

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan dalam penulisan penelitian. Berikut ini akan dijelaskan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan pada penelitian ini:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Suhardjanto (2009), dimana penelitian ini berfokus pada konteks penerimaan pengguna sistem *e-procurement* di pemerintahan Kota Yogyakarta. Suhardjanto (2009) meneliti tentang determinan minat perilaku individu dan pengaruhnya terhadap perilaku pengguna sistem informasi pada vendor penyedia barang dan jasa di Yogyakarta. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 100 perusahaan dengan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan konsep karakteristik yang dikembangkan oleh Emery sebagai pengukur kualitas sistem informasi. Hasil penelitian Suhardjanto (2009) menyimpulkan bahwa isi, keakuratan, bentuk, kemudahan menggunakan, dan ketepatan berpengaruh terhadap kualitas sebuah sistem informasi dimana akan berpengaruh terhadap penerimaan vendor dalam menggunakan *e-procurement*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2013) dilihat dari sejauh mana faktor-faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas *e-government* di Kota Pelambang. Penelitian ini ingin mengukur sejauhmana efektivitas faktor-faktor *e-government* tersebut menggunakan pengujian dengan metode UTAUT (*Unified Theory of Accepted Use of Technology*). Penelitian ini menggunakan 150

responden dan data dianalisis dengan menggunakan SPSS. Dari hasil pengujian penelitian analisis tersebut dinyatakan hasil dari korelasi bahwa terdapat hubungan yang tinggi dengan nilai Adjusted R² adalah 0,905 (90,5%) dengan tingkat signifikan 0,000. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial serta kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap penerapan *e-government*. Sehingga efektivitas penerapan *e-government* dinyatakan efektif.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Widnyana (2015), melakukan penelitian tentang faktor niat penggunaan SIPKD di Kabupaten Tabanan. penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan faktor niat penggunaan sistem informasi pengelolaan keuangan daerah (SIPKD) pada 42 SKPD Kabupaten Tabanan. Penelitian ini menggunakan model UTAUT dengan 77 operator SIPKD yang menjadi responden. Responden ditentukan dengan nonprobability teknik purposive sampling. UTAUT yang diuji dalam ini disusun 2 variabel terikat yaitu niat menggunakan dan perilaku penggunaan sistem serta 4 variabel bebas yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial serta kondisi pendukung. Hasil dari penelitian menunjukkan ekspektasi usaha tidak memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan dan pengaruh sosial berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan sistem. Kondisi pendukung dan niat menggunakan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan sistem.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rahadian (2015) melakukan penelitian terhadap penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi *e-purchasing* di Kabupaten Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat keberhasilan dari implementasi aplikasi *e-purchasing* diukur dari tingkat penerimaan pengguna kepuasan pengguna pada proses pengadaan barang/jasa di Pemerintah Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan model TAM untuk menganalisis penerimaan pengguna dan menambahkan variabel *service quality* selain *information quality* dan *system quality* sebagai variabel independen, dengan variabel dependen yaitu *information satisfaction*, *system satisfaction*, *usefulness*, *percieved ease of use*, *attitude toward usage* dan *intention to use*. Penelitian ini menggunakan 140 responden dengan menggunakan metode purposive sampling sebagai teknik pengambilan sampel dan menggunakan metode SEM-PLS dalam perhitungan statistik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *service quality* dan *system quality* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna terhadap sistem aplikasi *e-purchasing*. Sedangkan *information quality* dan *service quality* tidak berpengaruh terhadap *information satisfaction*.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Yustanti (2016) melakukan penelitian pada faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan penggunaan *e-procurement* oleh penyedia barang dan jasa di pemerintah kota Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pengadaan barang dan jasa elektronik oleh Pemerintah Kota Surakarta, sebagai upaya untuk menciptakan *good governance* terutama dalam hal pengadaan. Penelitian ini membandingkan persepsi pengguna

yang terdiri dari panitia pengadaan dan penyedia barang dan jasa. Penelitian ini menggunakan t-test dengan menggunakan sistem pengukuran referensi pada keberhasilan kepuasan *end-user computing* yang dikembangkan oleh Torkzadeh dan Doll (1988) dan juga menggunakan TAM yang dikembangkan oleh Davis F.D (1989). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegunaan, kemudahan penggunaan, konten, akurasi, format, kemudahan dan ketepatan waktu berpengaruh terhadap kepuasan komputasi pengguna.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rusdi (2016) melakukan penelitian tentang penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah (SIKD) untuk mendukung kegiatan operasional Pemerintah di Kabupaten Pinrang. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh langsung maupun tidak langsung faktor-faktor individual terhadap penerimaan niat SIKD di Kabupaten Pinrang menggunakan model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pengamatan bersifat *cross section*. Objek yang diteliti adalah pengelola keuangan sebagai pengguna SIKD di Kabupaten Pinrang. penelitian diperoleh melalui kuesioner, sampel penelitian sebanyak 119 orang yang dipilih secara purposif. Data dianalisis dengan metode regresi berganda dan diolah menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS 20)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, keyakinan diri persepsi kesenangan memiliki pengaruh langsung terhadap niat menggunakan SIKD.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Perwira (2016) melakukan penelitian tentang upaya-upaya untuk meningkatkan kinerja pengelolaan sumber daya manusia (SDM) dalam organisasi. Di antaranya dengan memadukan teknologi informasi dalam mengotomasi proses bisnis manajemen SDM yang dikenal dengan HRIS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kesuksesan implementasi SISDM di BPK RI. Penelitian ini mengintegrasikan model UTAUT dan model kesuksesan sistem informasi Delone & McLean. Populasi penelitian adalah seluruh pegawai BPK RI yang pernah menggunakan SISDM sebagai pengguna akhir. Sampel dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data dari 255 responden dianalisis menggunakan software SmartPLS versi 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesuksesan implementasi SISDM dipengaruhi oleh minat penggunaan dan kepuasan pengguna. Minat penggunaan SISDM dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kualitas sistem, dan kepuasan pengguna. Sedangkan kepuasan pengguna SISDM dipengaruhi oleh kualitas informasi dan kualitas sistem.

