAM* adalah untuk menyediakan penjelasan faktor penentu penerimaan komputer yang umum, yang mampu untuk menjelaskan perilaku *user* melalui *end user* dalam jangkauan luas teknologi komputasi dan populasi *user*, bersamaan baik *parsimonious* dan pembenaran secara teoritis. Mengidentifikasi sejumlah kecil variabel pokok berhadapan dengan kognitif dan afektif faktor penentu penerimaan komputer, dan

menggunakan *TRA* sebagai latar belakang teoritis untuk memodelkan hubungan antara variabel. Sebagai tambahan, analisa faktor menyatakan bahwa *U* dan *EOU* secara statistik merupakan dimensi yang berbeda (Davis *et al*, 1989: 84). Konsep model *TAM* menurut Davis *et al* (1989) dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)* (Davis *et al*, 1989)

*TAM* menggunakan *TRA* sebagai dasar teoritis untuk hubungan sebab akibat khusus antara 2 kumpulan konsep kunci yaitu : pertama, *Perceived Usefulness* (*PU*) dan *Perceived Ease of Use* (*PEOU*) serta kedua sikap pengguna (*A*) dan intensitas tingkah laku (*BI*) dan perilaku aktual penggunaan komputer (*Usage-U*). Baik *PU* dan *PEOU* digunakan untuk menduga sikap penggunaan sistem. *A* dan *PU* mempengaruhi secara *BI* individual untuk menggunakan sistem. Penggunaan aktual menggunakan sistem itu diprediksi oleh *BI*.

*User* yang tidak berpengalaman bisa diharapkan untuk berkonsentrasi pada *ease of use*, dan para *user* berpengalaman berpindah di luar tahap ini dan berkonsentrasi pada *perceived usefulness* (Faulkner, 2005: 21).

Tinjauan penelitian ilmiah pada penerimaan dan penggunaan sistem informasi memberi kesan bahwa *TAM* terbukti sebagai satu dari banyak model yang berpengaruh dalam berbagai aliran penelitian. *TAM* mewakili kontribusi teori penting menuju pemahaman penggunaan sistem informasi (*Information System-IS*) dan penerimaan *IS*. Betapapun model ini dengan memperhatikan keaslian disain karakteristik sistem tidak menghitung pengaruh sosial didalam mengadopsi dan pemanfaatan sistem informasi baru.

Baik *TAM* maupun *TPB* memprediksikan *intention* untuk menggunakan suatu sistem informasi dengan sungguh baik, namun *TAM* mempunyai sedikit keuntungan empiris. *TAM* lebih mudah untuk diterapkan dalam praktek, hanya dengan menyediakan keterangan sangat umum tentang pendapat *user* tentang suatu sistem, sedang *TPB* menyajikan informasi yang lebih spesifik yang bisa memandu pengembangan lebih baik. Bila *TAM* dibandingkan dengan *TPB* maka disimpulkan bahwa *TPB* menyediakan informasi yang lebih bermanfaat dibanding *TAM* sepanjang pengembangan langkah suatu sistem informasi.

Salah satu keuntungan menggunakan *TAM* untuk menguji penerimaan perpustakaan digital adalah bahwa hal itu memiliki inventori pengukuran yang baik dan *valid* (Hong *et al*, 2001:108).

### **2.3.3.1 Actual Usage**

Kajian sistem informasi telah lama mempelajari bagaimana dan mengapa individu mengadopsi teknologi informasi baru. Di dalam area pemeriksaan yang

luas ini, terdapat beberapa pola riset. Berfokus pada penerimaan teknologi individu dengan menggunakan *intention* atau *usage* sebagai variabel terikat atau fokus pada kesuksesan implementasi di tingkat organisatoris, antara lainnya. Aturan *intention* sebagai prediktor perilaku adalah kritis dan telah berkedudukan kuat dalam sistem informasi dan acuan berbagai bidang studi (Venkatesh *et al*, 2003: 427).

