



## Jurnal Ekonomika dan Bisnis

Journal homepage: <https://journal.feb-uniss.ac.id/home>  
ISSN Paper : 2356-2439, ISSN Online : 2685-2446

### Analisis Faktor Pengaruh Behavioural Intention Pada Aplikasi Bibit Menggunakan Model UTAUT 2

Salwa Nabila Nuraeni <sup>1)</sup>, Muhammad Bintang Reviandra <sup>2)</sup>, Abdul Yusuf<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Manajemen, Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>2</sup>Mahasiswa Program Studi Manajemen, Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>3</sup>Dosen Program Studi Manajemen Manajemen, Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>1</sup>2010631020131@student.unsika.ac.id, <sup>2</sup>Bintangreviandra22@gmail.com, <sup>3</sup>abdul.yusuf@staff.unsika.ac.id

#### INFO ARTIKEL

##### Riwayat Artikel:

Diterima pada 20 April 2022

Disetujui pada 25 April 2022

Dipublikasikan pada 30 April 2022

##### Kata Kunci:

*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*, Dimensi & Indikator UTAUT 2 Model, aplikasi BIBIT

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *Behavior Intention* yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Price Value*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit (use behavior)*. Dengan aplikasi Bibit, maka dapat diketahui seberapa besar pengaruh dari faktor-faktor tersebut terhadap *Behavior Intention* aplikasi BIBIT. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan teknik survei. Teknik analisis data menggunakan Uji-T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif pada minat penggunaan aplikasi BIBIT, kemudian kondisi yang memfasilitasi dan minat penggunaan berpengaruh positif pada perilaku penggunaan aplikasi BIBIT. Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga tidak berpengaruh pada minat penggunaan aplikasi BIBIT, use behavior tidak berpengaruh pada perilaku penggunaan *BIBIT*.

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, sistem informasi telah digunakan oleh masyarakat dalam berbagai kegiatan salah satunya dalam kegiatan finansial, contohnya adalah reksadana. Dengan adanya sistem informasi/aplikasi investasi reksadana dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pasar modal sebagai investor. Reksadana ialah salah satu instrumen investasi untuk menghimpun anggaran dari penanam modal yang diinvestasikan ke dalam sebagian surat bernilai seperti saham, obligasi, dan instrumen pasar uang. Reksadana prinsipnya semacam menyimpan uang serta tidak membutuhkan modal yang besar. Penanam modal dapat menghasilkan modal dalam jumlah yang dapat diinvestasikan (Rizal, 2021).

Menteri Investasi / Kepala BKPM Bahlil Lahadalia, Selasa, 23 November 2021 membeberkan rancangan strategi untuk mencapai target investasi ditahun 2022. Strategi tersebut adalah mengawal proses penanaman modal yang dilakukan oleh investor secara *end-to-end*. Nilai angka investasi yang dicapai pada tahun 2021 sebesar Rp.900 Triliun dan diperkirakan serta diupayakan akan mengalami pertumbuhan sekitar 5 persen pada tahun 2022. Tujuan strategi tersebut juga bukan hanya untuk memfasilitasi para investor yang sudah berpengalaman namun juga menekan minat para investor-investor baru khususnya pada saat ini yang disebut dengan generasi millennial. Berdasarkan data Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), jumlah investor pasar modal sudah mencapai angka 7,86 juta investor per akhir Januari 2022. Jumlah ini mencatatkan kenaikan 5,0% secara bulanan dari posisi akhir Desember 2021 yang sebesar 7,45 juta, dan juga pertumbuhan investor pada jenis reksadana mengalami pertumbuhan sekitar 5,40% pada Januari 2022.

Walaupun telah mengalami pertumbuhan yang pesat pada minat generasi millennial, ternyata minat terhadap investasi masih kurang. Berdasarkan survey terdapat 5 alasan generasi millennial enggan untuk melakukan investasi karena salah satunya adalah adanya bayangan risiko tinggi, investasi bodong dan kualitas pelayanan penyedia jasa selalu menjadi penghambat generasi muda untuk berinvestasi. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku pengguna terhadap suatu teknologi informasi dapat menggunakan model UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). UTAUT merupakan sebuah model untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. UTAUT dirumuskan dengan 4 determinan inti dari niat dan penggunaan (*intention and usage*) yaitu *performance expectancy, effort expectancy, social influence, & facilitating conditions*.

