

**APLIKASI TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL
PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH SAKIT**

Supriyati

Muhammad Cholil

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret

ABSTRACT

The purpose of this study was to apply the Technology Acceptance Model (TAM) in the Management Information System of Prof. Dr. R. Soeharso Orthopedics Hospital in Surakarta. This study was an empirical research with quantitative method. The data used comprised of primary and secondary ones. The study population was all employees of Prof. Dr. R. Soeharso who use the management information system, i.e. 382 people. By using simple random method in the sampling techniques, 193 people were selected as the study sample.

The results show that: computer self-efficacy, positively and significantly affects the perception of the benefits and the perceived ease of technology use in the information system of the hospital management; and so subjective norms, it positively and significantly affects the perception of the benefits and the perceived ease of technology use in the hospital management information system; system accessibility does not significantly affect the perception of the benefits, but it gives positive and significant influence on the perceived ease of technology use in the information system of the hospital management; there is a significant and positive influence from the perceived ease of technology use against the perceived benefits of the information system, however, that beneficial perception does not affect the attitude of technology use in the information system of hospital management; the perception of the ease of technology use does not significantly affect the perceived attitude in using the technology, nonetheless, that attitude about the technology use has positive and significant influence against behavioral intention to use the technology in the hospital management information system; and that intention in the technology use, subsequently affects significantly and positively the behavior of the use of the same technology in the hospital management information system of Prof. Dr. R. Soeharso Orthopedics Hospital of Surakarta.

Key words : *Technology Acceptance Model, Computer Self Efficacy, Subjective Norms, System Accessibility, Perception of Technology Benefits, Attitude of Technology Use, Intention of Technology Use, Behavior of Technology Use, Hospital Management Information System*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan *Technology Acceptance Model (TAM)* pada Sistem Informasi Manajemen di Rumah Sakit Ortopedi Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian empiris dengan metoda kuantitatif. Jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Populasi penelitian meliputi seluruh karyawan di RSO Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta yang menggunakan sistem informasi manajemen, yaitu sebanyak 382 orang. Selanjutnya, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan metoda *simple random sampling*, diambil sampel sebanyak 193 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *computer self efficacy* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada sistem informasi manajemen rumah sakit; demikian pula dengan *subjective norms*, berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada sistem informasi manajemen rumah sakit; *system accessibility* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi manfaat pada sistem informasi manajemen rumah sakit, namun memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan teknologi; persepsi kemudahan penggunaan teknologi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat pada sistem informasi manajemen rumah sakit, tetapi persepsi manfaat tersebut tidak berpengaruh terhadap sikap dalam penggunaan teknologi pada sistem informasi manajemen rumah sakit; persepsi kemudahan penggunaan teknologi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi sikap dalam menggunakan teknologi tersebut, namun demikian, sikap dalam menggunakan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi pada sistem informasi manajemen rumah sakit; dan niat perilaku untuk menggunakan teknologi tersebut berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan teknologi pada sistem informasi manajemen rumah sakit di RSOP Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta.

Kata kunci : *Technology Acceptance Model, Computer Self Efficacy, Subjective Norm, System Accessibility, Persepsi Manfaat Teknologi, Sikap Menggunakan Teknologi, Niat Menggunakan Teknologi, Perilaku Menggunakan Teknologi, Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit*

Secara teoritis dan praktis TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana *user* menerima sebuah sistem. TAM menyatakan bahwa *behavioral intention to use* ditentukan oleh dua keyakinan yaitu: pertama, *perceived usefulness* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kedua, *perceived ease of use* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa penggunaan sistem adalah mudah. TAM juga menyatakan bahwa dampak variabel-variabel eksternal terhadap *intention to use* adalah dimediasi oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Konsep TAM juga menyatakan bahwa *perceived usefulness* dipengaruhi oleh *perceived ease of use*.

Teori yang membahas mengenai kesiapan penggunaan teknologi disebut dengan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang ditemukan oleh Davis. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan alat teoritis yang baik (Park, 2009),

populer (Priyanka dan Kumar, 2013, dan menawarkan suatu penjelasan yang kuat serta sederhana untuk penerimaan dan perilaku para penggunanya. Terdapat dua faktor penentu yang sangat penting dalam menggunakan teknologi informasi, yaitu persepsi mengenai manfaat (*Perccieved Usefulness*) dan persepsi mengenai kemudahan dalam menggunakan teknologi (*Perceived Ease of Use*) didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi adalah mudah dan tidak membutuhkan usaha yang lebih besar pada saat digunakan (Davis, 1989).

Penelitian ini mengadopsi dari model penelitian terdahulu yaitu Park (2009) dengan menambahkan variabel perilaku yang mengadopsi dari penelitian Vekantesh dan Bala (2008) yang menemukan bahwa dampak niat menggunakan pada perilaku menggunakan mendapat dukungan yang kuat. Sistem informasi manajemen adalah sistem informasi yang banyak menghasilkan berbagai informasi atau laporan untuk keperluan pengambilan keputusan oleh manajer. Saat ini RSO Prof. dr. R. Soeharso sudah menggunakan sistem komputerisasi dalam pengolahan data dan informasi mandiri untuk pengadaan *hardware*, *software* dan pembinaan *brainware*. Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) di RSO Prof. dr. R. Soeharso berbasis komputer sudah dilaksanakan sejak tahun 2008 dengan dua kali pergantian sistem dengan pihak ketiga, dan sejak 1 Desember 2013 RSO Prof. Dr. R. Soeharso sudah menggunakan sistem untuk menjalankan organisasi dimana dikenal dengan nama Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS). Perangkat lunak SIMRS Mandiri dirancang dan dikembangkan oleh tim Teknologi Informasi (TI) dari RS Ortopedi. Pengguna (*user*) SIR Mandiri adalah manajemen operasional yang terdiri dari koordinator dan staff pendaftaran pasien baik rawat jalan maupun rawat inap, kepala ruang dan perawat ruang, administrasi bangsal, staf dan petugas administrasi bagian penunjang, instalasi farmasi serta kasir rumah sakit.

Surat Keputusan Menkes RI No 228/2002 tentang Pedoman Penyusunan Standart Pelayanan Minimal Rumah Sakit menyatakan bahwa rumah sakit memerlukan dukungan SIMRS yang handal untuk memberikan pelayanan kesehatan yang standar kepada masyarakat. Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) Di di RSO Prof. Dr. R. Soeharso dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penggunaan model TAM didasarkan pada pendapat Venkatesh (2000) yang menyatakan bahwa sejauh ini TAM merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan perilaku *user* terhadap sistem teknologi informasi baru. Menurut Venkatesh (2000) TAM secara empiris terbukti menjelaskan 40% niat menggunakan dan perilaku.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat perubahan sistem informasi manajemen rumah sakit (SIMRS) dari sistem lama hasil kerjasama dengan pihak ketiga ke sistem baru yang merupakan sistem mandiri yang dikembangkan oleh Tim IT RSO Prof. Dr. R. Soeharso memerlukan proses transisi, yang bagi beberapa karyawan menimbulkan konflik dalam proses adaptasi. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta, hal ini dilakukan karena aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) belum terukur hingga saat ini.

TELAAH PUSTAKA

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM berfokus pada faktor-faktor yang menentukan niat perilaku pengguna terhadap menerima teknologi baru. Model ini menunjukkan bahwa faktor-faktor tertentu mempengaruhi keputusan pengguna ketika mereka disajikan dengan teknologi baru tentang bagaimana dan mengapa mereka akan menggunakannya. Faktor-faktor tersebut adalah: kegunaan dan kemudahan penggunaan. Dirasakan

kegunaan didefinisikan oleh Davis (1989) sebagai "sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan atau pekerjaannya kinerja"; sementara persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai "sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya". Namun, hipotesis kegunaan dan kemudahan penggunaan sebagai faktor utama yang menentukan penerimaan pengguna Davis (1989). TAM juga hipotesis bahwa niat untuk menggunakan sistem tersebut dipengaruhi oleh sikap individu terhadap menggunakan sistem. Sikap terhadap menggunakan didefinisikan sebagai "tingkat efek evaluatif bahwa asosiasi individu dengan menggunakan sistem target dalam pekerjaannya" Davis (1993). Dirasakan manfaat juga diduga mempengaruhi niat perilaku langsung, ini adalah karena pengguna mungkin berniat untuk menggunakan sistem hanya dengan berpikir itu dapat membantu mereka melakukan pekerjaan mereka lebih baik Davis (1989) juga, seperti yang terlihat bahwa manfaat dan dirasakan kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh variabel eksternal lain dan menentukan sikap pengguna, persepsi kemudahan penggunaan mungkin memiliki dampak pada kegunaan yang dirasakan didukung oleh saran yang "semakin mudah untuk menggunakan lebih berguna bisa" (Davis, 1989 dan Venkatesh dan Davis, 2000). Variabel Sikap biasanya dihilangkan dalam beberapa penelitian karena argumen bahwa seharusnya tidak menjadi prediktor kuat niat melainkan memiliki salah satu dari banyak faktor yang menentukan niat (Jung 2008 dan Chen et al, 2002).

