

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Dasar

Untuk melengkapi referensi dari penelitian ini maka peneliti akan menggunakan teori umum dan teori khusus sebagai pendukung penyelesaian penelitian ini.

2.1.1. Teori Umum

2.1.1.1. Transportasi

Pengertian *transport* berasal dari bahasa latin *transportare*. Berarti menyamping atau berlawanan dan port berarti membawa atau mengangkut(sesuatu) dari sisi lain atau dari satu sisi dari tempat ke tempat lain. Ini berarti bahwa transportasi adalah layanan yang ditawarkan. Untuk mengangkut orang atau barang dari satu tempat ke tempat lain. Oleh karena itu, transportasi dapat diartikan sebagai bisnis dan aktivitas pengangkutan barang dan/atau penumpang dari suatu tempat ke tempat yang lain. Transportasi merupakan pergerakan barang dan orang dari titik asal ke tujuan (Watung et al., 2020).

Menurut Peraturan pemerintah melalui Undang-undang yang berlaku pengertian, kendaraan bermotor adalah kendaraan yang digerakkan oleh alat mekanis atau kendaraan bermotor adalah alat yang berguna dalam mengangkat manusia atau barang. Permintaan perjalanan memiliki minat yang sangat kuat dalam kegiatan yang ada di masyarakat. Dengan kata lain, perjalanan muncul dari aktivitas yang ada di masyarakat. Aktifitas yang dianggap semakin penting, maka

akan meningkatkan biaya perjalanan atau transportasi, maka bisa diketahui bahwa transportasi dipengaruhi oleh beberapa hal seperti (Watung et al., 2020):

- 1) Tingkat Ekonomi dan kepentingan bisnis
- 2) Kondisi kesehatan
- 3) Tujuan
- 4) Usia
- 5) Pekerjaan
- 6) Jumlah penumpang
- 7) Prioritas perjalanan

2.1.1.2. Perkembangan Teknologi Mobile

Perkembangan teknologi aplikasi pada perangkat mobile *smartphone* berbasis Android dan Google dan iOS Apple terus berlembang dan mengubah perilaku orang juga digunakan untuk mendukung perencanaan strategis dalam kegiatan sehari-hari sistem informasi bisnis bagi perusahaan, salah satunya adalah pengembang teknologi bagi perusahaan. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari karena kemajuan teknologi mengikuti kemajuan pengetahuan ilmiah. Setiap inovasi lahir memberikan keuntungan positif pada penggunaannya. Teknologi memberikan banyak fasilitas sebagai pendekatan baru pada aktifitas manusia. Orang bisa mendapatkan manfaat dari inovasi teknologi terutama dari teknologi berbasis internet yang meledak pada tahun 1990 dan hal tersebut memungkinkan manusia melakukan kegiatan yang tidak lagi terbatas. Jogiyanto menyatakan aplikasi sebuah fungsi yang menggabungkan perangkat komputer dengan instruksi yang diprogram pada komputer dengan mengikuti proses masukan dan keluaran.

2.1.1.3. Aplikasi *Mobile*

Hal ini merujuk pada program komputer yang terpasang dan dijalankan pada perangkat *mobile* seperti ponsel pintar. Aplikasi *mobile* diketahui juga sebagai aplikasi yang tersedia dan bisa di *download and install* serta memiliki fungsi tertentu pada perangkat *mobile* tersebut. Aplikasi *mobile* yang diinginkan, pengguna dapat mengunduh dari situs web tergantung pada sistem operasi yang dimiliki. Google Play dan iTunes dan beberapa contoh dari situs web menawarkan berbagai kemungkinan aplikasi untuk pengguna Android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diperlukan. Menurut Neil Postman teknologi diciptakan dengan 2 tujuan yaitu "*to solve specific and urgent problems of physical life*" and "*to serve the symbolic world of art, politics, myth, ritual, and religion*" untuk memecahkan masalah konkret dan mendesak dalam hidup untuk memberikan layanan di banyak bidang seperti seni, politik, mitologi, ritual, agama dan lainnya. (Mediator et al., 2018).

