BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Teknologi Informasi.

Teknologi Informasi dilihat dari kata penyusunnya adalah teknologi dan informasi. Teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat, lebih luas penyebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

Pada awal sejarah, manusia bertukar informasi melalui bahasa. Maka bahasa adalah teknologi, bahasa memungkinkan seseorang memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain. Tetapi bahasa yang disampaikan dari mulut ke mulut hanya bertahan sebentar saja, yaitu hanya pada saat si pengirim menyampaikan informasi melalui ucapannya itu saja. Setelah ucapan itu selesai, maka informasi yang berada di tangan si penerima itu akan dilupakan dan tidak bisa disimpan lama. Selain itu jangkauan suara juga terbatas. Untuk jarak tertentu, meskipun masih

Kemudian, teknologi percetakan memungkinkan pengiriman informasi lebih cepat lagi. Teknologi elektronik seperti radio, televisi, komputer mengakibatkan informasi menjadi lebih cepat tersebar di area yang lebih luas dan lebih lama tersimpan. (http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi).

Teknologi Informasi juga merupakan satu dari sekian banyak alat bantu yang digunakan untuk menjembatani perubahan yang meliputi :

a. Perangkat Keras Komputer adalah perlengkapan fisik yang digunakan untuk aktivitas input, pemrosesan dan output dalam sistem informasi.
b. Perangkat Lunak Komputer adalah sekumpulan rincian intruksi pra program yang mngendalikan dan mengkoordinasikan perangkat keras komponen komputer didalam sebuah sistem informasi.
c. Teknologi Penyimpanan adalah media fisik dan perangkat lunak yang mengelola penyinpanan dan organisasi data untuk digunakan dalam sistem informasi.
d. Teknologi Komunikasi adalah perangkat fisik dan perangkat lunak yang menghubungkan beragam komponen perangkat keras komputer dan mentransfer data dari satu lokasi fisik ke lokasi fisik lainnya.
e. Jaringan adalah hubungan antara dua atau lebih komputer untuk berbagi data atau sumber sumber daya misalnya [illegible]

f. Infrastruktur Teknologi Informasi adalah perangkat keras atau perangkat lunak komputer serta teknologi penyimpanan data, dan jaringan yang menjadi portofolio dari pembagian sumber daya-sumber daya teknologi informasi untuk organisasi.

2. Pengertian *Website*

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari *website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan [illegible]

Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Jejaring sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah ini diperkenalkan oleh Profesor J.A. Barnes di tahun 1954. Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll.

Sejak komputer dapat dihubungkan satu dengan lainnya dengan adanya internet banyak upaya awal untuk mendukung jejaring sosial melalui komunikasi antar komputer. Banyak layanan jejaring sosial berbasiskan *web* yang menyediakan kumpulan cara yang beragam bagi pengguna untuk dapat berinteraksi seperti *chat, messaging, email, video, chat suara, share file, blog, diskusi grup*, dan lain-lain. Umumnya jejaring sosial memberikan layanan untuk membuat biodata dirinya. Pengguna dapat meng-*upload* foto dirinya dan dapat menjadi teman dengan pengguna lainnya. Beberapa jejaring sosial

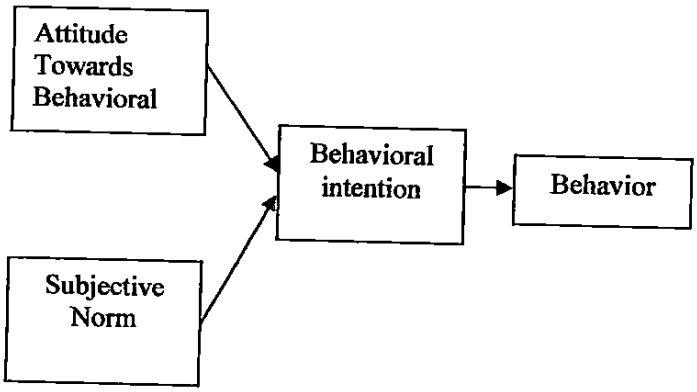
3. ***Theory of Reasoned Action*** **(TRA)**

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975), TRA adalah suatu *well-researched intention* sebagai model khusus yang telah terbukti berhasil untuk memprediksi dan menjelaskan tentang perilaku seseorang dalam memanfaatkan suatu teknologi dengan beraneka ragam. Fishbein dan Ajzen (1975) juga menjelaskan bahwa TRA adalah sebuah model yang mempelajari secara luas psikologi sosial berkaitan dengan perilaku seseorang yang dilakukan secara sadar.