Penelitian ini menggunakan teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)* yang memiliki 7 faktor/indikator yaitu *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Price Value, Hedonic Motivation, dan Habit (use behavior)*. Adapun tujuan penelitian ini menggunakan 6 faktor dari 7 faktor tersebut yaitu untuk menganalisis faktor-faktor

yang memengaruhi *Behavior Intention* yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Price Value*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit (use behavior)*. Dengan aplikasi Bibit, maka dapat diketahui seberapa besar pengaruh dari faktor-faktor tersebut terhadap *Behavior Intention* aplikasi BIBIT.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan teknik survei (Nana & Elin, 2018). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dalam penelitian ini. Kuesioner yang digunakan berdasarkan penelitian Venkatesh yang telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia (Onibala et al., 2021). Kuesioner penelitian diukur dengan menggunakan skala *Likert*, dengan skala lima poin yang dibuat dengan menggunakan *google forms*. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan Uji-T.

## Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari 50 responden, diketahui bahwa 38 responden yang layak memenuhi kriteria penelitian karena telah menggunakan produk, sehingga 38 responden tersebut yang dapat mengisi kuesioner. Hasil kuesioner didapatkan beberapa karakteristik responden penelitian diantaranya jenis kelamin, umur, pekerjaan, keterangan nasabah bank, dan sumber informasi mengenai aplikasi BIBIT. Karakteristik dari pengguna aplikasi bibit berdasarkan jenis kelamin adalah 50:50 antara jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan melalui google form diketahui kelompok usia didominasi oleh kelompok usia antara 17 – 25 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa antusias serta kepercayaan kaum millennial terhadap aplikasi BIBIT. Pekerjaan yang menjadi dominasi pada penelitian ini adalah pelajar serta mahasiswa dengan 74% dengan penghasilan rata-rata Rp.3.000.000 – Rp.5.000.000 perbulan, dan sumber informasi terbanyak berasal dari iklan youtube sebesar 50% dari data jumlah responden.

**Tabel 1. UJI R**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.829 <sup>a</sup>	.687	.613	.42966

a. Predictors: (Constant), Use Behavior, Ekspetasi Kerja , Pengaruh Sosial, Nilai Harga, Kondisi yang Memfasilitasi, Ekspetasi Usaha, Motivasi Hedonisme

Tabel 1 menunjukkan bahwa model summary besarnya Adjusted R2 untuk variabel perilaku penggunaan aplikasi BIBIT adalah sebesar 0,613. Ini berarti variasi perilaku penggunaan aplikasi BIBIT dapat dijelaskan oleh variasi Use Behavior, Nilai Harga, Pengaruh Sosial, Ekspetasi Kerja , Kondisi yang Memfasilitasi, Ekspetasi Usaha dan Motivasi Hedonisme sebesar 61,3%, sedangkan sisanya sebesar 38,7% dijelaskan oleh faktor-faktor lain.

**Tabel 2. UJI F**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12.131	7	1.733	9.388	.000 <sup>b</sup>
	Residual	5.538	30	.185		
	Total	17.669	37			

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

b. Predictors: (Constant), Use Behavior, Ekspetasi Kerja , Pengaruh Sosial, Nilai Harga, Kondisi yang Memfasilitasi, Ekspetasi Usaha, Motivasi Hedonisme

Dari tabel 2 Anova diatas, Hasil uji F memperlihatkan bahwa nilai F hitung untuk variabel perilaku penggunaan aplikasi BIBIT sebesar 9.388 dengan signifikansi  $F=0,000$  kurang dari  $\alpha=0,05$ . Hal ini menjelaskan bahwa model regresi berganda yang digunakan pada penelitian ini adalah layak. Hasil ini menunjukkan kelima variabel independen (X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7) mampu memprediksi atau menjelaskan pengaruh Behavior intention pada penggunaan aplikasi BIBIT (Y).