2.1.1.4. Aplikasi *Android*

Kasman (2015) dalam (Pilar et al., 2017) mendefinisikan Android adalah sistem informasi ponsel layar sentuh dan komputer table (layar sentuh) berbasis Linux. Android juga dapat ditafsirkan sebagai perangkat lunak yang digunakan oleh perangkat seluler, termasuk sistem operasi Middleware dan aplikasi utama diterbitkan Google. Sejak diakuisisi oleh Google pada bulan Agustus sebelum tahun 2005, android sangat kuat dengan cepat. Dalam beberapa tahun terakhir Android telah memantapkan dirinya sebagai sistem operasi paling banyak digunakan. Hal

tersebut terjadi karena produsen smartphone menggunakan sistem operasi open source seperti android pada ponsel pintar yang diproduksi dan dijual dipasar.

2.1.1.5. SPSS

SPSS merupakan perangkat lunak yang banyak dioptimalkan dan digunakan dalam ilmu statistic terutama dalam analisis data statistic, penggunaan spss relative mudah bahkan untuk kalangan atau praktisi yang tidak terlalu mengenal aplikasi analisis statisti dengan baik secara teori statistik. Perangkat lunak spss banyak digunakan untuk memberikan pemecahan terkait permasalahan riset atau juga masalah bisnis dalam hal perhitungan statistik. Cara kerja spss sangat mudah dan sederhana, yaitu data yang dimasukkan pada *software* spss akan dianalisis menggunakan *library* yang berisi seluruh perhitungan analisis. Spss memberikan akses data, persiapan dan manajemen data, analisis data, dan juga menyediakan laporan. SPSS adalah *software* yang banyak digunakan atas tampilan antar muka yang *user friendly*. SPSS mendapatkan dukungan oleh OLAP (*Online Analytical Processing*) yang akan memudahkan dalam pemecahan pengolahan dan akses data dari berbagai perangkat lunak yang lain, seperti Microsoft Excel atau Notepad. SPSS adalah suatu singkatan dari *Statistical Product and Service Solution*. SPSS merupakan bagian dari proses analisa, dalam penyediaan akses data. SPSS juga bisa membaca jenis-jenis data ataupun memasukkan data dengan jumlah yang banyak langsung ke dalam SPSS Data Editor (Janna & Herianto, 2021).

2.1.1.6. Uji Validitas Product Moment

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk

mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004). Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah benar (Ilmi, 2021). Untuk menggunakan Uji Validitas dengan perhitungan product Moment dilakukan sebagai berikut:

- 1) Nilai r_{hitung} dan nilai r_{table} .
 - a. $r_{hitung} > r_{table}$, maka item *questioner* adalah valid
 - b. $r_{hitung} < r_{table}$, maka item *questioner* adalah tidak valid.
- 2) Nilai Sig. (probabilitas)
 - a. Nilai sig (2-tailed), Pearson Correlation positif, maka item *questioner* valid.
 - b. Nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 serta Pearson Correlation negative, maka item *questioner* tidak valid.
 - c. Nilai sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka item *questioner* tidak valid.

2.1.1.7. Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

Reliabilitas pada penelitian sangat penting yaitu digunakan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan bisa digunakan berkali-kali. reliabilitas yang baik atau bernilai positif sesuai dengan ketentuan maka akan menghasilkan data penelitian yang lebih konsisten. jika reliabilitas sebuah instrumen penelitian tidak baik maka ada kemungkinan alat ukur tersebut tidak bisa dipercaya. perhitungan yang digunakan untuk menghitung reliabilitas yang

digunakan oleh peneliti adalah Cronbach Alpha. secara spesifik nilai Alfa adalah 0,6 sehingga Jika nilai kelompok apa yang didapatkan dari perhitungan relebertas kurang dari 0,6 maka reliabilitas dari instrumen penelitian itu dianggap kurang baik sedangkan jika lebih besar dari 0,6 maka dianggap baik. mengukur instrumen penelitian yang reliabilitasnya baik harus dilakukan karena instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengambil data dari responden.