Davis (1986) menjelaskan perilaku penggunaan teknologi informasi yang diprakasai oleh kehadiran manfaat dan dirasakan kemudahan penggunaan. Persepsi kedua adalah keyakinan dalam *Theori of Reasoned Actin (TRA)*. Davis (1986) mendefinisikan kegunaan yang dirasakan berdasarkan definisi dari kata yang berguna, yang mampu digunakan secara menguntungkan. Dirasakan manfaat diyakini kegunaan yang bisa diperoleh ketika seseorang menggunakan informasi. Davish (1986) TAM sebagai adaptasi dari TRA, yang dirancang khusus untuk menjelaskan perilaku pengguna komputer dalam organisasi. *Thecnology Acceptance Model (TAM)* menunjukkan bahwa dirasakan kegunaan (PU) dan persepsi kemudahan (PEOU) dari Tehnologi Informasi mendorong sikap dan niat untuk mengadopsi pengguna teknologi (Davis, 1989). Kemudahan berarti tanpa kesulitan atau dibebaskan dari kesulitan atau tidak perlu berusaha keras. Konsep ini mencakup kejelasan tujuan penggunaan Sistem Informasi dan kemudahan penggunaan system untuk tujuan sesuai dengan keinginan pemakainya (Davis, 1989).

Computer Self Efficacy

Self efficacy menurut Badur (1977) merupakan penilaian seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan memutuskan tindakan yang diperlukan dengan tujuan untuk mencapai kinerja yang diinginkan. Sumber utama dari *self efficacy* adalah persepsi dan interpretasi, baik secara fisik maupun emosi. *Self Efficacy* berperan untuk mempengaruhi proses motivasi melalui sejumlah usaha individu dan seberapa lama individu bekerja ketika terdapat hambatan. Individu dengan *self efficacy* rendah akan merusak motivasi melalui perasaan bahwa mereka tidak mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut sebelum mencobanya. Menurut Davis (1989) *self efficacy* berperan dalam mempengaruhi proses motivasi melalui sejumlah usaha yang akan digunakan individu dan seberapa lama mereka terus bekerja pada tugasnya saat ada hambatan. Individu dengan *self efficacy* rendah akan merusak motivasi melalui perasaan bahwa mereka tidak mampu untuk menyelesaikan tugas itu, sebelum tugas tersebut dicobanya. *Self efficacy* memiliki tiga dimensi yang mempunyai implikasi penting pada kinerja, yaitu *Magnitude* atau *level*, *generality*, dan *strength* (Badura, 1977).

Magnitude atau *level* merupakan persepsi seorang individu mengenai kemampuannya dalam menghasilkan tingkah laku melalui tingkat tugas yang menunjukkan kesulitan tugas. Individu yang memiliki tingkat keyakinan tinggi bahwa

dia mampu mengerjakan tugas-tugas walaupun sulit berarti memiliki *self efficacy* yang tinggi, sedangkan individu yang memiliki tingkat keyakinan rendah bahwa dia hanya mampu mengerjakan tugas-tugas yang mudah berarti memiliki *self efficacy* yang rendah pula. Penilaian generality pada *self efficacy* terkait pada aktivitas dan konteks situasi yang mengungkapkan pola dan tingkat keyakinan orang terhadap keberhasilan mereka. Sedangkan streng didefinisikan sebagai kekuatan, keyakinan diri yang lemah karena tidak memiliki pengalaman, dan keyakinan yang kuat yang membuat bertahan dengan usaha meskipun terdapat banyak kesulitan dan hambatan. Park (2009) membuktikan bahwa *self efficacy* terhadap manfaat didukung, sejauh niat perilaku yang bersangkutan, sikap, e-learning *self-efficacy*, dan *subjective norm* yang diidentifikasi menjadi signifikan.

Subjective Norm

Seperti yang disarankan di TAM2 dalam *Theory of Planned Behavior* (TPB), norma subjektif, salah satu variabel pengaruh sosial, merujuk pada tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku (Ajzen, 1991). Park (2009) menemukan bahwa *subjective norm* tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap kemudahan. *Subjective norm* adalah membangun kedua yang paling penting yang mempengaruhi baik niat perilaku dan sikap terhadap e-learning. Salah satu hasil yang menarik dari studi ini adalah bahwa kedua *e-learning self-efficacy* dan *subjective norm* memainkan peran penting dalam mempengaruhi sikap terhadap *e-learning* dan niat perilaku untuk menggunakan *e-learning*. Temuan Zogheib *et al*, (2015) *subjective norm* adalah penting yang membangun mempengaruhi niat untuk menggunakan teknologi, *subjective norm* memiliki efek signifikan terbesar kedua di niat untuk menggunakan serta efek langsung pada persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan dirasakan.

System Accessibility

Accessibility didefinisikan sebagai tingkat kenyamanan seorang individu mengakses sistem informasi (Tamanet *al*, 2009). Penelitian sebelumnya menemukan bahwa *accessibility* yang lebih besar mengarah ke lebih sering menggunakan sistem informasi, sedangkan karya *accessibility* rendah sebagai penghalang dalam menggunakan sistem. Soekartawi (2005) melaporkan bahwa siswa di negara-negara berkembang menghadapi masalah konektivitas, masalah tersebut terkait dengan ketersediaan telepon genggam, listrik, dan koneksi internet. Poon, Low dan Yong (2004) memperkuat klaim ini dengan mencatat bahwa masalah dengan kecepatan konektivitas dan *browsing* rendah akan menghalangi siswa mengambil kursus *online*. Secara umum, variabel yang berhubungan dengan niat perilaku untuk menggunakan teknologi informasi atau untuk penggunaan aktual teknologi informasi dapat dikelompokkan menjadi empat kategori: konteks individu, konteks sistem, konteks sosial, dan konteks organisasi.

Sementara konteks sosial berarti pengaruh sosial pada penerimaan pribadi informasi penggunaan teknologi, konteks organisasi menekankan pengaruh atau dukungan organisasi informasi seseorang penggunaan teknologi. Thong, Hong, dan Tam (2002) mengidentifikasi relevansi, visibilitas sistem, dan aksesibilitas sistem sebagai variabel konteks organisasi. Mereka melaporkan bahwa konteks organisasi mempengaruhi baik dirasakan kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan perpustakaan digital. Lin dan Lu (2000) juga melaporkan bahwa akses informasi yang lebih tinggi membawa tentang penggunaan yang lebih tinggi dari informasi dan persepsi yang lebih tinggi dari kemudahan penggunaan. *System accessibility* ditemukan menjadi tidak signifikan untuk semua konstruksi kecuali persepsi kemudahan penggunaan.

Persepsi Manfaat

Davis (1989) menyatakan bahwa definisi manfaat pengguna adalah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Sedangkan menurut Thompson *et al* (1991) menyatakan bahwa “Kemanfaatan Teknologi Informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh pemakai Teknologi Informasi dalam melaksanakan tugasnya.”

Davis (1989) mendefinisikan kemanfaatan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya. Pengukuran kemanfaatan tersebut berdasarkan frekuensi penggunaan dan diversitas/keragaman aplikasi yang dijalankan. Thompson (1991) juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan Teknologi Informasi (TI) jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya.