**Tabel 3. Regresi Linear Berganda**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	.570	.880			.648	.522		
Ekspetasi Kerja	-.141	.162	-.110		-.872	.390	.662	1.509
Ekspetasi Usaha	.251	.175	.196		1.436	.161	.562	1.780
Pengaruh Sosial	.367	.102	.500		3.586	.001	.538	1.858
Kondisi yang Memfasilitasi	.305	.136	.316		2.251	.032	.529	1.891
Motivasi Hedonisme	-.038	.127	-.045		-.303	.764	.465	2.151
Nilai Harga	.073	.118	.072		.616	.542	.762	1.313
Use Behavior	.082	.131	.078		.627	.535	.672	1.488

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat tingkat signifikansi uji t pada Tabel 3 memperlihatkan tingkat signifikan t uji satu sisi variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,390 lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H1 ditolak, yang berarti ekspektasi kinerja berpengaruh tidak berpengaruh pada Behavioral Intention aplikasi BIBIT. Ekspektasi kinerja pada penelitian ini berhubungan dengan tingkat kepercayaan individu bahwa melalui penggunaan sistem dapat membantu dirinya guna memperoleh manfaat dalam aktivitasnya.

## **PEMBAHASAN**

Pada tabel 3 menunjukkan tingkat signifikan t uji satu sisi variabel ekspektasi usaha adalah sebesar 0,161 lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H2 ditolak, yang berarti ekspektasi usaha tidak berpengaruh pada *Behavior Intention* aplikasi BIBIT. Ekspektasi usaha yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan sistem informasi yang dapat memudahkan seseorang dalam pekerjaannya. Ekspektasi usaha merupakan kemudahan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas (Awanto et al., 2020). Tingkat signifikan t uji satu sisi variabel pengaruh sosial pada table 3 adalah sebesar 0,001 kurang dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H3 diterima, yang berarti pengaruh sosial berpengaruh positif pada Behavior Intention aplikasi BIBIT. Pengaruh sosial pada penelitian ini berhubungan dengan pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual. Sedangkan pada tingkat signifikan t uji satu sisi variabel kondisi yang memfasilitasi adalah sebesar 0,032 kurang dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H4 diterima, yang berarti kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif pada Behavior Intention aplikasi BIBIT. Kondisi yang memfasilitasi dalam penelitian ini berhubungan dengan dukungan organisasi serta infrastruktur teknis yang tersedia untuk penggunaan suatu sistem. Kondisi yang memfasilitasi merupakan sebuah kondisi pendukung mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa infrastruktur yang ada di organisasi mendukung penggunaan teknologi. Apabila terdapat infrastruktur yang memadai dan mendukung penggunaan suatu teknologi, maka minat penggunaan teknologi akan meningkat (Hansen & Thorne, 2017).

Pada variabel motivasi menunjukkan tingkat signifikan t uji yaitu motivasi hedonis sebesar 0,764 lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H5 ditolak, yang berarti motivasi hedonis tidak berpengaruh pada Behavior Intention aplikasi BIBIT. Hedonic Motivation (HM) didefinisikan sebagai kesenangan atau kesenangan yang dihasilkan dengan menggunakan teknologi tertentu, dan telah terbukti berpengaruh langsung pada adopsi teknologi (Venkatesh et al., 2012).

Tingkat signifikan t uji satu sisi variabel nilai harga pada tabel 3 adalah sebesar 0,542 lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H6 ditolak, yang

berarti nilai harga tidak berpengaruh pada Behavior Intention aplikasi BIBIT. Nilai harga dalam pengambilan keputusan konsumen tentang penggunaan suatu teknologi merupakan faktor penting yang memengaruhi minat penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Tabel 3 juga menunjukkan tingkat signifikan t uji satu sisi variabel use behavior adalah sebesar 0,535 lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H7 ditolak, yang berarti kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh pada Behavior Intention aplikasi BIBIT. Use behavior pada penelitian ini berhubungan dengan pengguna sudah menggunakan teknologi berulang kali.

Penelitian ini didasarkan pada satu teori yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Berikut ini uraian tentang UTAUT 2 dan faktor-faktor yang terdapat di dalamnya. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) adalah teori harmonisasi yang menggabungkan berbagai variabel penjelas dan karena sifat globalnya harus diperiksa dalam konteks yang berbeda untuk memvalidasi model yang ada dan mengungkap variabel kontekstual yang berbeda. (Hong et al., 2014).