2.1.1.8. Uji Asumsi Klasik

Pengujian data yang dilakukan dalam regresi baik itu regresi sederhana ataupun regresi berganda harus melalui uji awal yang banyak disebut sebagai uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini digunakan agar data yang akan diuji saat pengujian akhir memiliki data yang telah normal dan layak untuk diuji pada hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk melakukan proses regresi, variabel independen, variabel dependen, ataupun variabel keduanya. Pada uji normalitas diuji dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 50%. Jika hasil uji $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal, tetapi jika hasil uji $< 0,05$ maka data tersebut disimpulkan tidak normal (Ilmi, 2021).

2. Uji Multikolienaritas

Untuk melakukan uji multikolienaritas dapat diketahui dari nilai VIF > 10 maka terlihat adanya multikolienaritas dan jika VIF < 10 maka tidak akan terlihat adanya multikolienaritas (Ilmi, 2021).

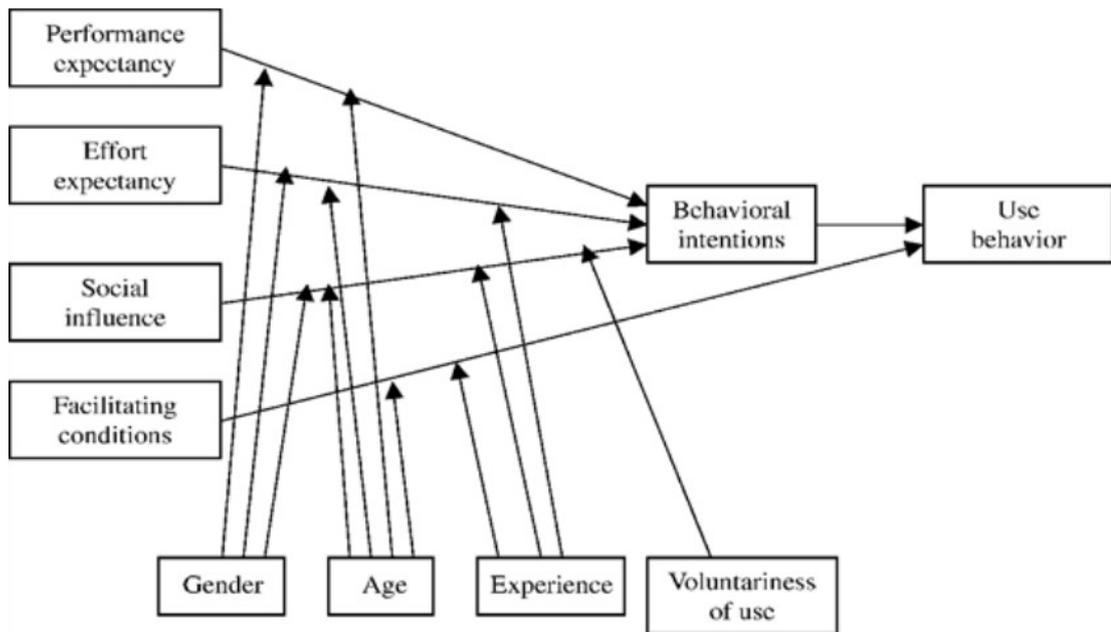
3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah sebuah regresi mempunyai ketidaksamaan terhadap variasi yang konstan dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika signifikansi hasil uji $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan jika hasil uji $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas.

