

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan, dapat dilihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.1	(Yanti, 2020)
Judul	Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Sikap Karyawan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis E-Commerce (Studi Kasus : PT. Ritel Bersama Nasional – JD-ID)
Metode	<i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini yaitu persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis e-commerce, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan SIA berbasis <i>e-commerce</i> , sikap karyawan berpengaruh terhadap minat menggunakan SIA berbasis <i>e-commerce</i> .
No.2	(Christopher et al., 2022)
Judul	Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi BCA Mobile Di Kota Malang Menggunakan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
Metode	<i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa H1, H2, H4 dan H5 diterima , sedangkan H3 ditolak, Kemudian hasil penelitian tersebut dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi agar terys meningkatkan kualitasnya.

No.3	(Suaidah, 2021)
Judul	Analisis Penerimaan Aplikasi <i>Web Engineering</i> Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i>
Metode	Metode <i>Web Engineering</i> , <i>Technology Acceptance Model</i>
Hasil Penelitian	Dilakukannya penelitian ini untuk menganalisis penerimaan aplikasi <i>web engineering</i> pelayanan pengaduan masyarakat menggunakan pendekatan TAM sehingga mendapatkan hasil yang menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan.
No.4	(Carolina & Rusman, 2019)
Judul	Penerapan <i>Extreme Programming</i> Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya)
Metode	Metode <i>Extreme Programming</i> (XP)
Hasil Penelitian	Dengan membuat sistem informasi ST JAYA ini memberikan salah satu alternatif dan kemudahan dalam menjalankan bisnis online, memudahkan dalam mendapatkan informasi, proses penjualan dan laporannya.
No.5	(Ardiansah et al., 2023)
Judul	Penerapan <i>Extreme Programming</i> Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas
Metode	Metode <i>Extreme Programming</i> , <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
Hasil Penelitian	Hasil dari rancang bangun sebuah sistem informasi akademik ini agar dapat meningkatkan efektifitas

	sekolah dalam menyajikan data akademik dengan mudah serta dapat diakses kapan saja.
--	---

2.1.1. Literatur 1

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yanti dan Muhammad Yusuf (2020), Departemen Akutansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia, berjudul Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Sikap Karyawan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Informasi Akutansi Berbasis *E-Commerce* (Studi Kasus : PT. Ritel Bersama Nasional – JD.ID). Permasalahan dalam penelitian ini adalah melakukan transaksi tanpa harus meninggalkan tempat tinggalnya, kepercayaan seorang pelanggan dalam bertransaksi menggunakan aplikasi ini. Tujuan penelitian ini adalah menguji apakah ada pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan sikap karyawan terhadap minat menggunakan sistem informasi akutansi berbasis *e-commerce*. Hasil dari penelitian ini adalah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem informasi akutansi berbasis *e-commerce*, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan dan sikap karyawan berpengaruh terhadap minat menggunakan SIA berbasis *e-commerce*.

2.1.2. Literatur 2

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Albert Christoper, Arif Tirtana dan Addin Aditya (2022), Teknik Informatika dan Sistem Informasi, STIKI Malang, berjudul Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi BCA Mobile Di Kota Malang Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Permasalahan pada penelitian ini adalah jumlah yang menggunakan aplikasi BCA Mobile telah mengalami peningkatan dari tahun ke tahun namun aplikasi tersebut belum dilakukan analisis tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi oleh masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis tingkat penerimaan pengguna aplikasi BCA Mobile dengan menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Behavioral Intention to Use* dan *Actual System Use*. Hasil dari penelitian ini adalah H1 diterima *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*

to Use, H2 diterima *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*, H4 diterima *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use*, dan H5 diterima *Behavioral Intention to Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use*. Sedangkan H3 ditolak *Perceived Usefulness* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use*.

