

KAJIAN PENGARUH MODERATING KELOMPOK PENGGUNA DALAM PENERIMAAN GSM-WLAN DI KOTA BANDUNG BERDASARKAN MODEL UTAUT

Syarif Hidayatulloh

Universitas BSI Bandung, syarif.sfq@bsi.ac.id

Abstract - *The increasing use of the internet is testament to the rapid development of technology. GSM-WLAN is one technology that is manifested by the provider with the aim can hit 3G and 4G technology which requires a very large investment funds for the internet service provider. One of its main objectives is the big cities that became the majority of the largest internet usage in Indonesia, Bandung City region was no exception as the capital of the province and city tours. Therefore please note the acceptance of these technologies in the community. The model that is used to find out the level of acceptance and use of such technology is a Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). In this study examined factors that supposedly affects the acceptance and use of technology GSM-WLAN in Bandung. Those factors among other performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions and price value to account for the contribution of each variable to predict the user's stance on such technology by using user groups as a moderator variable. Data processing method used is a Structural Equation Models (SEM) that use software AMOS. The data processing of the obtained results performance expectancy value and price effect on attitudes toward the use of GSM technology-WLAN. While the moderator variable user groups influence on the attitude of the users in using GSM technology WLAN.*

Keywords: *Internet, WLAN, GSM-UTAUT, SEM*

Abstrak - Penggunaan internet yang semakin meningkatnya merupakan bukti perkembangan teknologi yang sangat pesat. GSM-WLAN merupakan salah satu teknologi yang dihadirkan oleh para provider dengan tujuan dapat menekan penggunaan teknologi 3G dan 4G yang memerlukan investasi dana yang sangat besar bagi para penyedia layanan internet. Salah satu sasaran utamanya ialah kota-kota besar yang menjadi mayoritas penggunaan internet terbesar di Indonesia, tidak terkecuali wilayah Kota Bandung sebagai Ibu kota provinsi dan kota wisata. Oleh karena itu perlu diketahui penerimaan teknologi tersebut di masyarakat. Model yang digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*. Dalam penelitian ini akan diteliti faktor-faktor yang diduga mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi GSM-WLAN di Kota Bandung. Faktor-faktor tersebut diantara lain performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions dan price value untuk menjelaskan kontribusi setiap variabel untuk memprediksi sikap pengguna pada teknologi tersebut dengan menggunakan kelompok pengguna sebagai variable moderator. Metode pengolahan data yang digunakan adalah Structural Equation Model (SEM) yang menggunakan software AMOS. Dari pengolahan data tersebut didapatkan hasil performance expectancy dan price value berpengaruh terhadap sikap penggunaan terhadap teknologi GSM-WLAN. Sedangkan variabel moderator kelompok pengguna berpengaruh terhadap sikap pengguna dalam menggunakan teknologi GSM-WLAN.

Kata Kunci : *Internet, GSM-WLAN, UTAUT, SEM*

PENDAHULUAN

Hasil survei menunjukkan pertumbuhan penggunaan Internet di Indonesia terus meningkat. Di tahun 2012, penetrasi penggunaan Internet di wilayah urban Indonesia mencapai 24,23%. Jumlah ini merupakan potensi luar biasa, apalagi jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 260 juta jiwa. Dan juga merupakan jumlah yang sangat besar bila dibandingkan dengan penetrasi Internet di negara-negara sekitar Indonesia. Baik di Asia Tenggara maupun Australia. (APJII, 2012)

Survei ini juga menunjukkan, 65% pengguna Internet Indonesia lebih sering terkoneksi melalui ponsel. Meningkatnya akses Internet secara *mobile* ini tak pelak didorong semakin banyaknya ponsel pintar dengan harga yang kian terjangkau di pasaran dan biaya akses yang juga kian ekonomis. (APJII, 2012)

Berdasarkan usia pengguna, mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%). Artinya, dapat dikatakan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori 'digital natives'. Kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan jejaring teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet. (APJII, 2014)

Terkait dengan teknologi berbasis internet, 85% dari total pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan mobile phone. Hasil ini ini ditemukan di setiap kepulauan di Indonesia, baik daerah rural maupun urban Indonesia. Hasil penelitian ini mengkonfirmasi beberapa temuan tentang naiknya tingkat pembelian dan penggunaan smartphone di Indonesia. Industry smartphone. Sementara bila dilihat dari kategori usia, mobile phone paling tinggi digunakan oleh mereka yang berusia 18-25 tahun. Sebanyak 60% pengguna internet dari kategori usia ini

meakses internet dari telpon selular. (APJII, 2014)

Hal ini menunjukkan bahwa adopsi pengguna Internet di Indonesia sangat tinggi dan semakin bertambah dengan adanya peningkatan teknologi serta gaya hidup masyarakat. Penerimaan terhadap layanan GSM-WLAN menunjukkan minat perilaku pengguna terhadap layanan yang dipengaruhi oleh beberapa factor seperti *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *Social influence*, *Facilitating conditions* dan *Price Value* serta faktor moderating yaitu kelompok pengguna. Harga tersebut bisa diartikan harga perangkat maupun harga layanan GSM-WLAN. Dalam penelitian ini akan diketahui faktor-faktor mana saja yang berpengaruh terhadap penggunaan dan penerimaan layanan GSM-WLAN di wilayah Bandung dengan model UTAUT.