2.1.2. Teori Khusus

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

Model unifikasi atau penggabungan yang dikenal dengan istilah *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT) adalah sebuah model penerimaan teknologi melalui kombinasi fitur yang dikembangkan oleh Venkatesh dengan delapan teori penerimaan teknologi utama berhasil dalam satu teori. Delapan teori UTAUT menghubungkan Teori Perilaku Rasional (TRA), Penerimaan Teknologi Model (TAM), Model Motivasi (MM), Teori Perilaku Terencana (TPB), TAM Komposit dan TPB, Model Penggunaan PC (MPTU), Teori Difusi Inovasi (IDT), Kognisi Sosial teori (SCT). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna.



Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh

Sumber: (Esmemed et al., 2021)

Berdasarkan gambar yang dibuat oleh fan kates tersebut dapat disimpulkan ada empat konstruk pembentuk utama yang memberikan pengaruh pada minat berperilaku dan juga perilaku untuk menggunakan sebuah teknologi.

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectacy*)

Ekspektasi kinerja diartikan sebagai tingkat keyakinan di mana pengguna percaya dengan adanya sistem atau teknologi akan memberikan bantuan juga mendapatkan peningkatan pada pekerjaannya diketahui ada lima konstruk dari model pada variabel ekpektasi kinerja yaitu Kegunaan yang Dirasakan, Motivasi Ekstrinsik, Kesesuaian Pekerjaan, Keunggulan Relatif. Variabel ini adalah rignaksan dari persamaan dari konstruk Kegunaan dan Motivasi Ekstrinsik, Kegunaan dan Job-fit, Kegunaan dan Keunggulan

Relatif, Kegunaan dan Harapan Hasil serta Kecocokan Pekerjaan dan Harapan Hasil.

- 1) Kegunaan Persepsian (Perceived Usefulness) Merupakan situasi kondisi di mana seorang pengguna teknologi atau sistem meyakini bahwa ada peningkatan pada kinerja dan sistem tersebut memberikan kegunaan yang baik terhadap dirinya.
- 2) Motivasi Ekstrinsik merupakan sudut pandang yang dimiliki oleh pengguna teknologi di mana ketika pengguna menggunakan teknologi tersebut dinilai ada hasil yang akan dicapai dari aktivitas penggunaan teknologi itu seperti peningkatan kinerja, adanya imbalan atau dampak yang lebih baik. Contohnya adalah produktivitas meningkat mendapatkan promosi jabatan dan lain-lain.
- 3) Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*) adalah kondisi di mana sistem atau teknologi tersebut mampu meningkatkan kinerja yang sesuai dengan fungsi dari sistem yang digunakan tersebut.
- 4) Keuntungan Relatif yaitu bagaimana perbandingan sistem yang dilakukan sebelumnya dengan sistem yang akan digunakan atau teknologi yang baru digunakan.
- 5) Ekspektasi-Ekspektasi adalah harapan atau ekspektasi yang diinginkan oleh pengguna teknologi informasi tersebut baik itu Ekspektasi dari performa sistem dan juga ekspektasi secara personal atau pribadi

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) menjelaskan bagaimana mudah atau sulitnya penggunaan sistem atau teknologi tersebut oleh pengguna (Sahertian et al., 2021).

Ekspektasi Usaha dikembangkan dari tiga konstruk yaitu kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*), kerumitan (*complexity*) dari MPCU dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dari IDT.

- 1) Kemudahan Penggunaan Persepsian (*Perceived Ease of Use*) Merupakan persepsi yang dimiliki oleh pengguna tentang usaha yang diperlukan dalam menggunakan sistem atau aplikasi atau teknologi tersebut
- 2) Kerumitan (*Complexity*) Merupakan kompleksitas sistem yang dibangun oleh pengembang dan kerumitan yang dialami oleh pengguna
- 3) Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), adalah persepsi pengguna bahwa suatu sistem mudah digunakan atau sulit untuk digunakan.