Berdasarkan TRA, perilaku khusus seseorang dilakukan berdasar minat berperilaku *(behavioral intention)* dalam memainkan perilaku, dan minat berperilaku *(behavioral intention)* secara bersama-sama ditentukan oleh sikap *(attitude)* seseorang dan norm-subyektif *(subjective norm)*. Menurut Fishbein dan Ajzen (1975), minat berperilaku *(behavioral intention)* adalah suatu ukuran tentang kekuatan tujuan seseorang untuk melakukan tindakan khusus. Sikap *(attitude)* adalah perasaan positif atau negatif seseorang tentang penentuan tujuan dan target perilaku. Norm-subyektif *Subjective norm* adalah persepsi seseorang tentang pendapat umum apakah ia harus atau tidak harus melakukan perilaku seperti dibicarakan banyak orang (I Putu S. S., 2005).

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA (*Theory of Reasoned Action*) yaitu teori tindakan yang beralasan, bahwa reaksi dan

orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Dalam hal ini TAM merupakan adaptasi dari TRA.



Gambar 2.1
Theory of Reasoned Action
Sumber: Sistem Informasi Keperilakuan (Jogiyanto, 2007)

4. ***Technology Acceptance Model*** **(TAM)**

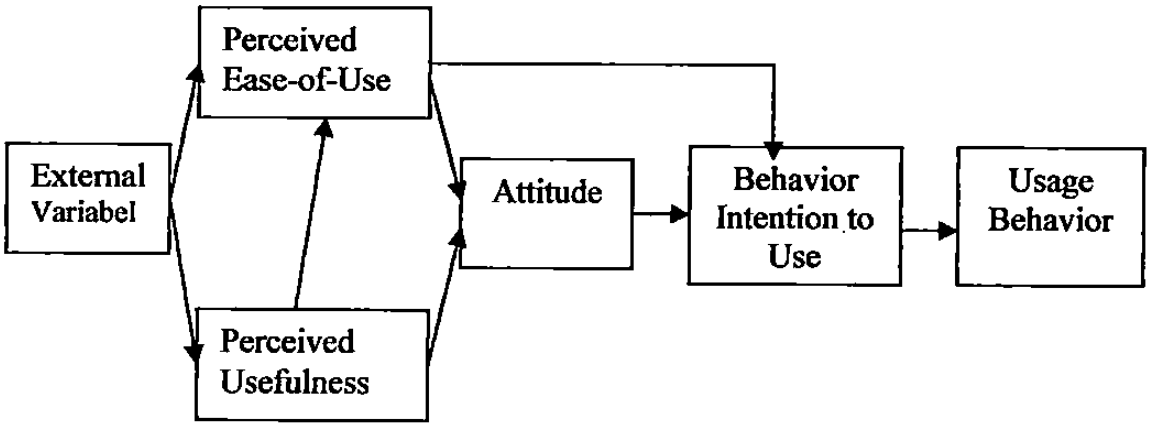
TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis (1989) dan kemudian dipakai serta dikembangkan oleh beberapa peneliti seperti Adam *et al.* (1992), Szajna (1994), Igbaria *et al.* (1995), Venkatesh dan Morris (2000) dan Venkatesh dan Davis (2000). Menurut Davis (1989), TAM memiliki dua konsep yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Menurut Venkatesh dan Morris (2000), TAM menjelaskan secara kuat dan sederhana menerima suatu teknologi dan perilaku para pemakai. Konsep TAM dilandasi oleh TRA yang menyatakan bahwa seseorang akan menggunakan

dan memanfaatkan komputer jika dia merasa bahwa komputer memberikan manfaat positif (dalam I Putu S. S., 2005).

Dalam I Putu S. S., (2005) diungkapkan bahwa penelitian tentang minat berperilaku dalam menggunakan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM adalah salah satu teori sistem informasi yang membentuk bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi. Model ini menawarkan suatu penjelasan yang kuat dan sederhana untuk penerimaan teknologi dan perilaku para penggunanya (Venkatesh & Morris 2000). Penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut diukur dengan dua keyakinan yaitu manfaaat dan kemudahan.

