

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Electronic Book (E-Book)*

Secara sederhana *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html. Sebenarnya, *e-book* merupakan bentuk mediamorfosis dari buku cetak atau konvensional. Roger Fidler mendefinisikan mediamorfosis sebagai perubahan bentuk media komunikasi, biasanya disebabkan oleh interaksi kompleks dari kebutuhan - kebutuhan penting, tekanan - tekanan kompetitis dan politis, dan inovasi- inovasi sosial serta teknologis. Esensi mediamorfosis adalah pemikiran bahwa media adalah sistem adaptif, dan kompleks. Media sebagaimana sistem - sistem lain, merespons tekanan eksternal dengan proses reorganisasi - diri yang spontan. Seperti halnya spesies hidup, media berevolusi menuju daya tahan hidup yang lebih tinggi dalam sebuah lingkungan yang selalu berubah. Fidler berpendapat bahwa media baru tidak muncul secara spontan dan independen, mereka muncul bertahap dari metamorfosis media yang lebih lama. Fidler juga berpendapat bahwa kemunculan bentuk - bentuk media komunikasi membicarakan ciri- ciri dominan dari bentuk - bentuk sebelumnya (Severin, J.Werner dan Tankard, W. James 2005).

Saadiah (2008) dalam Yusminar (2014) mengemukakan bahwa *e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya. Alat baca *e-book* dapat merupakan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan pada komputer misalnya *Read* dari *microsoft* yang dapat diunduh gratis atau pada telepon pintar.

Minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh sesuatu kepuasan dalam mencapai kepuasan penggunaan teknologi. Indikator-indikator untuk mengetahui minat menggunakan *e-book* adalah keinginan menggunakan dan akan tetap menggunakan di masa depan.

Minat mahasiswa dalam menggunakan *e-book* dapat diukur dari:

1. Keinginan menggunakan *e-book* di masa mendatang
2. Kesesuaian penggunaan *e-book* dengan kebutuhan
3. Dukungan dalam menggunakan *e-book*
4. Keinginan merekomendasikan *e-book*

Indikator variabel minat menggunakan *e-book* dapat diukur dari :

1. Frekuensi

Frekuensi yang dimaksud adalah jumlah hari dalam tiap minggu yang digunakan untuk mengakses *e-book* oleh mahasiswa

2. Intensitas

Intensitas yang dimaksud adalah lamanya waktu yang digunakan mahasiswa dalam mengakses *e-book* tiap hari

3. Lokasi mengakses *e-book*

Lokasi yang dimaksud adalah tempat atau alat yang digunakan oleh mahasiswa S1 Ekonomi untuk mengakses *e-book* tiap hari

4. Tujuan mengakses *e-book*

Tujuan yang dimaksud adalah jenis *e-book* yang sering diakses mahasiswa (Iin Deviyanti, 2014).

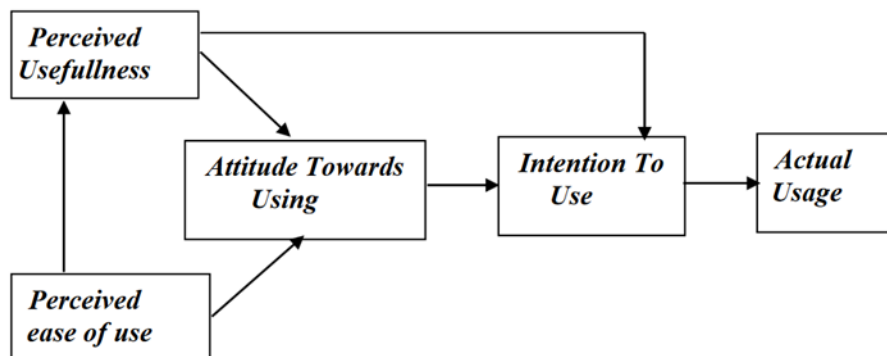
B. *Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM merupakan teori yang berguna untuk menjelaskan tentang sikap penggunaan teknologi informasi (IT) (Davis, 1989). Teori tersebut diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action* yang diperkenalkan oleh Ajzen's dan Fishbein (1975), teori tindakan beralasan menegaskan bahwa keyakinan bisa mempengaruhi sikap, yang menyebabkan niat untuk menggunakan dan perilaku penggunaan yang sebenarnya pada akhirnya. Teori tersebut mengandung hubungan kasual yang akan membantu kita memahami IT (termasuk sistem *e-book*) (Ajzen's dan Fishbein, 1975, dalam Hayashi Albert *et al*, 2004). *Model Technology Acceptance (TAM)* telah menjadi model yang dasar dalam memahami keputusan individu untuk menggunakan teknologi (Davis,1989; Davis *et al* Legris *et al*,2003, dalam Reid Michael, Levy Yair, 2008).

