

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Terjadinya krisis keuangan global sepanjang kuartal ketiga hingga akhir tahun 2008 berawal dari negara Amerika Serikat dan meluas hampir ke seluruh belahan dunia. Krisis finansial global ini kemudian berubah menjadi krisis ekonomi secara global. Awalnya, hal ini dipicu oleh krisis *subprime mortgage* di Amerika Serikat (Taftazani *et al.*, 2014), dimana pemerintah tidak dapat menstabilkan pasar keuangan internasional dan menyebabkan perubahan tren dominan terhadap investor, sehingga para investor terdorong untuk menarik asetnya dan mencari alternatif investasi lainnya (Vigna, 2017). Salah satu investasi alternatif yang tepat pada saat itu ialah *bitcoin* yang hadir sebagai *pioneer cryptocurrency*, beberapa minggu setelah *Lehmann Brothers* bangkrut dan semua sistem hampir jatuh di tahun 2008. Bitcoin dengan sistem *blockchain* telah diciptakan untuk transaksi elektronik tanpa mengandalkan kepercayaan dari pihak ketiga. Prosesnya di mulai dengan kerangka koin yang biasa dibuat dari tanda tangan digital, yang memberikan kontrol yang kuat pada kepemilikannya, tetapi tidak lengkap tanpa adanya cara untuk mencegah pengeluaran ganda. Untuk mengatasi hal itu diusulkan jaringan *peer-to-peer* menggunakan *proof-of-work* untuk mencatat sejarah transaksi publik (Nakamoto, 2008). Sejak itu *cryptocurrency* sendiri mulai dikembangkan dan dikomersilkan secara luas diluar Jepang. *Cryptocurrency* sendiri sudah menjadi perbincangan hangat di

beberapa bagian dunia dan kepopulerannya masih terus berkembang secara pesat (Barlin, 2017).

Menurut Ausop dan Nur Aulia (2018), *Cryptocurrency* dapat didefinisikan sebagai uang virtual, uang digital, atau uang elektronik yang berada di dunia maya dan tidak memiliki bentuk yang konkret. *Cryptocurrency* memiliki pengertian yang berbeda dengan *electronic wallet (e-wallet)* seperti *PayPal*, *T-cash*, dan sebagainya. *Cryptocurrency* bukan sekedar wadah untuk menyimpan mata uang riil (*fiatcurrency*) yang di transfer kedalam sebuah rekening, tetapi *cryptocurrency* memiliki dompet (*e-wallet*) dan nilai tukar tersendiri.

Pada penelitian yang telah dilakukan Lee *et al.*, (2018) menyatakan pandangannya terhadap *cryptocurrency* sebagai berikut :

*“Cryptocurrencies, unlike real assets, are digital assets, and their fundamental value is hard to comprehend. As the result, we believe that the cryptocurrency market is mainly driven by investor sentiment, leading to high volatility.”*

Peneliti menyimpulkan bahwa pasar *cryptocurrency* sebagian besar dipengaruhi oleh sentimen para investor, hal ini menyebabkan volatilitas didalamnya menjadi tinggi. Dengan meningkatnya popularitas *cryptocurrency*, belakangan diketahui banyak investor yang mencoba menentukan bagaimana cara untuk berinvestasi ke dalam kelas aset baru ini. Sebagai produk teknologi yang bisa dijadikan jenis investasi baru, tentu banyak faktor yang perlu dipertimbangkan untuk menilai keberlangsungan di masa depan. Serta untuk membuat keputusan yang tepat diharuskan mengetahui asal – usul teknologi yang digunakan, aplikasi, dan

keterbatasan potensial yang ada, sehingga dapat memprediksi apa yang akan terjadi di masa mendatang (D'Alfonso, 2016).

Berdasarkan fakta dilapangan, tingkat volatilitas yang tinggi tidak menyurutkan minat investasi dari para investor di berbagai belahan dunia, berdasarkan data dari situs *coin.dance* yang terlampir pada Lampiran V, Asia merupakan kontinen terbesar yang melakukan pertukaran (*exchange*) dengan menggunakan mata uang amerika (USD) untuk sektor perdagangan (*buy/sell*) di pasar *cryptocurrency*. Dengan total *trading value* sebesar 2.072.907.482,59 USD, benua Asia berkontribusi sebesar 33%, benua Amerika Utara sebesar 25%, Eropa sebesar 19%, Amerika Selatan sebesar 13%, Afrika sebesar 6%, dan Australia sebesar 4%. Bila data diklasifikasikan menjadi tiap negara, maka Indonesia berkontribusi sebesar 0,02% atau setara dengan 1.024.302,37 USD.