*Usabilitas* didefinisikan sebagai bagaimana kemudahan dan bagaimana efektifitas sistem komputer dapat digunakan oleh sekumpulan *user* yang spesifik. Mereka sudah sering menyebutkan dalam literatur ilmu perpustakaan tentang ketepatan mereka pada konteks perpustakaan digital (seperti: keterkaitan istilah dan disain layar yang tidak bisa dipisahkan di dalam sistem pencarian informasi) dan tingkatan kendali mengusahakan pada perancang perpustakaan digital (Hong *et al*, 2001: 104).

Di samping penggunaan ukuran subyektif yang tersebar luas dalam praktek, sedikit perhatian pada mutu ukuran penggunaan atau seberapa baik mereka berkorelasi dengan perilaku *usage* (Davis, 1989: 320).

Kajian *TAM* cenderung untuk memasukkan frekwensi dan jangka waktu dari menggunakan teknologi sebagai variabel terikat tanpa memelihara konsistensi keseluruhan ukuran. tidak praktis Sebab perolehan akses ke data *usage system-monitored* seringkali sulit (Yousafzai *et al*, 2006: 14).

### **2.3.3.2. *Intention to Use***

Ajzen *et al* dalam Chang (2004) memberi arti intensitas sebagai ukuran lingkungan seseorang akan menggunakan jurnal *on line*.

### 2.3.3.3. *Attitude toward Use*

Sikap seseorang pada suatu perilaku ditentukan oleh kepercayaan (*belief*) yang menyolok tentang akibat dari melakukan perilaku dikalikan dengan hasil evaluasi akibatnya. Hal ini dapat digambarkan secara matematis seperti tertera pada persamaan 2.1 sebagai berikut:

$$A = \sum b_i e_i \dots\dots\dots(2.1)$$

Dimana:

- A = Sikap
- $b_i$  (Kepercayaan) = kemungkinan subyektif individual yang melakukan perilaku target yang akan menghasilkan akibat ke-i.
- $E_i$  (Istilah Evaluasi) = suatu tanggapan evaluatif implisit” pada adanya akibat ( Fishbein dan Ajzen, 1975: 29).

Persamaan 2.1 di atas menghadirkan suatu pandangan pengolahan informasi pada pembentukan sikap dan perubahan yang mengusulkan stimuli eksternal berpengaruh pada sikap hanya secara tidak langsung melalui perubahan dalam struktur kepercayaan seseorang.

### 2.3.3.4. *Perceived Usefulness (PU)*

*Perceived usefulness* (PU) didefinisikan sejauhmana seseorang memiliki keyakinan bahwa dengan menggunakan teknologi tertentu yang dapat meningkatkan kinerja kerjanya. Seseorang cenderung menggunakan atau tidak menggunakan suatu aplikasi karena mereka percaya ia akan membantu melaksanakan pekerjaan mereka lebih baik (Davis, 1989).

PU digunakan sebagai asas langsung menuju tingkah laku dan / atau kebiasaan tingkah laku. *PU* menganalogikan keuntungan relatif dari karakter sebuah inovasi oleh Rogers ( 1995 ). Malhotra *et al* mendefinisikan PU sebagai derajat kepercayaan bahwa menggunakan suatu sistem spesifik akan menambah kemampuan dalam pekerjaan. Ini berarti pemakai mempunyai suatu persepsi bagaimana teknologi bermanfaat dalam melakukan tugas pekerjaannya. Ini meliputi mengurangi waktu untuk melakukan pekerjaan, lebih efisien dan juga ketelitian.

Dalam konteks organisasi, jika sistem diterima dengan baik, maka salah satu penyebabnya adalah karena *user* percaya akan memberikan hubungan yang positif pada kinerjanya.

*Perceived usefulness* di dalam model *TAM*, awalnya diarahkan pada pekerjaan yang berhubungan dengan produktivitas, capaian, dan efektivitas.