Tabel 2.1
Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Suhardjanto (2009)	Persepsi Pengguna Layanan Pengadaan Barang Dan Jasa Pada Pemerintah Kota Yogyakarta Terhadap Implementasi Sistem <i>E-Procurement</i> .	Penelitian ini menyimpulkan bahwa isi, keakuratan, bentuk, kemudahan, menggunakan, dan ketepatan berpengaruh terhadap kualitas sebuah sistem informasi dimana akan berpengaruh terhadap penerimaan vendor dalam menggunakan e-procurement
2.	Hartati (2013)	Analisis Faktor- Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Efektivitas Penerapan E-Government Dengan Menggunakan Metode UTAUT di Kota Palembang	Hasil pengujian penelitian analisis tersebut dinyatakan hasil dari korelasi bahwa terdapat hubungan yang tinggi terhadap penerapan e-government di Kota Palembang Minat individu berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna sistem informasi berbasis teknologi
3.	Widnyana (2015)	Implikasi Model Utaut Dalam Menjelaskan Faktor Niat Dan Penggunaan SIPKD Kabupaten Tabanan	Hasil dari penelitian menunjukkan ekspektasi usaha tidak memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan dan pengaruh sosial berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan sistem. Kondisi pendukung dan niat menggunakan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan sistem.

4.	Rahadian (2015)	Analisis Penerimaan Dan Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi E-Purchasing Dengan Model Integrasi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa service quality dan system quality berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna terhadap sistem aplikasi epurchasing. Sedangkan information quality dan service quality tidak berpengaruh terhadap information satisfaction.
5.	Yustanti (2016)	Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan penggunaan e-procurement oleh penyedia barang dan jasa (studi kasus di pemerintah kota Surakarta)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegunaan, kemudahan penggunaan, konten, akurasi, format, kemudahan dan ketepatan waktu berpengaruh untuk mengakhiri kepuasan komputasi pengguna
6.	Rusdi (2016)	Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Niat Pegawai Menggunakan Sistem Informasi Keuangan Daerah (SIKD) Di Kabupaten Pinrang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, keyakinan diri persepsi kesenangan memiliki pengaruh langsung terhadap niat menggunakan SIKD,
7	Perwira (2016)	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi SDM Di BPK RI	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesuksesan implementasi SISDM dipengaruhi oleh minat penggunaan dan kepuasan pengguna. Minat penggunaan SISDM dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kualitas sistem, dan kepuasan pengguna. Sedangkan kepuasan pengguna SISDM dipengaruhi oleh kualitas informasi dan kualitas sistem.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Pengadaan Barang/Jasa Elektronik (*E-procurement*)

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2015 Pasal 37 menjelaskan pengadaan secara elektronik atau *e-procurement* adalah pengadaan barang/jasa yang dilaksanakan dengan menggunakan sistem informasi dan transaksi elektronik sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Nightisabha, *et al.*, (2009) menjelaskan *e-procurement* adalah kegiatan yang dilakukan oleh sektor publik baik itu pemerintah pusat dan daerah maupun lembaga publik lain termasuk Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dengan menggunakan fasilitas sistem internet yang dikembangkan oleh Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/jasa Pemerintah (LKPP) dengan ketentuan perundang-undangan. Kemudian menurut Nurmandi (2014) Dengan adanya pengadopsian secara elektronik, diharapkan dapat mengurangi korupsi di sector pengadaan, hal ini disebabkan karena telah mengurangi intensitas penyediaan barang dan jasa secara langsung karena semua langkah pengadaan dilakukan secara elektronik melalui internet

Sementara itu, menurut Udoyono (2012) *e-procurement* merupakan sistem *data base* yang terintegrasi dan area luas yang berbasis internet dengan jaringan sistem komunikasi dalam sebagian atau seluruh proses pembelian barang/jasa. Berdasarkan definisi *e-procurement* dari berbagai sumber di atas dapat disimpulkan bahwa *e-procurement* adalah proses pengadaan barang/jasa dimulai dengan proses pendaftaran, pelelangan dan segala yang terkait dengan pengadaaan barang/jasa dilakukan secara *online* atau *realtime*.

E-procurement sangat penting bagi organisasi karena menawarkan manfaat melalui peningkatan efisiensi proses pembelian dan pengurangan harga, meningkatkan hubungan kolaboratif, dan peluang yang signifikan untuk meningkatkan pelayanan internal dan status fungsi pembelian (Croom dan Brandon, 2005). Penggunaan dari *e-procurement* juga dapat meningkatkan transparansi, mengurangi waktu siklus pelelangan, menyimpan uang wajib pajak, pemberdayaan peserta lelang, menghilangkan kontraktor kartel, meningkatkan ketersediaan informasi manajemen dan akuntansi (Singh dan Devendra, 2013; Oketch, 2014).

Menurut Nurmandi, A., & Kim, S. (2015) kesuksesan implementasi *e-procurement* ditentukan oleh beberapa faktor berikut :

a. *Leadership*

Implementasi *e-procurement* membutuhkan komitmen dan dukungan penuh dari pimpinan dalam wujud tindakan nyata

b. Jumlah dan mutu sumber daya manusia (SDM)

Implementasi *e-procurement* membutuhkan jumlah SDM yang memadai, tidak hanya dari sisi jumlah yang harus diperhatikan, namun juga dari sisi kompetensi yang mereka miliki.

c. Perencanaan dan manajemen

Perencanaan dan manajemen sangat berhubungan dengan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan implementasi *e-procurement*

d. Kebijakan dan peraturan

Salah satu variabel kunci dari implementasi *e-procurement* adalah adanya kebijakan dan peraturan yang saling mendukung dan tidak tumpang tindih.

e. Sistem yang terintegrasi

Dalam pelaksanaan *e-procurement* diperlukan sistem yang terintegrasi secara komprehensif dan saling terhubung

f. Infrastruktur dan standarisasi

Infrastruktur yang dimaksud disini mencakup banyak hal, dari mulai perangkat keras, piranti lunak, sampai kepada jaringan komunikasi dan sarana fisik lainnya.

Sistem *e-procurement* merupakan terobosan yang dikembangkan oleh pemerintah dalam menciptakan *good governance*. Namun, dalam prosesnya implementasi *e-procurement* bukan tanpa hambatan. Hambatan yang dihadapi dari faktor manusia dan faktor teknis seperti infrastruktur dan kualitas sistem. Keberhasilan implementasi *e-procurement* tidak akan berhasil tanpa memperhatikan kendala-kendala tersebut. Penelitian ini berfokus pada faktor manusia sebagai pengguna akhir dari sistem *e-procurement*, yaitu dengan menjelaskan faktor-faktor apa saja yang memengaruhi minat individu dalam menggunakan sistem *e-procurement*.