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Menggunakan teknologi juga dipengaruhi oleh kondisi sosial atau lingkungan titik pengaruh sosial Mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan teknologi. model yang digunakan adalah (Sahertian et al., 2021):

- 1) Norma Subyektif (*Subyektif Norm*)
- 2) Faktor Sosial (*Social Factor*)
- 3) Status

4. Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Pengguna menganggap bahwa fasilitas pendukung yang dimiliki oleh teknologi atau sistem yang digunakan akan mempengaruhi niat pengguna dalam

menggunakan teknologi tersebut. konstruk yang digunakan dari model sebelumnya adalah (Sahertian et al., 2021):

- 1) Pengendalian Perilaku (*Perceived Behavioral Control*)
- 2) Konsisi Pemfasilitasi (*Facilitating Condition*)
- 3) Kemampuan (*Capability*).

2.1.2.2. Transportasi Ojek *Online*

Usaha memindahkan barang dan manusia yang menggunakan kendaraan dengan menggunakan memanfaatkan teknologi berbasis internet dan aplikasi yang terpasang pada Ponsel pintar seluruh kegiatan transportasi dari pemesanan sampai pembayaran dilakukan menggunakan layanan transportasi *online* tersebut (Fakhriyah, 2020),.

1. Gojek

Gojek adalah perusahaan teknologi asli Indonesia yang menyediakan layanan berupa perjalanan menggunakan jasa ojek. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2010 oleh Nadiem Makarim di Jakarta. Sampai sekarang, Gojek ada pada 167 wilayah kota.

2. Grab

Grab dibangun oleh Anthony T serta H. Tan dari Malaysia yang membangun grab dari tidak efisiennya sistem transportasi saat itu. Grab menyediakan layana di Singapura, Negara Indonesia, Negara Filipina, Negara Malaysia, Thailand dan Vietnam, melayani 10 juta pengguna, 185000 partner driver. Grab berdiri di Indonesia pada tahun 2012. Pada 2016, mencatat pertumbuhan layanan GrabCar & GrabBike seperti Grabcar & Grabbike tumbuh 250 kali semenjak pertengahan

2015, Teknologi machine learning serta kemampuan analitik yang baik adalah faktor yang mendorong pertumbuhan grab (Fahrurrozi et al., 2020).

3. Maxim

4. Maxim adalah perusahaan teknologi pada bidang transportasi dengan metode yang berbeda dengan grab dan go-jek. Maxim menawarkan layanan Berdasarkan kesepakatan antara penumpang dengan pengemudi. Maxim berdiri pada tahun 2003 di Kota Cardin Rusia pada tahun 2018 Maxim masuk ke negara Indonesia yang hanya bergerak pada transportasi taksi saja tidak seperti grab dan gojek yang sudah menyediakan layanan tambahan selain transportasi. saat ini maksimum sudah ada di banyak kota atau provinsi di Indonesia seperti Batam, Solo dan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia menggunakan kesepakatan antara pengemudi dengan pelanggan dalam menetapkan harga hal tersebutlah yang membuat Maxim sampai saat bisa bertahan dan bersaing dengan penyedia transportasi lainnya (Fahrurrozi et al., 2020).

2.1.2.3. Ojek *Online*

Ojek *online* merupakan implementasi teknologi informasi dan komunikasi yang menerapkan perubahan besar dalam industri ojek berbasis internet dan aplikasi dimana Sepeda motor dan mobil digunakan moda transportasi informal kepada penumpang dengan mengakses layanan secara *online* melalui perangkat *smartphone* (Pilar et al., 2017).

2.1.2.4. Regresi (Uji Hipotesis)

Metode regresi digunakan dalam dunia statistik untuk membuat membuktikan sebuah dugaan dalam hubungan antara variabel dependen kepada

variabel independen. Regresi dapat berfungsi dalam penilaian seberapa kuat hubungan pada variabel dan juga mampu memperkirakan hubungan yang akan terbentuk. Ada beberapa jenis analisis pada regresi yaitu linear, regresi linear majemuk, dan juga regresi *nonlinear*. Regresi linier sederhana dan berganda adalah yang paling sering digunakan. Regresi *nonlinear* digunakan untuk keadaan dimana banyak data yang rumit, karena adanya hubungan antar variabel yang tidak sama.