Penggunaan teknologi sesungguhnya didasari oleh minat seseorang untuk menggunakan teknologi itu serta sikap mempengaruhi minat seseorang, dan sikap secara besama-sama ditentukan oleh manfaat dan kemudahan yang dipengaruhi oleh variabel eksternal. Variabel eksternal yang dapat dikategorikan misalnya sebagai variabel-variabel individual, organisasi, kultur dan karakteristik-karakterisrik tugas. Davis.Fred.D (1989); Adam.et.al (1992) mendefinisikan kemanfaatan *(usefulness)* sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Kemudahan adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan teknologi akan terbebas dari usaha (Davis 1989) dalam I Putu S. S., 2005)

Sikap (*attitude)* adalah perasaan positif atau negatif seseorang tentang penentuan tujuan dan target perilaku. minat berperilaku *(behavioral intention)* adalah suatu ukuran tentang kekuatan tujuan seseorang untuk melakukan tindakan khusus. Perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi.



Gambar 2.2
Technology Acceptance Model
Sumber: Sistem Informasi Keperilakuan (Jogiyanto, 2007)

5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi. *Theory of Reasoned Action* (TRA)

mempunyai niat atau keinginan untuk melakukannya (*behavior intention).* Minat berperilaku adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Minat berperilaku juga dapat diartikan sebagai keinginan seorang individu untuk menggunakan kembali sesuatu yang sama apabila suatu waktu diperlukan kembali (Taylor & Baker, 1994). Dijelaskan sebelumnya bahwa setelah sikap seorang individu terhadap penggunaan teknologi positif, maka secara empiris individu tersebut akan berminat menggunakan teknologi ini untuk masa yang akan datang jika dia memerlukannya kembali (Petra Surya M. W., 2006).

Sikap (*attitude*) adalah evaluasi kepercayaan atau perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Fishbein dan Ajzen (1975) mendefinisikan sikap (*attitude*) sebagai jumlah dari efeksi (perasaan) yang dirasakan seseorang untuk menerima atau menolak suatu obyek atau perilaku dan diukur dengan suatu prosedur yang menempatkan individual pada skala evaluatif dua kutub misalnya baik atau jelek, setuju atau menolak, dan lainnya. Dengan demikian sikap (*attitude)* seseorang terhadap sistem informasi menunjukkan seberapa jauh orang tersebut merasakan bahwa sistem informasi baik atau jelek.

Davis.Fred.D (1989); Adam.et.al (1992) mendefinisikan kemanfaatan

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. Menurut Thompson.et.al (1991;1994) kemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam melaksanakan tugasnya. Pengukuran kemanfaatan tersebut berdasarkan frekuensi penggunaan dan diversitas/keragaman aplikasi yang dijalankan. Thompson (1991) juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya. (Fahmi Natigor Nasution, 2004).

Menurut Venkatesh dan Morris (2000) dalam I Putu S. S., (2005) kemudahan menggambarkan dampak atas tingkat perilaku melalui dua penyebab yaitu dampak langsung atas tingkat dan dampak tidak langsung atas perilaku melalui *perceived usefulness*. Menurut Venkatesh (1999) dalam Petra Surya M. W., (2006), kemudahan penggunaan teknologi informasi merupakan proses pengharapan *(expectensy)* dan manfaat teknologi informasi merupakan hasil *expectensy*. Sehingga manfaat teknologi informasi diharapkan dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan teknologi informasi karena semakin mudah teknologi digunakan, semakin bermanfaat teknologi tersebut. Mendukung penelitian empiris di bidang TAM

menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan teknologi informasi merupakan antesiden variabel manfaat teknologi informasi, sikap, dan tujuan penggunaan teknologi informasi (Hong et al., 2002) dalam Petra Surya M. W., (2006).

6. Pengertian *Facebook*

Facebook adalah *website* jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Orang juga dapat menambahkan teman-teman mereka baik teman yang sudah dikenal user ataupun yang belum dikenal *user*, *user* juga bisa mencari teman antar benua, mengirim pesan dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya.

Facebook juga dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi sebuah perusahaan, tempat jual-beli barang secara *online*, membuat komunitas *online* sehingga orang-orang bisa saling mengenal dan menghubungkan orang-orang yang memiliki minat dan hobi yang sama. *Facebook* juga mempunyai manfaat untuk meng-*upload* foto dan video yang bisa di *share* keteman-teman *user*, melakukan chat antar pengguna Facebook dan bisa

7. Pengertian *Twitter*

Twitter didirikan oleh 3 orang yaitu Jack Dorsey, Biz Stone, dan Evan Williams pada bulan Maret tahun 2006, dan baru diluncurkan bulan Juli di tahun yang sama. *Twitter* adalah jejaring sosial dan *micro-blogging* dimana *user* sebagai pengguna dapat memberikan informasi *update* (perbaruan) informasi tentang diri *user*, bisnis dan lain sebagainya.