Model ini menjelaskan bagaimana niat dan perilaku pengguna (*Behavioral Intention*) terhadap penerimaan suatu teknologi dengan dipengaruhi factor-faktor seperti, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *price value*, *hedonic motivation* dan *habit*. Berikut ini faktor-faktor yang terdapat pada UTAUT2, (1) *Performance expectancy (PE)*: Digunakan untuk menjelaskan sejauh mana pengguna mendapatkan manfaat dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi (Venkatesh et. al., 2012); (2) *Effort Expectancy (EE)*: merupakan kemudahan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas (Venkatesh et. al., 2012); (3) *Social Influence (SI)*: Menjelaskan seseorang menggunakan suatu teknologi karena adanya dorongan dari orang-orang sekitar (Harsono & Suryana, 2014). (4) *Facilitating Condition (FC)*: merupakan sebuah kondisi pendukung mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa infrastruktur yang ada di organisasi mendukung penggunaan teknologi. Apabila terdapat infrastruktur yang memadai dan mendukung penggunaan suatu teknologi, maka minat penggunaan teknologi akan meningkat (Venkatesh et al., 2012); (5) *Hedonic Motivation (HM)*: Merupakan motivasi kesenangan yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem atau teknologi (Venkatesh et al., 2012); (6) *Price Value (PV)*: Trade-off antara biaya yang dibayar dengan manfaat yang didapatkan dari penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012); (7) *Habit (H)*: Menjelaskan bagaimana seseorang menggunakan suatu sistem dalam kesehariannya (Harsono & Suryana, 2014).

Penelitian mengenai *Behavior Intention* (Niat Penggunaan) telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan berbagai pendekatan dan metode. Beberapa penelitian membahas tentang adopsi penerimaan teknologi di bidang keuangan

khususnya financial technology. Tujuan dari model UTAUT2 adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum (Auliya, 2018) maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru (Onibala et al., 2021). Tujuan lainnya dari UTAUT 2 adalah untuk mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen. Pada UTAUT 2 terdapat penambahan tiga variabel baru dan menghilangkan satu variabel moderator yaitu voluntariness of use yang berasal dari model UTAUT (Saputra et al., 2021). Fungsi model *Unified Theory of Acceptance dan Use of Technology* (UTAUT2) yang membantu dalam memahami variabel. (Mufingatun, Budi Prijanto, 2020) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) berguna untuk menentukan niat perilaku atau perilaku perilaku terhadap penerimaan fasilitas (Chuang et al., 2018). Pengaruh faktor UTAUT2 dapat di singkat dengan (PE, EE, SI, FC, HM, PV, H, PI), PC, dan EC (Annetta Gunawan, 2019).

Jenis penelitian UTAUT 2 dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan validitas dan reliabilitas (Jonathan Sarwono, 2006). Pada UTAUT 2 tiga konstruksi baru: motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan. Dalam UTAUT 2, perbedaan individu seperti usia, jenis kelamin, dan pengalaman digunakan sebagai variabel moderasi dalam mempengaruhi niat berperilaku menggunakan teknologi (Kartikasari et al., 2021). Tiga konstruk ditambahkan yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, memperluas UTAUT ke UTAUT 2 (Krismadinata et al., 2019). Sampai saat ini UTAUT sudah dikembangkan kembali dari konteks organisasi menjadi konteks konsumen individu yang diberi nama Model UTAUT2 (Venkatesh et al., 2012).

Model UTAUT2 yang lengkap (Lubis & Rahmiati, 2019) lebih disukai karena memberikan hubungan yang jelas antara konstruksi berorientasi pelanggan inti dan ukuran niat perilaku; memungkinkan penambahan faktor relevan lainnya ke dalam domainnya sesuai dengan teknologi, kelompok, atau konteks yang diberikan; dan memiliki latar belakang empiris yang terbukti (Khan et al., 2017) Dan Teori Penerimaan dan Penggunaan Teknologi 2 (UTAUT2) dengan Kepercayaan sebagai variabel eksternal (El-Masri & Tarhini, 2017).