Mobile Internet

Mobile Internet adalah suatu teknologi mengakses internet secara nirkabel dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti telepon genggam atau PDA (*Personal Digital Assistants*). Fasilitas *mobile* internet memungkinkan seseorang mengakses Internet tanpa terbatas ruang dan waktu.

Menurut (US, Washington Patent No. No. 7,133,907., 2006) mengkaji bahwa motivasi penggunaan perangkat mobile didorong oleh faktor ekspektansi usaha. Pengguna mempercayai bahwa penggunaan perangkat mobile akan membantu dalam pekerjaan serta mudah penggunaannya.

Digital Native dan Digital Immigrant

"*Digital Native*" dan "*Digital Immigrant*" adalah dua istilah yang digunakan Marc Prensky untuk membedakan keterkaitan manusia dengan teknologi saat ini. "*Digital Native*" merupakan gambaran seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet,

animasi dan sebagainya yang terkait dengan teknologi. Sedangkan “*Digital Immigrant*” merupakan gambaran seseorang (terutama yang telah berumur) yang selama masa kehidupan anak hingga remaja berlangsung sebelum berkembangnya komputer. Pada artikelnya, Prensky lebih menitikberatkan *Digital Native* sebagai siswa yang masih belajar di bangku sekolah (dari TK hingga perguruan tinggi), sedangkan *Digital Immigrant* merupakan guru/dosen/tutor yang memberikan pelajaran di sekolah/perguruan tinggi. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini siswa-siswi (TK hingga PT) setiap harinya berlutut dan dikelilingi oleh komputer, internet, handphone dan smartphone. Prensky menyebut mereka sebagai “*native speaker*” dari jaman komputer dan internet saat ini. Sehingga jangan heran apabila kita memberikan seorang anak sebuah smartphone, tidak membutuhkan waktu yang lama bagi anak tersebut untuk setidaknya mengetahui letak/posisi permainan pada

smartphone tersebut dan bagaimana memainkannya. Hal-hal seperti contoh di atas ternyata telah jauh mengubah cara berfikir anak-anak saat ini sehingga mereka memiliki cara berfikir yang sangat berbeda dari kita (*Digital Immigrant*). Mengutip Dr Bruce dari Baylor College of Medicine bahwa “*Different kinds of experiences lead to different brain structures*”.

Berbeda dengan “*Digital Native*” yang sudah fasih dalam “berbahasa” teknologi, kita sebagai “*Digital Immigrant*” harus belajar bahasa tersebut. Ada yang dapat beradaptasi dengan baik ada juga yang terseokseok dalam memahaminya. Tetapi sebaik apapun seorang *non-native* belajar pasti meninggalkan, yang disebut oleh Prensky sebagai, “*accent*”. Beberapa “*accent*” yang mungkin dapat kita lihat atau bahkan mungkin kita lakukan, antara lain: mencetak e-mail atau mencetak dokumen untuk mengedit tulisan, memanggil/mengajak seseorang ke meja kita untuk menunjukkan padanya sesuatu yang menarik di internet/*website* tertentu atau mungkin Anda mengirimkan *email* ke

teman Anda kemudian Anda menghubungi dia melalui telepon dan bertanya “apa Anda sudah menerima email yang saya kirim?” atau mungkin beberapa contoh kecil yang memperlihatkan “*accent*” seorang *Digital Immigrant*.

Masalah yang dihadapi sekarang adalah kebanyakan orang tua, guru, tutor, dosen merupakan *Digital Immigrant*, yang berbicara bahasa jadul. Mereka harus berhadapan langsung dengan siswa (*Digital Native*) yang “berbicara” bahasa baru yang sama sekali berbeda dengan bahasa yang dipahami oleh para *Digital Immigrant*. Sehingga tidak jarang para *Digital Native* tidak mengerti apa yang dibicarakan oleh para *Digital Immigrant*, begitu pula sebaliknya.

Beberapa isu yang dikemukakan oleh Prensky terkait dengan cara/proses berfikir para *Digital Native*, antara lain: Dikarenakan para *Digital Native* menerima informasi dengan sangat cepat, sehingga mereka beradaptasi dengan cara dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus (*multi task*). Mereka lebih memilih untuk melihat representasi dari suatu fenomena untuk kemudian mendeskripsikannya dengan kata-kata. Mereka cenderung bekerja secara random dan lebih memilih untuk bekerja dalam tim. Serta mereka lebih menyukai suasana yang serius namun santai. Sedangkan para *Digital Immigrant*, lebih kaku, lamban, menginginkan tahapan-tahapan yang jelas (tidak *random*), focus, lebih individual dan serius.

