

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 User Acceptance

Pada umumnya pengguna teknologi akan memiliki persepsi positif terhadap teknologi yang disediakan. Persepsi negatif akan muncul sebagai dampak dari penggunaan teknologi tersebut. Artinya persepsi negatif berkembang setelah pengguna pernah mencoba teknologi tersebut atau pengguna berpengalaman buruk terhadap penggunaan teknologi tersebut. Pengalaman buruk ini dapat berupa pengalaman menggunakan teknologi yang sejenis ataupun pengalaman setelah menggunakan teknologi yang disediakan. Teo (2011:1) mengatakan bahwa *User acceptance* didefinisikan sebagai “...as a user’s willingness to employ technology for the tasks it is designed to support.” Maksudnya bahwa penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang.

Menurut Wexler (2001:17) mengapa pengguna dapat menerima teknologi informasi didasarkan pada enam faktor dibawah ini:

- a. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum.
- b. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.

- c. *Intrinsic Motivation (Computer Playfulness)* yaitu individu yang menggunakan komputer untuk kesenangan atau tugas pribadi (tidak hanya untuk bekerja) akan menunjukkan lebih siap menerima sebuah teknologi informasi.
- d. *Emoticon (Level of Computer Anxiety)* yaitu Kekawatiran terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan yang dirasakan.
- e. *Object Usability* yaitu seberapa banyak sistem sesungguhnya memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik.
- f. *Perceived Enjoyment* yaitu derajat penggunaan untuk memperoleh kepuasan ketika menggunakan sistem.

2.2 Technology Acceptance Model 3

TAM 3 merupakan salah satu model penelitian yang digunakan untuk memprediksi adopsi teknologi informasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989. TAM dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi. TAM 3 merupakan model yang paling banyak digunakan dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi yang telah terbukti sangat prediktif dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi.

TAM 3 mengkaji lebih dalam faktor-faktor penentu persepsi pengguna terhadap manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) serta persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*). *Perceived usefulness* (PU) diartikan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya, dan *perceived ease of use* (PEOU)

diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tidak diperlukan usaha apapun (*free of effort*).