TAM hanya menyumbang 40 % dari niat untuk menggunakan sistem informasi (Legris *et al*, 2003). TAM telah dimodifikasi dan direplikasi selama dua dekade terakhir dalam penelitian sistem informasi dan telah terbukti menjadi model yang sangat kuat dalam pemahaman pengguna

sistem informasi Jackson *et al* (1997) , Legris *et al* Vankatesh & Davis (2000) dalam Reid Michael, Levy Yair (2008).

Davis (1989) TAM menegaskan bahwa persepsi manfaat (PU) dan persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) merupakan dua hal utama yang akhirnya mengarah ke penggunaan sebenarnya dari teknologi informasi. Berikut adalah gambar konstruk awal TAM yang diperkenalkan oleh Davis (1989).



Gambar 1. Konstruksi *Technology Acceptance Model* (TAM) (Davis 1986)

Dalam TAM dikenal ada 5 konstruk seperti terlihat pada gambar 1, yaitu:

1. Persepsi manfaat (*perceived usefulness*)
2. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)
3. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*)
4. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention*)
5. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology usage*)

a. Penerimaan terhadap manfaat (*Perceived Usefulness*).

Penerimaan terhadap manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dengan demikian, jika seseorang merasa bahwa *e-book* bermanfaat, maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa bahwa *e-book* kurang bermanfaat maka dia tidak akan menggunakannya.

b. Penerimaan pada kemudahan menggunakan (*Perceived Ease of Use*).

Penerimaan pada kemudahan menggunakan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas usaha. Dari definisinya, diketahui bahwa jika seseorang merasa bahwa *e-book* mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa bahwa *e-book* tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

c. Sikap terhadap perilaku (*Attitude toward behavior*).

Sikap terhadap perilaku didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sikap terhadap perilaku didefinisikan juga sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan sistem.

d. Minat perilaku (*behavioral intention*).

Minat perilaku adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan sesuatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat. Hasil - hasil penelitian

sebelumnya menunjukkan bahwa minat perilaku merupakan prediksi yang baik dari penggunaan teknologi oleh pemakai.

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan salah satu variabel utama dalam menentukan niat menggunakan *e-book* dan didukung oleh banyak penelitian empiris. Menurut Davis (1989), persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. Hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan pada niat penggunaan bisa dengan cara baik langsung maupun tidak langsung. Penelitian yang luas selama bertahun-tahun memberikan bukti pengaruh signifikan dari persepsi kemudahan pada penggunaan niat (Venkatesh dan Davis, 1996;. Wang *et al*, 2003; Eriksson, 2005; Guriting dan Ndubisi,2006). Chen dan Barnes (2007) menemukan bahwa dua aspek teknologi antarmuka sistem, yang persepsi kemudahan dan kegunaan dirasakan secara signifikan mempengaruhi niat adopsi pelanggan (Ariff Mohd Shoki.Md, 2013)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa kemudahan penggunaan mampu mengurangi usaha seseorang baik waktu maupun tenaga untuk mempelajari sistem atau teknologi karena individu yakin bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah untuk dipahami. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem

yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya (Goodwin dan Silver dalam Adam *et al*,1992: 229).

Venkatesh dan Davis (2000:201) dalam Irmadhani,(2012) membagi persepsi kemudahan penggunaan menjadi 4 dimensi berikut:

- a. Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*).
- b. Tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut (*does not require a lot of mental effort*).
- c. Sistem mudah digunakan (*easy to use*).
- d. Mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan (*easy to get the system to do what he/she wants to do*).

Konteks persepsi kemudahan penggunaan buku elektronik berarti pengguna percaya bahwa bertransaksi melalui media buku elektronik mudah untuk dipahami. Persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu maupun tenaga) para pengguna dalam mencari sumber dan referensi buku melalui buku elektronik. Oleh karena itu, apabila layanan buku elektronik dipersepsikan mudah dipakai pengguna maka buku elektronik tersebut akan banyak dipakai. Sebuah hal baru yang lebih sering digunakan berarti hal tersebut mudah digunakan menurut pengguna.

2. Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Persepsi manfaat, yang telah diakui secara luas sebagai variabel penting dalam studi dari niat untuk menggunakan teknologi, didefinisikan oleh Davis (1993) sebagai persepsi individu bahwa menggunakan teknologi baru akan menambah atau meningkatkan kinerja mereka. Juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya teknologi meningkatkan kinerja pekerjaan (Mathwick *et al.*,2001, dalam Al-Suqri Mohammed Nasser,2013). Persepsi manfaat merupakan antecedent penting dari pengguna penerimaan teknologi (Davis, 1993)

Dampak positif yang signifikan dari persepsi manfaat dalam memprediksi penerimaan sistem informasi, termasuk sistem perbankan internet, didasarkan pada argumen teoritis (Wang *et al.*,2003, dalam Guriting dan Ndubisi, 2006). Pikkarainen *et al.*,(2004) diterapkan TAM di Finlandia dan mereka menemukan bahwa persepsi manfaat merupakan faktor utama perilaku aktual adopsi *internet banking*. Hasil studi Tan dan Teo (2000) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat merupakan faktor penting dalam menentukan adopsi inovasi, termasuk sistem *internet banking*. Akibatnya, semakin besar persepsi manfaat menggunakan layanan *internet banking*, semakin besar kemungkinan bahwa *internet banking* akan diterima (Ariff Mohd Shoki.Md, 2013).

Venkatesh dan Davis (2000:201) dalam Irmadhani (2012) membagi persepsi mafaat menjadi 4 dimensi:

- a. Penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja seseorang (*improves job performance*).
- b. Penggunaan sistem dapat menambah tingkat produktifitas seseorang (*increases productivity*).
- c. Penggunaan sistem dapat meningkatkan efektifitas kinerja seseorang (*enhances effectiveness*).
- d. Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (*the system is useful*).

Adamson dan Shine (2003) dalam Irmadhani (2012) menyebutkan bahwa hasil dari riset -riset empiris menunjukkan bahwa persepsi manfaat merupakan faktor yang cukup kuat mempengaruhi penerimaan, adopsi dan penggunaan sistem oleh pengguna.

Pada konteks penelitian kali ini dapat diasumsikan persepsi manfaat pada buku elektronik adalah pandangan masing-masing individu yang bersifat subyektif untuk pengguna tentang manfaat yang akan didapatkan, dalam meningkatkan kinerja pengguna karena penggunaan dari buku elektronik. Ketika pengguna sudah menggunakan buku elektronik lebih dari satu kali, maka pengguna secara tidak langsung sudah merasakan manfaat buku elektronik. Sikap positif dalam menggunakan buku elektronik muncul karena pengguna yakin buku elektronik akan meningkatkan kinerja, produktifitas dan efektifitas dari kinerja dan buku elektronik mempunyai manfaat bagi pengguna. Oleh karena itu, pandangan akan manfaat buku elektronik mempengaruhi sikap pengguna terhadap penggunaan *e-book*.

3. *Computer Self Efficacy*

Computer self-efficacy adalah variabel yang telah baru-baru ini diusulkan dan diperiksa sebagai variabel penjelas tambahan penggunaan individu dari teknologi informasi misalnya, (Compeau dan Higgins,1995; dan Igarria dan Iivari,1995). Berdasarkan teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Bandura (1986), *self efficacy* dapat didefinisikan sebagai keyakinan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu. Bandura (1986) menunjukkan bahwa *self-efficacy* memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan perilaku. (Igarria dan Iivari,1995, dalam Chau Patrick Y.K, 2001) dirasakan kemampuan individu untuk mencapai standar mereka telah mengejar berdampak pada reaksi kognitif dan perilaku individu. Oleh karena itu, individu mungkin lebih cenderung untuk melakukan perilaku yang mereka percaya akan menghasilkan sesuatu yang dihargai daripada yang mereka lihat sebagai memiliki konsekuensi yang tidak menguntungkan. Dalam konteks menggunakan teknologi informasi, *computer self-efficacy* merupakan "persepsi individu dari kemampuannya untuk menggunakan komputer dalam pemenuhan tugas, bukan *reflecting* keterampilan komponen sederhana" (Compeau dan Higgins, 1995:191, dalam Chau Patrick Y.K 2001).

Hubungan antara komputer *self-efficacy* dan penggunaan IT telah diperiksa secara empiris oleh (Compeau dan Higgins, 1995:191, dalam Chau Patrick Y.K 2001). Dalam studi mereka, *computer self-*