2.1.2.5. Regresi Linier Berganda

Variabel bebas bisa lebih dari satu variabel. Don't forever variabel tersebut diasumsikan mempengaruhi Variabel terikat titik untuk menguji hal tersebut dibutuhkan sebuah persamaan atau perhitungan dan untuk membuat asumsi bahwa Lebih dari satu variabel bebas mempengaruhi Variabel terikat yang ada. Untuk menguji hipotesis pada regresi berganda maka akan dilakukan dengan melihat distribusi nilai F sebagai berikut:

1) Hipotesis

a. $H_0: \beta_1 = \beta_2 = \dots = \beta_n = 0$, berarti Hipotesis ditolak

b. H_a : jika minimal ditemukan satu $\beta \neq 0$ Berarti Hipotesis diterima

2) Nilai signifikansi

Signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05

3) Menentukan F hitung

4) Uji F Tabel

Nilai F tabel ditentukan dari derajat keyakinan. Pada derajat bebas (df) dalam distribusi F ada dua, yaitu:

i. df numerator dihitung dengan rumus $df_n = df_1 = k - 1$

ii. df denumerator dihitung dengan rumus $dfd = df2 = n - k$

diketahui df adalah degree of freedom

n = sampel

k = koefisien regresi

Tabel 2. 1 Nilai F Tabel

DF	NUMERATOR			
	1	2	3	4
1	161.4476388	199.5000000	215.7073454	224.5832406
2	18.5128205	19.0000000	19.1642921	19.2467943
3	10.1279645	9.5520945	9.2766282	9.1171823
4	7.7086474	6.9442719	6.5913821	6.3882329
5	6.6078910	5.7861350	5.4094513	5.1921678
6	5.9873776	5.1432528	4.7570627	4.5336770
7	5.5914479	4.7374141	4.3468314	4.1203117
8	5.3176551	4.4589701	4.0661806	3.8378534
9	5.1173550	4.2564947	3.8625484	3.6330885
10	4.9646027	4.1028210	3.7082648	3.4780497
11	4.8443357	3.9822980	3.5874337	3.3566900
12	4.7472253	3.8852938	3.4902948	3.2591667
13	4.6671927	3.8055653	3.4105336	3.1791171
14	4.6001099	3.7388918	3.3438887	3.1122498
15	4.5430772	3.6823203	3.2873821	3.0555683
16	4.4939985	3.6337235	3.2388715	3.0069173
390	3.8654129	3.0188619	2.6277893	2.3948242

391	3.8653513	3.0188024	2.6277304	2.3947653
392	3.8652901	3.0187433	2.6276719	2.3947068
393	3.8652292	3.0186844	2.6276137	2.3946485
394	3.8651686	3.0186259	2.6275557	2.3945906
395	3.8651083	3.0185676	2.6274981	2.3945329
396	3.8650483	3.0185097	2.6274408	2.3944755
397	3.8649886	3.0184520	2.6273837	2.3944184
398	3.8649292	3.0183946	2.6273270	2.3943616
399	3.8648701	3.0183375	2.6272705	2.3943051
400	3.8648113	3.0182807	2.6272143	2.3942489

5) Kriteria pengujian

- i. H_0 diterima bila $F_{hitung} < F_{tabel}$
- ii. H_0 ditolak bila $F_{hitung} > F_{tabel}$

6) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

2.1.2.6. Regresi Linier Sederhana

Regresi Linear Sederhana adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk menguji sejauh mana hubungan atau pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y (Trianggana, 2020), .

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_n X_n + \varepsilon$$

dengan:

Y = variabel terikat

β_0 = koefisien intercept regresi

$\beta_1, \beta_2, \beta_n$ = koefisien slope regresi

X_1, X_2, X_n = variabel bebas

ε = error persamaan regresi.