Dalam studi perbandingan *cryptocurrencies* yang diteliti oleh Hileman dan Rauchs (2017), diketahui bahwa banyak proyek dan perusahaan yang muncul untuk menyediakan produk dan layanan yang memfasilitasi penggunaan *cryptocurrency* untuk pengguna umum dan membangun infrastruktur untuk aplikasi yang berjalan di atas *blockchain* publik. Keberadaan layanan ini menambah nilai signifikan untuk *cryptocurrency* karena layanan tersebut menyediakan sarana untuk *blockchain* publik dan mata uang asli tiap negara dapat digunakan untuk bertransaksi di bidang ekonomi yang lebih luas.

Di dalam industri *cryptocurrency* terdiri dari banyak sektor dan kelompok penting, tetapi sektor – sektor yang menjadi kunci utama dari

*cryptocurrency* itu sendiri adalah pertukaran, dompet, fasilitas pembayaran, dan pertambangan.

Pertukaran (*exchange*) merupakan sektor yang menyediakan akses landai bagi pengguna yang ingin membeli atau menjual *cryptocurrency*. Sektor pertukaran adalah sektor yang pertama muncul di industri *cryptocurrency* dan tetap menjadi sektor terbesar baik dalam hal jumlah perusahaan dan karyawan (Hileman & Rauchs, 2017). Pertukaran disini dapat diartikan sebagai transaksi membeli, menjual, dan memperdagangkan mata uang virtual untuk mata uang virtual lain atau mata uang riil nasional lainnya, dengan terjadinya hal tersebut maka penawaran likuiditas dan penetapan harga referensi dapat dilakukan di pasar *cryptocurrency*. Sektor pertukaran itu sendiri sangat berkaitan erat dengan sektor pembayaran, hal ini dikarenakan dalam setiap melakukan transaksi pertukaran dibutuhkannya fasilitas pembayaran didalamnya.

Pada sektor pembayaran terdapat beberapa perusahaan yang menyediakan berbagai layanan untuk memfasilitasi pembayaran *cryptocurrency*. Hileman dan Rauchs (2017), berpendapat bahwa penyedia layanan pembayaran *cryptocurrency* dapat diklasifikasi menjadi dua jenis. Perusahaan yang menyediakan layanan sebagai broker untuk melakukan pertukaran dengan bermacam – macam jenis investasi termasuk *cryptocurrency*, dan perusahaan yang menyediakan layanan hanya terfokus pada pertukaran *cryptocurrency*. Dari dua jenis perusahaan yang menyediakan layanan pembayaran ini, tercatat mata uang indonesia (IDR) memiliki proporsi sebanyak 10% dari total keseluruhan transaksi di pasar *cryptocurrency* secara global. Perusahaan penyedia layanan

pembayaran tersebut, melahirkan wadah (*platform*) berbentuk *web-site* maupun *mobile application* yang dikenal dengan nama *financial technology* atau *fintech*. Definisi dari *fintech* sendiri adalah teknologi yang menjadi penghubung antara sektor finansial dengan pengguna atau masyarakat umum (Abyan, 2018).

Lahirnya produk teknologi yang berbentuk aplikasi merupakan suatu inovasi teknologi dalam sektor keuangan. Inovasi teknologi dengan sektor keuangan secara inheren memiliki sejarah simbiosis yang panjang, hal ini dibuktikan dengan adanya penetrasi alat teknologi yang digunakan di sektor keuangan (Nizar, 2017).

Berdasarkan dari jumlah data unduhan, *fintech cryptocurrency* sedang berada di posisi puncak, dengan total lebih dari 23.800.000 unduhan pada pertengahan tahun 2018, hal ini menggambarkan penetrasi dari alat teknologi finansial *cryptocurrency* mulai dikenal dan digunakan oleh masyarakat dari berbagai wilayah di dunia.