#### **2.3.3.5 *Perceived Ease of Use (PEOU)***

*Perceived ease of use (PEOU)* menunjuk kepada derajat yang mana pemakai berharap target sistem menjadi bebas berusaha (David,1989: 85). *PEOU* berhubungan dengan karakteristik intrinsik teknologi kemudahan penggunaan, mudah dipelajari, fleksibilitas. *PEOU* didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi tidak memerlukan usaha keras. *Ease* bermakna bebas dari kesulitan atau upaya keras (mudah).

*PEOU* sama dengan usaha dengan pengharapan yang didefinisikan oleh

Venkatesh *et al* (2003). Ada persamaan antara *perceived ease of use* dan *effort expectancy*.

*PEOU* mengacu pada derajat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan teknologi tertentu akan bebas usaha. Usaha adalah sumberdaya terbatas saat seseorang akan mengalokasikan berbagai aktifitas pada tanggungjawabnya. Para pemakai percaya bahwa aplikasi bermanfaat, tetapi pada saat yang sama, mereka boleh percaya bahwa teknologi terlalu susah digunakan dan keuntungan-keuntungan pemakaian lebih oleh usaha menggunakan aplikasi (Davis *et al*, 1989). *PEOU* berguna menjelaskan persepsi pemakai yaitu jumlah usaha yang diperlukan untuk menggunakan sistem atau tingkat kepercayaan seorang pemakai bahwa penggunaan teknologi tertentu akan fleksibel ( Davis *et al.*, 1989).

Chang (2004) mengutip dari David mendefinsikan *PEU* sebagai tingkat kepercayaan seseorang bahwa sistem tertentu akan bebas dari usaha baik fisik maupun mental.

Pengaruh total dari *ease of use* lebih besar dari total efek *perceived usefulness* atas *usage. User* yang mempunyai kesulitan menggunakan sistem mungkin ketakutan menggunakan sistem tersebut dan tidak mungkin mampu menerima manfaat yang dirasa darinya. Kata “*ease*” berarti kebebasan dari kesulitan atau usaha yang berat. Usaha adalah suatu sumber daya terbatas seseorang yang dialokasikan kepada berbagai aktivitas di mana ia adalah bertanggung jawab (Davis, 1989: 320).

#### 2.3.4. *Computer Self Efficacy*

Bandura dalam *social cognitive theory*-nya menekankan *beliefs* sebagai aspek yang paling berpengaruh dalam berbagai bidang kehidupan. Terminology *beliefs* seperti yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen (1975) yaitu “*beliefs represent the information he has about the object*”. Informasi mengenai obyek tersebut disimpan dalam kognisi, termasuk informasi mengenai kemampuan diri dari orang yang bersangkutan. Informasi mengenai obyek tersebut menentukan kuat atau lemahnya *beliefs* orang yang bersangkutan. Hal ini berarti bahwa *beliefs* tentang kemampuan diri sendiri akan memiliki dampak yang penting terhadap penyelesaian tugas-tugas yang dihadapi.

*Beliefs* kemampuan diri sendiri yang oleh Bandura disebut *self-efficacy*, yang mempengaruhi tingkat motivasi, bentuk-bentuk afektif dan tindakan yang dilakukan oleh manusia. Seperti halnya dengan motivasi, *self-efficacy* dalam literatur disebut sebagai aspek dari *adaptive motivational beliefs* sehingga *self-efficacy* yang tinggi dapat mendorong motivasi untuk tinggi pula. Semakin kuat *beliefs* mengenai *efficacy* dan kompetensi seseorang, maka semakin kuat seseorang dapat meraih tujuan yang diharapkan.

Berkenaan dengan pemakaian teknologi informasi, *Computer Self Efficacy* (CSE) mendorong *intention* ke arah tingkat yang lebih tinggi akan perilaku dan pemakaian TI. Sedangkan Sun *et al* mendefinisikan CSE sebagai “cerminan suatu kepercayaan individu tentang kemampuannya menggunakan komputer.” (Sun *et al* : 15). CSE menunjukkan bagaimana *user* merasa kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi secara umum (Sharp, 2006: 3)

Penemuan menyiratkan bahwa para pengajar harus dididik arti penting dan kegunaan komputer di dalam mempercepat tanggung jawab pekerjaan mereka. Sedikit manfaat yang berkembang dari pemakaian komputer meliputi peningkatan produktivitas di dalam bertanggung-jawab atas pekerjaan.