Bagi *user* yang sudah biasa dengan dunia blog tentunya paham bahwa *user* dapat menuliskan artikel ke dalam blog *user*. Namun jangan membayangkan bahwa *Twitter* juga dapat melakukan hal tersebut secara bebas. *user* hanya dibatasi 140 karakter untuk menuliskan artikel, tidak bisa gambar dan video. Oleh karena itulah makanya Twitter digolongkan ke dalam jenis *micro-blogging*. Mungkin ini salah satu alasan mengapa orang Indonesia kurang menyukai jenis *micro-blogging*. Tapi justru itulah letak kekuatan dan kehebatan dari *Twitter*. Saat ini pengguna *Twitter* sudah sangat banyak dan semakin bertambah.

Khusus buat *user* yang menjalankan bisnis *online via* Internet akan dapat memanfaatkan *Twitter* sebagai media promosi gratis yang cukup efektif, terutama apabila *user* bermain bisnis afiliasi dimana *user* butuh

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang dilakukan oleh I Putu S. S., (2005), tentang "Pengaruh Rasa Manfaat dan Kemudahan terhadap Minat Berperilaku (*Behavioral Intention*) Para Mahasiswa dan Mahasiswi dalam Penggunaan Internet". Obyek dalam penelitian tersebut adalah sistem informasi (internet) serta subyek yang diteliti adalah mahasiswa dan mahasiswi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Variabel independen dalam penelitian tersebut adalah manfaat dan kemudahan dan variabel dependennya adalah minat berperilaku.

Hasil dari penelitian I Putu S. S., (2005), membuktikan bahwa variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat berperilaku, sedangkan variabel kemudahan tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat berperilaku. Sehingga faktor kemudahan dalam menggunakan internet tidak terlalu penting. Penelitian yang sama telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya antara lain adalah Davis (1989), Davis et.al (1989), Subramanian (1994), Iqbarial et.al (1995), dan Venkatesh & Morris (2000).

Perbedaan pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh I Putu S.S, (2005) dengan penelitian ini adalah terletak pada subyek dan obyek penelitian. Obyek penelitian ini adalah situs jejaring sosial *Facebook* dan *Twitter*. Subyek penelitiannya adalah mahasiswa Universitas Mahasiswa

C. Hipotesis

a. Pengaruh Manfaat dan Kemudahan terhadap Minat Berperilaku

Menurut Davis (1989) dalam I Putu S. S., (2005), TAM memiliki dua konsep yaitu manfaat (*perceived usefulness)* dan kemudahan (*perceived ease of use)* terhadap minat berperilaku (*behavioral intention to use).* Minat berperilaku (*behavioral intention to use)* merupakan prediktor yang sangat kuat dalam kebiasaan seseorang menggunakan teknologi informasi. Pada saat seseorang merasakan manfaat dan kemudahan dalam menggunakan teknologi maka minat dalam menggunakan sebuah teknologi akan muncul dan berlanjut pada masa yang akan datang, maka seorang individu cenderung menggunakan teknologi tersebut. Pendapat ini telah diuji secara empiris dalam beberapa penelitian yang dilakukan oleh (Taylor & Tood, 1995) dalam (I Putu S. S., 2005).

Ketika seseorang merasa bahwa sebuah teknologi mudah dan bermanfaat baginya maka akan memunculkan minat untuk menggunakannya dimasa yang akan datang. Dua faktor tersebut akan mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan ketika berinteraksi dengan teknologi.

Berdasarkan konsep TAM untuk memprediksi minat berperilaku dalam penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut diukur dengan dua keyakinan, yaitu manfaat dan kemudahan. Manfaat dan kemudahan dari *Facebook* dan *Twitter* adalah dapat digunakan

online, promosi, artikel serta bisa mencari teman-teman dibenua lain. Atas dasar teori tersebut maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Manfaat dan kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Facebook*

H2 : Manfaat dan kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Twitter*

b. Pengaruh Manfaat terhadap Minat Berperilaku

Menurut Davis (1989); Matheson (1991); serta Venkatesh dan Davis (2000) manfaat (*perceived of usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan penggunaan suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna. Venkatesh dan Morris (2000) juga menguji apakah manfaat dapat mempengaruhi tingkat perilaku dalam penggunaan sistem informasi yang lebih kuat bagi laki-laki dibandingkan dengan perempuan.

Davis *et al.* (1989) menyatakan bahwa manfaat mempunyai hubungan yang kuat dan konsisten dengan penerimaan teknologi informasi dibandingkan dengan variabel lain seperti sikap, kepuasan, dan ukuran persepsi yang lain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iqbaria (1990) juga menemukan hal yang sama bahwa hubungan yang positif antara *perceived*

penelitiannya menemukan bahwa *perceived usefulness* adalah faktor utama yang menentukan sikap seseorang dalam penggunaan sistem.