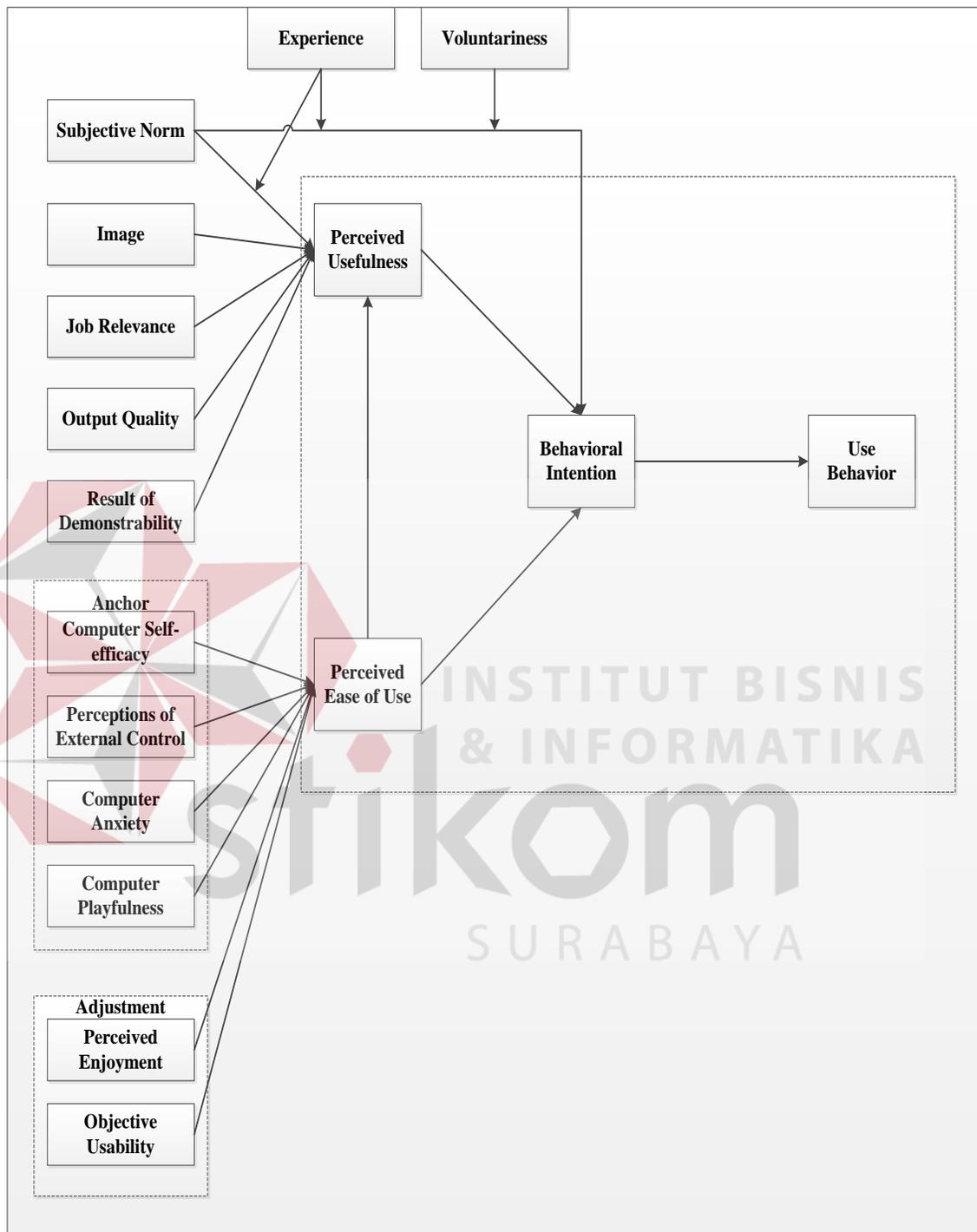
Pada TAM 3, *perceived usefulness* memiliki beberapa faktor penentu, yaitu *subjective norm* (SN), *image* (IMG), *job relevance* (REL), *output quality* (OUT), *result demonstrability* (RES) dan *perceived ease of use* (PEOU). *Subjective norm* (SN) diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa orang yang menurutnya penting berpikir agar dia harus atau tidak harus menggunakan sistem. *Image* (IMG) diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa penggunaan inovasi akan meningkatkan status sosialnya, *job relevance* (REL) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa penggunaan sistem sesuai untuk pekerjaannya. *Output quality* (OUT) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa sistem melakukan pekerjaannya dengan baik, *result demonstrability* (RES) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa hasil menggunakan sistem nyata, dapat diamati, dan disebar, serta *perceived ease of use* (PEOU) yang sebelumnya telah terdapat pada kerangka utama TAM.

Faktor-faktor penentu *perceived ease of use* (PEOU) adalah *computer self-efficacy* (CSE), *perceptions of external control* (PEC), *computer anxiety* (CANX), *computer playfulness* (CPLAY), *perceived enjoyment* (ENJ) dan *objective usability* (OU). *Computer self-efficacy* (CSE) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa ia memiliki kemampuan untuk melakukan tugas / pekerjaan tertentu menggunakan komputer *perceptions of external control* (PEC) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa sumber daya organisasi dan teknis yang ada mendukung untuk penggunaan sistem *computer anxiety* (CANX) diartikan

sebagai tingkat ketakutan individu, atau bahkan takut, ketika dia dihadapkan dengan kemungkinan menggunakan computer, *computer playfulness* (CPLAY) diartikan sebagai tingkat spontanitas kognitif pada interaksi individu dengan sistem, *perceived enjoyment* (ENJ) diartikan sebagai sejauh mana aktivitas menggunakan sistem dianggap menyenangkan dalam dirinya sendiri, selain dari konsekuensi kerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem. Sedangkan *objective usability* (OU) diartikan sebagai sebuah perbandingan sistem berbasis pada tingkat yang sebenarnya (bukan persepsi) dari usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. TAM 3 juga memiliki *experience* (EXP) dan *voluntariness* (VOL) sebagai variabel yang bersifat moderasi (Venkatesh and Bala, 2008).