2.1.3. Literatur 3

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suaidah dan Lathifah (2021), Teknik Informasi dan Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia, berjudul Analisis Penerimaan Aplikasi *Web Engineering* Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan *Technology Acceptance Model*. Permasalahan pada penelitian ini adalah P2TP2A sebelumnya belum menerapkan teknologi informasi yang mana sistem pada pengelolaan masih bersifat konvensional dari mulai pengelolaan pengaduan masyarakat, pengelolaan informasi, pelayanan konsultasi, dan penguluhan kepada masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis tingkat penerimaan aplikasi *web engineering* pelayanan pengaduan masyarakat menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model*. Hasil dari penelitian ini adalah 88% pengguna setuju bahwa aplikasi memiliki kegunaan atau bermanfaat, 83% pengguna setuju bahwa aplikasi mudah digunakan, 88% pengguna berniat menggunakan aplikasi dan 6% pengguna masih ragu.

2.1.4. Literatur 4

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irmawati Caroline dan Arief Rusman (2019), Manajemen Informatika & Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika, berjudul Penerapan *Extreme Programming* Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). Permasalahan pada penelitian ini adalah proses penjualan pakaian yang masih dilakukan dengan cara calon pembeli datang ke toko untuk memilih dan membelinya, berulangnya penacatatan penjualan, jumlah stok yang tidak sesuai dengan yang ada. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang diusulkan pada masalah tersebut yaitu dengan membuat sistem informasi berbentuk web dengan menggunakan metode

extreme programming. Tujuan untuk mempermudah dan menghemat waktu calon pembeli serta pada proses laporan.

2.1.5. Literatur 5

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Temi Ardiansah, Yuri Rahmanto, Zulhan Amir (2023), Informatika dan Teknik Komputer , Universitas Teknokrat Indonesia, berjudul Penerapan *Extreme Programming* Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas. Permasalahan pada penelitian ini adalah pengelolaan data yang belum maksimal dikarenakan keterbatasan perangkat lunak dan pengarsipan data yang hanya disimpan di komputer. Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi akademik berbasis website dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) dengan bahasa pemrograman PHP dan SQLyog serta mengumpulkan data dengan menerapkan pemodelan *Technology Acceptance Model*. Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata persentase sebesar 92,71% setelah dilakukan pengujian, sehingga dapat dikatakan bahwa sangat layak dalam suatu sistem untuk dapat menyajikan data dengan mudah, cepat, tepat, dan kapan saja.

2.2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berkaitan yang mengumpulkan, mengeluarkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan suatu informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengambilan pengawasan dalam organisasi (Kristanto et al., 2017).

2.3. E-Commerce

2.3.1 Pengertian E-Commerce

E-commerce singkatan dari *Electronic Commerce* yang berarti transaksi dari berbagai macam kegiatan bisnis mulai dari pembelian hingga penjualan dilakukan melalui jaringan internet. *E-commerce* menyangkut tentang distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari sebuah produk dalam sistem elektronik internet atau bentuk jaringan computer lainnya (Wardana, 2018).

Menurut Rizki *et al* (2019) *e-commerce* merupakan suatu perdagangan elektronik yang meliputi proses pembelian serta penjualan barang atau jasa, pertukaran produk, transfer dana, pelayanan serta informasi yang menggunakan jaringan komputer atau internet.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan melalui elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer yaitu internet.

2.3.2 Jenis-jenis *e-commerce*

Menurut Kotler & Keller (2009) pembagian bisnis internet berdasarkan pihak-pihak yang terlibat dalam penjualan yaitu:

1. *Business to Business* (B2B)

B2B adalah sistem komunikasi bisnis online yang dilakukan antar pelaku bisnis dimana umumnya antar pelaku bisnis sudah saling mengenal satu sama lain, dengan format yang telah disetujui bersama. Contohnya, Elektronik City, Ralali.com dan Indonetnetwork. B2B memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Antar pelaku bisnis sudah saling mengenal sebelumnya cukup lama.
- b. Tidak perlu menunggu yang lain jika ingin mengirimkan data.
- c. Biasanya menggunakan sistem *peer to peer*, merupakan *processing intelligence* dapat disalurkan antar pelaku bisnis.
- d. Biasanya pertukaran data dilakukan secara berkala serta berulang menggunakan format data sebelumnya yang sudah disetujui.

2. *Business to Consumer* (B2C)

Berbeda dengan sistem sebelumnya, sistem ini bersifat umum sehingga semua orang dapat mengakses melalui suatu *web server*. Contohnya, Blibli, Lazada dan Jd.id. B2C memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Servis bergantung pada permintaan setiap individu.
- b. Menggunakan sistem *client-server* untuk sistem pendekatannya.
- c. Informasinya tersebar secara umum.
- d. Dapat digunakan banyak orang karena *server* bersifat umum.