Prensky mencontohkan para *Digital Immigrant* tidak percaya bahwa siswa dapat belajar di depan televisi atau sambil mendengarkan musik atau mungkin sambil *chatting* dengan *smartphonenya* hanya karena para *Digital Immigrant* tidak dapat melakukan hal-hal tersebut. Tentu saja mereka tidak bisa, para *Digital Immigrant* berfikir bahwa belajar seharusnya memang tidak menyenangkan. Sedangkan, para *Digital Native* sejak awal memulai kegiatan belajar mereka bersama dengan *Sesame street*, *Dora*, *Barney* dsb.

Perbedaan dari cara pandang tersebut mau tidak mau mempengaruhi dunia pendidikan secara umum. Seorang guru yang merupakan *Digital Immigrant* berasumsi bahwa para siswa sama dengan mereka (dahulu) sehingga mereka menerapkan metode pembelajaran yang dahulu telah terbukti berhasil pada kegiatan pembelajaran untuk siswa saat ini (para *Digital Native*). Dengan mengambil langkah kedua maka sebagai pendidik kita harus mempertimbangkan hal-hal terkait dengan metodologi dan konten yang akan kita berikan pada para *Digital Native*. Pada tulisannya Prensky lebih menitik beratkan pada konten terutama penggunaan permainan sebagai alat belajar, hal tersebut wajar jika melihat latar belakang Prensky yang merupakan seorang *game designer*. Dan hal ini yang memang banyak kita temui saat ini, bagaimana siswa dapat belajar konsep, logika dan semua kemampuan berfikir tingkat tinggi tapi dengan cara yang menyenangkan. (Prensky, Oktober 2001)

METODOLOGI PENELITIAN

Tinjauan Studi

Pada sub bab ini memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang diambil sebagai tinjauan studi dalam penelitian ini.

1. Shang Go, Yuhao Yang dan John Krogstie. The Adoption of Smartphones Among Older Adults in China. ICISO 2015, IFIP AICT 449, pp. 112-122.7

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki adopsi smartphone oleh orang dewasa yang lebih tua di Cina. Berdasarkan kajian pustaka dari penelitian sebelumnya, ini merupakan sebuah penelitian dengan delapan hipotesis yang dikembangkan untuk memperluas UTAUT dengan pertimbangan observability dan kompatibilitas dari IDT, dan perceived enjoyment dan price value. Model penelitian ini secara empiris diperiksa dengan menggunakan data survei dari

sampel 121 orang dewasa di Cina. Lima hipotesis penelitian yang positif signifikan, sementara tiga penelitian hipotesis ditolak dalam studi ini. Hasilnya menunjukkan bahwa pengaruh sosial, observability, kompatibilitas, kinerja harapan dan perceived enjoyment, determinan penting untuk penggunaan dan adopsi smartphone dengan orang dewasa yang lebih tua di Cina. (Gao, Yang, & Krogstie, 2015)

2. Candra Agustina, Kajian Penerimaan Teknologi *Mobile-Broadband Wireless Access* Di Magelang Dan Sekitarnya, Tahun 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa faktor-faktor apakah yang mempengaruhi penerimaan Teknologi *Mobile-Broadband Wireless access* di Kota Magelang dan sekitarnya. Berdasarkan pengujian-pengujian yang dilakukan,

- a. Hasil pengujian menunjukkan bahwa model hanya fit terhadap sampel karena nilai *probability* < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini tidak dapat diekplorasi sebagai perilaku populasi dari obyek penelitian melainkan hanya mencerminkan perilaku dari sampel. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, juga diperoleh kesimpulan bahwa tidak semua variabel dalam model yang diajukan berpengaruh terhadap sikap pengguna dan niat untuk menggunakan.
- b. Sikap pengguna di pengaruhi oleh persepsi kenikmatan (*Perceived Enjoyment*), persepsi kegunaan (*Perceived of Usefulness*), dan persepsi kualitas (*Perceived Quality*).
- c. Sikap pengguna tidak dipengaruhi oleh persepsi ketersediaan (*Perceived Availability*). Hal ini dikarenakan jangkauan layanan *Mobile-Broadband Wireless Access* sudah mampu menjangkau