Alat atau produk teknologi baru yang tersistem tidak dapat dipisahkan dari penerimaan terhadap teknologi tersebut, karena seringkali ditemukan fenomena–fenomena dimana teknologi informasi ternyata gagal diterapkan. Penelitian–penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penyebab kegagalan adalah lebih kepada aspek keperilakuannya, lalu aspek perilaku berpengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya (Jogiyanto, 2008).

Salah satu teori yang andal yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu, organisasi, maupun masyarakat terhadap penggunaan dan penerapan sistem teknologi adalah model penerimaan teknologi atau *technology*

*acceptance model* (TAM). Model Penerimaan Teknologi adalah salah satu pendekatan yang paling efektif untuk menerima teknologi informasi oleh pengguna (Park dan Kim, 2013). TAM dikembangkan oleh Davis *et al.* (1989) yang di dasari model TRA atau *technology reasoned action*.

Model TRA dapat diterapkan karena keputusan yang dilakukan oleh individu untuk menerima suatu teknologi sistem informasi merupakan tindakan sadar yang dapat dijelaskan dan diprediksi oleh niat perilakunya. TAM menambahkan dua konstruk utama kedalam model TRA yaitu kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan pengguna persepsian (*perceived ease of use*). Dua konstruk tersebut dinilai mempunyai pengaruh ke niat perilaku (*behavioral intention*). Pengguna teknologi akan mempunyai niat menggunakan teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan (Jogiyanto, 2008).

Seiring dengan perkembangan zaman, penelitian-penelitian TAM di tahun 2000an mencoba untuk mengembangkan (*extending*) model yang sudah ada, hal ini dilakukan dengan cara menambahkan beberapa variabel eksternal yang menerangkan lebih lanjut atau menjadi penyebab (*antecedent*) dari kegunaan persepsi dan kemudahan penggunaan persepsian di TAM. Ekstensi dan elaborasi model didasari oleh pengkritikan terhadap model TAM yang diasumsikan bahwa perbedaan dalam berperilaku (*individual differences*) dan karakteristik teknologi informasi di masa depan sangat mempengaruhi penerimaan suatu sistem teknologi informasi.

Carsten Röcker (2010) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa TAM tradisional atau model asli TAM tidak dapat digunakan lagi untuk teknologi informasi dimasa depan, hal ini disebabkan karakteristik dari komunikasi dan teknologi informasi sudah berubah seiring dengan perkembangan zaman. Faktor-faktor baru yang dimana tidak terintegrasi di dalam model yang sudah ada, mungkin sangat berperan terhadap keputusan untuk mengadopsi suatu teknologi yang baru.

Studi yang serupa dilakukan oleh Beier *et al.* (2006) menunjukkan bahwa penerimaan teknologi di masa depan tidak ditentukan oleh kegunaan dan kemudahan penggunaannya saja, tetapi juga dipengaruhi oleh variasi dari faktor-faktor lain. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang sangat mempengaruhi penerimaan sistem kesadaran akan konteks dan menggunakan pengetahuan ini untuk mengadaptasi model penerimaan yang sudah ada dengan karakteristik pengguna sistem informasi dimasa mendatang. Penelitian ini mengacu pada kritik tersebut, dimana beberapa variabel eksternal akan diekstensi kedalam model tradisional TAM.

Dalam penelitian lainnya, Eugéne Etsebeth (2012) memprediksi determinan dari *cloud computing* yang diadopsi secara empiris. Penelitian dilakukan dengan cara mengekstensi konstruk-konstruk baru seperti pengaruh sosial (*social influence*), kerumitan pemahaman (*complexity of understanding*), dan kemampuan uji coba (*trialability*) diluar dari konstruk yang terdapat dalam model TAM tradisional. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif secara signifikan antara konstruk pengaruh sosial (*social influence*) terhadap

kemampuan uji coba (*trialability*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*). Sedangkan kemampuan uji coba (*trialability*) memiliki hubungan yang positif secara signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*).