CSE, penilaian kemampuan seseorang untuk menggunakan suatu komputer. didasarkan pada teori kognitif sosial, menjadi prediktor penting mengenai *IT usage* (Hong *et al*, 2001: 104).

Hasil penelitian Thong yang dikutip Dharma (2006) merekomendasikan bahwa pengguna dengan kemampuan dan pengalaman komputer yang memadai ditemukan cenderung lebih ingin memanfaatkan sumber informasi elektronik dibandingkan dengan mereka yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang kurang memadai.

### **2.3.5. *Subjective Norm***

*Subjective Norm* (SN) didefinisikan sebagai persepsi seseorang tentang orang yang menurutnya penting berpendapat. Untuk itu dia seharusnya atau tidak seharusnya memperlihatkan perilaku pada permasalahan tertentu. (Fishbein dan Ajzen, 1975: 302 )

Venkatesh dan Davis (2000) menemukan SN mempunyai pengaruh penting pada niat perilaku di dalam menentukan derajat tingkat *voluntariness* yang dirasa menjadi rendah. Bagaimanapun, SN tidak punya pengaruh penting pada niat perilaku di dalam menentukan dengan suatu derajat *voluntariness* yang tinggi.

Pengaruh sosial adalah setara dengan norma subyektif dan definisi sebagai

sebagai pendapat orang lain, pengaruh *superior*, dan pengaruh panutan (*peer*). Pengaruh sosial yang diperluas meliputi norma subyektif dan juga gambaran (*image*). Gambaran ini diperoleh dari riset difusi menurut Lu *et al* ( hal. 215).

Pada norma subyektif (SN), perilaku berhadapan dengan pengaruh lingkungan sosial. *SN* adalah persepsi seseorang atas tekanan sosial yang menempatkannya untuk melaksanakan atau tidak melaksanakan perilaku yang dimasalahkan itu. Faktor penentu ini ditentukan oleh harapan yang dirasakan mengenai rujukan individu spesifik atas kelompok, dan oleh motivasi seseorang untuk mematuhi dengan harapan itu.

Menurut Kim (2003:15), NB (*Behaviour Norm*) adalah kepercayaan normatif kepercayaan seseorang bahwa yang menjadi acuan kelompok atau individu.

Norma Sosial, Yang tergantung pada pesan diterima dari lainnya dan mencerminkan apa yang individu pikir perlu dilakukan. Faktor sosial, adalah “internalisasi individual dari kelompok acuan kultur subyektif, dan persetujuan interpersonal spesifik yang individu buat dengan orang lain di dalam situasi sosial yang spesifik”. Menurut Thompson *et al* (1991: 126), kultur subyektif terdiri dari norma-norma (*self-instructions* untuk lakukan apa yang dirasa benar dan sesuai menurut anggota suatu kultur di dalam situasi tertentu); peran/*role* (terkait dengan perilaku yang dipertimbangkan benar tetapi berhubungan dengan orang yang memegang posisi tertentu di dalam suatu kelompok, masyarakat, atau sistem sosial); dan nilai-nilai (kategori abstrak dengan komponen afektif yang kuat). Norma subyektif ini dapat digambarkan dalam persamaan matematis seperti pada persamaan 2.2. dihalaman 34.

$$SN = \sum_n b_j m_j \dots\dots\dots(2.2)$$

dimana :

- SN = norma subyektif,
- $b_j$  = kepercayaan normatif mengenai acuan ke j
- $m_j$  = motivasi seseorang untuk mematuhi acuan ke j,
- n = banyaknya kepercayaan normatif yang menyolok. Pengaruh acuan didefinisikan sebagai kepercayaan normatif seseorang (Fisher, 2002: 28).