Rumus 2. 1 Perhitungan Regresi Linier Sederhana

Regresi dikatakan adalah metode perhitungan yang lebih sesuai dengan penelitian lapangan di mana suatu variabel bebas menjelaskan pengaruhnya terhadap Variabel terikat begitu juga sebaliknya perhitungan regresi linier sederhana ataupun berganda dinilai merupakan metode perhitungan yang tepat dalam penelitian berbasis data responden.

Menguji Regresi linier sederhana dengan Uji t. Diketahui bahwa uji t digunakan dalam menilai koefisien regresi satu per satu atau parsial. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji t yakni:

- 1) Hipotesis
 - i. $H_0: \beta_i = 0$ artinya hipotesis ditolak
 - ii. $H_a: \beta_i \neq 0$, hipotesis diterima
- 2) Signifikansi. Nilai signifikansi yaitu 5% atau 0,05
- 3) T hitung dan T Tabel

T tabel dibuat menggunakan derajat keyakinan 1% atau 5% atau 10% dengan rumus $df = n - k$. dimana diketahui bahwa Df adaah nilai *degree of freedom*, n adalah berapa sampel yang digunakan, dan k adalah seberapa banyak koefisien regresi + konstanta yang ada

Dibawah ini merupakan sebuah tabel yang dibuat hasil daripada perhitungan r tabel. Pada tabel berikut digunakan tingkat signifikansi kesalahan sebesar 1% dan 5%.

Tabel 2. 2 Nilai R tabel

Nilai N	Tingkat Sig		Nilai N	Tingkat Sig	
	0,05 (5%)	0,01 (1%)		0,05 (5%)	0,01(1%)
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

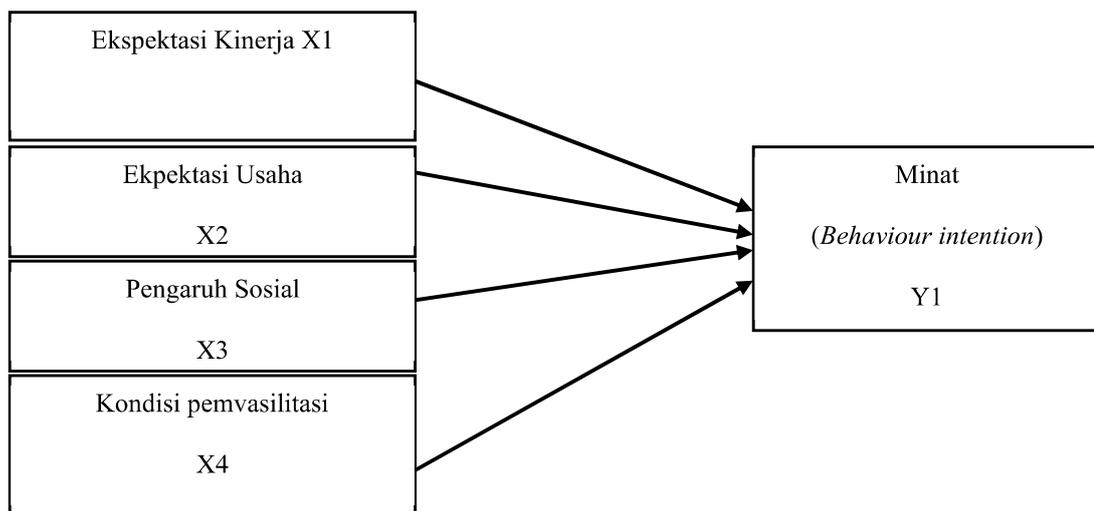
4) Perbandingan Nilai T_{hitung} dengan T_{table}

5) Kesimpulan

Nilai t_{tabel} dibandingkan dengan t_{hitung} , bila t_{hitung} lebih besar t_{tabel} , maka H_0 ditolak, kemudian disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , kemudian diputuskan H_0 diterima dan disimpulkan variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