- hamper semua wilayah di Magelang.
- d. Niat untuk menggunakan dipengaruhi oleh sikap pengguna (*Attitude Toward Using*), persepsi kenikmatan (*Perceived Enjoyment*), dan Harga.
 - e. Pengaruh sosial (*Social Influence*) tidak mempengaruhi niat untuk menggunakan. Hal ini dikarenakan mereka menggunakan layanan *Mobile-Broadband Wireless Access* karena kebutuhan mereka. Baik kebutuhan untuk pekerjaan ataupun sarana hiburan. (Agustina, 2012)
3. Basuki Hari Prasetyo, Dian Anubhakti. Kajian Penerimaan Sistem E-Learning dengan menggunakan pendekatan UTAUT Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur. BIT VOL 8 No. 2 September 2011 ISSN:1693-9166
Berdasarkan pengujian yang dilakukan maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :
 - a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hanya terhadap sikap untuk menggunakan e-learning system yaitu PE (*performance expectation*) yaitu harapan bagi pengguna bahwa dengan menggunakan e-learning system mendapatkan hasil kerja yang optimal, EE (*effort expectation*) yaitu kemudahan yang dirasakan oleh *user* dalam menggunakan elearning system, SI (*social influence*) yaitu kesadaran seseorang mengenai adanya orang lain yang menggunakan sistem.
 - b. Interaksi *Gender* pada faktor PE (*Performance Expectancy*) walaupun hanya PRIA saja yang mempengaruhi dalam sikapnya untuk menggunakan *e-learning* sistem, ini berarti bahwa kemudahan dalam menggunakan serta interaksi *Gender* berpengaruh dalam hal mendapatkan perfromansi yang maksimal dalam menggunakan sistem *elearning*. Pada faktor EE (*effort expectation*) yaitu tingkatan kemudahan yang dirasakan user saat menggunakan sistem serta interaksi *Gender* dan *Experience* mempengaruhi dalam sikap untuk menggunakan sistem *e-learning*. Pada Faktor SI (*social influence*) yaitu kesadaran seseorang mengenai adanya orang lain yang menggunakan sistem dan mempunyai pengaruh terhadap sikap menggunakan Sistem *e-learning*, sehingga sikap menggunakan sistem e-learning dipengaruhi oleh adanya kesadaran seseorang yang telah menggunakan dengan interaksi *gender* dan *experience*. (Prasetyo & Anubhakti, 2011)
 4. Kate Magsamen-conrad. Bridging the Divide : Using UTAUT to predict multigeneration tablet adoption practices.2015. Media and Communication Faculty Publications. Paper 37
Dengan berbagai keterbatasan, studi ini membuat kontribusi yang segar dan baru ke ranah penelitian tentang variable UTAUT dan penggunaan teknologi, khususnya sehubungan dengan perangkat tablet. Masih ada beberapa dimensi yang membutuhkan eksplorasi penggunaan tablet dan adopsi antara berbagai generasi. Kami memfokuskan penelitian kami untuk menemukan faktor-faktor penentu pada model UTAUT yang paling penting dalam memprediksi intensitas penggunaan tablet diseluruh generasi. Namun, kami tidak mengkonfirmasi atau memanipulasi kebenaran penggunaan perangkat tablet. Ini adalah saran yang kami inginkan untuk membuat penelitian lanjutan. Kami juga merekomendasikan bahwa tablet merupakan teknologi yang memiliki perhatian besar dalam penelitian

dimasa yang akan datang, khususnya seperti yang berkaitan dengan teknologi adopsi dan penggunaan. (Magsamen, 2015)

5. Candra Agustina, Kajian Penerimaan Teknologi *MobileBroadband Wireless Access* Di Magelang Dan Sekitarnya, Tahun 2012.

Tingkat kemudahan suatu sistem mempengaruhi perceived playfulness dan perceived usefulness. Sistem operasi kemudahan mempengaruhi perceived usefulness. Sistem yang mudah juga mempengaruhi tingkat apresiasi atau petunjuk keterlibatan totalitas dalam penggunaan. Sikap terhadap menggunakan dipengaruhi oleh sistem kemudahan, manfaat yang dirasakan dan tingkat apresiasi atau petunjuk keterlibatan totalitas dalam penggunaan. Selain itu, kepentingan pengguna dalam menggunakan Wi-Fi dipengaruhi oleh kegunaan yang dirasakan, tingkat apresiasi atau petunjuk keterlibatan totalitas dalam penggunaan, dan sikap pengguna terhadap Wi-Fi. Dirasakan manfaat dalam penelitian ini adalah faktor dominan yang mempengaruhi sikap pengguna dan minat dalam menggunakan Wi-Fi. Minat pengguna akan menentukan penggunaan Wi-Fi. Pengguna dengan minat yang besar akan menghasilkan durasi penggunaan yang lebih lama dan lebih sering menggunakan Wi-Fi. (Anshori, Salim, & Armanu, 2013)

6. Aruna Balasubramanian, Ratul Mahajan, Arun Venkataramani. *Augmenting Mobile 3G Using WiFi*. ACM tahun 2010

Penelitian ini bertujuan memperluas jaringan 3G pada kendaraan dengan memanfaatkan teknologi WIFI. peneliti melakukan percobaan pada tiga kota berbeda dengan 87% wifi availability. peneliti mendesain sebuah sistem bernama wiffler untuk memperluas 3G pada kendaraan dengan kemampuan dapat memprediksi wifi yang ada