**2.3.6. Facilitate Factors**

*Facilitating condition*, mula-mula dipandang sebagai kendali eksternal yang berhubungan dengan lingkungan. Perilaku tidak bisa terjadi jika kondisi-kondisi objektif di dalam lingkungan mencegahnya, atau jika *facilitating condition* membuat perilaku sulit dilaksanakan. Kebijakan, peraturan, dan lingkungan legal adalah semua kondisi-kondisi yang kritis untuk penerimaan teknologi.

Sebagai tingkat (derajat) seseorang percaya bahwa infrastruktur teknis dan organisatoris tersedia untuk mendukung penggunaan sistem (Venkatesh *et al*, 2003: 453).

*Facilitating factors* (FF) adalah kondisi yang memudahkan untuk pemanfaatan sistem dan didefinisikan sebagai dukungan organisasi dan kemudahan akses pada sistem dan sumberdayanya. Penyelidikan empiris menunjukkan kemudahan itu kondisi-kondisi dapat berakibat penting pada niat pemakai, konsisten dengan teori *Ajzen* tentang perilaku direncanakan (*planned behavior*) (Chang, 2004).

## **2.4. Kerangka Konseptual dan Deskripsi Hubungan antara Masalah**

Penelitian mengenai jurnal elektronik di lingkungan UI telah dikerjakan oleh Dharma (2006). Penelitian tersebut menggunakan model dari Kim dan Thong. Kim (2003) meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan fasilitas pangkalan data jurnal elektronik. Berawal dari pemanfaatan jurnal elektronik yang rendah sedangkan pangkalan data jurnal elektronik memerlukan dana investasi yang cukup besar. Dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan jurnal elektronik diharapkan dapat memperbaiki keadaan dan meningkatkan pemanfaatan jurnal elektronik tersebut.

Kim (2003) menggunakan metoda *TRA*, untuk mendapatkan keinginan pengguna. Dengan *TRA*, penerimaan pengguna atas pangkalan data jurnal elektronik dapat diidentifikasi berdasarkan norma subyektif, relevansi pekerjaan, kualitas keluaran, ketertampakan (*demonstability*), kemudahan penggunaan, pelatihan pengguna, kemudahan akses dan manfaat yang dirasakan. Hasil dari penelitian oleh Kim menunjukkan faktor yang berpengaruh pada penerimaan pengguna yang selanjutnya dapat meningkatkan pemanfaatan jurnal elektronik adalah relevansi pekerjaan, ketertampakan, kemudahan akses, kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan.

Penelitian oleh Thong (2004) menyelidiki faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan perpustakaan digital. Dasar metoda yang digunakan adalah *TRA*. Thong membagi faktor yang mempengaruhi penggunaan perpustakaan digital menjadi 4 bagian yaitu : karakteristik sistem, karakteristik

pengguna, karakteristik pengaturan dalam organisasi dan karakteristik keterpakaian (*usability*).

Karakteristik sistem termasuk didalamnya kualitas informasi dan kualitas antarmuka pengguna dari sistem yaitu karakter yang melekat pada sistem. Namun dalam penelitiannya, Thong tidak memasukkan kualitas informasi sebagai faktor yang diteliti. Kualitas antarmuka yaitu terminologi, desain tampilan dan navigasi.

*Perceived ease of use* (PEOU) juga mempunyai pengaruh positif atas niat untuk menggunakan suatu aplikasi. Seperti dicatat dalam awal literatur, suatu *perceived to be easier* suatu aplikasi untuk digunakan maka aplikasi lebih diterima oleh para pemakai. (Adams *et al*, 1992; Davis, 1989). PEOU adalah penuntun (*driver*) yang semakin berpengaruh di dalam studi peramalan (*intention to use*). Seperti yang didiskusikan, suatu sistem yang tinggi *perceived usefulness* (PU)-nya maka salah satu *user* percaya bahwa akan mengurangi kerancuan tugas dan secepatnya meningkatkan kinerja berkait dengan pekerjaan. Davis (1989) menunjukkan PU berpengaruh secara langsung penggunaan komputer (*computer usage*). Penelitian tersebut juga menginformasikan pengaruh aturan proses sosial didalam penerimaan teknologi dan kebiasaan tingkah laku relevan untuk memahami ketidakstabilan kepercayaan (seperti PEOU dan PU). Dalam hal ini *Ease of use* adalah suatu faktor penentu *intention* yang penting untuk menggunakan teknologi komputer.