2.2. Kerangka Pemikiran

Model kerangka pemikiran berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:



(Sumber: Penulis, 2023)

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran penelitian

2.3. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan maka peneliti menggunakan berbagai studi literature dan menetapkan beberapa publikasi untuk mendukung penelitian ini:

Tabel 2. 3 Referensi Penelitian Terdahulu

Author	Atribut Publikasi	Hasil
Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Transportasi <i>Online...</i> (Esmemed et al., 2021)	Esmemed G, Testiana G, Nopriani F (2021) 2775-2496	Penggunaan aplikasi transportasi <i>online</i> dinyatakan memuaskan, khususnya di lingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Go-Jek...(Firtian Soebali Putri et al., 2017)	Firtian Soebali Putri L, Mahendra I, [...] Jakarta Selatan M Jurnal Pilar Nusa Mandiri (2017) 13(1)	secara simultan faktor performance expectancy, effort expectancy, social influence and facilitating conditions dan pengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan Aplikasi Gojek. Sedangkan secara parsial diketahui bahwa ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan

		<p>Aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan ekspektasi usaha dan kondisi fasilitasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan Aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Transportasi <i>Online</i> (James Sahertian et al., n.d.-a)</p>	<p>ames Sahertian G, Aditya A, [...] Penulis Utama E</p> <p>15(2)</p>	<p>faktor pengaruh sosial, kondisi memfasilitasi, niat perilaku, perilaku penggunaan, pengaruh penerimaan dan penggunaan jasa layanan transportasi <i>online</i> sedangkan faktor ekspektasi kinerja dan ekspektasi usaha tidak menggunakan jasa transportasi <i>online</i></p>
<p>Analysis of Acceptance and Use of <i>Online</i> Transportation on Grab</p>	<p>Wulandari M</p>	<p>Ada 12 faktor yang mempengaruhi transportasi <i>online</i> pada</p>

and Go-Jek (Wulandari, 2022)	Journal of Sosial Science (2022) 3(3) 609-620	aplikasi grab dan go-jek untuk masyarakat. Yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, kualitas layanan, kepuasan pelanggan, niat perilaku, dan perilaku penggunaan.
Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Gojek Menggunakan Model UTAUT (Hidayati & Ramdhani, 2020)	Hidayati N, Ramdhani Y JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia (2020) 1(1) 85-95	secara simultan variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek. Sedangkan secara parsial hanya variabel

		<p>performance expectancy dan social influence yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan variabel effort expectancy dan facilitating conditions tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Transportasi <i>Online ...</i> (James Sahertian et al., n.d.-b)</p>	<p>James Sahertian G, Aditya A, [...] Penulis Utama E 15(2)</p>	<p>secara simultan variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p>

		<p>Sedangkan secara parsial hanya variabel performance expectancy dan social influence yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention aplikasi Gojek.</p> <p>Sedangkan variabel effort expectancy dan facilitating conditions tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention menggunakan aplikasi Gojek.</p>
<p>Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Aplikasi Ojek <i>Online</i> ... (Mulyani Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut</p>	<p>Mulyani Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Jl Mayor Syamsu No A, Garut J (2018)</p>	<p>hasil akhir menyatakan pengaruh positif masing-masing hubungan antar faktor, dan disimpulkan aplikasi ojek <i>online</i> diterima masyarakat</p>

Jl Mayor Syamsu No & Garut, 2018)		
--------------------------------------	--	--

(Sumber: Penelitian, 2023)

2.4. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini diputuskan untuk membuat hipotesis peneltiani seperti dibawah ini yaitu:

1. H1: Ekspektasi kinerja memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
2. H2: Ekspektasi usaha memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
3. H3: Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
4. H4: Kondisi Pemfasilitasi memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Minat Menggunakan.
5. H5: Ekpektasi kinerja, Ekspektasi usaha, kondisi pemvasilitasi, dan pengaruh sosial memberikan pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap sikap berminat.