Persepsi Kemudahan Menggunakan teknologi

Menurut Davis (1989), pengertian persepsi kemudahan adalah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu bebas dari usaha. Hal yang paling penting bagi pengguna adalah jumlah usaha yang dia keluarkan untuk dikeluarkan dalam menggunakan suatu sistem. Kemudahan penggunaan adalah konsep yang telah mendapatkan perhatian dalam kepuasan pengguna dalam alirannya penelitian sistem informasi. Segala sesuatu yang sama, sistem yang mudah digunakan akan meningkatkan niat untuk menggunakan sebagai kebaikan dari suatu sistem yang lebih mudah digunakan (Davis, 1989). Mempertimbangkan argumen yang jelas usaha individu untuk menjadi sumber daya langka, sedemikian hingga seseorang individu seharusnya rela untuk mengalokasikan lebih banyak kesempatan dari pada sistem yang memerlukan usaha lebih besar (Davis, 1989).

Untuk variabel kemudahan penggunaan, Iqbaria (1994) juga telah menguji dalam studinya apakah penerimaan penggunaan mikro komputer dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang diharapkan oleh pengguna atau karena tekanan sosial. Temuan studi Iqbaria (1994) membuktikan bahwa Teknologi Informasi digunakan bukan mutlak karena adanya tekanan sosial, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Teknologi Informasi bukan karena adanya unsur tekanan, tetapi karena memang mudah digunakan.

Sikap Dalam Menggunakan Teknologi

Sikap dalam menggunakan teknologi didefinisikan sebagai cermin dari perasaan suka atau tidak suka terhadap suatu sistem dari target perilaku yang telah dilakukan (Davis *et al*, 1989), sedangkan Davis (1989), mendefinisikan sikap dalam menggunakan teknologi pada *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai suatu tingkat penilaian terhadap dampak yang dialami oleh seseorang bila menggunakan suatu sistem tertentu dalam pekerjaannya.

Niat Untuk Menggunakan Teknologi

Niat untuk menggunakan teknologi merupakan keinginan perilaku pengguna untuk menggunakan sistem informasi. Niat dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh sikap dalam menggunakan teknologi (Teo, 2008; Suki dan Suki, 2001).

Ajzen (1975) mengungkapkan sebuah teori bernama *theory of reasoned action* (teori tindakan yang beralasan), yang berasumsi bahwa seseorang berperilaku sesuai dengan niat sadar mereka, yang didasarkan pada kalkulasi rasional tentang efek potensial dari perilaku mereka, serta tentang bagaimana orang lain akan memandang perilaku tersebut. Poin utama dari teori ini adalah perilaku seseorang dapat diprediksikan dari niat perilaku (*behavioral intention*).

Perilaku Menggunakan

Perilaku, yang didefinisikan sebagai tindakan diamati, adalah terkait dengan perasaan persuasif atau sikap individu '(Ajzen, 1991); sedangkan sikap / perasaan sikap didefinisikan sebagai 'sejauh mana seseorang memiliki evaluasi atau penilaian dari perilaku tersebut menguntungkan atau tidak menguntungkan' (Ajzen, 1991).

TRA memainkan peran kunci dalam pengembangan TAM. Menurut TRA, keyakinan mempengaruhi sikap, dan sikap menentukan sifat niat yang memandu penggunaan perilaku (Ajzen dan Fishbein, 1980). Dengan kata lain, niat adalah proses kognitif kesiapan individu untuk melakukan perilaku tertentu dan merupakan anteseden langsung dari perilaku penggunaan. Pada gilirannya, penggunaan perilaku adalah tindakan diamati dilakukan oleh seorang individu berdasarkan pengalaman mereka atau dimediasi oleh beberapa pengamatan perwakilan dari target / tingkat tertentu (Venkatesh *et al.*, 2003). Dampak niat menggunakan pada perilaku menggunakan mendapat dukungan yang kuat dalam literatur (Taylor dan Todd, 1995, Venkatesh *et al.*, 2003, Tarhini *et al.*, 2015)

Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit

Sistem Informasi Rumah Sakit (SIRS) merupakan suatu tatanan yang berurusan dengan pengumpulan data, pengolahan data, penyajian informasi, analisis dan penyimpulan informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan rumah sakit (Sabarguna, 2008).

Peran SIRS adalah:

1. Pengendalian mutu pelayanan medis;
2. Pengendalian mutu dan penilaian produktivitas;
3. Analisis pemanfaatan dan perkiraan kebutuhan;
4. Perencanaan dan evaluasi program;
5. Menyederhanakan pelayanan;
6. Penelitian klinis;
7. Pendidikan.

Manajemen Rumah Sakit (MRS) adalah koordinasi antara berbagai sumber daya melalui proses perencanaan, pengorganisasian, dan kemampuan pengendalian mencapai tujuan (Sabarguna, 2008). Tujuan Manajemen Rumah Sakit adalah:

1. Menyiapkan sumber daya;
2. Mengevaluasi efektifitas;
3. Mengatur pemakaian sistem;
4. Efisiensi;
5. Kualitas;

Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) secara umum dibutuhkan di rumah sakit untuk:

1. Penentuan tujuan dan rancangan jangka panjang;
2. *Forecasting* kebutuhan dan penyediaan pelayanan;
3. Alokasi sumber daya dan penyediaan biaya;
4. Penilaian kinerja dan pengendalian mutu;
5. Evaluasi program

Hubungan Antar Variabel Penelitian dan Pengembangan Hipotesis

Self efficacy merupakan penilaian seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan memutuskan tindakan yang diperlukan dengan tujuan untuk mencapai kinerja yang diinginkan (Badura, 1977). Menurut Davis (1989) *self efficacy* berperan dalam mempengaruhi proses motivasi melalui sejumlah usaha yang akan digunakan individu dan seberapa lama mereka terus bekerja pada tugasnya saat ada hambatan. Individu dengan *self-efficacy* rendah akan merusak motivasi melalui perasaan bahwa mereka tidak mampu untuk menyelesaikan tugas itu, sebelum tugas tersebut dicobanya. Davis *et al* (1989) memformulasikan model TAM, dan memberikan

saran bahwa penelitian dimasa yang akan datang perlu melakukan pengujian variabel eksternal dalam memahami bagaimana seseorang bisa menerima atau menolak system teknologi informasi. Penelitian Park (2009) juga menjelaskan bahwa *self efficacy* merupakan konstruk yang baik pada *Technology Acceptance Model*. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Rose dan Fogarty (2006) membuktikan bahwa *self efficacy* menentukan persepsi manfaat. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *self efficacy* terhadap persepsi manfaat didukung.

H1 : *Computer self efficacy* berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi

Persepsi kemudahan penggunaan teknologi merupakan ukuran dimana seseorang yakin bahwa komputer dapat dipahami dan digunakan dengan mudah (Davis, 1989). Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh hasil Venkatesh (2000), Rose dan Fogarty (2006), Yusof *et al*, (2009), dan Abramson (2015) membuktikan bahwa *computerself efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *E-learning self efficacy* memiliki efek terbesar pada persepsi kemudahan penggunaan.

H2 : *Computer self efficacy* berpengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan teknologi

Subjective norm merupakan persepsi seseorang tentang pemikiran orang lain yang akan mendukung atau tidak mendukungnya dalam melakukan sesuatu. Tung (2011) mengatakan bahwa *subjective norm* mengacu pada tekanan social yang dirasakan oleh individu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku. Hal ini terkait dengan keyakinan bahwa orang lain mendorong atau menghambat untuk melaksanakan perilaku. Seorang individu akan cenderung melakukan perilaku jika termotivasi oleh orang lain yang menyетуjuinya untuk melakukan perilaku tersebut. Secara umum, semakin individu mempersepsikan bahwa rujukan sosialnya merekomendasikan untuk melakukan suatu perilaku maka individu akan cenderung merasakan tekanan sosial untuk melakukan perilaku tersebut, sebaliknya semakin individu mempersepsikan bahwa rujukan sosialnya merekomendasikan untuk tidak melakukan suatu perilaku maka individu akan cenderung merasakan tekanan sosial untuk tidak melakukan perilaku tersebut (Ajzen, 2005 dikutip dalam Wong 2012).