*Usefulness* adalah faktor penentu kunci *usage* di dalam model TAM ini. Jalur untuk *ease of use* tidak signifikan untuk beberapa kumpulan data. Karena PEOU bukanlah suatu faktor penentu *usage* yang penting bagi *intention*, selagi PU

merupakan faktor pentingnya. Penggunaan *PEOUe* mungkin lebih kuat jika data adalah data *cross-sectional* dengan *user* yang heterogen pada organisasi yang berbeda, hal itu meningkatkan kemungkinan keragaman pada *ease of use* dan *usefulness* di keseluruhan sistem (Adams et al, 1992).

Konstruksi *PU* dan *PEOU* adalah kokoh (*robust*) dan disimpulkan bahwa peneliti sistem informasi dapat menggunakan instrumen tersebut di dalam bermacam-macam konteks organisasi dan teknologi (Yousafzai et al, 2006: 8).

Ukuran hubungan *Attitude-Usage* memiliki efek lebih besar jika digunakan untuk sampel selain siswa dan kondisi lebih heterogen (*field*). Karena sikap sebagai faktor penentu kunci kondisi *usage* di dalam organisasi (Yousafzai et al, 2006: 12).

*TAM* menerangkan keragaman sebesar 47% dan 51% *intention* perilaku, namun uji kecocokan mereka kurang baik dan mengusulkan berbagai faktor lain sebagai penengah hubungan pada model (Jackson et al, 1997: 5).

#### **2.4.1. Hubungan antara *Computer Self Efficacy (CSE)* dengan *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness (PU)***

*CSE*, sebagai suatu faktor pengawasan internal dari ketrampilan, akan secara langsung mempengaruhi *perceived ease of use* dari perpustakaan digital. (Hong et al, 2001: 104). Kepercayaan *Self-Efficacy* diteorikan sebagai fungsi faktor penentu proximal dari perilaku. teori Bandura membedakan pertimbangan *self-efficacy* dari pertimbangan hasil. Variabel "pertimbangan hasil" adalah serupa untuk *PU* (Davis, 1989: 321).

#### **2.4.2. Hubungan antara *Subjective Norm (SN)* dengan *Intention toward Use***

Venkatesh dan Davis (2000) menemukan *SN* mempunyai pengaruh penting pada niat perilaku. Davis *et al* dalam Maholtra (1999) menggaris bawahi bahwa aturan dari pengaruh sosial (norma subyektif) dalam penerimaan teknologi informasi dan kebiasaannya mewakili sebuah area penting untuk memahami lebih "dunia nyata" penerapan *TAM*.

#### **2.4.3. Hubungan antara *Facilitating Factors (FF)* dengan *Actual Use***

Faktor sosial sebagai bagian yang sangat kuat mempengaruhi *intention*. Konsisten Dengan *TPB*, *Facilitating condition* adalah juga dimodelkan sebagai antiseden dari *usage* (Venkatesh *et al*, 2003: 454).

Bahkan ketika *intention* tinggi, perilaku tidak terjadi jika "geografi" tentang situasi (yaitu., *Facilitating condition*) membuat perilaku itu mustahil. Jadi, jika seseorang berniat untuk menggunakan suatu *personal computer* tetapi tidak mempunyai akses yang mudah baginya, *usage* lebih sedikit mungkin untuk terjadi (Thompson *et al*, 1991: 126).