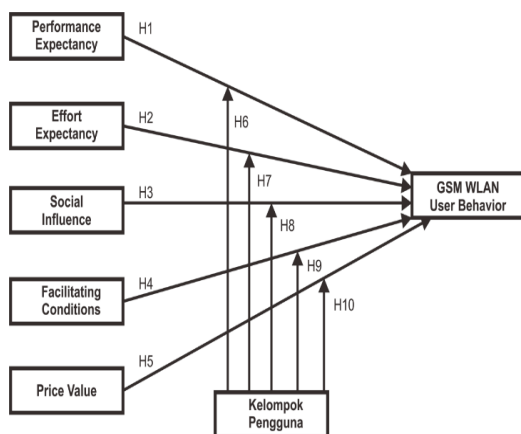
disekitarnya. wiffler pun memiliki kemampuan untuk berpindah dengan cepat dari 3G ke WIFI. dalam eksperimen ini peneliti berhasil menekan penggunaan data melalui 3G hingga 45% dengan toleransi delay 60 detik. (Balasubramanian, Mahajan, & Venkataramani, 2010)

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model UTAUT yang telah dimodifikasi untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna dalam menggunakan teknologi GSMWLAN, faktor yang mempengaruhi serta pengaruh perbedaan kelompok pengguna terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi GSM-WLAN. Metode penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam dan lengkap dari subyek yang akan diteliti. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah survey dengan cara memberikan kuesioner kepada responden. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif karena sifatnya yang menjelaskan fenomena yang diteliti.

Setelah tahap penyusunan kuesioner selesai, tahap berikutnya adalah tahap pengambilan data. Data diambil dengan menyebarkan kuesioner penelitian tersebut kepada 150 responden. Responden dalam penelitian adalah semua penduduk Bandung yang merupakan pengguna, pernah menggunakan atau minimal memiliki pengetahuan tentang teknologi GSM-WLAN. Data hasil dari penyebaran kuesioner ini selanjutnya akan diolah menggunakan analisis model *measurement*/pengujian model (validitas dan reliabilitas) kemudian dilanjutkan dengan *structural measurement* atau *Structural Equation Modeling* (SEM) yang merupakan pengujian hubungan antara variabel dan pengujian hipotesis dibantu dengan program statistik AMOS dan SPSS untuk menghasilkan kesimpulan. Dengan cara tersebut akan dianalisis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi GSM-WLAN di wilayah Bandung dan

sekitarnya. Pembagian kuesioner dilakukan dengan mendatangi fasilitas fasilitas umum baik di sekolah, kampus ataupun mall yang memiliki fasilitas GSM-WLAN.



Gambar 1. Model Penelitian

a. Performance Expectancy

Performance Expectancy didefinisikan sebagai seberapa tinggi seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan membantu dia untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja di pekerjaannya (Hartono & Jogiyanto, 2007). Konsep ini menggambarkan manfaat bagi penggunaan teknologi GSM-WLAN karena *behavior* berkaitan dengan *perceived usefulness*, motivasi ekstrinsik, *job fit*, keuntungan relatif (*relative advantage*). (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003)

Pada penelitian ini hanya diukur menggunakan konstruk *perceived usefulness* (kegunaan persepsian) yang dikembangkan oleh (Davis, 1989); (Davis, 1989) yang terdiri dari 6 *item* pertanyaan dengan skala interval 1-6, namun hanya diadopsi 3 *item* pertanyaan.

b. Effort Expectancy

Effort Expectancy merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat

mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam pekerjaannya. Variabel tersebut diformulasikan berdasarkan 3 konstruk pada modul atau teori sebelumnya yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Easy of Use* PEOU) dari Model TAM, Kompleksitas dari *Model of PC utilization* (MPCU), dan kemudahan penggunaan dari teori difusi inovasi (IDT) (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). Instrumen ini terdiri dari 4 *item* pertanyaan dengan skala interval 1-6.

c. Social Influence

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem baru (Hartono & Jogiyanto, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa individu akan meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi jika mendapat dukungan dari individu lainnya. Konstruk pengaruh sosial diukur dengan menggunakan faktor-faktor social yang ada di MPCU, dan *image* yang ada di IDT. Instrumen ini terdiri dari 3 *item* pertanyaan dengan skala interval 1-6.

d. Facilitating Conditions

Kondisi yang memfasilitasi penggunaan teknologi informasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. (Triandis, 1977) mendefinisikan kondisi yang memfasilitasi sebagai “faktor -faktor obyektif” yang dapat mempermudah melakukan suatu tindakan. (Schultz & Slevin, 1975) menemukan bukti empiris bahwa kondisi-kondisi yang memfasilitasi pemanfaatan

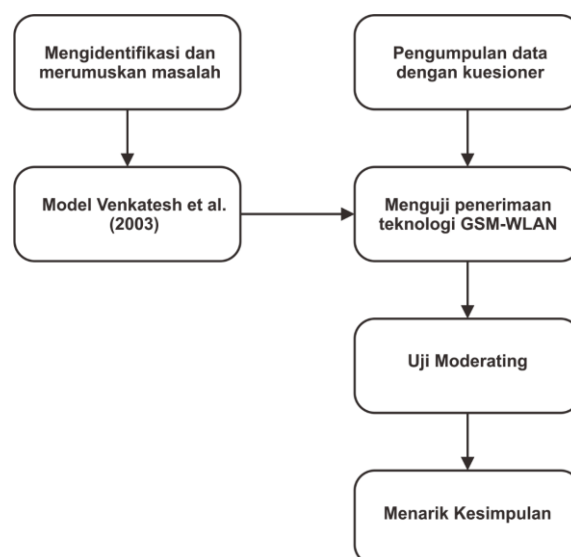
teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi informasi. (AlAwadhi & Morris, 2008) mengemukakan bahwa *facilitating conditions* memiliki pengaruh signifikan positif terhadap *use behavior*, seperti halnya penelitian (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) yang menyatakan bahwa kondisi-kondisi yang memfasilitasi pemakai mempunyai pengaruh pada perilaku penggunaan teknologi informasi. Variabel *facilitating conditions* diukur dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh (Thompson, Higgins, & Howell, 1991) yang terdiri dari 4 *item* pertanyaan dengan skala interval 1-6.

e. *Price Value*

Price Value adalah faktor lain yang signifikan mempengaruhi adopsi pengguna teknologi baru. *Price Value* dapat didefinisikan sebagai konsumen kognitif tradeoff antara manfaat yang dirasakan dari aplikasi atau layanan dan biaya untuk menggunakannya (Venkatesh, Thong, & Xu, Consumer acceptance and use of information technology : extending the unified theory of technology, 2012). Hal ini diyakini bahwa pengguna mungkin untuk mengadopsi *GSM-WLAN* ketika manfaat menggunakan *GSM-WLAN* dianggap lebih besar daripada biaya yang harus dikeluarkan untuk layanan *GSM-WLAN*.

Langkah-langkah Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Langkah Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode:

1. Metode penelitian lapangan
Metode penelitian ini dilakukan secara langsung, karena data yang digunakan merupakan data primer yang berasal dari jawaban kuesioner yang diperoleh dari responden.
2. Metode kepustakaan
Untuk mendapatkan data atau fakta yang bersifat teoritis guna mendukung penelitian ini, digunakan studi kepustakaan. Data didapat dengan cara mempelajari literatur-literatur, jurnal-jurnal penelitian, bahan kuliah dan sumber-sumber atau bahan lain yang berhubungan dengan materi dari penelitian ini, yang hasilnya merupakan data sekunder untuk dijadikan sebagai bahan referensi yang dapat mendukung penelitian yang dilakukan.

Metode Analisis Data

Analisa Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menelaah distribusi frekuensi ukuran pemusatan, dan

penyebaran data tentang karakteristik sampel (responden) dan indikator-indikator kemampuan diri terhadap variabel-variabel penelitian.

Analisis Inferensial

Teknik penelitian yang digunakan untuk menganalisa data dan menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dan *Maximum Likelihood Estimation* pada SEM (*Structure Equation Model*). Tujuan utama analisis inferensial dengan menggunakan SEM adalah untuk memperoleh model yang *plausible* (masuk akal) atau *fit* (sesuai atau cocok) dengan masalah yang sedang dikaji dalam penelitian ini, dan juga mengetahui hubungan kausal antar variabel *dependen* dan *independen* yang di bangun.

PEMBAHASAN

Data Demografi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah penduduk di wilayah Kota Bandung. Penduduk yang bisa menjadi responden adalah pengguna GSM WLAN, pernah menggunakan atau mengetahui tentang layanan tersebut. Kuesioner disebar secara langsung kepada responden supaya mendapatkan hasil yang diharapkan yang dimaksud agar tidak diisi secara sembarangan. Jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 112 eksemplar. Keseluruhan terisi dengan lengkap, dan didapatkan hasil pada tabel 1.

Tabel 1. Profil Responden

Klasifikasi Responden		Jumlah	Persentase
Wilayah	Bandung Barat	35	31.25%
	Bandung Timur	44	39.28%
	Bandung Utara	14	12.5%
	Bandung Selatan	19	16.97%
	Jumlah	112	100%

Kelompok Pengguna	<25	75	66.97%
	>=25	37	33.03%
Jumlah	112	100%	

Sumber : Data hasil rekapitulasi kuesioner

Jumlah responden Bandung Timur menjadi yang terbanyak yaitu berjumlah 44 orang (39.28%), sedangkan responden Bandung Barat sebanyak 35 orang (31.25%), Bandung Selatan sebanyak 19 orang (16.97%) dan Bandung Utara sebanyak 14 orang (12.5%). Dari data diatas responden kebanyakan berasal dari wilayah bandung timur, hal ini terjadi karena wilayah bandung timur belum menjadi sasaran perluasan jaringan internet oleh penyedia layanan internet serta Bandung bagian timur dianggap luar kota bandung dalam geografis pemasaran perusahaan-perusahaan besar. Sedangkan Bandung Utara yang memiliki responden paling sedikit dikarenakan Bandung Utara merupakan kawasan elit yang memiliki fasilitas internet yang sudah baik serta tersedianya banyak pilihan ISP yang sudah memiliki jaringan di Bandung Utara.