Subjective norm merupakan pandangan individu tentang tekanan sosial (pendapat orang lain) untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan atau perilaku. Seseorang akan cenderung melakukan suatu perilaku apabila pendapat sosial atau rujukan sosialnya mengarahkannya untuk melakukan perilaku tersebut. *Subjective norm* ditemukan memiliki efek langsung positif pada persepsi manfaat melalui efek internalisasi di Amerika Utara (Venkatesh dan Davis, 2000). Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Wong (2015) membuktikan bahwa *subjective norm* memiliki efek langsung pada kegunaan yang dirasakan. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *subjective norm* terhadap manfaat didukung.

H3 : *Subjective norm* berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi

Persepsi kemudahan penggunaan teknologi merupakan ukuran dimana seseorang yakin bahwa computer dapat dipahami dan digunakan dengan mudah (Davis, 1989). *Subjective norm* mengacu pada tekanan sosial yang dihadapi oleh individu untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Tung, 2011). Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *subjective norm* terhadap kemudahan tidak mendapat dukungan. Berdasarkan uji empiris yang

dilakukan oleh Abramson (2015), Davis (1989), Davis et al (1989), Hu (1999), Venkatesh (2000), Rose dan Fogarty (2006), Park (2000) dan Suki dan Suki, (2011) membuktikan bahwa *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan.

H4 : *Subjective norm* berpengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan teknologi

Thong, Hong, dan Tam (2002) mengidentifikasi relevansi, visibilitas sistem, dan *system accessibility* sebagai variabel konteks organisasi. Mereka melaporkan bahwa konteks organisasi mempengaruhi baik dirasakan kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan perpustakaan digital. Lin dan Lu (2000) juga melaporkan bahwa akses informasi yang lebih tinggi membawa tentang penggunaan yang lebih tinggi dari informasi dan persepsi yang lebih tinggi dari kemudahan penggunaan. Dalam studi ini, e-learning *system accessibility* mengacu pada tingkat kemudahan yang seorang mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan sistem e-learning kampus sebagai faktor organisasi.

Berdasarkan uji empiris Lin dan Lu (2000) membuktikan bahwa secara khusus, temuan pengaruh yang signifikan dari personalisasi, aliansi layanan, dan tugas keakraban pada manfaat yang dirasakan dan *system accessibility* pada dirasakan kemudahan penggunaan yang penting dan layak studi di masa depan. Sedangkan tugas keakraban dapat dianggap sebagai variabel lama (seperti yang telah diteliti di banyak teknologi sebelumnya studi adopsi), tiga lainnya, yaitu, layanan personalisasi, aliansi, dan *system accessibility*, baru untuk penelitian teknologi adopsi secara umum dan studi TAM pada khususnya. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Kraemer et al. (1993) membuktikan bahwa *system accessibility* dari komputer berbasis informasi lebih besar kontribusinya untuk kegunaan yang lebih besar pada informasi ke manajer. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *system accessibility* ditemukan menjadi tidak signifikan untuk semua konstruksi kecuali persepsi kemudahan penggunaan, *system accessibility* terhadap manfaat tidak signifikan.:

H5 : *System Accessibility* berpengaruh positif pada persepsi manfaat

Hasil penelitian Kraemer et al. (1993) menyatakan bahwa *system accessibility* yang lebih besar dari komputer berbasis informasi kontribusi untuk kegunaan yang lebih besar dari informasi ke manajer. Faktor lain yang mungkin memiliki pengaruh pada persepsi kemudahan penggunaan adalah *system accessibility*, seperti yang disarankan dan empiris didukung oleh Karahanna dan Straub di mereka studi, *system accessibility* adalah multidimensi meliputi baik fisik akses terminal dan kemampuan penggunaan sistem. Dalam konteks perbankan, *system accessibility* mengacu tidak hanya *system accessibility* fisik koneksi internet, tetapi juga bersifat global dan *round-the-clock* internet banking. Menurut penelitian Linjun (2003) membuktikan bahwa *system accessibility* ditemukan secara signifikan terkait untuk kemudahan penggunaan. Berdasarkan uji empiris yang telah dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa *system accessibility* ditemukan menjadi tidak signifikan untuk semua konstruksi kecuali persepsi kemudahan penggunaan, *system accessibility* signifikan terhadap kemudahan.

H6 : *System Accessibility* berpengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan teknologi

Persepsi kemudahan penggunaan mungkin yang paling penting signifikan penerimaan pengguna internet banking. Ini juga menunjukkan atau menegaskan pentingnya peran persepsi kemudahan penggunaan dalam tahap adopsi awal dari teknologi baru Chau dan Lai (2003). Persepsi manfaat merupakan suatu ukuran dimana pengguna teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis, 1989). Berdasarkan uji empiris yang telah dilakukan oleh Lin dan Chang (2011), Abramson (2015) membuktikan bahwa dalam bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap persepsi manfaat. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa persepsi kemudahan signifikan pada persepsi manfaat.

H7 : Persepsi kemudahan penggunaan teknologi berpengaruh positif pada persepsi manfaat

Sikap merupakan cermin dari perasaan suka atau tidak suka terhadap suatu sistem (Davis et al, 1989), Hasil penelitian Lin dan Chang (2011), serta Abramson (2015) menemukan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang ditemukan signifikan dalam mempengaruhi sikap pengguna.

H8 : Persepsi manfaat berpengaruh positif pada sikap untuk menggunakan teknologi

H9 : Persepsi kemudahan penggunaan teknologi berpengaruh positif pada sikap dalam menggunakan teknologi

Niat untuk menggunakan teknologi merupakan keinginan perilaku pengguna untuk menggunakan system informasi. Penelitian Klopping and McKinney (2004) menemukan hasil bahwa keinginan seseorang untuk menggunakan suatu system dipengaruhi oleh manfaatnya. Berdasarkan uji empiris yang telah dilakukan oleh Suki dan Suki (2011) membuktikan bahwa sikap berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan teknologi. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa sikap pengguna ditemukan signifikan pada niat menggunakan teknologi.

H10 : Sikap berpengaruh positif pada niat untuk menggunakan teknologi

Perilaku yang didefinisikan sebagai tindakan diamati adalah terkait dengan perasaan persuasif atau sikap individu (Ajzen, 1991), sedangkan sikap / perasaan sikap didefinisikan sebagai “sejauh mana seseorang memiliki evaluasi atau penilaian dari perilaku tersebut menguntungkan atau tidak menguntungkan” (Ajzen, 1999). Persepsi kemudahan penggunaannya yaitu, seberapa mudah atau sulit sistem adalah dengan menggunakan merupakan awal rintangan bagi individu ketika menggunakan sistem (Venkatesh, 2000).

Abbasi, *et al* (2015) dalam penelitian sistem informasi PBC tetap merupakan konstruk penting dari niat menggunakan dan perilaku menggunakan. Misalnya menggunakan TPB, DTPB, dan A-TAM. Berdasarkan uji empiris yang telah dilakukan oleh Chau dan HU (2001), Shih dan Fang, (2004) membuktikan bahwa dampak yang signifikan dari PBC pada niat menggunakan. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Mathieson (1991), Taylor dan Todd (1995) membuktikan bahwa dampak yang signifikan dari PBC pada perilaku menggunakan. Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Venkatesh dan Bala (2008) bahwa dampak niat menggunakan pada perilaku menggunakan mendapat dukungan yang kuat. Setelah individu terbiasa dengan sistem dan mendapatkan pengalaman dengan sistem, efek yang dirasakan kemudahan

penggunaan pada niat perilaku akan surut kelatar belakang sebagai individu sekarang memiliki lebih banyak pengetahuan prosedural tentang bagaimanamenggunakan sistem. Akibatnya, individu akan menempatkan kurang pentingnya pada dirasakankemudahan penggunaan sementara membentuk niat perilaku mereka untuk menggunakan sistem.

H11 : Niat berpengaruh pada perilaku menggunakan teknologi

METODE PENELITIAN

Populasi, Sampel, dan Penarikan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan yang menggunakan menggunakan sistem informasi manajemen rumah sakit di RSOrtopedi Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta periode Januari 2016 sejumlah 382 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari karyawan yang mengenal betul sistem informasi manajemen rumah sakit yang ada. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini berdasarkan teknik sampling *sample random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 382 orang.