Berikut adalah Penjelasan masing-masing konstruk yang ada pada TAM 3 sesuai Gambar 2.1.

- a. *Subjective Norm* adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku (*behaviour*) atau tidak.
- b. *Experience* merupakan variabel yang menjadi tolak ukur penentuan ketika *subjective norm* akan menentukan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) sebuah sistem informasi atau teknologi yang secara langsung juga akan menentukan *behavioural intention*.
- c. *Voluntariness*. Selain pengalaman (*experience*), tingkat sukarela (*voluntariness*) juga mempengaruhi *subjective norm* dalam menentukan *behavioural intention*.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual TAM 3
(Sumber : Venkatesh and Bala, 2008)

- d. *Image*. adalah tingkatan dimana penggunaan sebuah teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. *Image* dapat secara langsung mempengaruhi persepsi kegunaan sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatannya dapat dipengaruhi oleh *subjective norm*.
- e. *Job Relevance*. Komponen ini berkaitan dengan persepsi manusia tentang seberapa pentingnya sebuah informasi atau teknologi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan mereka.
- f. *Output quality*. Komponen ini berkaitan dengan tingkatan kepercayaan individu manusia bahwa sebuah sistem informasi atau teknologi yang mereka gunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaan mereka
- g. *Result of demonstrability*. Komponen ini berkaitan dengan hasil penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur.
- h. *Computer Self-efficacy*. Komponen ini menjelaskan tingkatan kepercayaan manusia bahwa mereka mempunyai kemampuan untuk melakukan tugas tertentu dengan menggunakan komputer.
- i. *Perception of external control*. Komponen ini menjelaskan tingkatan kepercayaan atau persepsi individu manusia bahwa adanya infrastruktur atau hal lain yang ada untuk mendukung penggunaan sebuah sistem informasi.
- j. *Computer anxiety* berkaitan dengan psikologis manusia yang takut atau enggan ketika berpikir bahwa dia kemungkinan akan menggunakan komputer.
- k. *Computer playfulness*. Komponen ini berkaitan dengan spontanitas manusia untuk berinteraksi dengan komputer.

- l. *Perceived enjoyment*. Persepsi manusia dimana kegiatan menggunakan sebuah sistem informasi dipersepsikan akan menyenangkan, terlepas dari kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem informasi.
- m. *Objective usability*. Komponen ini mengungkapkan tentang perbandingan tentang usaha yang dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk menyelesaikan sebuah tugas tertentu. Komponen ini bukan merupakan sebuah persepsi manusia karena bersifat objektif.
- n. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan.
- o. *Behavioural intention* berkaitan dengan tingkatan dimana seorang manusia sudah memformulasikan rencana untuk melakukan atau tidak melakukan sebuah perilaku di masa depan.
- p. *Perceived of usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.
- q. Komponen terakhir adalah komponen yang dipengaruhi oleh komponen-komponen di atas, yaitu komponen *use behaviour*. *Use behaviour* adalah perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi.

2.2.1 Variabel dan Indikator TAM 3

Variabel dan indikator TAM 3 berasal dari jurnal Venkatesh, V. and H. Bala, tahun 2008 dengan judul “*Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions*”. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Variabel dan Pernyataan Teori TAM 3