2.2.2 Prosedur *E-procurement*

Prosedur pengadaan barang/jasa dengan menggunakan *e-procurement* berdasarkan terdiri atas tiga tahap, yaitu pendaftaran penyedia barang/jasa, persiapan pengadaan dan pelaksanaan pengadaan (Nasution, 2012).

a. Pendaftaran penyedia barang/jasa

Perusahaan-perusahaan yang ingin menjadi penyedia barang/jasa bagi pemerintah terlebih dahulu mendaftarkan secara online pada website LPSE. Kemudian melakukan validasi data pada kantor LPSE untuk memperoleh *user id* dan *password* dengan membawa membawa dokumen-dokumen pendukung yang telah dipersyaratkan oleh LPSE seperti : Formulir Keikutsertaan, Surat Penunjukan Admin dan KTP Admin, Surat Kuasa, Form Penyedia, KTP Direksi/Pemilik Perusahaan/Pejabat yang berwenang di perusahaan, NPWP, Surat Ijin Usaha Perusahaan Ijin dan lainnya.

b. Persiapan pengadaan

Sebelum panitia pengadaan barang/jasa membuat paket lelang, panitia pengadaan mendaftarkan diri pada LPSE dengan melampirkan Surat Keputusan sebagai PKK atau panitian pengadaan barang/jasa untuk mendapatkan *user id* dan *password*.

Selanjutnya panitia pengadaan melakukan langkah-langkah berikut :

- 1) PKK menetapkan paket pekerjaan dalam SPSE dengan memasukkan: Nama paket, Lokasi, Kode anggaran, Nilai Pagu, Target pelaksanaan, dan Kepanitiaan.

- 2) Panitia Pengadaan memasukkan data ke dalam SPSE pada item-item berikut : kategori paket pekerjaan, metode pemilihan penyedia barang/jasa dan penyampaian dokumen penawaran, metode evaluasi pemilihan penyedia barang/jasa, harga perkiraan sendiri, persyaratan kualifikasi, jenis kontrak, jadwal pelaksanaan lelang dan dokumen pemilihan.
- 3) Pengumuman Pelelangan Setelah mendapatkan penetapan PPK, paket pekerjaan yang bersangkutan akan tercantum dalam *website* LPSE dan Panitia Pengadaan mengumumkan paket lelang sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Masyarakat umum dapat melihat pengumuman pengadaan di *website* LPSE yang bersangkutan.

c. Pelaksanaan pengadaan

Penyedia barang/jasa yang terdaftar di LPSE memiliki hak akses dan mendaftar sebagai peserta lelang pada paket-paket pekerjaan yang diminati. Proses penjelasan pelelangan dilakukan secara *online* tanpa tatap muka melalui *website* LPSE yang bersangkutan. Jika dianggap perlu dan tidak dimungkinkan memberikan informasi lapangan ke dalam dokumen pemilihan, panitia pengadaan dapat melaksanakan proses penjelasan di lapangan/lokasi pekerjaan.

1) Penyampaian Penawaran

Penyedia barang/jasa mengirimkan dokumen penawaran dengan terlebih dahulu melakukan *enkripsi*/ penyandian terhadap dokumen penawaran dengan menggunakan Aplikasi Pengaman Dokumen (APENDO) yang tersedia dalam *website* LPSE.

2) Proses Evaluasi

- Pada tahap pembukaan *file* penawaran, Panitia Pengadaan mengunduh (*download*) dan melakukan *dekripsi file* penawaran tersebut dengan menggunakan APENDO
- Proses evaluasi (administrasi dan teknis, harga, kualifikasi) terhadap *file* penawaran dilakukan secara manual (*off line*) di luar SPSE, dan selanjutnya hasil evaluasi tersebut dimasukkan ke dalam SPSE.
- Proses evaluasi kualifikasi dapat dilakukan dengan meminta dan memeriksa semua dokumen penawaran asli calon pemenang lelang.

3) Lelang Gagal dan Pelelangan Ulang

- Panitia pengadaan dapat memutuskan melakukan pelelangan ulang, maka terlebih dahulu panitia pengadaan harus membatalkan proses lelang paket pekerjaan yang sedang berjalan (pada tahap apapun) pada SPSE dan memasukkan alasan penyebab pelelangan harus diulang.
- Informasi tentang pelelangan ulang ini secara otomatis akan terkirim melalui *email* kepada semua peserta lelang paket pekerjaan tersebut.

4) Pengumuman Calon Pemenang Lelang

Pengumuman pemenang secara *online* melalui SPSE dan menampilkan informasi pengumuman pemenang paket pekerjaan dimaksud, dan juga mengirim informasi ini melalui *email* kepada seluruh peserta lelang paket pekerjaan tersebut.

5) Sanggah

- Peserta lelang hanya dapat mengirimkan 1 (satu) kali sanggahan kepada PPK suatu paket pekerjaan yang dilakukan secara *online* melalui SPSE.
- SPSE memungkinkan PPK untuk melakukan jawaban terhadap sanggahan
- Peserta lelang yang dikirimkan setelah batas akhir waktu sanggah.
- Dalam hal terdapat sanggah banding, proses tersebut dilakukan di luar SPSE dan Peserta lelang mengirimkan kepada pejabat terkait.
- Proses sanggah banding menghentikan tahapan lelang selanjutnya pada SPSE

6) Pasca lelang

- Selesainya proses pengadaan melalui SPSE, PPK wajib membuat dan menyampaikan Surat Penetapan Pemenang kepada pemenang lelang secara tertulis. Disertai dengan asli dokumen penawaran paket pekerjaan tertentu, pemenang lelang melakukan penandatanganan kontrak dengan pejabat terkait yang dilakukan di luar SPSE.
- Setelah pemenang ditetapkan melalui *website* LPSE, pejabat Kementerian/ Lembaga/ Pemerintah daerah terkait dapat menghubungi pemenang untuk menyelesaikan transaksi pengadaannya segera setelah berakhirnya proses pengadaan.
- Apabila penyedia barang/ jasa memiliki catatan kinerja (*track record*) yang buruk, maka Panitia Pengadaan berhak/ dapat menggugurkan

penawaran penyedia dan/atau memasukkan dalam daftar hitam (*black list*) dalam kurun waktu tertentu.

Prosedur sistem *e-procurement* secara keseluruhan dilakukan secara *online* tanpa tatap muka antara pihak panitia pengadaan dengan penyedia barang/jasa. Berkurangnya intensitas pertemuan antar panitia pengadaan dengan penyedia barang/jasa diharapkan dapat meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam proses pengadaan barang/jasa.

2.2.3 Teori keprilakukan dalam penerimaan Sistem Informasi

Teori sistem informasi keprilakukan bersandar pada salah satu aliran psikologi yaitu behaviorisme (*behaviorism*). Behaviorisma adalah aliran psikologi yang mempelajari perilaku yang dapat diobservasi dan diukur. Aliran ini berpendapat bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara saintifik. Behaviorisma menekankan pada respon-respon perilaku yang dapat diobservasi dan diukur. Behaviorisma menunjukkan bahwa perilaku adalah respon terhadap stimuli dilingkungan yang dapat dipelajari (Hartono, 2008).