Dalam penelitian Dewi & Santika (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan dalam peng ekstensian variabel resiko persepsian (*perceived risk*) terhadap minat (*intention*) dan dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi resiko persepsian berarti semakin tinggi pula minat untuk menggunakan produk teknologi yang dijadikan objek penelitian, sebaliknya jika semakin rendah nilai dari resiko persepsian maka semakin rendah juga minat terhadap produk teknologi tersebut, ini disebabkan karena adanya persepsi-persepsi negatif yang dirasakan oleh pengguna teknologi.

Pada penelitian Darsono (2005) menggunakan 3 variabel eksternal yang diadopsi dari penelitian Hong *et al.* (2002) untuk menunjukkan pengaruh dari karakteristik-karakteristik sistem yang ada. Karakteristik-karakteristik sistem tersebut adalah relevan (*relevance*), terminologi (*terminology*), dan desain layar (*screen design*). Peneliti berargumentasi bahwa perbedaan individual dan karakteristik sistem sebagai variabel eksternal akan mempengaruhi niat perilaku (*behavior intention*) untuk menggunakan informasi lewat kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*), kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan sikap (*attitude*). Dari modifikasi *fit-model* yang dibuat, terdapat 13 belas jalur dimana semua bernilai signifikan positif, terkecuali untuk 3 jalur yaitu terminologi (*terminology*) terhadap niat perilaku (*behavior intention*),



relevan (*relevance*) terhadap niat perilaku (*behavior intention*) dan terminologi (*terminology*) terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengekstensi resiko persepsian (*perceived risk*), kemampuan uji coba (*trialability*) dan karakteristik-karakteristik sistem (*system characteristics*) untuk memperluas model TAM tradisional menjadi jawaban atas kritik dan mengembangkan sebuah model ekstensi TAM baru yang dapat di uji melalui prediksi dari penerimaan teknologi aplikasi *cryptocurrency*. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis berencana untuk menulis penelitian berjudul **“PENGUJIAN EMPIRIS DENGAN MENGEKSTENSI *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (ETAM)* TERHADAP PENGADOPSIAN *CRYPTOCURRENCY MOBILE APPS*”**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Apakah relevan (*relevance*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*?
2. Apakah relevan (*relevance*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*?
3. Apakah teminologi (*terminology*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*?

4. Apakah terminologi (*terminology*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*?
5. Apakah desain layar (*screen design*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*?
6. Apakah desain layar (*screen design*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*?
7. Apakah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*?
8. Apakah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*?
9. Apakah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*?
10. Apakah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap niat perilaku penggunaan (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*?
11. Apakah kemampuan pengujian (*trialability*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*?
12. Apakah kemampuan pengujian (*trialability*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*?

13. Apakah resiko persepsian (*perceived risk*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) pada aplikasi *cryptocurrency*?
14. Apakah resiko persepsian (*perceived risk*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pada aplikasi *cryptocurrency*?
15. Apakah sikap penggunaan (*attitude towards using*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pada aplikasi *cryptocurrency*?
16. Apakah niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna aplikasi berpengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual use of IT*) pada aplikasi *cryptocurrency*?
17. Apakah terdapat efek mediasi (*mediation effect*) diantara variabel-variabel laten pada model struktural yang diusulkan?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2, yakni:

#### **A. Batasan masalah terhadap objek penelitian**

Pada aplikasi mata uang kripto (*cryptocurrency*) peneliti hanya menyoroti penerimaan sistem informasi pada jual beli (*trading*) dan mekanisme pembayaran (*payment*) di dalam aplikasi. Sehingga objek penelitian tidak meluas secara terperinci terhadap fitur-fitur yang ditawarkan di dalam aplikasi, mengingat tiap-

tiap aplikasi dapat memiliki fitur yang berbeda yang diterapkan didalam aplikasi, hal ini menjadi batasan utama terhadap objek penelitian.

B. Batasan masalah terhadap ekstensi model penerimaan teknologi

Penelitian ini juga bebas pada konstruk penggunaan sesungguhnya (*actual use*) terhadap aplikasi *cryptocurrency* melalui pengekstensian TAM (*Extended Technology Acceptance Model*) yang di ekstensi dengan 5 variabel utama dan 3 variabel eksternal.