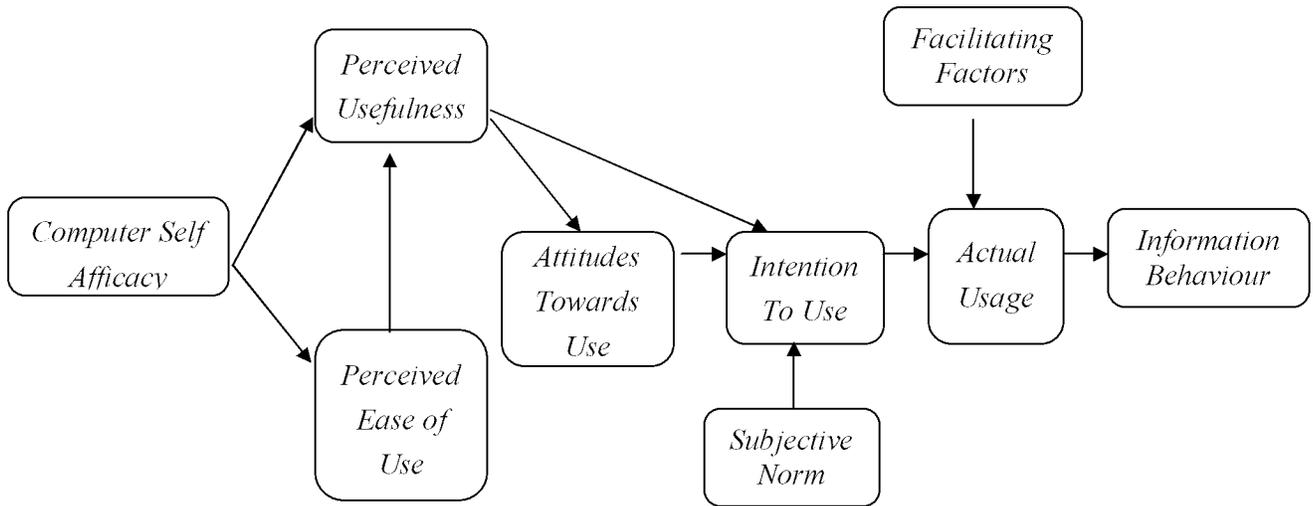
#### **2.4.4. Hubungan antara *Actual Use* dengan *Information Behaviour***

Konsep hubungan antara *Actual Use* dengan *Information Behaviour* berkaitan dengan kebiasaan tingkah laku yang disebabkan oleh sikap orang itu sendiri untuk lebih dapat menyokong dalam ketidakadaan pengaruh-pengaruh eksternal seperti pengawasan yang tersembunyi. Sebagai contoh menginternalkan tingkah laku

akan memotivasi seseorang untuk selalu hampir menelusuri buku-buku baru pada *website Amazone.com* daripada ke toko buku kampus. Kebiasaan tingkah laku mungkin dipengaruhi persepsi sosial komunikasi dan keyakinan-keyakinan seperti penerapan ketika usaha-usaha untuk mendapatkan buku lebih efisien ketika dilakukan melalui telpon ke toko buku kampus.

Dalam kajian ini, *end user* yang menggunakan *ProQuest* mendapatkan produk teknologi berupa jurnal elektronik. Produk tersebut selanjutnya dipergunakan menurut kepentingan masing-masing dikaji berdasarkan *Information Behaviour*.

Perluasan *TAM* berusaha untuk memperkaya kemampuan *TAM* untuk menerangkan dan memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi. Salah satu bentuknya adalah model *The Extended TAM* yang dibuat oleh Chang (2004). Untuk melengkapi model tersebut ditambahkan lagi faktor eksternalnya yaitu *Computer Self Efficacy* yang diambil dari penelitian oleh Gong dan Xu (2004). Lanjutan dari model itu, yang dijadikan sebagai evaluasi dari hasil penggunaan teknologi jurnal elektronik maka ditambahkan hubungan antara *Actual Usage* ke *Information Behaviour* (Hwang, 2003). Berdasarkan perluasan *TAM* dan dengan penyesuaian dengan berbagai penelitian sebelumnya maka disusun kerangka pemikiran penelitian seperti terlihat pada gambar 2.2 dihalaman 40.



Gambar 2.2. Kerangka pemikiran