Seperti yang telah diungkapkan dalam TRA (*Theory of Reasoned Action*), menyatakan bahwa seseorang akan menggunakan dan memanfaatkan teknologi apabila merasa bahwa teknologi tersebut mampu memberikan manfaat. Atas dasar teori-teori tersebut dan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H3 : Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Facebook*

H4 : Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Twitter*

c. Pengaruh Kemudahan terhadap Minat Berperilaku

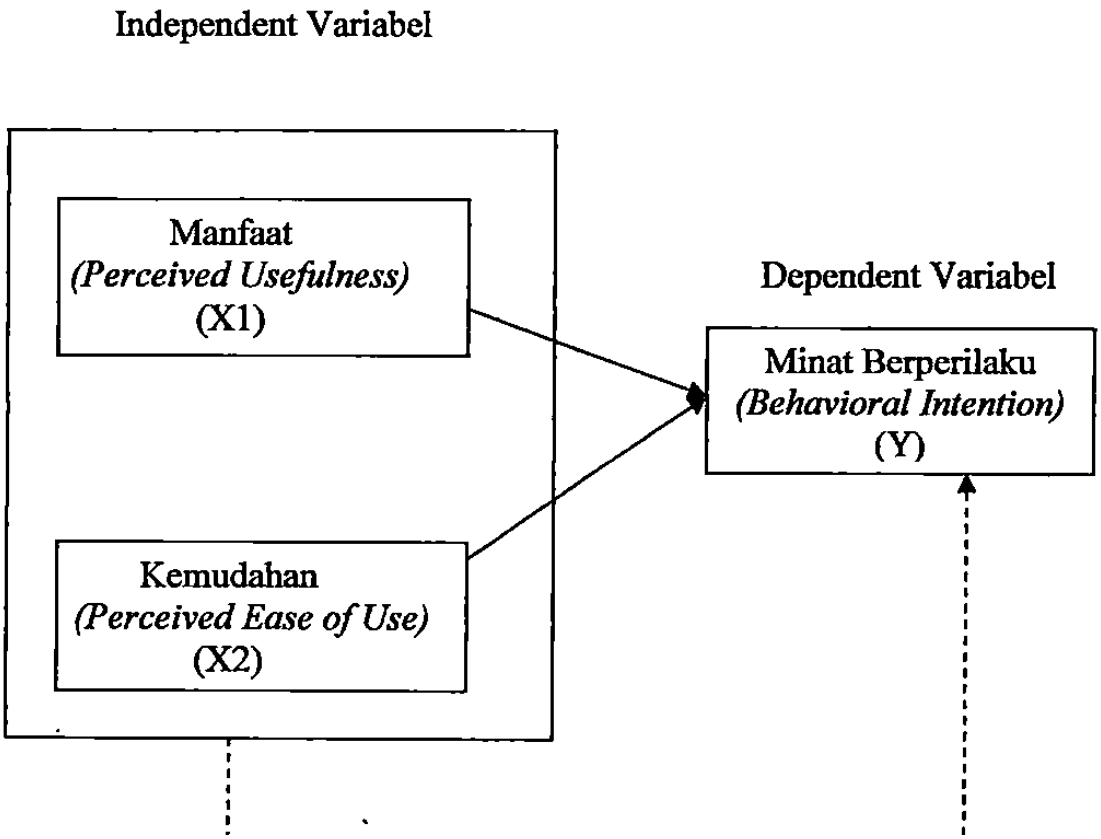
Menurut Venkatesh dan Morris (2000), kemudahan (*Perceived Ease of Use*) menggambarkan dampak atas tingkat perilaku melalui dua penyebab yaitu dampak langsung atas tingkat perilaku dan dampak tidak langsung atas perilaku melalui *Perceived Usefulness*. Banyak penelitian sebelumnya yang mendukung perkembangan hipotesis ini diantaranya dilakukan oleh Davis *et al.* (1989), Szajna (1996), Venkatesh dan Davis (2000), dan Venkatesh dan

kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan sistem informasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan manfaat (*Perceived Usefulness*) sebagai variabel intervening.

Seseorang akan berinteraksi dengan teknologi informasi jika mereka percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah digunakan begitu juga sebaliknya (Jogiyanto, 2007). Atas dasar teori-teori tersebut dan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H5 : Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial *Facebook*

H6 : Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dalam menggunakan situs jejaring sosial

4. Model Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti di bawah ini: