

## PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU

Celine Aloyshima Haris<sup>1</sup>, Bambang Soedijono WA<sup>2</sup>, Asro Nasiri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Magister Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta*  
Jl. Ring Road Utara, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta  
[celine.haris@students.amikom.ac.id](mailto:celine.haris@students.amikom.ac.id)<sup>1</sup>, [bambang.s@amikom.ac.id](mailto:bambang.s@amikom.ac.id)<sup>2</sup>, [asro@amikom.ac.id](mailto:asro@amikom.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract** - Improving the quality of education by utilizing technology and the internet is currently very supported by the government starting from school and at the place of tutoring. Tutoring that utilizes technology and the internet is the Ruang Guru Application. In order to maximize the use and acceptance of the technology, in this research evaluating the Ruang Guru Application by using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) model. The data in this research were obtained from questionnaire data distributed to 100 respondents of middle and high school students in Samarinda City. Based on the research results obtained variables that influence are performance expectations, effort expectations, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, price value, habit, and facilitating condition moderated by age.

**Keywords** – Ruang Guru Application, Evaluation, UTAUT2.

**Abstract** – Peningkatan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dan internet saat ini sangat didukung oleh pemerintah mulai dari disekolah dan ditempat bimbingan belajar. Bimbingan belajar yang memanfaatkan teknologi dan internet adalah Aplikasi Ruang Guru. Agar dapat memaksimalkan penggunaan dan penerimaan teknologi tersebut maka dalam penelitian ini mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Data dalam penelitian ini didapatkan dari data kuesioner yang disebarakan kepada 100 responden siswa dan siswi SMP dan SMA di Kota Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh variabel yang mempengaruhi yaitu ekspektasi kinerja, ekpektasi usaha, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan kondisi yang memfasilitasi dimoderasi oleh umur.

**Kata kunci** – Aplikasi Ruang Guru, Evaluasi, UTAUT2.

### I. PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini bidang pendidikan sangat pesat berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Penggunaan internet diseluruh dunia juga meningkat disetiap harinya. Kemajuan teknologi dan penggunaan internet sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya pendidikan di Indonesia. Dengan kemajuan tersebut, menuntut putra dan putri Indonesia untuk mempersiapkan diri dan memiliki bekal yang cukup untuk menjalani perubahan ke era digital dibidang pendidikan, agar tidak tertinggal dengan negara-negara lainnya.

Pendidikan yang diperoleh tidak hanya melalui pendidikan formal disekolah, melainkan dapat juga diperoleh melalui pendidikan non formal diluar sekolah seperti di tempat bimbingan belajar. Lembaga bimbingan belajar saat ini sudah banyak yang menerapkan menggunakan teknologi dan internet untuk menunjang kebutuhan sarana dan prasarannya. Salah satu lembaga bimbingan belajar yang telah menerapkan

penggunaan teknologi yaitu aplikasi ruang guru yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Dengan kemajuan ini, pendidikan yang diperoleh dapat diakses dimana saja, kapan saja dan melalui perangkat apa saja termasuk perangkat *smartphone* dan laptop.

Model pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* yang dikembangkan oleh Vankatesh, James Thong, dan Xin Xu pada tahun 2012. Dalam model ini, diperuntukkan untuk lebih menjelaskan dari perspektif konsumen selaku pengguna layanan berbasis teknologi informasi [1].

Dari uraian tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan Model UTAUT2 Untuk Mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui variabel yang berpengaruh dalam model penelitian yang diusulkan agar mendapatkan hasil evaluasi untuk mendukung aplikasi ruang guru yang lebih baik.

### A. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk sebuah *platform mobile* (seperti iOS, Android, atau *Windows Mobile*) [2]. Aplikasi *mobile* banyak digunakan untuk memudahkan masyarakat dari berbagai kalangan untuk menunjang aktifitas kehidupan sehari-hari. Terdapat beragam aplikasi *mobile*, seperti *e-learning* untuk menunjang pendidikan ada juga aplikasi bimbingan online seperti aplikasi ruang guru, hingga aplikasi *mobile* untuk media sosial.

### B. Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi ruang guru adalah aplikasi *mobile* dibidang pendidikan non formal yang ada di Indonesia dan telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Non Formal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018 [3]. Hingga saat ini aplikasi ruang guru telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta berisikan 150.000 guru dengan lebih dari 100 bidang pelajaran. Contoh tampilan aplikasi ruang guru ditunjukkan pada Gambar 1.



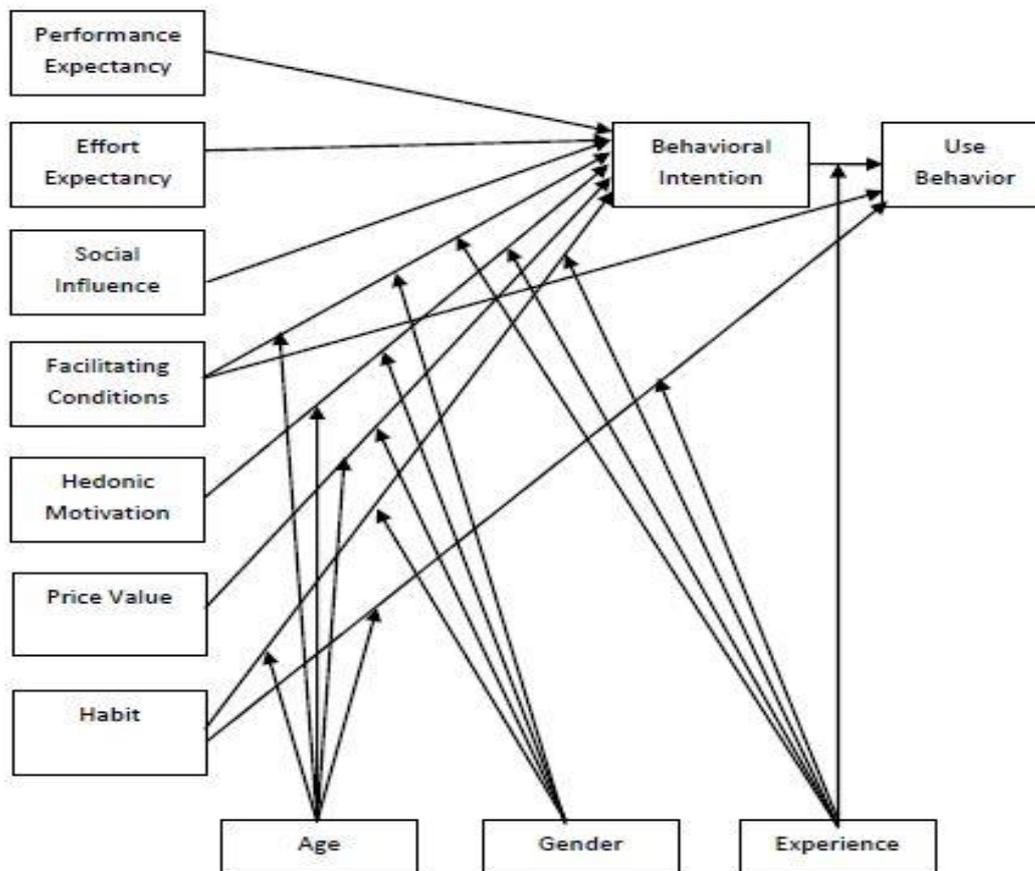
Gambar 1. Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi Ruang Guru didirikan oleh Belva Devara dan Isman Usman sejak tahun 2014. Aplikasi ini menawarkan berbagai produk, seperti Ruang Belajar, Ruang Les Online, Ruang Uji, Ruang Les, Ruang Kelas, *Digital Boot Camp*, Robo Guru, dan Ruang Baca. Aplikasi ini dapat diakses oleh berbagai jenjang pendidikan, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 Sekolah Dasar, kelas 7 sampai kelas 9 Sekolah Menengah Pertama, kelas 10 sampai 12 Sekolah Menengah Atas, hingga untuk persiapan Seleksi Bersama Masuk

Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) dan Sekolah Tinggi Akuntansi Negara (STAN) juga tersedia.

### C. Model UTAUT2

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) merupakan sebuah model yang disusun untuk mengetahui penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikembangkan oleh Vankatesh, Tong, dan Xu pada tahun 2012. Dalam model UTAUT2 ini mengacu pada perilaku konsumen dalam penggunaan teknologi. Model UTAUT2 ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model UTAUT2 2012

Variabel utama dalam model ini yaitu ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi fasilitas (*facilitating condition*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*), kebiasaan (*habit*), sikap terhadap penggunaan teknologi (*behavioral intention*), dan perilaku penggunaan teknologi (*use behavior*). Variabel moderasi dalam model ini yaitu umur (*age*), jenis kelamin (*gender*), dan pengalaman (*experience*) [1].

D. Uji Korelasi Spearman's Rank

Uji Korelasi *Spearman's Rank* ini digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dimana kedua variabel berbentuk peringkat (*rank*). Sebagai acuan kriteria penilaian korelasi, maka ditunjukkan pada Tabel 1 [4].

Tabel 1. Kriteria Penilaian Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Kriteria yang ditetapkan dengan membandingkan nilai thitung dengan tingkat signifikansi 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ). Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka Hipotesis diterima, begitupun sebaliknya. Kemudian menentukan tingkat hubungan korelasinya menggunakan kriteria penilaian pada Tabel 1.

E. Uji Regresi Moderasi

Uji Regresi Moderasi adalah pengujian untuk mengkaji hubungan antara beberapa variabel, yaitu variabel tidak bebas dengan adanya variabel moderasi [5]. Untuk mengetahui tiap hipotesis yang diusulkan diterima atau ditolak, maka nilai resiko kekeliruan yang diajukan sebesar 5% ( $\alpha = 5\%$ ). Jika nilai signifikansi  $Sig. < 0,05$  maka hipotesis diterima, begitupun sebaliknya. Kemudian menentukan tingkat hubungan korelasinya menggunakan kriteria penilaian pada Tabel 1.

II. METODE PENELITIAN

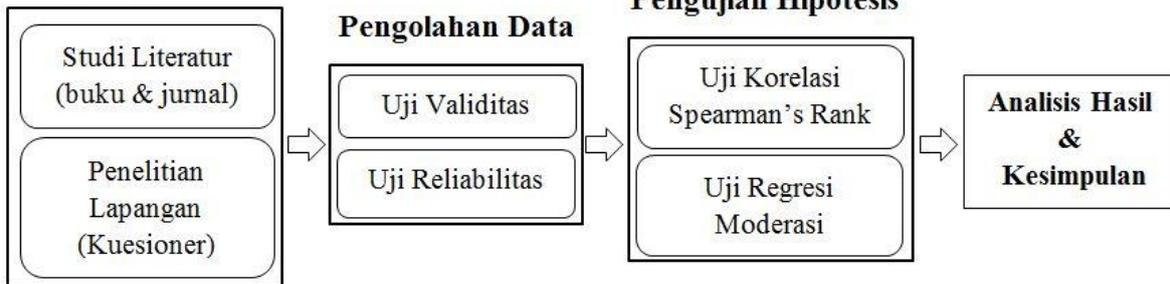
Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksplanatori, yaitu penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis. Penelitian ini juga bersifat

penelitian korelasional, yaitu penelitian yang membuktikan hubungan dari dua variabel atau lebih, dan sejauh mana derajat hubungan korelasinya.

1. Mengumpulkan Data  
 Penelitian ini dimulai dari mengumpulkan data, yang terdiri dari studi literatur berupa buku dan jurnal dan penelitian lapangan berupa penyebaran kuesioner.
2. Mengolah Data  
 Setelah mengumpulkan data diatas selesai selanjutnya dilakukan pengolahan data. Hal ini bertujuan untuk mengelolah data hasil kuesioner dengan pengujian validitas dan reliabilitas.

3. Pengujian Hipotesis  
 Tahap ini melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan menggunakan pengujian korelasi *spearman's rank* dan regresi moderasi.
4. Analisis Hasil dan Kesimpulan  
 Tahapan berikutnya yang akan dilakukan di dalam penelitian adalah melakukan analisis hasil dari pengujian dan menyimpulkan variabel yang berpengaruh serta nilai signifikansi dan tingkat korelasi antar variabel yang berpengaruh.

**Pengumpulan Data**



Gambar 3. Alur Penelitian

A. Variabel dan Indikator

Variabel dalam penelitian ini menggunakan 3 jenis variabel, yaitu variabel independen, variabel dependen, dan variabel moderasi. Variabel independen yaitu ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi fasilitas (*facilitating condition*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*). Variabel dependen yaitu niat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Variabel moderasi yaitu umur (*age*) dan jenis kelamin (*gender*).

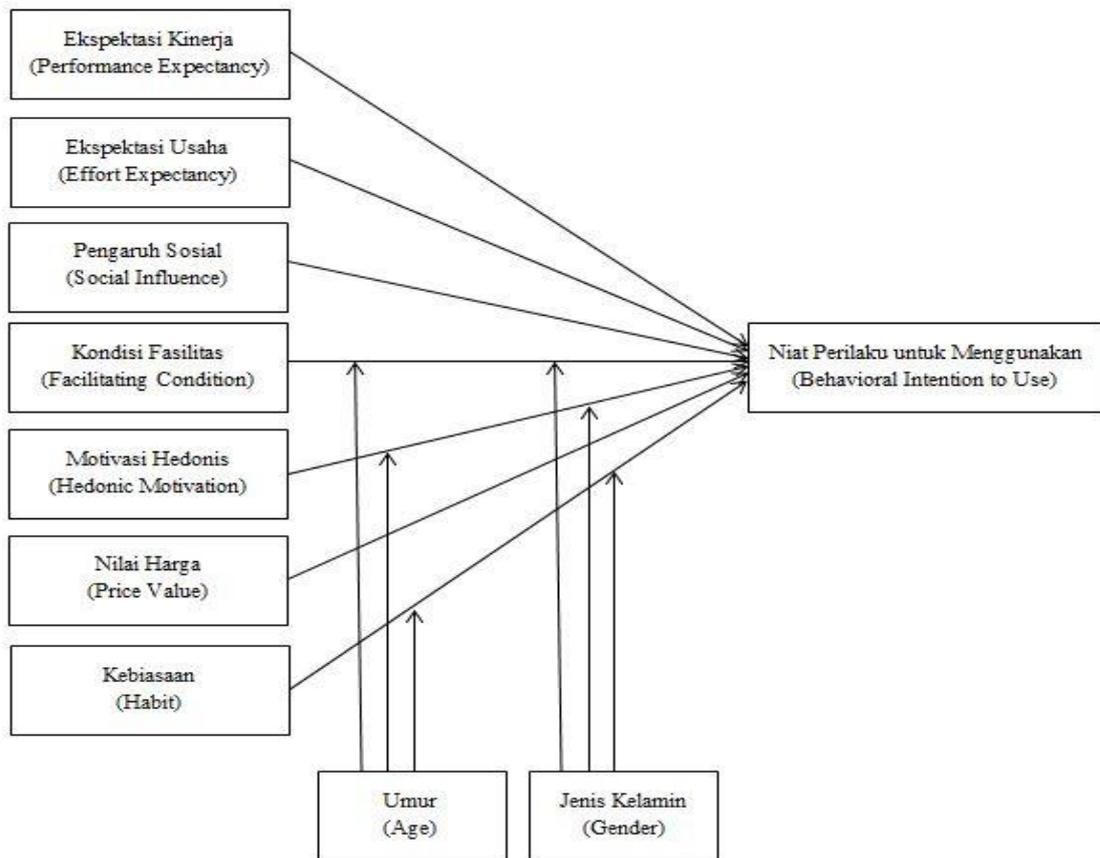
Tabel 2. Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator	
Performance Expectancy (PE)	PE1	Presepsi Pemanfaatan
	PE2	Meningkatkan Efektivitas
	PE3	Produktivitas
	PE4	Kemudahan mendapatkan informasi
Effort Expectancy (EE)	EE1	Kemudahan penggunaan
	EE2	Kemudahan Interaksi
	EE3	Kemudahan untuk dipelajari
	EE4	Kemudahan menjadi ahli

Social Influence (SI)	SI1	Faktor dukungan dari orangtua
	SI2	Faktor teman sekolah
	SI3	Faktor dukungan dari orang yang berpengaruh
Facilitating Condition (FC)	FC1	Kondisi internet yang memfasilitasi
	FC2	Perangkat yang memadai
	FC3	Bantuan teknis
Hedonic Motivation (HM)	HM1	Menyenangkan
	HM2	User Friendly
	HM3	Menarik
Price Value (PV)	PV1	Harga Terjangkau
	PV2	Banyak Keuntungan
	PV3	Materi Tidak Terbatas
Habit (H)	H1	Rutinitas
	H2	Kecanduan
	H3	Keharusan
Behavioral Intention to Use (BIUS)	BIUS1	Menggunakan lebih sering
	BIUS2	Menggunakan jangka panjang
Age (A)	A1	Anak-anak (SMP)
	A2	Remaja (SMA)
Gender (G)	G1	Perempuan
	G2	Laki-laki

B. Model Penelitian

Model penelitian yang diajukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 4. Model Penelitian

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan Aplikasi Ruang Guru yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hipotesis

No.	Hipotesis
H1	Ekspektasi kinerja memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H2	Ekspektasi usaha memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H3	Faktor sosial memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H4	Kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H5	Motivasi hedonis memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H6	Nilai harga memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H7	Kebiasaan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru.
H8	Kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh umur.
H9	Motivasi hedonis memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh umur.

No.	Hipotesis
H10	Kebiasaan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh umur.
H11	Faktor sosial memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh jenis kelamin.
H12	Motivasi hedonis memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh jenis kelamin.
H13	Kebiasaan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru yang dimoderasi oleh jenis kelamin.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan penyebaran 50 eksemplar kuesioner pada siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Samarinda.

A. Uji Validitas

Kuesioner yang sudah didapatkan diolah menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22 dengan pengujian validitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai R-hitung dan R-Tabel, dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan (n) = 100 dan alpha = 0,05 diperoleh R-

Tabel = 0,1966. Semua variabel yang ditunjukkan pada Tabel 4 semuanya dinyatakan valid karena R-Hitung lebih besar dari R-Tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	R-Hitung	R-Tabel	Ket
PE	PE1	0,727	0,1966	Valid
	PE2	0,785	0,1966	Valid
	PE3	0,781	0,1966	Valid
	PE4	0,738	0,1966	Valid
EE	EE1	0,606	0,1966	Valid
	EE2	0,720	0,1966	Valid
	EE3	0,642	0,1966	Valid
	EE4	0,776	0,1966	Valid
SI	SI1	0,720	0,1966	Valid
	SI2	0,772	0,1966	Valid
	SI3	0,827	0,1966	Valid
FC	FC1	0,873	0,1966	Valid
	FC2	0,617	0,1966	Valid
	FC3	0,789	0,1966	Valid
HM	HM1	0,815	0,1966	Valid
	HM2	0,819	0,1966	Valid
	HM3	0,627	0,1966	Valid
PV	PV1	0,940	0,1966	Valid
	PV2	0,578	0,1966	Valid
	PV3	0,937	0,1966	Valid
H	H1	0,737	0,1966	Valid
	H2	0,717	0,1966	Valid
	H3	0,816	0,1966	Valid
BIUS	BIUS1	0,901	0,1966	Valid
	BIUS2	0,836	0,1966	Valid
A	A1	0,727	0,1966	Valid
	A2	0,851	0,1966	Valid
G	G1	0,958	0,1966	Valid
	G2	0,939	0,1966	Valid

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah semua variabel dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan melihat nilai Cronbach Alpha > 0,60. Semua variabel yang ditunjukkan pada Tabel 5 semuanya dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha sudah

lebih dari 0,60 sehingga semua variabel layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Performance Expectancy (PE)	0,739	Reliabel
Effort Expectancy (EE)	0,623	Reliabel
Social Influence (SI)	0,664	Reliabel
Facilitating Condition (FC)	0,627	Reliabel
Hedonic Motivation (HM)	0,630	Reliabel
Price Value (PV)	0,783	Reliabel
Habit (H)	0,620	Reliabel
Behavioral Intention to Use (BIUS)	0,641	Reliabel
Age (A)	0,640	Reliabel
Gender (G)	0,900	Reliabel

C. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis H1-H7 menggunakan pengujian korelasi spearman's rank dan hipotesis H8-H13 menggunakan pengujian regresi moderasi. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Nilai Signifikansi	Nilai Korelasi	Hubungan Korelasi	Ket
1	0,000	0,451	Sedang	Diterima
2	0,001	0,330	Lemah	Diterima
3	0,002	0,311	Lemah	Diterima
4	0,000	0,404	Sedang	Diterima
5	0,000	0,398	Lemah	Diterima
6	0,000	0,497	Sedang	Diterima
7	0,001	0,323	Lemah	Diterima
8	0,001	0,645	Kuat	Diterima
9	0,090	0,506	Sedang	Ditolak
10	0,560	0,498	Sedang	Ditolak
11	0,520	0,583	Sedang	Ditolak
12	0,827	0,484	Sedang	Ditolak
13	0,903	0,628	Kuat	Ditolak

D. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hipotesis yang diterima dan variabel yang berpengaruh dengan kategori hubungan korelasi sedang adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), dan nilai harga (*price value*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [1][6][7] yang memperoleh hasil yang sama salah satunya bahwa adanya pengaruh variabel ekspektasi kinerja karena aplikasi ruang guru ini sangat bermanfaat, dan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan produktif serta mudah dalam mendapatkan informasi terkait materi pembelajaran. Dan juga didukung dengan penelitian [1][8][9] yang memperoleh hasil sama salah satunya bahwa adanya pengaruh variabel nilai harga karena harga berperan dalam mempengaruhi individu untuk memanfaatkan

suatu sistem. Serta harga yang ditawarkan dalam aplikasi ruang guru termasuk terjangkau dengan keuntungan dan materi pembelajaran yang didapatkan tidak terbatas jenjang pendidikan.

Sedangkan variabel yang berpengaruh dengan kategori hubungan korelasi yang kuat adalah kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) yang dimoderasi umur (*age*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [10] yang memperoleh hasil yang sama bahwa pengguna usia muda sangat menyukai aplikasi ruang guru dengan difasilitasi internet dan perangkat yang mendukung. Aplikasi ruang guru ini juga sebaiknya lebih bergaya modern dan sesuai dengan gaya anak muda masa kini serta tampilan yang lebih casual sehingga pengguna anak-anak sekolah nyaman menggunakan aplikasi ruang guru untuk belajar dalam waktu lama.