Variabel		Pernyataan dari Teori TAM 3
<i>Subjective Norm (SN)</i>	SN1	Orang yang mempengaruhi perilaku berfikir saya mengharuskan menggunakan system
	SN2	Orang yang penting bagi saya berfikir, bahwa saya harus menggunakan sistem
	SN3	Senior manajemen bisnis membantu saya dalam penggunaan system
	SN4	Secara umum organisasi telah mendukung untuk menggunakan system
<i>Image (IMG)</i>	IMG1	Orang dalam organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki gengsi lebih dari orang-orang yang tidak menggunakan system
	IMG2	orang dalam organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki profil tinggi
	IMG3	Menggunakan sistem adalah simbol status dalam organisasi saya
<i>Job Relevance (REL)</i>	REL1	Didalam pekerjaan saya menggunakan sistem sangat penting
	REL2	Didalam pekerjaan saya menggunakan sistem bersangkutan paut/relevan
	REL3	Menggunakan sistem berkaitan terhadap berbagai macam tugas dalam pekerjaan saya
<i>Output Quality (OUT)</i>	OUT1	Kualitas dari keluaran sistem yang saya dapatkan bernilai tinggi
	OUT2	Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas keluaran system
	OUT3	Saya memberikan penilaian yang sangat baik terhadap keluaran sistem
<i>Result Demonstrability (RES)</i>	RES1	Saya tidak mempunyai kesulitan memberitahu orang lain tentang hasil penggunaan system
	RES2	Saya percaya saya bisa menceritakan kepada orang lain akibat /konsekuensi setelah menggunakan sistem
	RES3	Hasil menggunakan sistem terlihat jelas bagi saya

Variabel		Pernyataan dari Teori TAM 3
	RES4	Saya akan kesulitan menjelaskan kenapa menggunakan sistem bermanfaat atau mungkin tidak bermanfaat.
<i>Computer Self-Efficacy (CSE)</i>		Saya dapat menyelesaikan pekerjaan menggunakan paket perangkat lunak jika:
	CSE1	Tidak ada seorang pun yang memberitahukan saya apa yang akan saya lakukan
	CSE2	Saya baru saja mendapatkan saran yang membantu
	CSE3	Seseorang menunjukkan kepada saya bagaimana menggunakan ini terlebih dahulu
	CSE4	Saya telah menggunakan paket yang sama sebelum ini untuk melakukan pekerjaan yang sama
<i>Perceptions of External Control (PEC)</i>	PEC1	Saya punya kendali penuh terhadap penggunaan system
	PEC2	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem
	PEC3	Diberi sumberdaya, kesempatan, kemudahan dan pengetahuan untuk menggunakan sistem
	PEC4	Sistem tidak cocok dengan sistem lainnya yang saya gunakan
<i>Computer Anxiety (CANX)</i>	CANX1	Saya tidak takut terhadap komputer sama sekali
	CANX2	Bekerja menggunakan komputer membuat saya gugup
	CANX3	Komputer membuat saya merasa tidak nyaman
	CANX4	Komputer membuat saya merasa gelisah
<i>Computer Playfulness (CPLAY)</i>		Pertanyaan yang meminta anda menjelaskan, bagaimana anda menggambarkan diri anda ketika menggunakan computer
	CPLAY1	Spontanitas
	CPLAY2	Keterampilan
	CPLAY3	Menyenangkan
	CPLAY4	Tidak Asli
<i>Perceived Enjoyment (ENJ)</i>	ENJ1	Saya menemukan kesenangan ketika menggunakan sistem