Variabel-variabel yang akan diuji dalam penelitian ini adalah konstruk-konstruk utama yang ada dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*),
2. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*),
3. Sikap terhadap penggunaan (*attitude towards use*),
4. Niat perilaku (*behavioral intention*), dan
5. Penggunaan sesungguhnya terhadap teknologi informasi (*actual use of IT*).

Serta 3 konstruk baru yang diektensi sebagai variabel-variabel eksternal dimaksudkan untuk melakukan perluasan pada teori TAM (*Technology Acceptance Model*), antara lain sebagai berikut :

1. Karakteristik sistem (*system characteristics*) terdiri dari relevan (*relevance*), terminologi (*terminology*), desain layar (*screen design*),
2. Kemampuan pengujian (*trialability*) dan
3. Persepsi resiko (*perceived risk*).

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah relevan (*relevance*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
2. Untuk mengetahui apakah relevan (*relevance*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
3. Untuk mengetahui apakah terminologi (*terminology*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
4. Untuk mengetahui apakah terminologi (*terminology*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
5. Untuk mengetahui apakah desain layar (*screen design*) berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
6. Untuk mengetahui apakah desain layar (*screen design*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
7. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.

8. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*.
9. Untuk mengetahui apakah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*.
10. Untuk mengetahui apakah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap niat perilaku penggunaan (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
11. Untuk mengetahui apakah kemampuan pengujian (*trialability*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
12. Untuk mengetahui apakah kemampuan pengujian (*trialability*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
13. Untuk mengetahui apakah resiko persepsian (*perceived risk*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*attitude towards using*) pada aplikasi *cryptocurrency*.
14. Untuk mengetahui apakah resiko persepsian (*perceived risk*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pada aplikasi *cryptocurrency*.

15. Untuk mengetahui apakah sikap penggunaan (*attitude towards using*) dari pengguna aplikasi berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pada aplikasi *cryptocurrency*.
16. Untuk mengetahui apakah niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna aplikasi berpengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual use of IT*) pada aplikasi *cryptocurrency*.
17. Untuk mengetahui efek mediasi (*mediation effect*) yang terdapat diantara variabel-variabel laten pada model struktural yang diusulkan.

## **1.5. Kontribusi Penelitian**

### **1.5.1. Kontribusi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman pembaca mengenai model teori penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) yang memiliki kontribusi teoritis tinggi sehingga dapat dijadikan referensi bagi penelitian berikutnya yang ingin mengekstensi maupun mengelaborasi model TAM, sebagai pengembangan teori lebih lanjut.

### **1.5.2. Kontribusi Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk membantu menentukan konstruk-konstruk yang tepat untuk di lakukan pengujian model bagi peneliti lainnya, sehingga model penerimaan teknologi informasi dapat digunakan sebagai model yang andal untuk menguji fenomena dari lahirnya sebuah sistem teknologi informasi terbaru.

### **1.5.3. Kontribusi Kebijakan**

Objek penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak yang berkepentingan, dalam hal ini Bank Indonesia dan Kementerian Keuangan Indonesia sebagai regulator utama untuk memperkenalkan dan memperkaya ilmu *cryptocurrency* dalam rangka keikutsertaan Indonesia berperan aktif memasuki era digitalisasi secara global.

### **1.5.4. Kontribusi Metodologis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih pada penelitian selanjutnya berkenaan dengan cara-cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan jawaban maupun solusi dari ketepatan pengujian terhadap model penerimaan teknologi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai materi dan hal-hal yang dibahas dalam tiap-tiap bab. Adapun penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.



**BAB II: LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

Bab ini menjelaskan teori dan konsep teoritis yang terkait dengan topik penelitian dan dipergunakan sebagai dasar pemikiran dalam pengembangan berbagai hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

**BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan ruang lingkup penelitian, populasi dan sampel serta teknik pengambilan sampel penelitian, variabel dan pengukuran variabel penelitian, data dan sumber data serta teknik pengambilan data penelitian dan model penelitian serta analisis data penelitian yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil pengumpulan data dan analisis data penelitian dengan melakukan pengujian hipotesis dan interpretasi hasil pengujian untuk membuktikan secara empiris hipotesis yang telah dinyatakan dalam penelitian.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diambil dari seluruh pembahasan sebelumnya, keterbatasan, saran, dan implikasi penelitian yang dapat diajukan.