Untuk hipotesis yang diterima dan variabel yang berpengaruh dengan kategori hubungan korelasi lemah adalah ekspektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan kebiasaan (*habit*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [10] yang memperoleh hasil yang sama bahwa variabel motivasi hedonis perlu ditingkatkan agar berpengaruh signifikan dengan kategori sedang atau kuat. Dengan lebih membuat aplikasi ruang guru yang lebih menyenangkan, *user friendly*, dan konten pembelajaran yang menarik agar siswa dan siswi lebih termotivasi lagi untuk menggunakan aplikasi ruang guru.

Terdapat hipotesis yang ditolak yaitu variabel motivasi hedonis (*hedonic motivation*) yang dimoderasi umur (*age*), kebiasaan (*habit*) yang dimoderasi umur (*age*), faktor sosial (*social influence*) yang dimoderasi jenis kelamin (*gender*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*) yang dimoderasi jenis kelamin (*gender*), dan kebiasaan (*habit*) yang dimoderasi jenis kelamin (*gender*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [11][12], salah satunya variabel faktor sosial tidak dimoderasi jenis kelamin karena dalam dukungan sosial yang diperoleh tidak memandang perbedaan jenis kelamin melainkan dari bentuk dukungan tersebut.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel yang sangat berpengaruh dalam penerapan model UTAUT2 untuk mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru adalah variabel kondisi yang memfasilitasi dengan dimoderasi umur dengan nilai signifikansi 0,001 dan nilai korelasi 0,645, hal tersebut menyakan bahwa hubungan korelasinya kuat.

2. Variabel yang berpengaruh dengan hubungan korelasi yang sedang dalam penerapan model UTAUT2 untuk mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru adalah variabel ekspektasi kinerja, kondisi yang memfasilitasi, dan nilai harga.
3. Variabel yang ditolak dalam penerapan model UTAUT2 untuk mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru adalah variabel motivasi hedonis yang dimoderasi umur, kebiasaan yang dimoderasi umur, faktor sosial yang dimoderasi jenis kelamin, motivasi hedonis yang dimoderasi jenis kelamin, dan kebiasaan yang dimoderasi jenis kelamin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. *MIS Quarterly*, Vol. 36, No. 1, 157-178
- [2] Pressman, R., & Bruce, R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 8th Edition*. New York: McGraw-Hill Education
- [3] Ruangguru. (2019). *Ruang Guru*. Retrieved Oktober 2019, from ruangguru.com: <https://ruangguru.com/general/about>
- [4] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [5] Kutner, M., Nachtsheim, C., & Neter, J. (2004). *Applied Linear Regression Models 4th*. New York: McGraw-Hill Companies
- [6] Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., & Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward Unified of View. *MIS Quarterly*, Vol.27 No.3, Hal. 425-478.
- [7] Prasetyo, D. Y. (2017). Penerapan Metode UTAUT Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website KKN LPPM UNISI. *Jurnal Sistemasi Vol.6 No.2*, 26-34.
- [8] Marhaeni, Gusti. 2014. "Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Pesan Instan dengan Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 di Kota Bandung". Thesis, Telkom University.
- [9] Primasari, Nadia. 2015. Analisis Adopsi Media Advertising Digital Menggunakan Model Modified Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (Case Study: Layanan U-Ad Untuk Industri Consumer Goods Di Indonesia). *Tesis*. Bandung: Universitas

Telkom.

- [10] Putra, G., & Ariyanti, M. (2013). Pengaruh Faktor-Faktor Dalam Modified Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology 2 (UTAUT2) Terhadap Niat Prospective Users Untuk Mengadopsi Home Digital Services PT. Telkom Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Indoensia*, 59-76.
- [11] Mentaya, A., Sunarto, M. D., & Wulandari, S. H. (2015). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Penerimaan Aplikasi Brilian Dengan Model UTAUT. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Akuntansi*, Vol.4 No.2.
- [12] Merhi, M., Hone, K., & Tarhini, A. (2019). A cross-cultural study of the intention to use mobile banking between lebanese and british consumers: extending UTAUT2 with security, privacy, and trust. *Journal Technology in Society*.