Sedangkan menurut kelompok pengguna, jumlah responden dengan umur dibawah 25 tahun atau termasuk dalam kategori *digital native* berjumlah 75 orang (66.97%) serta untuk responden dengan umur diatas atau sama dengan 25 tahun atau termasuk dalam kategori *digital immigrant* berjumlah 37 orang (33.03%).

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS. Data yang diolah dengan *software* ini akan menghasilkan nilai *maximum*, *minimum*, *mean*, *standard deviation*, *skewness* dan *kurtosis*.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

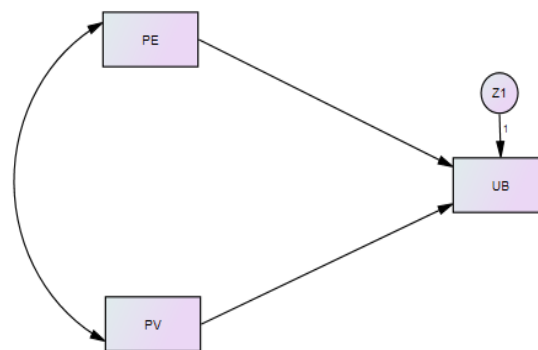
	N		Mean	Std. Deviation	Skewness	Std. Error of Skewness	Kurtosis
	Valid	Missing					
PE1	112	0	4.2277	.94652	-.648	.228	.011
PE2	112	0	3.9955	.95270	-.512	.228	.557
PE3	112	0	3.9598	.93755	-.174	.228	-.526
EE1	112	0	3.5536	1.00977	-.229	.228	-.445
EE2	112	0	3.6830	.84362	-.148	.228	-.144
EE3	112	0	3.2500	.98639	.280	.228	-.742
EE4	112	0	3.9286	.97689	-.423	.228	.111
SI1	112	0	3.7455	1.10077	-.522	.228	-.445
SI2	112	0	3.1875	1.00028	.197	.228	-.580
SI3	112	0	3.8616	1.05951	-.329	.228	.102
FC1	112	0	4.0402	1.06994	-.752	.228	.124
FC2	112	0	3.5491	1.14876	-.204	.228	-.622
FC3	112	0	3.6875	1.19896	-.490	.228	-.458
FC4	112	0	3.5848	1.18529	-.371	.228	-.598
PV1	112	0	3.6027	1.09901	-.235	.228	-.333
PV2	112	0	3.6964	1.00753	-.668	.228	.330
UB1	112	0	4.0580	1.16004	-.734	.228	.251
UB2	112	0	4.0402	1.04868	-.723	.228	.300
UB3	112	0	3.8973	1.02697	-.588	.228	-.169

Sumber : Data hasil olah AMOS
 Dari hasil pengolahan data terlihat *standar deviation* berkisar antara 0.84362 sampai dengan 1.19896. sedangkan pada nilai *skewness* nilai minimalnya -0.752 sedang nilai maksimalnya adalah 0.280. Begitu juga dengan kurtosis, nilainya diantara -0.742 sampai dengan 0.557. Hal tersebut menunjukkan masih dalam kisaran yang direkomendasikan yaitu - 2.58 sampai 2.58.

Dari keseluruhan pengujian signifikansi yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dari hipotesis umum pertama yaitu dikatakan secara keseluruhan model dinyatakan tidak fit (tidak sesuai) model yang diajukan pada penelitian ini didukung oleh fakta di lapangan, dikarenakan tidak seluruh variabel dinyatakan signifikan. Didapatkan pula hasil dari hipotesis operasional yang telah dibuat sebelumnya, yaitu seperti yang tertera pada table dibawah ini dimana hipotesis H_0 diterima apabila nilai $P < 0.05$ sedangkan hipotesis H_1 ditolak apabila nilai $P > 0.05$.

H1 : Diduga *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Condition* (FC) dan *Price Value* (PV) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penerimaan penggunaan teknologi GSM-WLAN ditolak karena dari hasil pengujian hanya dua variable yang

berpengaruh yaitu *Performance Expectancy* dan *Price Value*.



Gambar 3. Model hasil olah AMOS 21 setelah uji Signifikansi

Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan model akhir tersebut bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Koefisien Regresi Model Jalur Akhir

Hubungan Kausal	Estimate	P
UB <----- PE	0.517	***
UB <----- PV	0.349	***

Tabel 4. Koefisien Determinasi Model Jalur Akhir

Variabel Endogen	R ²	Intercept
UB	56,4%	1.95

Uji Moderating

Analisis keragaman variabel *moderating* berdasarkan kriteria perbedaan kelompok pengguna dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori usia dibawah 25 atau termasuk dalam kategori *digital native* dan kategori sama dengan atau diatas 25 atau termasuk dalam kategori *digital immigrant*.