Variabel		Pernyataan dari Teori TAM 3
	ENJ2	Proses sebenarnya dalam menggunakan sistem adalah kenyamanan
	ENJ3	Saya sangat senang menggunakan sistem
<i>Objective Usability (OU)</i>	OU1	Rasio pengukuran waktu antara saya dan ahli dalam menggunakan sistem
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	PU1	Menggunakan sistem memperbaiki prestasi didalam pekerjaan saya
	PU2	Menggunakan sistem didalam pekerjaan saya menambah produktivitas
	PU3	Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas didalam pekerjaan saya
	PU4	Saya mengetahui sistem bermanfaat bagi pekerjaan saya
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	PEOU1	Interaksi saya dengan sistem sudah jelas dan dapat dimengerti
	PEOU2	Berinteraksi dengan sistem tidak banyak memerlukan banyak usaha/tenaga
	PEOU3	Saya mengetahui sistem mudah untuk digunakan
	PEOU4	Saya menemukan kemudahan untuk menjalankan sistem sehingga dapat melakukan apa yang saya mau
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1	Saya berasumsi dengan mengakses sistem, saya berniat menggunakannya
	BI2	Mengingat saya telah mengakses sistem, saya meramalkan akan menggunakannya kembali
	BI3	Saya berencana menggunakan sistem dalam (n) bulan
<i>Use Behavioral (USE)</i>	USE1	Rata-rata, berapa banyak menggunakan sistem setiap hari
<i>Experience (Exp)</i>	EXP1	Pengalaman menggunakan sistem serupa dalam bekerja
<i>Volluntariness (VOL)</i>	VOL1	Saya menggunakan sistem secara suka rela
	VOL2	Atasan saya tidak memerlukan saya menggunakan system
	VOL3	Meskipun sangat membantu, menggunakan sistem tentu saja tidak wajib dalam pekerjaan saya

Sumber: Venkatesh, V. and H. Bala, 2008.

2.3 Kuesioner

Kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain sebagai responden sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran kuesioner ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dalam pengisian data pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta (Riduwan, 2005).

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data-data yang terkait dengan penelitian dan berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan ke responden. Dalam kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup dan diukur dengan skala Likert 4 poin. Kuisisioner dibentuk dengan cara sebagai berikut:

- a. Menentukan variabel pada metode TAM 3 yang akan diteliti.
- b. Menyusun pernyataan sesuai dengan indikator masing-masing variabel.
- c. Menyusun pertanyaan berdasarkan pernyataan yang sudah dibuat.

Variabel dan Indikator TAM 3 mengacu pada Venkatesh, V. and H. Bala, 2008. Penyebaran kuesioner akan dilakukan menggunakan kuesioner *online google form*.

2.4 Populasi dan Sampel

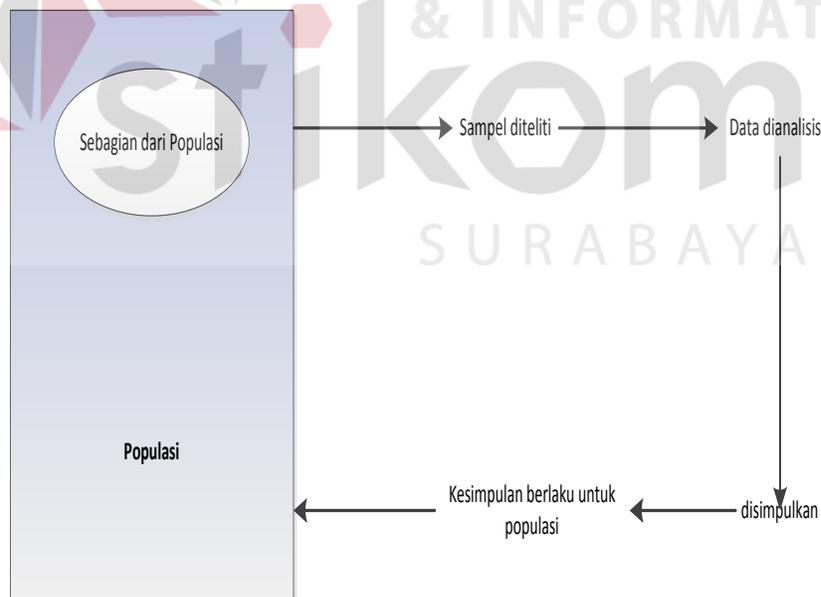
2.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Satu orang pun dapat digunakan

sebagai populasi, karena satu orang itu mempunyai karakteristik, misalnya gaya bicaranya, disiplin pribadi, hobi, cara bergaul, kepemimpinan, dan lain-lain (Sugiyono, 2012).