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif pada minat penggunaan aplikasi BIBIT, kemudian kondisi yang memfasilitasi dan minat penggunaan berpengaruh positif pada perilaku penggunaan aplikasi BIBIT. Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga tidak berpengaruh pada minat penggunaan aplikasi BIBIT, use behavior tidak berpengaruh pada perilaku penggunaan *BIBIT*.

## SARAN

### 1. Bagi Aplikasi BIBIT

- a. Memprioritaskan promosi serta *brand image* sebagai aplikasi yang dapat menjadi kepercayaan masyarakat sebagai media berinvestasi serta merangkul beberapa influencer yang dapat menambah jumlah pengguna aplikasi
- b. Memperhatikan, memperbaiki serta mengoptimalisasikan fitur system terhadap semua kondisi gadget sehingga dapat terciptanya kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna.

### 2. Bagi penelitian selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambahkan beberapa variabel-variabel yang masih terkait seperti variable-variabel moderator yang tidak ada didalam penelitian ini.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas jangkauan risetnya sehingga dapat menggambarkan hasil yang lebih akurat serta up-to-date.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annetta Gunawan, B. G. M. K. L. (2019). *Proceedings of 2019 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech) : date and venue: 19-20 August 2019, Hilton Hotel, Bali, & Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia.*
- Auliya, N. (2018). *Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and.* 1–10.
- Awanto, A. N., Ardianto, Y. T., & Prasetya, A. (2020). UTAUT Model Implementation On User Behavior In Use Of Information Technology. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.4156>
- Chuang, L. M., Chen, P. C., & Chen, Y. Y. (2018). The determinant factors of travelers' choices for pro-environment behavioral intention-integration theory of planned behavior, Unified theory of acceptance, and use of technology 2 and sustainability values. *Sustainability (Switzerland)*, 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061869>
- El-Masri, M., & Tarhini, A. (2017). Factors affecting the adoption of e-learning systems in Qatar and USA: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). *Educational Technology Research and Development*, 1–21. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9508-8>
- Hansen, D., & Thorne, J. A. (2017). On the GL n -eigenvariety and a conjecture of Venkatesh. *Selecta Mathematica, New Series*, 23(2). <https://doi.org/10.1007/s00029-017-0303-0>
- Harsono, L. D., & Suryana, L. A. (2014). Factors Affecting the Use Behavior of Social Media Using UTAUT 2 Model. In *Proceedings of the First Asia-Pacific Conference on Global Business, Economics, Finance and Social Sciences* (Issue



- August, pp. 1–14).
- Hong, W., Chan, F. K. Y., Thong, J. Y. L., Chasalow, L. C., & Dhillon, G. (2014). A framework and guidelines for context-specific theorizing in information systems research. *Information Systems Research*, 25(1), 111–136. <https://doi.org/10.1287/isre.2013.0501>
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Kartikasari, Y., Sunaryo, S., & Yuniarinto, A. (2021). THE INTENTION TO USE E-COMMERCE TO PURCHASE GREEN COSMETICS WITH A MODIFIED UTAUT2 APPROACH. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(3), 605–615. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.03.13>
- Khan, I. U., Hameed, Z., & Khan, S. U. (2017). Understanding online banking adoption in a developing country: UTAUT2 with cultural moderators. *Journal of Global Information Management*, 25(1), 43–65. <https://doi.org/10.4018/JGIM.2017010103>
- Krismadinata, K., Jalinus, N., Pitra Rosmena, H., & Yahfizham, Y. (2019). Understanding Behavioral Intention in Implementation of the ICTs Based on UTAUT Model. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 96. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2019.v10.i02.p04>
- Lubis, M. F. T., & Rahmiati, F. (2019). USER ACCEPTANCE OF ONLINE TRAVEL AGENTS AGENT FOR MILLENIALS AND GEN Z. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 3(2), 375. <https://doi.org/10.24912/jmieb.v3i2.7347>
- Mufingatun, Budi Prijanto, and H. D. (2020). Analysis of factors affecting adoption of mobile banking application in Indonesia: an application of the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT2). *Bisnis Dan Manajemen*, 12(2), 88–106.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1).
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). *Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara*.
- Rizal, S. (2021). Fenomena Penggunaan Platform Digital Reksa Dana Online dalam Peningkatan Jumlah Investor Pasar Modal Indonesia. *Humanis: Humanities, Management and Science Proceedings*, 1(2), 851–861.
- Saputra, M., Maulidya Izzati, B., & Rahmadiani, J. (2021). The Acceptance of Government Resource Planning System Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2. In *Journal of Information System* (Vol. 17, Issue 1).
- Venkatesh, V., Walton, S. M., & Thong, J. Y. L. (2012). *Quarterly Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 1*.
- Annetta Gunawan, B. G. M. K. L. (2019). *Proceedings of 2019 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech): date and venue: 19-20 August 2019, Hilton Hotel, Bali, & Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia*.
- Auliya, N. (2018). *Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and. 1–10*.