Penerimaan sistem informasi tidak terlepas dari perilaku organisasi, karena perilaku terhadap sistem informasi mempelajari bagaimana organisasi harus mengembangkan suatu sistem informasi untuk mengarahkan perilaku-perilaku individual dalam berinteraksi dengan sistem sistem untuk membantu mencapai tujuan (Hartono,2008). Sistem informasi keprilakukan menjelaskan perilaku pengguna sistem informasi dari aspek psikologis menjadi penting mengingat manusia

berinteraksi dengan sistem informasi menimbulkan masalah perilaku dikarenakan munculnya kekhawatiran dari individu yang tidak mampu menggunakan sistem informasi, adanya penolakan atau keengganan dalam menggunakan sistem informasi. Hal ini dibuktikan oleh resiko perubahan yang terjadi ketika diterapkannya sistem berupa resistensi individu yang menyebabkan penolakan dan sistem tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Hartono (2008) menjelaskan bahwa sistem informasi keperilakuan muncul karena menyadari pentingnya individual-individual di organisasi dan sistem informasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya adalah komponen-komponen organisasi yang saling berinteraksi. Model-model dalam sistem informasi keperilakuan memfokuskan pada antiseden-antiseden minat perilaku menggunakan sistem informasi.

Teori sistem informasi keperilakuan dapat dibagi menjadi dua kelompok (Hartono, 2008). Kelompok pertama mengembangkan pemodelan teori yang melihat anteseden-anteseden dari munculnya perilaku individu (antara lain *Unified Theory of Acceptance and of Techonology*) dan kelompok kedua mengembangkan pemodelan teori yang melihat dampak dari implementasi informasi berbasis teknologi terhadap individu dan organisasi (antara lain DeLone dan McLean *Information system success model*)

2.2.4 Akar Teori UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)

UTAUT merupakan salah satu model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan didalam UTAUT adalah *theory of reasoned action* (TRA), *technology acceptance model* (TAM), *motivational model* (MM), *theory of planned behavior* (TPB), *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization* (MPTU), *innovation diffusion theory* (IDT), dan *cognitive theory* (SCT). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh, dkk, 2003).

Pertama, Theory of Reasoned Action (TRA). TRA pertama kali dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975). Model dalam teori ini dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975) berakar pada psikologi sosial, yang telah diformulasikan untuk menjelaskan berbagai perilaku individu. TRA merupakan salah satu dasar teori perilaku manusia. Teori ini telah digunakan untuk memperkirakan cakupan luas mengenai pengaruh perilaku manusia.

Kedua, Technology Acceptance Model (TAM). TAM menggunakan Theory of Reasoned Action (TRA) sebagai titik memulai secara teori untuk pemodelan hubungan antarvariabel. TAM dibangun oleh Davis pada tahun 1989. TAM adalah adaptasi dari TRA yang didesain secara khusus untuk konteks sistem informasi dan digunakan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi informasi. TAM2 memperluas TAM dengan menambahkan satu konstruk dalam model TAM.

TAM secara luas digunakan untuk para pemakai sistem informasi berbasis teknologi (Venkatesh dan Davis, 2000; Venkatesh *et al.*, 2003).

Ketiga, Theory of Planned Behavior (TPB). TPB merupakan perluasan dari Theory of Reasoned Action (TRA). TPB dibangun oleh Ajzen pada 1991. Ajzen (1991) menambah satu konstruk dalam model TPB yaitu kontrol keperilakuan yang dipersepsikan (*perceived behavioral control*). Kontrol yang dipersepsikan merupakan determinan minat keperilakuan (*behavioral intention*) dan keperilakuan (*behavioral*) menggunakan teknologi informasi.

Keempat, Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB). C-TAM-TPB adalah menggabungkan dua model. TAM tidak mempertimbangkan faktor sosial (*norma subjektif*) dan kontrol perilaku persepsian sebagaimana model TPB. Dalam model TAM, sikap dipengaruhi oleh kegunaan persepsian dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, model C-TAM-TPB ini adalah minat keperilakuan berpengaruh terhadap perilaku (*behavioral*). Minat keperilakuan dipengaruhi oleh kegunaan persepsian, sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku persepsian. Sikap dipengaruhi oleh kegunaan persepsian dan kemudahan penggunaan (Taylor dan Todd, 1995).

Kelima, Motivational Model (MM). MM menyatakan bahwa dua konstruk yaitu motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) dan motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*) menentukan perilaku (*behavioral*). Beberapa riset dibidang psikologi mendukung teori motivasi untuk menjelaskan keperilakuan. Beberapa studi telah menguji model teori motivasi dalam adopsi dan penggunaan sistem informasi berbasis teknologi (Davis *et al.*, 1992; Venkatesh *et al.*, 2003).

Keenam, Model of PC Utilization (MPCU). MPCU dikembangkan oleh Thompson et al. (1991). Dalam MPCU diteorikan bahwa ada enam konstruk yang mempengaruhi penggunaan komputer personal. Semua konstruk dalam MPCU bukan untuk memprediksi minat berperilaku, melainkan langsung ke perilaku penggunaan. Venkatesh et al. (2003) menggunakan konsep ini dalam model untuk memprediksi minat berperilaku.

Ketujuh, The Innovation Diffusion Theory (IDT). IDT dikembangkan oleh Moore and Benbasat (1991) dan Rogers (1995). IDT diadaptasi dari keragaman inovasi yang digunakan untuk mengamati penerimaan sistem informasi berbasis teknologi. Moore dan Benbasat (1991) mengadaptasi karakteristik inovasi dan ditemukan bukti empiris bahwa konsep tersebut dapat digunakan untuk memprediksi penerimaan teknologi individu. IDT memfokuskan pada penerimaan teknologi individu.

Kedelapan, Social Cognitive Theory (SCT). SCT dikembangkan oleh Bandura (1986). Compeau dan Higgins (1995) memperkenalkan teori ini dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi. SCT merupakan teori tentang perilaku individual. SCT berbasis pada premis bahwa pengaruh lingkungan seperti tekanan sosial, karakteristik demografik, kognitif, dan faktor personal lainnya termasuk personaliti saling mempengaruhi penggunaan informasi. Compeau dan Higgins (1995) memperluas model SCT Bandura (1986) yaitu dengan memperluas dasar penerimaan dan penggunaan teknologi informasi secara umum. SCT menjelaskan computer utilization.