2.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili (Sugiyono, 2012). Gambar ilustrasi sampel dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Ilustrasi Sampel
(Sumber: Sugiono, 2012)

2.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Penarikan sampel merupakan proses pilihan sejumlah elemen dari populasi. Maka dengan mempelajari sampel suatu pemahaman karakteristik subjek sampel akan membuat peneliti mampu menggeneralisasi karakteristik elemen populasi. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah penarikan sampel berstrata proposional. Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata proposional.

Misalnya jumlah mahasiswa 1000 (mahasiswa jurusan A = 100, Jurusan B = 250, Jurusan C = 50, Jurusan D = 150, dan jurusan E = 450) Sampel yang diperlukan 100. Secara proporsional sampel dapat ditarik sebagai berikut:

$$\text{Jurusan A} = 100/1000 \times 100 = 10$$

$$\text{Jurusan B} = 250/1000 \times 100 = 25$$

$$\text{Jurusan C} = 50/1000 \times 100 = 5$$

$$\text{Jurusan D} = 150/1000 \times 100 = 15$$

$$\text{Jurusan E} = 450/1000 \times 100 = 45$$

Menurut Guritno, Sudaryono, dan Rahardja (2011:166) menentukan sampel dengan *Structural Equation Modelling* memerlukan ukuran sampel antara 100-200 responden. Dengan begitu penelitian ini melakukan penarikan sampel berstrata proposional per prodi dengan sampel 200.

2.5 Skala Pengukuran

Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dimensi menjadi subvariabel dan subvariabel menjadi indikator yang dapat diukur. Indikator yang terukur dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrumen pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden (Guritno, Sudaryono, dan Rahardja, 2011).

Pernyataan Positif	Nilai
Sangat Setuju	(SS) = 4
Setuju	(S) = 3
Tidak Setuju	(TS) = 2
Sangat Tidak Setuju	(STS) = 1

2.6 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah suatu cara menggambarkan persoalan yang berdasarkan data yang dimiliki yakni dengan cara menata data tersebut sedemikian rupa sehingga dengan mudah dapat dipahami tentang karakteristik data, dijelaskan dan berguna untuk keperluan selanjutnya. Jadi dalam hal ini terdapat aktivitas atau proses pengumpulan data, dan pengolahan data berdasarkan tujuannya (Guritno, Sudaryono, dan Rahardja, 2011).

2.7 Pengujian Alat Ukur

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk sejauh mana suatu alat pengukur itu dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Apabila data sudah valid dan reliable,

maka penelitian dapat dilanjutkan (Sugiyono, 2012). Apabila data tidak valid dan tidak reliable, maka ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Membuang item pertanyaan yang tidak valid.
- b. Apabila item pertanyaan yang harus dibuang sangat penting dan menurut anda krusial atau tidak akan dihapus karena menyangkut variabel yang penting solusinya adalah, memperbaiki atau membuat item pernyataan baru yang substansialnya sama, untuk kemudian diuji kembali validitasnya atau menambahkan sampel responden data baru sampai item pernyataan tadi menjadi valid sehingga untuk data yang lebih besar lebih mudah lolos uji validitas.

2.7.1 Uji Validitas

Tujuan pengujian validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat ukur tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Uji validitas dilakukan untuk menilai seberapa baik suatu instrument atau pun proses pengukuran terhadap konsep yang diharapkan untuk mengetahui apakah yang kita tanyakan dalam kuesioner sudah sesuai dengan konsepnya. Data dikatakan valid apabila skor indikator masing masing pertanyaan berkorelasi secara signifikan terhadap skor total konstruk. Hasil uji validitas dilakukan untuk masing-masing indikator. Ketentuan validitas instrumen apabila r hitung lebih besar dengan r tabel.

Dasar pengambilan keputusan, $r_{hitung} > r_{table}$ maka variabel valid. $R_{hitung} < r_{table}$ maka variabel tidak valid (Ghozali, 2005).