Berdasarkan hasil uji moderating maka H2 (Diduga signifikansi perilaku penerimaan penggunaan teknologi GSM-WLAN yang disebabkan *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Condition* (FC) dan *Price Value* (PV) dipengaruhi kelompok pengguna) diterima karena *use behavior* yang

disebabkan *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Condition* (FC) dan *Price Value* (PV) di pengaruhi kelompok pengguna.

Implikasi Penelitian

Dari hasil pengujian-pengujian model diperoleh penjelasan bahwa *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Condition* (FC) dan *Price Value* (PV) dan *Use Behavior* (UB) di lapangan tidak mendukung adanya model yang fit (sesuai) dengan populasinya, maka implikasi ini hanya berlaku untuk sampel pengguna teknologi GSM-WLAN di Kota Bandung. Penelitian ini berimplikasi pada 3 (tiga) aspek utama, yakni: aspek manajerial, aspek sistem dan aspek penelitian lanjutan.

KESIMPULAN

Kesimpulan

1. Penerimaan masyarakat Bandung terhadap teknologi GSM-WLAN cukup tinggi yang didominasi kelompok pengguna dengan usia dibawah 25 tahunsebanyak 66,97% yang 39,28% berasal dari wilayah Bandung timur.
2. Sikap pengguna hanya dipengaruhi oleh *Performance Expectancy* dan *Price Value*.
3. Variabel moderator kelompok pengguna berpengaruh terhadap sikap pengguna dalam menggunakan teknologi GSM WLAN.

Saran

1. Penyedia layanan GSM-WLAN hendaknya memberikan skema harga yang lebih kompetitif agar pengguna layanan akses 3G dan 4G lebih mempertimbangkan penggunaan layanan GSM-WLAN.
2. Memberikan banyak kemudahan akses GSM-WLAN berkaitan dengan layanan regular GSM.

3. Menyediakan infrastruktur GSM-WLAN yang handal dan berkualitas dengan jangkauan yang baik dan stabil.
4. Terus mengembangkan fitur-fitur baru penunjang GSM-WLAN.

BIODATA PENULIS

Syarif Hidayatulloh, S.T, M.Kom adalah seorang Dosen di Fakultas Teknik Universitas BSI Bandung. Mendapat gelar Master Ilmu Komputer di STMIK Nusa Mandiri Jakarta dan tertarik dengan penelitian ilmiah tentang UTAUT.

REFERENSI

- Agustina, C. (2012). *Kajian Penerimaan Teknologi Mobile-Broadband Wireless Access Di Magelang Dan Sekitarnya*. Jakarta: STMIK NUSA MANDIRI.
- AlAwadhi, S., & Morris, A. (2008). The Use of the UTAUT Model in the Adoption of E-government Services in Kuwait. *Proceedings of the 41 Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii.
- Anshori, M. I., Salim, U., & Armanu. (2013). Application of Technology Acceptance Model to Wi-Fi User at Economics and Business Faculty of Brawijaya University (Study on Stratum-1 Students). *European Journal of Business and Management Vol.5, No.17, 2013 ISSN 2222-1905 (Paper) ISSN 2222-2839 (Online)*, 57-65.
- APJII. (2012). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia (APJII).
- APJII. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia (APJII).
- Balasubramanian, A., Mahajan, R., & Venkataramani, A. (2010). Augmenting Mobile 3G Using WiFi. *ACM*, 209-221.

- Carlson, M. A., & Da Silva, R. E. (2006). *US, Washington Patent No. No. 7,133,907.*
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, and User acceptance of Information technology. *MIS Quarterly*, 319-339.
- Gao, S., Yang, Y., & Krogstie, J. (2015). The Adoption of Smartphones Among Older Adults. *IFIP International Federation for Information Processing 2015* (pp. 112-122). ICISO 2015.
- Hartono, & Jogiyanto. (2007). *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Magsamen, K. (2015). Bridging the Divide: Using UTAUT to predict multigenerational tablet adoption practices. *Media and Communications Faculty Publications - Bowling Green State University*, 1-42.
- Prasetyo, B. H., & Anubhakti, D. (2011). Kajian Penerimaan Sistem E-Learning dengan menggunakan pendekatan UTAUT Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur. *BIT VOL 8 No 2 September 2011 ISSN : 1693-9166*, 45-47.
- Prensky, M. (Oktober 2001). Digital Natives, Digital Imigrants. *MCB University Press Vol. 9, No. 5*, 1-6.
- Schultz, R. L., & Slevin, D. P. (1975). Implementing Operations Research/Management Science. *Elsevier*, 153-182.
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Person Computing : Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly*, 124-143.
- Triandis, H. C. (1977). Interpersonal Behavior. *Brooke/Cole*.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 425-478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology : extending the unified theory of technology. *MIS Quarterly*, 157-178.