Tabel 2.2

**Teori-Teori Konstruk Yang Mendasari Model Unified Theory of Acceptance
and Use of Technology (UTAUT)**

No	Nama teori	Peneliti (tahun penelitian)	Pengertian
1	<i>Theory of Reasoned Action (TRA)</i>	Fishbein dan Azjen (1975)	Teori untuk memprediksi perilaku manusia yaitu dengan cara menganalisis hubungan antara berbagai kriteria kinerja dan sikap seseorang, niat, dan norma subyektif
2	<i>Theory of Planned Behavior (TPB)</i>	Ajzen (1988)	Teori yang digunakan untuk memenuhi keadaan ketika perilaku seseorang tidak sukarela dengan memasukkan prediktor niat dan perilaku yang mengacu pada keyakinan tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi atau menghalangi kinerja suatu perilaku tertentu
3	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Davis F.D (1989)	Mengidentifikasi reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu yang menentukan sikap dan perilaku orang tersebut dengan cara membuat model perilaku seseorang sebagai suatu fungsi dari tujuan perilaku dimana tujuan perilaku ditentukan oleh sikap atas perilaku tersebut
4	<i>Motivational Model (MM)</i>	Davis, et al. (1992)	Teori motivasi yang dikembangkan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi
5	<i>Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)</i>	Taylor dan Todd (1995)	Model hibrida dari TPB dengan TAM yang memberikan penjelasan akurat mengenai penentu penerimaan dan perilaku penggunaan suatu teknologi tertentu.
6	<i>Model of PC Utilization (MPCU)</i>	Thompson, et al. (1991)	Menilai pengaruh dari kondisikondisi yang mempengaruhi dan memfasilitasi, faktor sosial, kompleksitas, kesesuaian tugas dan konsekuensi jangka panjang terhadap pemanfaatan PC

7	<i>Innovation Diffusion Theory (IDT)</i>	Rogers (1962)	Diadopsi dari penerapan teknologi IDT dapat mengukur persepsi masyarakat dengan menggunakan tujuh atribut kunci
8	<i>Social Cognitive Theory (SCT)</i>	Bandura (1977)	Mengidentifikasi perilaku manusia sebagai interaksi dari faktor pribadi, perilaku, dan lingkungan yang bertujuan memberikan kerangka untuk memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia

Sumber : Data diolah

2.2.5 Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)

Venkatesh *et al.* (2003) mengembangkan Teori Penyatuan Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology-UTAUT*) dengan konstruk utama, pertama, ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh langsung terhadap minat berperilaku (*behavioral intention*). Kedua, kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) dan berperilaku (*behavioral intention*) berpengaruh langsung terhadap perilaku penggunaan (*use behavioral*).

2.2.5.1 *Performance Expectancy*

Performance expectancy didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seorang individu pada sejauh mana penggunaan sistem akan menolong ia untuk mendapatkan keuntungan dalam pekerjaannya (Venkatesh *et al.*, 2003). Berdasarkan pengujian terhadap konstruk UTAUT, *performance expectancy* merupakan satu-satunya konstruk yang signifikan dari waktu ke waktu dan terbukti memunculkan *behavior intention*. Dalam konteks sistem *e-procurement*, Suhardjanto (2009), Hartati (2013) dan Rahadian (2015) menyimpulkan bahwa salah satu penentu *attitude* adalah *perceived usefulness*. Berdasarkan penelitian Rahadian (2015), *perceived usefulness* merupakan kostruk yang paling signifikan menjelaskan penerimaan sebuah sistem informasi.

2.2.5.2 *Effort Expectancy*

Merupakan Tingkat kemudahan seseorang terkait dengan penggunaan sistem. *Effort Expectancy* didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna dalam menggunakan sistem informasi (Venkatesh *et al.*, 2003). *Effort Expectancy* dalam UTAUT merupakan salah satu faktor yang terbukti memunculkan *behavior intention*. Dalam konteks sistem *e-procurement*, Rahadian (2015) dan Yustanti (2016) dapat membuktikan bahwa *perceived ease of use* memberikan pengaruh positif pada *attitude*. Berdasarkan penelitian Rahadian (2015), *perceived ease of use* juga merupakan kostruk yang paling signifikan menjelaskan *trust*. *Effort expectancy* dapat diasosiasikan dengan *perceived ease of use*.

2.2.5.3 *Social Influence*

Merupakan tingkat dimana seorang individu merasa bahwa orang-orang penting baginya percaya sebaiknya dia menggunakan sebuah sistem informasi. *Social influence* didefinisikan sebagai seberapa tinggi seseorang individu mempersiapkan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain akan mempengaruhi dia untuk menggunakan *e-procurement*.

Faktor sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT). (Venkatesh, et al.,2003). Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya.

2.2.5.4 *Facilitating Conditions*

Merupakan kondisi yang memfasilitasi penggunaan teknologi informasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. Kondisi yang memfasilitasi

penggunaan teknologi informasi adalah tingkat dimana percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem.

Pemanfaatan teknologi informasi oleh pekerja dipengaruhi oleh perasaan individual (*affect*) terhadap penggunaan komputer personal, norma sosial (*social norms*) dalam tempat yang memperhatikan komputer personal, (*habit*) sehubungan dengan penggunaan komputer, konsekuensi yang diharapkan (*consequencies*) dari penggunaan personal, dan yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) dalam penggunaan teknologi informasi.

2.2.6 Model kesuksesan sistem Informasi

Beberapa peneliti mengembangkan model kesuksesan sistem informasi. Salah satu model kesuksesan sistem informasi yang terkenal adalah D dan M Information System Success Model yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean (1992). Dalam D dan M Information System Success Model yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean (1992) terdapat 6 (enam) konstruk yaitu:

1. Kualitas informasi (*information quality*),
2. Kualitas sistem (*system quality*),
3. Penggunaan informasi (*information use*),
4. Kepuasan pengguna (*user satisfaction*),
5. Dampak individu (*individual impact*), dan
6. Dampak organisasional (*organizational impact*)

Pada penelitian ini hanya menggunakan konstruk untuk mengukur kualitas dari sistem pengadaan barang secara elektronik. Konstruk untuk menilai kualitas adalah konstruk yaitu Kualitas informasi (*information quality*) dan Kualitas sistem (*system quality*). Kualitas informasi adalah karakteristik yang diinginkan dari produk informasi. Kualitas sistem adalah karakteristik yang diinginkan dari sistem informasi itu sendiri. Penggunaan informasi adalah konsumsi pengguna atas keluaran sistem informasi. Kepuasan pengguna adalah respon pengguna atas kegunaan keluaran dari sistem informasi.

DeLone dan McLean (2003) memodelkan konteks teknologi (kualitas sistem dan kualitas informasi) berpengaruh terhadap minat berperilaku atau perilaku penggunaan. Model ini merupakan pembaharuan D dan M *Information System Success Model* DeLone dan McLean 1992. Kedua, perilaku penggunaan teknologi informasi merupakan salah satu pengukur yang tepat untuk mengukur kesuksesan sistem informasi berbasis teknologi. Atas dasar inilah peneliti menyempurnakan model UTAUT dengan mengkritisi D dan M *Information System Success Model* (DeLone dan McLean, 1992 dan 2003) yang kemudian menjadi model penelitian peneliti.