Definisi Operasional dan Pengukuran

1. *Computer Self efficacy*

Pengertian *self efficacy* menurut Badura (1977) adalah penilaian seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan memutuskan tindakan yang diperlukan dengan tujuan untuk mencapai kinerja yang diinginkan. Variabel *computerself efficacy* pada penelitian ini diartikan sebagai keyakinan terhadap kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta dalam memutuskan tindakan yang diperlukan dalam menggunakan aplikasi system manajemen rumah sakit dengan tujuan untuk mencapai kinerja yang diinginkan. Item-item pertanyaan dalam variabel *self efficacy* terdiri dari 6 pertanyaan yang diadopsi dari Venkatesh (2000).

2. *Subjective Norm*

Subjective norm salah satu variabel pengaruh sosial, merujuk pada tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu (Ajzen, 1991). Secara umum, semakin individu mempersepsikan bahwa rujukan sosialnyamerekomendasikan untuk melakukan suatu perilaku maka individu akancenderung merasakan tekanan sosial untuk melakukan perilaku tersebut, sebaliknya semakin individu mempersepsikan bahwa rujukan sosialnyamerekomendasikan untuk tidak melakukan suatu perilaku maka individu akancenderung merasakan takanan sosial untuk tidak melakukan perilaku tersebut (Ajzen, 2005 dikutip dalam Wong 2012). Berdasarkan uji empiris yang dilakukan oleh Park (2009), *subjective norm* memiliki efek langsung, *subjective norm* diidentifikasi sebagai penentu terbesar untuk manfaat yang dirasakan. *Subjective norm* dalam penelitian ini diartikan sebagai keyakinan bahwa dukunganseseorang dimana karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR.R. Soeharso Surakarta dalam memutuskan tindakan perilaku menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit akanmendukung meningkatkan kinerja mereka. Item-item pertanyaan dalam variabel persepsi manfaat terdiri dari 4 pertanyaan yang diadopsi dari Venkatesh (2003).

3. *System Accessibility*

System accessibility, didefinisikan sebagai tingkat kenyamanan yang mana seorang individu mengakses sistem informasi (Taman et al., 2009). Variabel *system*

accessibility pada penelitian ini diartikan sebagai tingkat kenyamanan karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta dalam menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit merasakan kemudahan dalam mengakses untuk mengerjakan pekerjaan mereka. Item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 pertanyaan yang diadopsi dari Park (2009).

4. Persepsi Manfaat Teknologi

Persepsi manfaat sebagai suatu ukuran dimana pengguna teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya Davis (1989). Menurut Davis *et al* (1989) persepsi manfaat merupakan kemampuan subjektif pengguna di masa yang akan datang dengan menggunakan system aplikasi yang spesifik dan dapat meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi. Persepsi manfaat dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu tingkat dimana karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR.R. Soeharso Surakarta dalam memutuskan menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit dapat membantu meningkatkan prestasi kinerja mereka. Item-item pertanyaan dalam variabel persepsi manfaat terdiri dari 6 pertanyaan yang diadopsi dari Davis (1989).

5. Persepsi Kemudahan Dalam Menggunakan Teknologi

Persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dipahami dan digunakan dengan mudah Davis (1989). Persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi yang digunakan untuk penelitian ini adalah kepercayaan karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta dalam menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit akan membebaskan mereka dari usaha ekstra dalam mengerjakan pekerjaan mereka. Item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 6 pertanyaan yang diadopsi dari Davis (1989).

6. Sikap Dalam Menggunakan Teknologi

Sikap dalam menggunakan teknologi didefinisikan sebagai cermin dari perasaan suka atau tidak suka terhadap suatu sistem (Davis *et al* 1989). Variabel sikap yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan sikap karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan dan penolakan sebagai dampak dalam menggunakan teknologi atas penyelesaian pekerjaannya. Item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 pertanyaan yang diadopsi dari Wong (2015).

7. Niat Dalam Menggunakan Teknologi

Niat dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh sikap dalam menggunakan teknologi (Teo, 2008, Suki dan Suki, 2011). Variabel niat dalam menggunakan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan keinginan karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof. DR. R. Soeharso Surakarta dalam menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit. Item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 pertanyaan yang diadopsi dari Hu *et al* (1999).

8. Perilaku menggunakan Teknologi

Perilaku didefinisikan sebagai tindakan yang diamati, adalah terkait dengan perasaan persuasif atau sikap individu (Ajzen, 1991); sedangkan sikap / perasaan sikap didefinisikan sebagai 'sejauh mana seseorang memiliki evaluasi atau penilaian dari perilaku tersebut menguntungkan atau tidak menguntungkan' (Ajzen, 1991). Variabel perilaku menggunakan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan tindakan karyawan Rumah Sakit Ortopedi Prof.

DR. R. Soeharso Surakarta dalam menggunakan aplikasi sistem informasi manajemen rumah sakit. Item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 7 pertanyaan yang diadopsi dari Lubis dan Otok (2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Responden

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari penyebaran angket kepada seluruh karyawan yang menggunakan sistem informasi manajemen rumah sakit di RSO Prof. dr. R. Soeharso Surakarta sebanyak 193 orang diperoleh gambaran umum mengenai deskripsi responden. Berdasarkan sampel yang diambil dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin

Karyawan yang menggunakan sistem informasi manajemen rumah sakit di RSO Prof. dr. R. Soeharso Surakarta terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	98	50,8%
2	Perempuan	95	49,2%
Jumlah		193	100,0%

Sumber : Data primer yang diolah, tahun 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat diketahui bahwa dari 193 orang responden jumlah responden laki-laki sebanyak 98 orang atau 50,8% dan responden perempuan sebanyak 95 orang atau 49,2%.

2. Umur

Tabel 2. Klasifikasi Responden menurut Umur

No.	Umur	Frekuensi	Persentase
1.	< 30 tahun	15	7,8%
2.	30 - 40 tahun	78	40,4%
3.	41 - 50 tahun	75	38,9%
4.	> 50 tahun	25	13,0%
Jumlah		193	100,0%

Sumber : Data Primer yang diolah, tahun 2016

Berdasarkan tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa responden yang mempunyai umur <30 tahun sebanyak 15 orang (7,8%), yang mempunyai usia 30-40 sebanyak 78 orang (38,0%), umur antara 41 – 50 tahun sebanyak 75 orang (38,9%) dan yang mempunyai umur >50 tahun sebanyak 25 (13,0%) dari keseluruhan responden.

3. Status Pernikahan

Tabel 3. Klasifikasi Responden menurut Status Pernikahan

No.	Status	Frekuensi	Persentase
1.	Belum Menikah	9	95,3%
2.	Menikah	184	4,7%
Jumlah		193	100,0%

Sumber : Data Primer yang diolah, tahun 2016

Berdasarkan tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa sebagian responden tergolong sudah menikah yaitu sebanyak 184 orang (95,3%) dan lainnya belum menikah sebanyak 9 orang (4,7%).

4. Lama Bekerja

Tabel 4. Klasifikasi Responden menurut Lama Bekerja

No.	Lama Bekerja	Frekuensi	Persentase
1.	< 10 tahun	62	32,1%
2.	10 - 20 tahun	77	39,9%
3.	21 - 30 tahun	42	21,8%
4.	< 30 tahun	12	6,2%
Jumlah		193	100,0%

Sumber : Data Primer yang diolah, tahun 2016

Berdasarkan tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa sebagian responden tergolong mempunyai masa kerja antara 10-20 tahun, lama kerja < 10 tahun sebanyak 62 orang (32,1%), dan lama kerja antara 21-30 tahun sebanyak 42 orang (21,8%), dan paling sedikit yang mempunyai masa kerja < 30 tahun sebanyak 12 orang (6,2%).