3. *Consumer to Consumer (C2C)*

Transaksi *online* barang atau jasa antar konsumen, biasanya transaksi ini dilakukan melalui pihak ketiga yang menyediakan *platform*. Contohnya, Shopee, Bukalapak, Tokopedia.

- a. Transaksi yang hanya dilakukan antar konsumen saja.
- b. Seluruh transaksi difasilitasi oleh platform online yang bersangkutan.
- c. Penjual individu bisa menggunakan.

4. *Consumer to Business (C2B)*

Konsumen atau *end-use* pada bisnis ini menyediakan produk atau layanan ke perusahaan kebalikannya dari *Business to Consumer*, Contohnya yaitu istockphoto.com sebagai media bagi para photographer individu mendapatkan royalti jika ada yang menggunakan fotonya.

2.3.3 Tujuan dan manfaat *e-commerce*

Sebuah perusahaan *e-commerce* dapat bertahan tidak hanya karena mengandalkan kekuatan produk saja, melainkan adanya tim manajemen yang handal, pengiriman yang tepat waktu, pelayanan yang bagus, jaringan infrastruktur dan keamanan serta desain web yang bagus. Beberapa faktor yang termasuk, diantaranya:

1. Harga kompetitif.
2. Jasa pembelian yang cepat, tepat dan ramah.
3. Informasi barang yang lengkap dan jelas.
4. Terdapat bonus seperti penawaran istimewa, kupon dan diskon.
5. Terdapat usulan pembelian sebagai bentuk perhatian khusus.
6. Masukan dari pelanggan.
7. Mempermudah kegiatan perdagangan.

2.4. Pengertian Website

Situs web (bahasa Inggris: website) atau sering disebut situs adalah sejumlah laman web yang mempunyai topik saling terkait, terkadang dengan gambar, video, atau jenis situs dokumen lainnya sebuah situs web umumnya ditempatkan setidaknya di sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet

atau Jaringan Area Lokal (LAN) melalui alamat internet yang disebut URL. Kombinasi dari semua situs web yang dapat diakses publik di internet dikenal sebagai Waring Wera Wanua atau juga lebih dikenal sebagai singkatan WWW (Kristanto et al., 2017).

2.5. Framework Laravel

Framework Laravel merupakan kerangka kerja open source yang dibuat oleh Taylor Otwell. Laravel adalah kerangka kerja bundling, migrasi, dan artisan CLI (Command Line Interface) yang menyediakan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang mencakup banyak fitur terbaik kerangka kerja seperti CodeIgniter, Yii, ASP.NET MVC, Ruby on Rails, Sintara, dll. Laravel mempunyai banyak fitur untuk mempercepat pengembangan web (Handika & Purbasari, 2018).

Laravel membuat proses pengembangan menjadi menyenangkan bagi pengembang tanpa mempengaruhi fungsionalitas aplikasi. Dengan harapan para pengembang bisa menghasilkan rangkaian kode-kode terbaik. Laravel berusaha untuk mengintegrasikan yang terbaik dari framework yang ada pada web lain (Rohman, 2014).

2.6. XAMPP

XAMPP adalah alat yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak dalam satu paket. Dengan menginstal XAMPP, instalasi dan konfigurasi secara manual tidak lagi diperlukan untuk server web Apache, PHP dan MySQL. XAMPP akan menginstal dan mengkonfigi secara otomatis (Kristanto et al., 2017). Bagian penting dari XAMPP digunakan untuk:

1. htdoc adalah folder tempat meletakkan file untuk dijalankan, seperti PHP, HTML, dan file skrip lainnya.
2. Phpmyadmin adalah bagian untuk mengelola database MySQL yang ada di komputer. Untuk membukanya, kunjungi browser dan ketik alamat <http://localhost/phpmyadmin> untuk melihat Tampilan phpmyadmin.
3. Kontrol Panel berfungsi untuk mengelola layanan XAMPP. Misalnya, untuk menghentikan layanan (stop), atau mulai (start) (Anggraini *et al.*, 2020).