2.3 Definisi Konseptual

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dalam menggunakan e-procurement melalui konstruk-konstruk *Model the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) untuk memprediksi dan memahami pengadopsian sistem *e-procurement*. Namun dalam penelitian ini tidak menggunakan Social influence sebagai konstruk yang mempengaruhi penerimaan vendor dalam menggunakan e-procurement.

Definisi konsepional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Merupakan tingkat kepercayaan seorang individu pada sejauh mana penggunaan sistem *e-procurement* akan membantunya dalam bekerja.

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Merupakan tingkat kemudahan seseorang terkait dengan penggunaan sistem *e-procurement*

3. Kualitas sistem (system quality),

Merupakan karakteristik yang diinginkan dari sistem informasi itu sendiri.

4. Kualitas informasi (information quality),

Merupakan karakteristik yang diinginkan dari output produk informasi.

5. Fasilitas Pendukung (*Facilitating Conditions*)

Merupakan tingkat kepercayaan seorang individu terhadap ketersediaan infratraktur teknis dan organisasi dalam penggunaan sistem *e-procurement*.

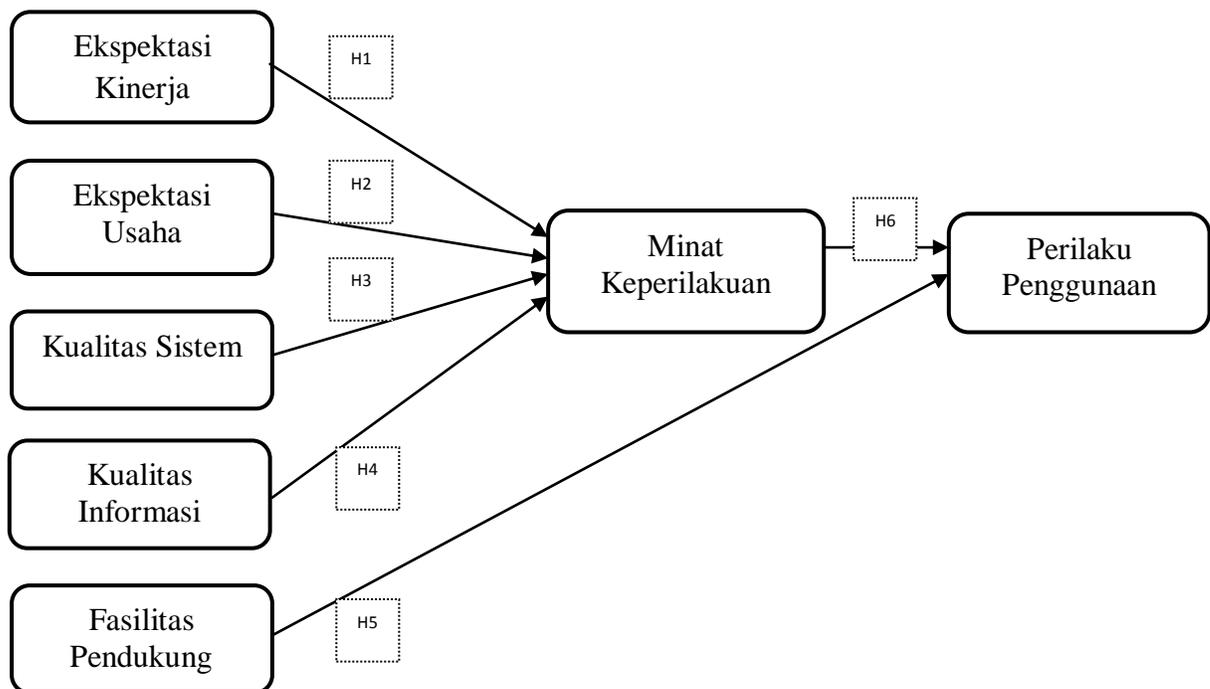
6. Minat Penggunaan

Merupakan tingkat keinginan atau niat pengguna dalam menggunakan sistem *e-procurement*.

7. Perilaku penggunaan

Merupakan tindakan nyata yang dilakukan individu karena mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu

Gambar 2.1
Kerangka Konseptual Penelitian



Berdasarkan gambar kerangka penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa minat vendor dalam menggunakan *sistem e-procurement* dipengaruhi secara langsung oleh konstruk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, kualitas sistem dan kualitas informasi. Sedangkan perilaku penggunaan dari vendor dipengaruhi secara langsung oleh kondisi yang memfasilitasi dan minat berperilaku. Adapun konstruk-konstruk tersebut diambil dari model UTAUT dan model penerimaan teknologi.

2.4 Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan pada rumusan masalah dan konstruk yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini selanjutnya mengembangkan hipotesis sebagai dugaan sementara atas jawaban dari masalah yang akan diteliti. Adapun penjelasan dari hipotesis pada penelitian ini, sebagai berikut.

2.4.1 Hipotesis Ekspektansi Kinerja Terhadap minat vendor dalam menggunakan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Ekspektasi kinerja pada penelitian ini diartikan sebagai seberapa jauh tingkat keyakinan pengguna bahwa menggunakan sistem *e-procurement* akan meningkatkan kinerjanya. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya sistem kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya (Hartono, 2008 : 114).

Handayani (2011) melakukan penelitian dengan sampel supervisor dan staf akuntansi keuangan perusahaan manufaktur. Sampel perusahaan manufaktur diasumsikan oleh Handayani (2011) bahwa perusahaan manufaktur merupakan perusahaan yang kompleks yang pasti membutuhkan informasi. Penelitian Handayani (2011) menunjukkan bahwa ekspektansi kinerja berpengaruh positif terhadap minat berperilaku menggunakan sistem informasi berbasis teknologi

McLeod et al. (2010) menguji model UTAUT dalam konteks penggunaan sistem informasi berbasis teknologi untuk perpajakan. Studi ini focus pada penerimaan teknologi individu dengan sampel mahasiswa departemen akuntansi dan sistem informasi, dengan metode pengumpulan data survei dengan rata-rata usia sampel 24 tahun. Studi empiris McLeod et al. (2010) menunjukkan bahwa ekspektansi kinerja berpengaruh positif terhadap minat berperilaku penggunaan sistem informasi berbasis teknologi

Penelitian yang telah dilakukan tersebut menyimpulkan bahwa ekspektansi kinerja yang merupakan salah satu konstruk dalam model UTAUT telah diuji. Ekspektansi kinerja merupakan prediktor minat berperilaku penggunaan sistem informasi teknologi. Hal ini berarti bahwa individu percaya bahwa sistem informasi berbasis teknologi dapat meningkatkan kinerja. Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

H1 : ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat vendor dalam menggunakan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.4.2 Hipotesis Ekspektasi usaha terhadap minat vendor dalam menggunakan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Ekspektasi usaha dalam penelitian ini diartikan sebagai sejauh mana keyakinan seseorang bahwa sistem *e-procurement* mudah digunakan. Seseorang akan menggunakan sistem informasi jika dia percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan. Sebaliknya seseorang tidak akan menggunakan sistem informasi jika dia percaya bahwa sistem informasi sulit digunakan.