5. Pendidikan

Tabel 5. Klasifikasi Responden menurut Pendidikan

No.	Pendidikan	Frekuensi	Persentase
1.	SMA Sederajat	30	15,5
2.	D3	70	36,3
3.	D4	8	4,1
4.	S1	74	38,3
5.	S2	11	5,7
Jumlah		193	100,0%

Sumber : Data Primer yang diolah, tahun 2016

Berdasarkan tabel 5. tersebut menunjukkan bahwa sebagian responden tergolong mempunyai pendidikan S-1 yaitu sebanyak 74 orang (38,3%) dan paling sedikit yang mempunyai tingkat pendidikan D4 yaitu sebanyak 8 orang (4,1%). Untuk pendidikan D3 keperawatan sebanyak 70 orang (36,3%).

Analisis Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan valid, karena setiap item pertanyaan yang menjadi indikator masing-masing variabel telah ekstrak secara sempurna dan mempunyai *factor loading* $\geq 0,50$.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa variabel *self efficacy* koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,690 yang termasuk dalam kategori 0,6-0,79 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan baik, yang berarti variabel *self efficacy* memiliki kemampuan konsistensi sebesar 69,0% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel *subjective norm* koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,861 yang termasuk dalam kategori 0,8-0,10 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel *subjective norm* memiliki kemampuan konsistensi sebesar 86,1% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel *System Accessibility* koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,769 yang termasuk dalam kategori 0,6-0,79 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel *trust* memiliki kemampuan konsistensi sebesar 76,90% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel Persepsi Manfaat koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,927 yang termasuk dalam kategori 0,8-0,10 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel Persepsi Manfaat memiliki kemampuan konsistensi sebesar 92,7% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel Persepsi Kemudahan koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,904 yang termasuk dalam kategori 0,8-0,10 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel Persepsi Kemudahan memiliki kemampuan konsistensi sebesar 90,4% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel Sikap menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,797 yang termasuk dalam kategori 0,6-0,79 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel Sikap Menggunakan memiliki kemampuan konsistensi sebesar 79,7% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel Niat Menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,663 yang termasuk dalam kategori 0,6-0,79 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel Niat Menggunakan memiliki kemampuan konsistensi sebesar 79,7% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Untuk variabel Perilaku Menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai 0,911 yang termasuk dalam kategori 0,8-0,10 yang menurut Sekaran (2000) reliabilitas variabel tersebut dikatakan diterima, yang berarti variabel Perilaku Menggunakan memiliki kemampuan konsistensi sebesar 91,1% apabila dilakukan pengukuran ulang.

Analisis Data

1. Asumsi Kecukupan Sampel

Sampel yang harus dipenuhi dalam permodelan ini berjumlah 100 hingga 200 sampel atau 5 kali parameter variabel laten yang digunakan (Hair *et al*, 2006). *Maximum Likelihood* (ML) akan menghasilkan estimasi parameter yang valid, efisien dan *reliable* apabila data yang digunakan adalah *multivariate normaly* dan akan *robust* (tidak terpengaruh) terhadap penyimpangan *multivariate normaly* yang sedang / *moderate* (Ghozali dan Fuad, 2005).

2. Normalitas Data

Dari hasil pengujian normalitas data dalam penelitian ini. Evaluasi normalitas diidentifikasi baik secara *univariate* maupun *multivariate*. Secara *univariate* untuk

nilai-nilai dalam C.r *skewness*, semua item pertanyaan menunjukkan nilai > 2. Sedangkan untuk nilai-nilai dalam C.r kurtosis, semua item pertanyaan menunjukkan nilai < 7. Dengan demikian secara *univariate* tidak terdistribusi secara normal. Nilai yang tertera di pojok kanan bawah pada Tabel IV.16. menandakan bahwa data dalam penelitian ini juga tidak terdistribusi normal secara *multivariate* dengan nilai C.R kurtosis 9,297. Analisis terhadap data tidak normal dapat mengakibatkan pembiasan interpretasi karena nilai *chi-square* hasil analisis cenderung meningkat sehingga nilai *probability level* akan mengecil. Namun demikian, menurut Hair *et al.* (1998) ukuran sampel yang besar cenderung untuk mengurangi efek yang merugikan (distorsi hasil analisis) dari non-normalitas data yang akan dianalisis. Disamping itu, teknik *Maximum Likelihood Estimates* (MLE) yang digunakan dalam penelitian ini tidak terlalu terpengaruh (*robust*) terhadap data yang tidak normal (Ghozali dan Fuad, 2005) sehingga analisis selanjutnya masih dapat dilakukan.

3. Evaluasi *Outliers*

Dari hasil pengujian terlihat bahwa tidak ada outlier, karena semua observasi memiliki jarak mahalanobis < 42,31.

Uji Hipotesis

1. Analisis Kesesuaian Model (*Goodness-of-Fit*)

Tabel 6. Hasil *Goodness-of-Fit* Model

<i>Goodness-of-fit Indices</i>	<i>Cut-off Value</i>	Hasil	Evaluasi Model
<i>Chi-Square</i> (χ^2)	Diharapkan kecil χ^2 dengan DF 144 $\geq 0,05$	169.837	Baik
<i>Significance Probability</i> (<i>p</i>)	$\leq 2,0$	0,068	Baik
<i>CMIN/DF</i>	$\geq 0,9$	1.159	Baik
<i>GFI</i>	$\geq 0,9$	0.878	Marginal
<i>AGFI</i>	$\geq 0,9$	0.840	Marginal
<i>TLI</i>	$\geq 0,9$	0.956	Baik
<i>CFI</i>	$\geq 0,9$	0.963	Baik
<i>RMSEA</i>	$\leq 0,08$	0,038	Baik

Sumber : data primer 2016 yang diolah.

Berdasarkan keseluruhan pengukuran *goodness-of-fit* tersebut di atas mengindikasikan bahwa model yang diajukan dalam penelitian dapat diterima.

2. Analisis Koefisien Jalur (Path)

Tabel 7. Regression Weights

		Estimate	S.E.	C.R.	P
<i>Perceived usefulness</i>	<-- <i>Computer self efficacy</i>	0.252	0.070	3.600	0.003
<i>Perceived ease of use</i>	<-- <i>Computer self efficacy</i>	0.658	0.134	4.910	***
<i>Perceived usefulness</i>	<-- <i>Subjective norm</i>	0.640	0.312	2.051	0.026
<i>Perceived ease of use</i>	<-- <i>Subjective norm</i>	0.622	0.132	4.712	***
<i>Perceived usefulness</i>	<-- <i>System accessibility</i>	0.326	0.341	0.956	0.142
<i>Perceived ease of use</i>	<-- <i>System accessibility</i>	0.315	0.081	3.889	***
<i>Perceived usefulness</i>	<-- <i>Perceived ease of use</i>	0.577	0.182	3.170	0.014
<i>Attitude toward using</i>	<-- <i>Perceived usefulness</i>	0.541	0.581	0.931	0.156
<i>Attitude toward using</i>	<-- <i>Perceived ease of use</i>	0.322	0.487	0.661	0.319
<i>Behavioral intention</i>	<-- <i>Attitude toward using</i>	0.796	0.184	4.326	***
<i>Behavior Use</i>	<-- <i>Behavioral intention to use</i>	0.326	0.078	4.179	***

Sumber: Data primer 2016 yang diolah

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa tidak semua jalur yang dianalisis memiliki pengaruh yang signifikan, terlihat dari besarnya tingkat signifikansi uji hipotesis yang lebih kecil dari 5%.