2.7.2 Uji Reabilitas

Setelah pengujian validitas, maka tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsistensi, stabil dan dependibilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas mengindikasikan bahwa suatu indikator tidak bias dan sejauh mana suatu indikator handal pada waktu, tempat dan orang yang berbeda-beda. Untuk mengukur reliabilitas dari indikator penelitian ini dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Koefisien *Cronbach's Alpha* yang mendekati satu menandakan reliabilitas konsistensi yang tinggi. *Cronbach's alpha* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian.

Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur apakah kuesioner benar-benar merupakan indikator yang mengukur suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS. Data dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha*/ $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (Sugiyono, 2012).

2.8 Analisis Korelasi dan Regresi dengan Menggunakan Metode SEM

SEM merupakan teknik analisis multivariat yang dapat menganalisis hubungan antara variabel secara lebih kompleks. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan di antara variabel laten dengan variabel manifes. Variabel laten adalah variabel yang nilai kuantitatifnya tidak dapat diketahui secara langsung sedangkan variabel manifes adalah variabel yang besaran kuantitatifnya dapat diketahui secara langsung (Ghozali & Fuad, 2008).

Analisis regresi memprediksi seberapa jauh pengaruhnya, sedangkan analisis analisis korelasi mempelajari apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih (Santoso, 2011). Analisis korelasi berkaitan erat dengan regresi, tetapi secara konsep berbeda dengan analisis regresi.

2.8.1 *Structural Equation Modeling* (SEM)

Structural Equation Modeling (SEM) atau model persamaan structural telah digunakan dalam bidang ilmu seperti psikologi, ekonomi, teknologi informasi, pendidikan dan ilmu social dan lainnya. SEM sendiri merupakan perkembangan dari beberapa keterbatasan analisis multivariat. SEM mampu mampu menjelaskan keterkaitan variabel secara kompleks dan serta efek langsung maupun tidak langsung dari satu variabel atau beberapa terhadap variabel lainnya (Santoso, 2011).

SEM adalah sebuah model statistik yang memberikan perkiraan perhitungan dari hubungan hipotesis di antara variabel dalam sebuah model teoritis baik secara langsung maupun tak langsung. Seringkali SEM juga disebut sebagai kombinasi antara analisis faktor dan analisis jalur. SEM mengacu kepada hubungan antara

variabel endogen (*endogenous variables*) dan variabel eksogen (*exogenous variables*), yang merupakan variabel tidak dapat diamati atau dihitung (*unobserved variables*).

2.8.2 Kecocokan Model (Model Fit)

Prosedur untuk melakukan estimasi dan penilaian keselarasan model dalam SEM mirip dengan apa yang dilakukan dalam model-model statistik. Pertama-tama periksa dulu data kemudian cek untuk dilihat jika asumsi distribusi masuk akal dan apa yang dapat dilakukan terhadap masalah tersebut. Metode estimasi yang umum dalam SEM ialah estimasi kesamaan maksimum (*maximum likelihood (ML) estimation*). Asumsi pokok untuk metode ini ialah normalitas multivariat (Sarjono & Julianita, 2015).

Langkah berikutnya ialah menggambarkan satu atau lebih model-model dalam program Amos. Dengan menggunakan Amos dapat mencocokkan model dengan data yang ada. Salah satu tujuan menggunakan Amos ialah menyediakan estimasi-estimasi yang paling baik terhadap parameter-parameter yang bervariasi sekali didasarkan dengan meminimalkan fungsi yang melakukan indeks seberapa baik model-model, serta dikenakan kendali-kendali yang sudah didefinisikan terlebih dahulu. Amos menyediakan pengukuran keselarasan model (*goodness-of-fit*) untuk membantu melakukan evaluasi kecocokan model. Setelah menelaah hasil-hasilnya maka kita dapat menyesuaikan model-model tertentu dan mencoba memperbaiki keselarasannya. Amos juga menyediakan model ekstensif untuk mencocokkan diagnosa- diagnosa yang dibuat oleh peneliti.