2.7. PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disematkan dalam dokumen HTML (Narpiyadi & Prawobo, 2019). PHP adalah salah satu dari bahasa pemrograman web open source yang memungkinkan untuk menggabungkan kode PHP dengan kode HTML untuk membentuk Tampilan web dinamis (Masitah et al., 2018).

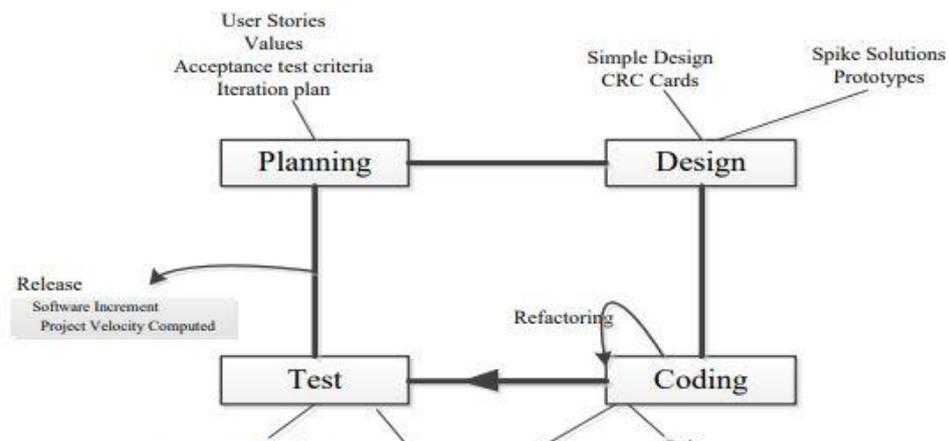
2.8. MySQL

MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen (Database Management System-DBMS) yang open source (gratis) yang sangat populer untuk programmer web, sehingga dapat menggunakannya untuk membuat aplikasi web menggunakan database sebagai sumber dan sebagai pengelola data (Kristanto et al., 2017).

MySQL adalah jaringan perangkat lunak paling populer pada lingkungan linux. Kepopuleran ini di dukung karena kinerja query dalam database yang ketika itu bisa dikatakan yang tercepat dan jarang bermasalah (Masitah et al., 2018).

2.9. Metode Pengembangan Sistem

Metode *Extreme programming* (XP) adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang cepat, efisien, berisiko rendah, fleksibel, dapat diprediksi, ilmiah serta menyenangkan. Tetapi, *Extreme Programming* (XP) memiliki kerangka kerja yang terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu *Planning*, *Design*, *Coding* dan *Testing* (Kuswoyo & Pitrawati, 2021). *Extreme Programming* sesuai sejarah



Gambar 2. 1 *Extreme Programming*

singkat bahwa pengembangan *software* banyak digunakan untuk pengembangan lebih cepat (Kharisma et al., 2022). Adapun 4 tahapan yang dilakukan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahapan perencanaan merupakan tahapan awal dalam pembuatan sistem dengan mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada sistem.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan atau desain sistem pada penelitian ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menggambarkan hubungan antar data yang terdiri dari *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

3. *Coding* (Pengkodean)

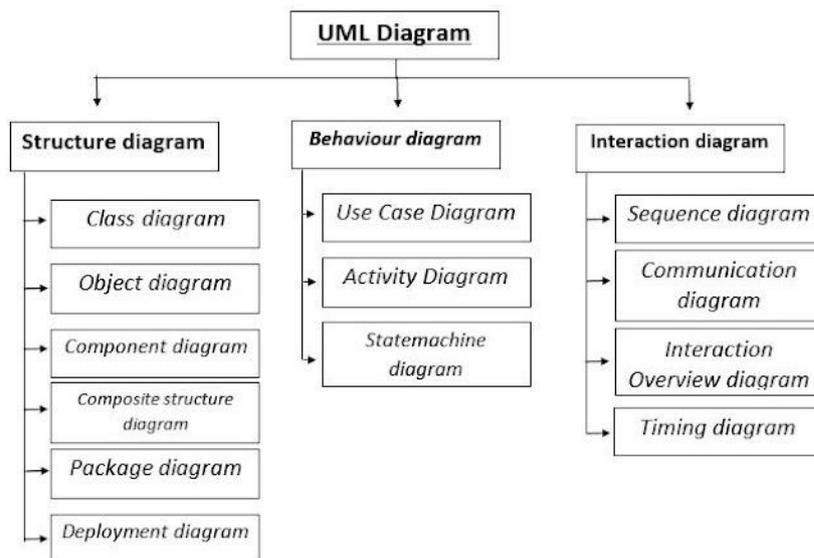
Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan desain model sistem menjadi kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database menggunakan MySQL sebagai media penyimpanannya, dan didukung *Software XAMPP* untuk mengakses layanan server *localhost*.

4. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap pengujian aplikasi menggunakan metode ISO 25010 dilakukan oleh pengguna yang difokuskan pada fitur serta fungsi sistem secara keseluruhan.

2.10. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa visualisasi untuk pemodelan dan sistem komunikasi menggunakan diagram dan teks pendukung (A.S & Shalahuddin, 2018). Macam-macam diagram yang telah dikelompokkan dapat dilihat pada gambar 2.2.

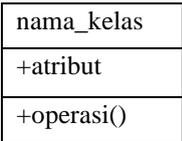


Gambar 2. 2 UML Diagram

2.10.1. Class Diagram

Class diagram atau kelas diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut ini simbol serta penjelasan yang akan digunakan untuk menggambarkan *Class diagram* dapat dilihat pada table 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol *Class Diagram*

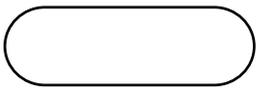
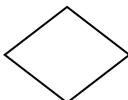
No	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka/ <i>interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7.	Agregasi/ <i>agregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

2.10.2. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas sebuah sistem . Berikut adalah simbol serta penjelasan yang digunakan untuk menggambarkan *activity* diagram dapat dilihat pada table 2.3.

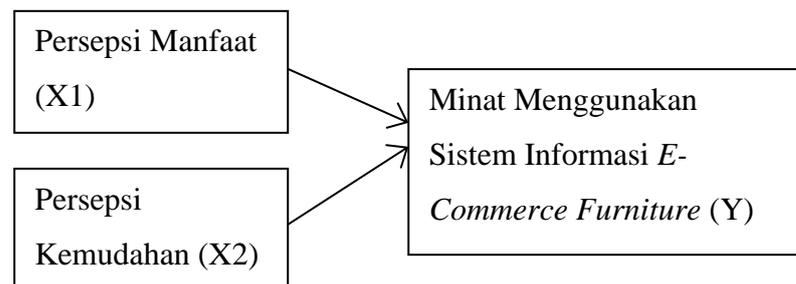
Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir

6.	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="528 255 764 293">nama swimlane</td> </tr> <tr> <td data-bbox="528 293 764 409"> </td> </tr> </table>	nama swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
nama swimlane				

2.11. Pengujian

Model penerimaan website dibuat menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis tahun 1986. *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah model penerimaan sistem teknologi informasi yang digunakan oleh pengguna. Terdapat beberapa faktor yang dinilai dari pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* seperti persepsi kegunaan atau manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang didapat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden (D. Davis, 1989). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Technology Acceptance Model (TAM)*

2.11.1. Persepsi Kemudahan

Perceived ease of use / persepsi kemudahan merupakan tingkatan percaya seseorang bahwa menggunakan sistem itu mudah, sehingga tidak memerlukan usaha yang banyak (D. Davis, 1989). Meskipun usaha menurut setiap orang itu berbeda maka sistem yang dikembangkan harus mudah diaplikasikan oleh pengguna untuk menghindari penolakan dari pengguna sistem. Menurut Davis (1989) beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam menggunakan teknologi sebagai berikut:

- a. faktor pertama yaitu teknologi itu sendiri, contohnya pengguna mempunyai pengalaman dalam menggunakan teknologi yang sejenis.

- b. Faktor kedua yaitu reputasi yang diperoleh pengguna terhadap teknologi tersebut. Reputasi baik yang didengar akan membuat pengguna yakin terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.