Pembahasan

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CR *computer self efficacy* pada persepsi manfaat sebesar 3,600 dengan tingkat signifikan 0.003, dan nilai CR *computer self efficacy* persepsi kemudahan penggunaan teknologi sebesar 4,910 dengan tingkat signifikansi 0,000 sehingga **Hipotesis 1, dan 2 didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena karyawan merasakan manfaat dari adanya aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit dan memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuan dan ketrampilannya akan merasa mudah menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit tersebut sehingga mencapai kinerja yang diinginkan. Individu dengan *self efficacy* rendah akan merusak motivasi melalui perasaan bahwa mereka tidak mampu untuk menyelesaikan tugas itu, sebelum tugas tersebut dicobanya. *Self efficacy* memiliki tiga dimensi yang mempunyai implikasi penting pada kinerja, yaitu *Magnitude* atau *level*, *generality*, dan *strength* (Badura, 1977). *Magnitude* atau *level* merupakan persepsi seorang individu mengenai kemampuannya dalam menghasilkan tingkah laku melalui tingkat tugas yang menunjukkan kesulitan tugas. Individu yang memiliki tingkat keyakinan tinggi bahwa dia mampu mengerjakan tugas-tugas walaupun sulit berarti memiliki *self efficacy* yang tinggi, sedangkan individu yang memiliki tingkat keyakinan rendah bahwa dia hanya mampu mengerjakan tugas-tugas yang mudah berarti memiliki *self efficacy* yang rendah pula, sehingga membenarkan H_1 . Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Park (2015) membuktikan bahwa *self efficacy* pada persepsi manfaat ditemukan signifikan dan didukung dan *E-learning self efficacy* memiliki efek terbesar pada persepsi kemudahan penggunaan. Venkatesh (2000), Rose dan Fogarty (2006), Yusof *et al.* (2009), dan Abramson (2015) menemukan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh positif pada persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan serta merupakan konstruk yang baik pada *Technology Acceptance Model*.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CRsubjective norms pada persepsi manfaat sebesar 2,051 dengan tingkat signifikan 0.026, dan nilai CR subjective norms persepsi kemudahan penggunaan teknologi sebesar 4,712 dengan tingkat signifikansi 0,000 sehingga **Hipotesis 3, dan 4 didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena karyawan mendapat pengaruh sosial berupa dukungan untuk melakukan perilaku menggunakan teknologi aplikasi Sistem Informasi Manajemen RumahSakit merasakan manfaat dan kemudham dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit tersebut sehingga mencapai kinerja yang diinginkan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Schepers (2007) yang mengindikasikan bahwa subjective norms menentukan persepsi manfaat. Venkatesh dan Davis, (2000), Wong (2015) yang menunjukkan bahwa *Subjective norm* ditemukan memiliki efek langsung positif pada persepsi manfaat dan penelitian Abramson (2015), Davis (1989), Davis et al (1989), Hu (1999), Venkatesh (2000), Rose dan Fogarty (2006), Suki dan Suki (2011) menemukan bahwa *Subjective norms* berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan. Park (2000) *subjective norm* memiliki efek langsung, diidentifikasi sebagai penentu terbesar untuk manfaat yang dirasakan dan *subjective norm* menentukan persepsi kemudahan penggunaan teknologi dan memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Wong (2015) dan Abramson (2015) membuktikan bahwa *subjective norm* sebagai alasan pendukung untuk penggunaan teknologi, memiliki efek langsung pada kegunaan yang dirasakan.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CR System accessibility pada persepsi manfaat sebesar 0,956 dengan tingkat signifikan 0.142, dan nilai CR system accessibility persepsi kemudahan penggunaan teknologi sebesar 3,889 dengan tingkat signifikansi 0,000 sehingga **Hipotesis 5 tidak didukung dan Hipotesis 6 didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena kenyamanan karyawan mengakses sistem informasi tidak merasakan manfaat dalam aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit tetapi karyawan mendapatkan kenyamanan merasa kemudham dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit tersebut sehingga mencapai kinerja yang diinginkan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Park (2009) yang menunjukkan bahwa accessibility ditemukan menjadi tidak signifikan untuk semua konstruksi kecuali persepsi kemudahan penggunaan. Chau dan Lai (2003), dan Ramayah (2005) menunjukkan bahwa accessibility ditemukan memiliki pengaruh signifikan pada persepsi kemudahan penggunaan. Penelitian ini sejalan dengan Kraemer et al (1993), Lee et al (2014) yang menunjukkan bahwa accessibility pada komputer berbasis informasi yang lebih besar manfaatnya informasi ke manajer.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CR pada persepsi kemudahan menggunakan teknologi pada persepsi manfaat sebesar 3,170 dengan tingkat signifikan 0.014, dan nilai CR persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada sikap untuk menggunakan teknologi sebesar 0,661 dengan tingkat signifikansi 0,319 sehingga **Hipotesis 7 didukung dan Hipotesis 9 tidak didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena karyawan yang merasa mudah dalam menggunakan teknologi aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit merasakan manfaat yang diperoleh dari adanya teknologi tersebut tetapi tidak mempengaruhi sikap karyawan dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit untuk menerima atau menolak menggunakan teknologi tersebut dalam penyelesaian pekerjaannya. Hipotesis 7 di dalam penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Yussof et al, (2009) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan mempunyai hubungan signifikan dan positif terhadap persepsi manfaat dan Abramson (2015), Park (2009) serta Lin dan Chang (2011), menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan meningkatkan persepsi manfaat. Sedangkan hipotesis 9 tidak sejalan penelitian yang dilakukan oleh Abramson (2015) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan

berpengaruh signifikan terhadap sikap untuk menggunakan teknologi. Hipotesis 9 juga tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Park (2009) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan pada sikap ditemukan signifikan. Fenomena ini dapat terjadi karena karyawan yang mendapat kemudahan dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit tidak mempengaruhi terhadap sikap mereka, kemudahan penggunaan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit dianggap oleh karyawan tidak fleksibel. Hal ini dapat dilihat dari deskriptif tanggapan responden terhadap variabel persepsi kemudahan penggunaan bahwa mean tertinggi pada item "Saya merasa mudah menggunakan SIMRS untuk melakukan pekerjaan yang akan saya kerjakan" dan mean terendah pada item "Saya menemukan SIMRS menggunakannya dengan fleksibel", ini menunjukkan bahwa karyawan merasa mudah dalam menggunakan SIMRS akan tetapi merasa SIMRS kurang fleksibel dalam menggunakannya, sehingga tidak mempengaruhi sikap karyawan untuk menerima atau menolak menggunakan teknologi tersebut, karyawan merasa lebih mudah dengan sistem lama yang dikelola oleh pihak ketiga/vendor. Wong (2015) menemukan bahwa pengaruh persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada sikap diberikan melalui manfaat.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CR persepsi manfaat pada sikap untuk menggunakan teknologi sebesar 0,931 dengan tingkat signifikan 0.156, sehingga **Hipotesis 8 tidak didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena karyawan belum merasakan manfaat dari aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit maka tidak mempengaruhi sikap karyawan untuk menerima atau menolak menggunakan teknologi tersebut dalam penyelesaian pekerjaannya. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Park (2009) yang membuktikan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang ditemukan signifikan dalam mempengaruhi sikap pengguna. Penelitian ini juga tidak sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Abramson (2015) dan Venkatesh (2000) yang menemukan bahwa persepsi manfaat memiliki hubungan yang positif dengan sikap dalam menggunakan teknologi dan tidak sejalan dengan penelitian Wong (2015) menunjukkan bahwa persepsi manfaat adalah faktor langsung ke sikap. Hal ini dapat dilihat pada Tabel IV.8. dari deskriptif tanggapan responden terhadap variabel manfaat bahwa mean tertinggi pada item "Menggunakan SIMRS memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih cepat", dan mean terendah pada item "Saya akan menemukan SIMRS yang berguna dalam pekerjaan saya" hal ini menunjukkan bahwa karyawan dalam menggunakan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit dianggap dapat menyelesaikan pekerjaannya dan dapat membantu meningkatkan kinerja, tetapi tidak menemukan manfaatnya bagi karyawan sehingga tidak mempengaruhi sikap karyawan untuk menerima atau menolak menggunakan teknologi tersebut dalam penyelesaian pekerjaannya.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CR sikap pada niat untuk menggunakan teknologi sebesar 4,326 dengan tingkat signifikan 0.000, sehingga **Hipotesis 10 didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena seorang karyawan sudah memiliki sikap untuk menerima atau menolak menggunakan teknologi akan mempunyai niat untuk terus menggunakan atau niat untuk tidak menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit dalam penyelesaian pekerjaannya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Park (2009) membuktikan bahwa sikap pengguna ditemukan signifikan pada niat menggunakan teknologi. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suki dan Suki (2011) menemukan bahwa sikap berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan teknologi. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Abramson (2015) bahwa sikap dalam menggunakan teknologi menjadi penentu yang signifikan dari niat perilaku (Teo *et al*, 2008; Suki, 2011; Venkatesh, 2000) dan mempunyai hubungan positif dengan niat perilaku (Venkatesh, 2000) untuk menggunakan teknologi.