- Awanto, A. N., Ardianto, Y. T., & Prasetya, A. (2020). UTAUT Model Implementation On User Behavior In Use Of Information Technology. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.4156>
- Chuang, L. M., Chen, P. C., & Chen, Y. Y. (2018). The determinant factors of travelers' choices for pro-environment behavioral intention-integration theory of planned behavior, Unified theory of acceptance, and use of technology 2 and sustainability values. *Sustainability (Switzerland)*, 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061869>
- El-Masri, M., & Tarhini, A. (2017). Factors affecting the adoption of e-learning systems in Qatar and USA: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). *Educational Technology Research and Development*, 1–21. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9508-8>
- Hansen, D., & Thorne, J. A. (2017). On the GL n -eigenvariety and a conjecture of Venkatesh. *Selecta Mathematica, New Series*, 23(2). <https://doi.org/10.1007/s00029-017-0303-0>
- Harsono, L. D., & Suryana, L. A. (2014). Factors Affecting the Use Behavior of Social Media Using UTAUT 2 Model. In *Proceedings of the First Asia-Pacific Conference on Global Business, Economics, Finance and Social Sciences* (Issue August, pp. 1–14).
- Hong, W., Chan, F. K. Y., Thong, J. Y. L., Chasalow, L. C., & Dhillon, G. (2014). A framework and guidelines for context-specific theorizing in information systems research. *Information Systems Research*, 25(1), 111–136. <https://doi.org/10.1287/isre.2013.0501>
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Kartikasari, Y., Sunaryo, S., & Yuniarinto, A. (2021). THE INTENTION TO USE E-COMMERCE TO PURCHASE GREEN COSMETICS WITH A MODIFIED UTAUT2 APPROACH. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(3), 605–615. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.03.13>
- Khan, I. U., Hameed, Z., & Khan, S. U. (2017). Understanding online banking adoption in a developing country: UTAUT2 with cultural moderators. *Journal of Global Information Management*, 25(1), 43–65. <https://doi.org/10.4018/JGIM.2017010103>
- Krismadinata, K., Jalinus, N., Pitra Rosmena, H., & Yahfizham, Y. (2019). Understanding Behavioral Intention in Implementation of the ICTs Based on UTAUT Model. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 96. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2019.v10.i02.p04>
- Lubis, M. F. T., & Rahmiati, F. (2019). USER ACCEPTANCE OF ONLINE TRAVEL AGENTS AGENT FOR MILLENIALS AND GEN Z. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 3(2), 375. <https://doi.org/10.24912/jmieb.v3i2.7347>
- Mufingatun, Budi Prijanto, and H. D. (2020). Analysis of factors affecting adoption of mobile banking application in Indonesia: an application of the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT2). *Bisnis Dan Manajemen*, 12(2), 88–106.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi

- Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1).
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). *Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara*.
- Rizal, S. (2021). Fenomena Penggunaan Platform Digital Reksa Dana Online dalam Peningkatan Jumlah Investor Pasar Modal Indonesia. *Humanis: Humanities, Management and Science Proceedings*, 1(2), 851–861.
- Saputra, M., Maulidya Izzati, B., & Rahmadiani, J. (2021). The Acceptance of Government Resource Planning System Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2. In *Journal of Information System* (Vol. 17, Issue 1).
- Venkatesh, V., Walton, S. M., & Thong, J. Y. L. (2012). *Quarterly Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology1*.