2.11.2. Persepsi Manfaat

Perceived usefulness / persepsi manfaat merupakan tingkatan percaya/yakin seseorang bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya (D. Davis, 1989). Dalam model TAM, digunakannya persepsi kemanfaatan untuk mengukur seberapa besar pelanggan merasa suatu teknologi dapat berguna bagi dirinya. Apabila pelanggan merasakan kemudahan dalam menggunakan maka seseorang akan terdorong untuk menggunakan sistem tersebut.

2.11.3. Minat Menggunakan

Minat merupakan ketertarikan terhadap sesuatu setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihat, kemudian timbul keinginan untuk menggunakannya (D. Davis, 1989).

Variabel dan indikator dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.4 sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Variabel dan Indikator

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi Manfaat merupakan seberapa jauh pelanggan percaya bahwa teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerjanya (Pratama, 2020)	1. Aplikasi e-commerce furniture memudahkan pelanggan mencari barang dengan lebih efisien 2. Aplikasi e-commerce furniture mempermudah pelanggan berbelanja dengan lebih cepat 3. Aplikasi e-commerce furniture mempercepat pelanggan untuk berbelanja produk	Likert
2	Persepsi Kemudahan (X2)	Persepsi kemudahan merupakan keyakinan pelanggan bahwa menggunakan e-	1. Aplikasi e-commerce furniture mudah untuk dipelajari 2. Aplikasi e-commerce furniture adalah aplikasi yang membatu saya	Likert

		commerce furniture dapat dilakukan dengan mudah dan tanpa usaha yang keras	3. Aplikasi e-commerce furniture mudah digunakan oleh pengguna 4. Aplikasi e-commerce furniture mudah digunakan dimanapun dan kapanpun 5. Aplikasi e-commerce furniture jelas dan mudah dipahami	
3	Minat Menggunakan (Y)	Minat merupakan ketertarikan terhadap sesuatu setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihat, kemudian timbul keinginan untuk menggunakannya.	1. Berencana menggunakan aplikasi e-commerce furniture di masa yang akan datang 2. Keinginan untuk menggunakan 3. Saya akan mencari informasi barang pada aplikasi e-commerce furniture 4. Saya merasa tertarik menggunakan aplikasi e-commerce furniture 5. Akan selalu menggunakan di masa yang akan datang	Likert

2.12. Uji Intrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas yang berasal dari kata *validity* memiliki arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Apabila suatu tes mempunyai validitas yang tinggi maka alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya dengan tepat atau hasil ukur tersebut sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran. Hasil dari pengukuran mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur tersebut.

Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai t table. Untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, n yaitu jumlah sampel. Dikatakan nilai positif atau indikator dinyatakan valid apabila r hitung $>$ t table (Ghozali, 2011).

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan bertujuan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Pengukuran reabilitas suatu kuesioner dengan menggunakan uji statistic Cronbach Alpha (α). Dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan dari suatu kuesioner tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu dengan memberikan nilai $\alpha > 0,70$.

2.13. Teknik Analisis Data

2.13.1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik perlu dilakukan sebelum melakukan analisis regresi berganda yang bertujuan agar peneliti dapat mengetahui apakah variabelnya menyimpang dari asumsi klasik tersebut. Yang digunakan pada asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji heterokedastitas, dan multikoneliasitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah variabel atau indikator-indikator mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji statistic non-parametrik menggunakan Kolmogorov-Smirnov (K-S). Hipotesis yang dibuat untuk uji K-S yaitu jika probabilitas lebih besar dari 0,005 ($>0,005$) maka H_0 diterima, maka variabel residual terdistribusi normal dan jika probabilitas lebih kecil dari 0,005 ($<0,005$) maka H_0 ditolak, maka variabel residual tidak terdistribusi normal.

2. Uji Heterokedastitas

Uji heterokedastitas dilakukan untuk menguji dalam suatu model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain, jika tetap maka disebut homokedastitas dan jika berbeda disebut heterokedastitas. Model regresi yang baik yaitu homokedastitas atau tidak terjadi heterokedastitas (Ghozali, 2016).

Uji heterokedastitas dilakukan menggunakan uji Glesjer untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokedastitas. Jika suatu variabel independent signifikan

secara statis mempengaruhi variabel dependent maka terdapat indikasi bahwa terjadi heterokedastitas (Ghozali, 2016).

3. Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas dilakukan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independent). Model regresi yang baik yaitu yang tidak terjadi korelasi antar variabel. Dengan melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolonieritas. Jika nilai $VIF \geq 10$ atau sama dengan nilai $tolerance \leq 0,1$, maka pada model regresi tidak terjadi multikoleniaritas (Ghozali, 2016).

2.13.2. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarannya tanpa berniat membuat kesimpulan yang berlaku bagi umum atau generalisasi. Statistik deskriptif digunakan apabila peneliti hanya ingin mendeskripsikan suatu data sampel serta tidak ingin membuat suatu kesimpulan yang berlaku bagi populasi dimana sampel itu diambil (Sugiyono, 2018). Data kuesioner yang telah dikumpulkan dideskripsikan berupa karakteristik responden dan distribusi masing-masing variabel.

2.13.3. Uji Ketetapan Model

1. Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji antara pengaruh variabel persepsi kemudahan (X1) dan persepsi kemanfaatan (X2) terhadap minat menggunakan (Y) aplikasi *e-commerce furniture* secara simultan atau bersama-sama. Apabila nilai $f \geq f$ tabel, maka variabel kemudahan (X1) dan persepsi manfaat (X2) secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan (Y) aplikasi *e-commerce furniture*. Begitu pula sebaliknya jika nilai $f \leq f$ tabel maka tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terkait dan dikatakan hipotesis ditolak.

2. Koefisiensi Determinasi (R²)

Koefisiensi determinasi (R²) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam suatu variabel dependen atau terkait. Nilai dari koefisiensi determinasi yaitu $0 < R^2 < 1$. Apabila nilai R² dari koefisiensi determinasi kecil maka kemampuan variabel bebas sangat terbatas dalam menjelaskan variabel terkait. Sedangkan nilai R² yang mendekati satu berarti variabel bebasnya mampu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam memprediksi variabel terkait (Ghozali, 2016).

2.13.4. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda merupakan perluasan dari regresi linier sederhana dengan menambahkan variabel bebas yang sebelumnya hanya ada satu kemudian menjadi dua. Dalam persamaan matematika regresi linier berganda dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Keterangan:

α : Konstanta

β : Koefisiensi regresi

X_1 : Variabel persepsi kemudahan

X_2 : Variabel persepsi kemanfaatan

Y : Variabel minat menggunakan

2.13.5. Pengujian Hipotesis (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh setiap variabel independent atau bebas yaitu persepsi kemudahan (X₁) dan persepsi kemanfaatan (X₂) terhadap variabel terkait yaitu minat menggunakan (Y). Jika t hitung \geq t tabel, maka variabel independent atau bebas mempunyai pengaruh yang signifikan dan hipotesis tersebut diterima. Begitu pula sebaliknya jika t hitung \leq t tabel maka variabel independent atau bebas mempunyai pengaruh yang tidak signifikan dan hipotesis tersebut ditolak.

2.14. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh masyarakat di kelurahan perumnas way kandis sebanyak 6.728 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam pengambilan sampel ini peneliti menggunakan kriteria dalam penentuan sampel yaitu masyarakat yang pernah memiliki pengalaman membeli atau menggunakan *e-commerce*, maka sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebanyak 100 responden.

2.15. Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data primer yang didapat langsung dari sumber asli berupa tanggapan responden. Pengumpulan data primer ini didapatkan dengan membagikan kuesioner melalui media elektronik yaitu *Google Form*. Dari pernyataan – pernyataan didalam kuesioner tersebut diharapkan responden dapat memberikan penilaiannya.

2.16. Skala Pengukuran

Skala likert digunakan pada penelitian ini untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu penelitian (Sugiyono, 2010: 132). Indikator tersebut dijabarkan menjadi indikator variabel dengan menggunakan skala likert, kemudian dijadikan item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Dengan menggunakan skala likert jawaban dari setiap item instrument mempunyai susunannya dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju, yang dapat berupa:

Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Normal (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Hasil dari seluruh penilaian responden akan dihitung dengan rumus perhitungan Skala Likert sebagai berikut:

$$\%Skor\ Aktual = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$