Hasil analisis jalur pada Tabel 7 menunjukkan nilai CRniat pada perilaku untuk menggunakan teknologi sebesar 4,179 dengan tingkat signifikan 0.000, sehingga **Hipotesis 11 didukung** dalam penelitian ini. Fenomena ini dapat terjadi karena tindakan karyawan untuk menggunakan teknologi diamati dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit dalam penyelesaian pekerjaannya tersebut menguntungkan atau tidak menguntungkan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Venkatesh dan Bala (2008) menemukan bahwa dampak niat menggunakan teknologi pada perilaku menggunakan teknologi mendapat dukungan yang kuat, juga dalam literatur Shih dan Fang, (2004), Taylor dan Todd, (1995), Venkatesh *et al*, (2003), dan Tarhini *et al*, (2015) menunjukkan bahwa dampak niat perilaku mempengaruhi pada perilaku menggunakan. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Attuquayefio (2014) menemukan bahwa perilaku niat langsung mempengaruhi perilaku menggunakan.

Untuk memperkuat pembuktian hipotesis yang telah ada, maka dapat diperkuat oleh analisis jalur dengan analisis *Structural Equation Modelling (SEM)* yang diolah dengan program AMOS versi 16.0 tersebut diketahui bahwa *self efficacy*, *subjective norm*, *system accessibility*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi, sikap dalam menggunakan teknologi, niat dalam menggunakan teknologi berpengaruh terhadap perilaku menggunakan teknologi.

SIMPULAN

Simpulan

Hasil pengujian pada model yang mengindikasikan seluruh hipotesis membuktikan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada system informasi manajemen rumah sakit. *Subjective norms* berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada system informasi manajemen rumah sakit. Sedangkan *System accessibility* tidak berpengaruh terhadap persepsi manfaat, namun berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan teknologi pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit.

Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap persepsi manfaat pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. Untuk persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi tidak berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. Sedangkan sikap dalam menggunakan teknologi berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan teknologi pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit, sedangkan niat untuk menggunakan teknologi berpengaruh terhadap perilaku menggunakan teknologi pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit di RS Ortopedi Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta.

Keterbatasan

1. Obyek yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada karyawan di Rumah Sakit Ortopedi Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta yang dalam masa transisi dari sistem lama yang dikerjakan oleh pihak ketiga atau vendor, sehingga kurang dapat menggeneralisasikan persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan sikap karyawan di rumah sakit lain yang ada di Indonesia.
2. Penelitian ini hanya mengambil faktor *self efficacy*, *subjective norm*, *system accessibility*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi, sikap dalam menggunakan teknologi, niat dalam menggunakan teknologi berpengaruh terhadap perilaku menggunakan teknologi.

Saran

1. Kepada Pihak Rumah Sakit
Diharapkan sebaiknya senantiasa mempertahankan dan kalau perlu meningkatkan rancang bangun model *technology acceptance* yang sudah ada pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit yang ada saat ini dengan tidak meninggalkan faktor-faktor eksternal. Hal ini disebabkan oleh variabel internal karyawan atau pegawai merupakan variabel yang juga dapat berpengaruh terhadap sikap perilaku dan persepsi dari setiap penggunaan sistem informasi tersebut. Di samping itu diharapkan pihak rumah sakit dapat menciptakan stimulus yang dapat meningkatkan sikap untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit.
2. Kepada penelitian yang akan datang
Diharapkan penelitian yang akan datang dapat memperluas cakupan penelitian tidak hanya pada subjek satu tempat saja namun bisa mencakup wilayah lebih dari satu tempat misalnya di rumah sakit besar di Surakarta yang lebih luas cakupannya, serta dapat menambah tidak hanya tujuh variabel independennya tetapi dengan variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, M. S., Chandio, F. H., Soomro, A. F., and Shah, F. 2011. Social influence, voluntariness, experience and the internet acceptance: An extension of technology acceptance model within a south-Asian country context. *Journal of Enterprise Information Management*, 24(1), 30-52.
- Abramson, J., Dawson, M and Stevens. 2015. An Examination of the Prior Use of E-Learning Within an Extended Technology Acceptance Model and the Factors that Influence the Behaviorar Intention of Users to Use M-Learning. SAGE Open.1-9.
- Ajzen, I. 1991. "The Theory of Planned Behavior," *Organizational Behavior and Human Decision Processes* (50:2),pp. 179-211.
- Attuquayefio, S.N. 2014. Using the UTAUT Model to Analyze Students' ICT Adoption. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*. Vol. 10, Issue 3: 75-86.
- Badura, A. 1977. Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*. Vol, 64. No. 2: 191-215.
- Chau, P.Y.K., and Hu, P.J.H. 2001. Information Technology Acceptance by Individual Professionals: A Model Comparison Approach. *Decision Sciences*. Vol. 32, No. 4: 699-716.
- Davis, F.D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Research Center*. Vol.13, No. 3:319-340.
- Davis, F.D. 1993. User Acceptance of Information Technology: System Characteristics, User Perceptions and Behavioral Impacts. *Int. J.Man-Machine Studirs*, 38: 475-487.
- Davis, F.D., Bagozzi, P. R., Warshaw. 1989. User acceptance of computertechnology: A comparison of two theoretical models. *Management Sci.* 35(8) 982-1002.
- Ghozali, I. 2008, *Model Persamaan Struktural Konsep dan Aplikasi dengan Program Amos 16.0*, Badan Penerbit UNDIP, Semarang.
- Hair, J.F., Anderson R.E., Tatham, R.L. and Black, W. C. 1998, *Multivariate Data Analysis*, Prentice-Hall, International, London.

- Hu, P. J., Chau, P. Y. K., Liu, S. O. R., and Tam, K. Y. 1999. Examining the technology acceptance model using physician acceptance of telemedicine technology. *Journal of Management Information Systems*, 16, No.2: 91-112.
- Lee, Y.H., Hsiao, Cand Purnomo,S.H. 2014. An Empirical Examination of Individual and System Characteristics on Enhancing E-Learning Acceptance. *Australasian Journal of Educational Technology*.30(5): 562579.
- Lubis, R.N, dan Otok, B.W. 2011. Pengaruh Kepribadian Terhadap Perilaku Kewirausahaan Menggunakan PartialLeast Square.
- Park, S. Y. 2009. An analysis of the Technology Acceptance Model in understanding university students' behavioral intention to use e-Learning. *Educational Technology & Society*, 12(3), 150-162.
- Priyanka, S dan Kumar, M.A. 2014. A study on Adoption of E-Recruitment Using Technology Acceptance Model (TAM) With Reference to Graduating Students in Universities in Bahrain. *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*. Vol,2, Issue 9: 2321-7782.
- Rose, J and Fogarty, G. 2006. Determinants of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use in the Technology Acceptance Model: Senior Consumers' Adoption of Self-Service Banking Technologies. *Academy of Business, Marketing and Management Development Conference Proceedings*. Vol, 2, No.10:122-128.
- Schepers, J., and Wetzels, M. 2007. A meta-analysis of the technology acceptance model: Investigating subjective norm and moderation effects. *Information & Management*, 44, 90-103.
- Suki, N.M and Suki, N.M. 2011. Exploring the Relationship Between Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Attitude and Subscribers' Intention Towards Using 3G Mobile Services. *Journal of Information Technology Management*. Vol. XXII, No. 1:1-7.
- Taylor, S. and Todd, P. 1995. "Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models," *Information Systems Research*(6:2), pp. 144-176.
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B and Davis, F.D. 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, Vol. 27, No. 3 :425-478.
- Venkatesh, V. 2000, "Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Perceived Behavioral Control, Computer Anxiety and Enjoyment into the Technology Acceptance Model", *Information Systems Research*, Vol.11 No.1, pp.342-365.
- Wong, G.K.W. 2015. Understanding Technology Acceptance in Pre-Service Teachers of Primary Mathematics in Hong Kong. *Australasian Journal of Educational Technology*. Vol 31, No. 6: 713735