Penelitian sebelumnya yang meneliti hubungan persepsian ekspektansi usaha terhadap minat penggunaan sistem informasi dilakukan oleh oleh Duy (2012) menguji pengaruh persepsian ekspektansi usaha terhadap minat perilaku dalam menggunakan sistem perbankan. Hasil penelitian Duy (2012) menunjukkan bahwa persepsi ekspektansi usaha berpengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan sistem perbankan. Penelitian Sari (2013) melakukan penelitian terhadap minat perilaku wajib pajak dalam menggunakan e-filing. Sampel dalam penelitian ini adalah wajib pajak orang pribadi terdaftar yang pernah menggunakan e-filing di Kediri. Penelitian Sari (2011) menunjukkan bahwa persepsi ekspektansi usaha positif terhadap minat perilaku menggunakan e-filing. Sementara itu, hasil yang berbeda ditemukan oleh Kazi (2013) yang meneliti pengaruh dari persepsi ekspektansi usaha terhadap adopsi internet banking. Penelitian Kazi (2013) menunjukkan bahwa persepsi ekspektansi usaha tidak berpengaruh positif terhadap adopsi internet banking. Hal ini berkaitan dengan kurangnya keyakinan individu atas penggunaan sistem informasi

adalah hal yang mudah. Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

H2 : ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat vendor dalam menggunakan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.4.3 Hipotesis Kualitas Sistem Terhadap minat vendor dalam menggunakan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Kualitas sistem adalah mengukur proses informasi melalui sistem yang digunakan atau keterkaitan antar karakteristik sistem (DeLone dan McLean, 1992 dan 2003; Negash et al.,2003). Kualitas sistem digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasinya sendiri. Kualitas sistem merupakan kesuksesan level teknis yaitu sebagai akurasi dan efisiensi dari suatu sistem yang menghasilkan informasi

Sari (2013) melakukan penelitian tentang determinan minat individu dalam menggunakan e-filling. Hasil penelitian Sari (2013) menunjukkan kualitas sistem terhadap perilaku berpengaruh positif terhadap minat perilaku. Hasil yang serupa juga ditemukan oleh penelitian Agustina (2014), menunjukkan bahwa kualitas sistem terhadap perilaku berpengaruh positif terhadap minat perilaku. Sementara itu, penelitian Hardanti, et al., (2014) menunjukkan bahwa kualitas sistem tidak berpengaruh terhadap minat perilaku dalam menggunakan sistem perbankan. Penelitian Hardanti, et al., (2014) mendukung penelitian yang dilakukan oleh Kartika (2009) dan Duy (2012) yang menunjukkan bahwa kualitas sistem terhadap tidak berpengaruh terhadap minat perilaku.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H3: Kualitas sisteem berpengaruh positif terhadap minat vendor dalam menggunakan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.4.4 Hipotesis Kualitas Informasi berpengaruh terhadap minat vendor dalam menggunakan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Kualitas informasi adalah sesuatu menyangkut tentang nilai dari keluaran yang dihasilkan oleh sistem informasi berbasis teknologi (DeLone dan McLean,1992 dan 2003; Negash et al., 2003). Kualitas informasi mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi akuntansi berbasis teknologi. Informasi yang dapat dihasilkan oleh sistem informasi akuntansi berbasis teknologi harus relevan, akurat dan dapat dipercaya.

Safeena, et al., (2013) dan Duy (2012) menguji pengaruh kualitas informasi terhadap minat perilaku dalam menggunakan sistem perbankan. Hasil penelitian Safeena, et al., (2013) dan Duy (2012) menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan sistem perbankan. Penelitian oleh Agustina (2014) meneliti tentang determinan minat individu dalam penerimaan sistem informasi *Point-Of-Sale* (POS) di Indomaret. Hasil penelitian Agustina (2014) menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif terhadap minat perilaku dalam penerimaan sistem informasi *Point-Of-Sale* (POS) di Indomaret. Hasil penelitian Hardanti,et.al., (2014) pada karyawan PLN dalam menggunakan sistem ERP juga menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif terhadap minat perilaku.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian sebagai berikut.

H4: kualitas informasi berpengaruh positif terhadap minat vendor dalam menggunakan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.4.5 Hipotesis kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) didefinisikan sebagai tingkat yang menunjukkan individu percaya bahwa suatu infrastruktur secara organisasi dan teknis telah ada untuk mendukung penggunaan sistem informasi berbasis teknologi (Venkatesh et al., 2003).

Schaupp et al. (2010) melakukan penelitian konteks implementasi e-government di Amerika Serikat. Implementasi e-government ini dalam rangka meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat. Sampel dalam penelitian Schaupp et al. (2010) adalah para pembayar pajak. Hasil penelitian Schaupp et al. (2010) menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan sistem berbasis teknologi (*e-government*) adalah signifikan.

Studi yang dilakukan Duy (2012) memperoleh bukti empiris bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap perilaku penggunaan sistem informasi berbasis teknologi. Hasil empiris Duy (2012) konsisten dengan Safeena, et al., (2013) Studi yang dilakukan oleh Duy (2012) adalah konteks implementasi e-government. Sampel studi Duy (2012) adalah masyarakat pengguna e-government di Taiwan.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian sebagai berikut.

H5: kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.4.6 Hipotesis minat berperilaku terhadap perilaku penggunaan pengadaan barang dan jasa secara elektronik.

Perilaku penggunaan (*use behavior*) adalah tindakan nyata yang dilakukan oleh individu. Menurut Theory of Reasoned Action (TRA), tindakan nyata dilakukan karena individu tersebut memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu yang disebut minat berperilaku. Dengan demikian, tindakan nyata terjadi (perilaku penggunaan) karena adanya keinginan individu (minat berperilaku).