efficacy diselidiki dari tiga dimensi: besarnya, kekuatan dan generalisasi. *Magnitude* mencerminkan tingkat kemampuan yang diharapkan, yang berarti bahwa seorang individu dengan *computer self-efficacy* yang tinggi besarnya mungkin berharap dirinya / dirinya untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih sulit atau untuk menyelesaikan mereka dengan dukungan kurang dan bantuan. Kekuatan mengacu pada tingkat kepercayaan seseorang telah mengenai kemampuannya untuk melakukan tugas-tugas komputasi. Akhirnya, generalisasi mencerminkan kemampuan menyelesaikan tugas-tugas komputasi di domain yang berbeda, yaitu, menggunakan paket perangkat lunak dan sistem komputer yang berbeda. Mengintegrasikan hasil penelitian terkait sebelumnya, Compeau dan Higgins mengembangkan ukuran *self-efficacy* terhadap menggunakan komputer pada umumnya. Ukuran itu diuji bersama-sama dengan model penelitian faktor yang mempengaruhi penggunaan komputer. Pengaruh yang signifikan dari *computer self-efficacy* pada sejumlah variabel, termasuk harapan individu dari hasil dari menggunakan komputer, ditemukan. Dalam konteks TAM, dapat dikatakan bahwa persepsi manfaat mencerminkan keyakinan atau harapan tentang hasil seseorang. Dengan kata lain, *computer self efficacy* mungkin merupakan faktor penting yang mempengaruhi persepsi manfaat.

Dalam kerangka TAM, dampak *computer self-efficacy* pada penggunaan komputer telah diteliti Igarria dan Iivari (1995). Mereka mengembangkan komputer model penggunaan, juga didasarkan pada teori kognitif sosial Bandura, yang mendalilkan bahwa *computer self*

efficacy mempengaruhi kecemasan individu pada menggunakan komputer, yang pada gilirannya, pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan penggunaan sistem. Data yang dikumpulkan dari survei 450 pengguna komputer mikro yang digunakan untuk menguji model yang diusulkan. Ditemukan bahwa *computer self efficacy* memiliki efek langsung yang kuat pada persepsi kemudahan penggunaan, tetapi hanya efek tidak langsung pada kegunaan dirasakan melalui persepsi kemudahan penggunaan dan *computer self efficacy* tidak berpengaruh langsung pada penggunaan komputer

Keyakinan individu tentang dirinya atau kemampuannya untuk berhasil menggunakan komputer atau layanan teknologi untuk menyelesaikan sebuah tugas tertentu, yang dikenal sebagai komputer mereka *self-efficacy* (CSE) juga telah dikutip sebagai hal yang penting dalam menentukan niat yang individu untuk terlibat dalam arus atau penggunaan masa depan system informasi (Compeau & Higgins ,1995; Hasan,2006; dalam Reid Michael, Levy Yair,2008).

Compeau dan Higgins dalam Rustiana (2004:32) dalam Irmadhani (2012) menjelaskan ada tiga dimensi CSE, yaitu: (1) *magnitude* (2) *strength* dan (3) *generalibility*. *Magnitude* mengacu pada level kapabilitas dalam penggunaan komputer. Individu dengan level *magnitude* CSE tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks tugasnya dengan rendahnya dukungan dan bantuan dari orang lain, dibandingkan dengan seseorang

dengan level *magnitude* CSE yang rendah. *Strength* ini mengacu pada level keyakinan tentang kepercayaan diri individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. *Generalibility* mengacu pada domain perbedaan konfigurasi hardware dan software, sehingga individu yang memiliki level *generalibility* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket software dan sistem yang berbeda-beda, dibandingkan dengan individu yang memiliki level *generalibility* rendah. Individu dengan tingkat CSE yang lebih tinggi menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain, daripada seseorang dengan tingkat CSE yang lebih rendah (Adamson dan Shine 2003: 446, dalam Irmadhani, 2012). (Compeau dan Higgins,1991, dalam Taylor dan Todd,1995: 153, dalam Irmadhani,2012) juga menyampaikan bahwa tingkat CSE yang tinggi akan mengarahkan pengguna teknologi informasi kepada tingkat minat dan penggunaan informasi teknologi yang lebih tinggi juga. Dalam penelitian ini CSE merujuk pada penilaian individu terhadap kemampuan komputasi mahasiswa dalam menggunakan perpustakaan elektronik melalui layanan *e-book* dengan kurangnya dukungan dan bantuan baik dari orang lain. Tingkat CSE pengguna yang tinggi akan semakin meningkatkan tingkat penggunaan *e-book* itu sendiri.

- a. Pengaruh persepsi kemudahan pada perilaku minat menggunakan *e-book*

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami (Davis, 1989: 320). Ariff Mohd Shoki *et al* (2013) mengemukakan bahwa penelitian sebelumnya mengatakan berpengaruh signifikan dari kemudahan pada niat penggunaan Venkatesh dan Davis, (1996). Wang *et al*, (2003) Eriksson, (2005) Guriting dan Ndubisi, (2006). Chen dan Barnes (2007) menemukan bahwa dua aspek teknologi antar sistem yang kemudahan dan kegunaan dirasakan secara signifikan mempengaruhi niat penerimaan pelanggan *online banking*.