Safeena, et al., (2013) yang meneliti di perusahaan-perusahaan bisnis tentang penerimaan sistem informasi berbasis teknologi menyimpulkan bahwa minat berperilaku berpengaruh terhadap perilaku penggunaan sistem informasi berbasis teknologi. Studi Duy (2012) mendapatkan bukti empiris yang konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Safeena, et al., (2013). Studi Duy (2012) fokus pada penerimaan e-government. Penelitian Safeena, et al., (2013) dan Duy (2012) dilakukan pada negara yang berbeda dan organisasi yang berbeda. Sambasivan et al. (2010) melakukan penelitian tentang penerimaan pengguna atas G2B (government to business) system yang merupakan salah satu bentuk e-government. Sampel penelitian Sambasivan et al.(2010) adalah pemerintahan Malaysia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hubungan antara berperilaku dan perilaku penggunaan sangat kuat.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian sebagai berikut.

H6: minat keperilakuan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik

2.5 Definisi Operasional

Untuk mengetahui penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem *e-procurement* pada Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) Provinsi Nusa Tenggara Barat diukur dengan menggunakan beberapa konsep dan parameternya sebagai berikut:

2.5.1. Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja pada penelitian ini diartikan sebagai seberapa jauh tingkat keyakinan pengguna bahwa menggunakan sistem *e-procurement* akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang yang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka ia akan menggunakannya. Indikator dengan item item dari pernyataan konstruk ekspektasi kinerja terhadap minat vendor diambil dari penelitian, Hartati (2013), Rahadian (2015) dan Perwira (2016) sebagai berikut:

- a. Bermanfaat dalam pekerjaan
- b. Mempercepat pekerjaan
- c. Meningkatkan produktivas
- d. Meningkatkan prestasi

2.5.2. Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Ekspektasi usaha dalam penelitian ini diartikan sebagai sejauh mana keyakinan karyawan bahwa sistem *e-procurement* mudah digunakan. Indikator dengan item item dari pernyataan konstruk ekspektansi usaha terhadap perilaku diambil dari penelitian Yustanti (2016) dan Rahadian (2015) dan Perwira (2016):

- a. Jelas dan dapat dipahami,
- b. Mudah untuk menjadi trampil,
- c. Mudah digunakan, dan
- d. Mudah dipelajari

2.5.3. Kualitas Sistem

Kualitas sistem mengukur proses informasi melalui sistem yang digunakan atau keterkaitan antar karakteristik sistem (DeLone dan McLean, 1992 dan 2003; Negash et al., 2003). Kualitas sistem digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasinya sendiri. Dalam penelitian ini, konstruk kualitas sistem ingin membuktikan faktor-faktor sosial yang mendorong individu untuk menggunakan sistem *e-procurement*. Indikator dengan item item dari pernyataan konstruk kualitas

sistem terhadap perilaku diambil dari penelitian Duy (2012) dan Safeena, et al., (2013).

- a. Integrasi sistem
- b. Kecepatan respon
- c. Memperbaiki kesalahan
- d. Kemudahan dan kenyamanan akses

2.5.4. Kualitas Informasi

Kualitas informasi adalah sesuatu yang menyangkut tentang nilai dari keluaran yang dihasilkan oleh sistem informasi berbasis teknologi (DeLone McLean, 1992 dan 2003; Negash et al., 2003). Kualitas informasi mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi akuntansi berbasis teknologi. Indikator dan pernyataan yang digunakan oleh peneliti dalam konstruk ini adalah yang digunakan oleh penelitian Duy (2012) dan Safeena, et al., (2013). Indikator kualitas informasi adalah:

- a. Banyaknya/jumlah navigasi,
- b. Bantuan informasi,
- c. Petunjuk dan panduan,
- d. Kekinian
- e. Bentuk (format) keluaran/informasi

2.5.5. Kondisi yang memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa kemampuan teknis yang tersedia dapat mendukung penggunaan sebuah sistem. Dalam penelitian ini, kosntruks dalam kondisi yang memfasilitasi ingin membuktikan faktor-faktor kondisi yang mendorong individu untuk menggunakan sistem *e-procurement*. Indikator dengan item item dari pernyataan konstruk kegunaan persepsian terhadap perilaku diambil dari penelitian Yustanti (2016) dan Perwira (2016):

- a. Sumber daya yang cukup
- b. pengetahuan
- c. adanya sosialisasi/pelatihan
- d. bantuan yang memadai

2.5.6. Minat berperilaku

Minat penggunaan dalam penelitian ini diartikan sebagai keinginan individu dan seberapa keras usaha individu tersebut dalam menggunakan sistem *e-procurement*. Peneliti menggunakan indikator dengan item-item pernyataan konstruk minat perilaku diambil dari penelitian, Hartati (2013) dan Rahadian (2015) dan Perwira (2016). Indikator minat perilaku yang digunakan adalah:

- a. Prediksi tetap menggunakan sistem
- b. Kemungkinan menggunakan sistem informasi berbasis teknologi, dan
- c. Kecenderungan untuk menggunakan sistem informasi berbasis teknologi.

2.5.7 Minat berperilaku

Prilaku penggunaan dalam penelitian ini diartikan sebagai tindakan nyata individu dalam menggunakan sistem *e-procurement*. Peneliti menggunakan indikator dengan item-item pernyataan konstruk prilaku penggunaan diambil dari penelitian, Hartati (2013) dan Rahadian (2015). Indikator minat perilaku yang digunakan adalah:

- a. Waktu penggunaan harian dan
- b. Frekuensi penggunaan.
- c. Dampak penggunaan

Parameter dan indikator tersebut lebih rinci akan dijelaskan sebagaimana pada Tabel berikut ini :

Tabel 2.3
Matriks Pengukuran Minat Penyedia Barang/Jasa (Vendor) Dalam
Menggunakan *E-Procurement*

	Parameter	Indikator
penerimaan vendor dalam menggunakan sistem pengadaan barang dan jasa secara elektronik (<i>e-procurement</i>)	Ekspektasi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> • Bermanfaat dalam pekerjaan • Mempercepat pekerjaan • Meningkatkan produktivas • Meningkatkan prestasi
	Ekspektasi Usaha	<ul style="list-style-type: none"> • Jelas dan dapat dipahami, • Mudah untuk menjadi trampil, • Mudah digunakan, dan • Mudah dipelajari
	Kualitas Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Integrasi sistem • Kecepatan respon • Memperbaiki kesalahan • Kemudahan dan kenyamanan akses
	Kualitas Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya/jumlah navigasi, • Bantuan informasi, • Petunjuk dan panduan, • Kekinian • Bentuk(format)keluaran/informasi
	Fasilitas Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya yang cukup • pengetahuan • adanya sosialisasi/pelatihan • bantuan yang memadai
	Minat penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Prediksi tetap menggunakan • Kemungkinan menggunakan • Kecenderungan menggunakan kembali
	Prilaku Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu penggunaan harian • Frekwensi penggunaan • Dampak penggunaan