Palupi, M. dan Tjahjono, H.K, (2008) Variabel kemudahan berpengaruh signifikan pada minat berperilaku menggunakan internet. Irmadhani (2012) menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap penggunaan *online banking*.

H1 : Persepsi kemudahan berpengaruh positif pada perilaku mahasiswa minat menggunakan layanan *e-book*.

- b. Pengaruh persepsi manfaat pada perilaku minat menggunakan *e-book*

Menurut Davis (1989:320) Persepsi manfaat adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu penggunaan

teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Ariff Mohd Shoki *et al* (2013) Mengemukakan bahwa berpengaruh positif dan signifikan dari manfaat pada niat perilaku dalam memprediksi penerimaan sistem informasi Wang *et al* (2003), dan Guriting, Ndubisi (2006). Pikkarainen *et al* (2004) mereka menemukan bahwa manfaat merupakan faktor utama perilaku untuk menerima *internet banking*. Hasil studi Tan and Teo (2000) mengungkapkan bahwa manfaat merupakan faktor penting dalam menentukan penerimaan inovasi, termasuk sistem *internet banking*. Jadi, semakin besar manfaat menggunakan layanan internet banking semakin besar *internet banking* akan diterima.

Palupi, M. dan Tjahjono, H.K, (2008) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa variabel manfaat berpengaruh signifikan pada minat berperilaku menggunakan internet, dengan demikian manfaat berperan penting untuk menjelaskan perilaku para mahasiswa dalam menggunakan internet. Irmadhani (2012) menemukan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengguna *online banking*.

H2 : Persepsi manfaat berpengaruh positif pada perilaku mahasiswa minat menggunakan layanan *e-book*.

c. Peran pemoderasian *computer self efficacy* dalam TAM

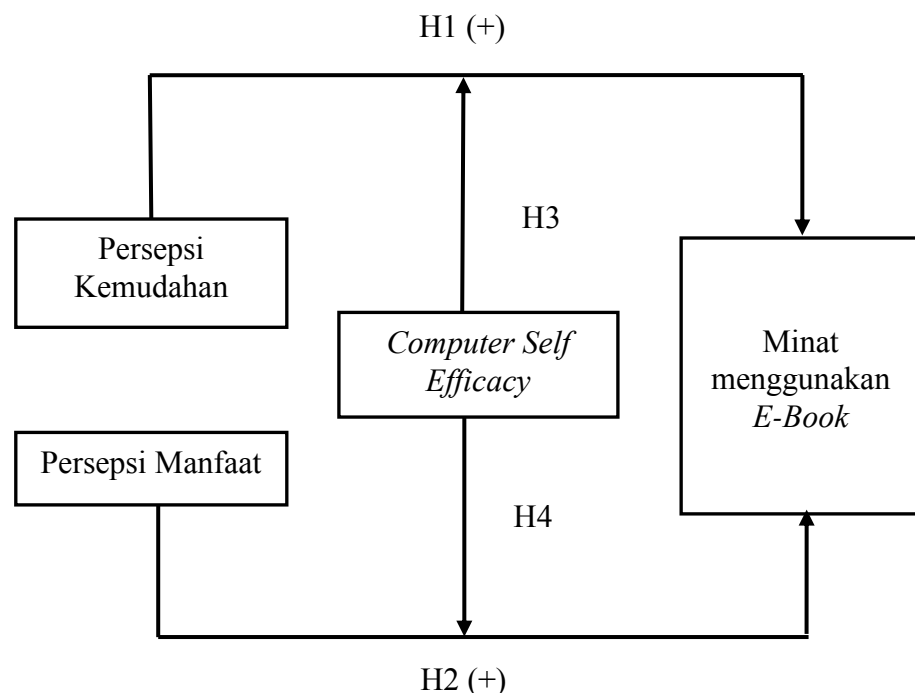
Nelson Oly Ndubisi (2006) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa ada efek moderasi persepsi signifikan CSE

dalam hubungan antara kemudahan penggunaan ($t = 2,247$; $P = 0,027$) dan adopsi niat sebesar 5% tingkat signifikansi. Efek moderasi signifikan CSE dalam hubungan antara manfaat yang dirasakan ($t = 2,581$; $P = 0,011$).

H3 : *Computer self efficacy* memodreasi pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan layanan *e-book*.

H4 : *Computer self efficacy* memodreasi pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan layanan *e-book*.

4. Gambar Penelitian



Gambar 2. Gambar Penelitian