

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Rekam Medis Elektronik

2.1.1 Pengertian Rekam Medis Elektronik

Rekam medis merupakan suatu berkas yang berisikan identitas pasien serta segala tindakan yang dilakukan terhadap pasien tersebut sejak awal pemberian pelayanan kesehatan. Pencatatan dan pendokumentasiannya dilakukan sesuai kronologis. Ketika pelayanan kesehatan diberikan kepada pasien. Maka dari itu rekam medis memiliki arti yang luas tidak hanya sebagai pencatatan saja namun juga memuat segala informasi tentang seorang pasien, yang akan dijadikan dasar untuk menentukan rencana pengobatan, perawatan, dan tindakan lebih lanjut yang harus diberikan kepada pasien (Astuti et al., 2019).

Rekam Medik Elektronik adalah sebuah sistem teknologi yang penting dalam dunia perawatan kesehatan. Sistem ini menggantikan cara tradisional terkait pencatatan medis. RME dapat menyimpan informasi pasien dalam bentuk digital yang aman dan dapat diakses oleh banyak pengguna yang berwenang. RME berisi data tentang pasien baik dari masa lalu maupun informasi yang relevan untuk masa depan, dengan tujuan utama mendukung perawatan kesehatan yang holistik, efisien, dan berkualitas (Amin et al., 2021).

Rekam medis elektronik adalah sistem komputerisasi yang digunakan untuk merekam, menyimpan, mengelola, dan mengakses informasi medis pasien secara elektronik. RME mencakup riwayat kesehatan pasien, diagnosa, hasil tes laboratorium, resep obat, dan informasi penting lainnya yang berkaitan dengan

perawatan pasien. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan keamanan dalam pengelolaan informasi kesehatan serta memberikan dukungan bagi pengambilan keputusan klinis yang cepat dan tepat (Kesdam & Banjarmasin, 2023).

2.1.2 Tujuan Rekam Medis Elektronik

Menurut PERMENKES NO 24 Tahun 2022 menjelaskan beberapa tujuan dari rekam medis elektronik diantaranya:

1. Meningkatkan mutu pelayanan kesehatan; memberikan kepastian hukum dalam penyelenggaraan dan pengelolaan Rekam Medis
2. Menjamin keamanan, kerahasiaan, keutuhan, dan ketersediaan data Rekam Medis
3. Mewujudkan penyelenggaraan dan pengelolaan Rekam Medis yang berbasis digital dan terintegrasi.

Dengan kondisi tersebut fasilitas pelayanan kesehatan seperti puskesmas, klinik, rumah sakit, apotek, laboratorium kesehatan, balai, dan fasilitas lain yang ditetapkan oleh menteri kesehatan wajib menerapkan rekam medis elektronik pada pelayanan kesehatan di masing-masing fasilitas Kesehatan. (PERMENKES, 2022).

2.1.3 Manfaat Rekam Medis Elektronik

Menurut (Handiwidjojo, 2009) berpendapat bahwa ada 3 manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan rekam medis elektronik di rumah sakit atau pusat pelayanan kesehatan, yaitu:

1. Manfaat Umum

Rekam Medis Elektronik akan meningkatkan profesionalisme dan kinerja manajemen rumah sakit. Bagi para pasien akan menikmati kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan pelayanan kesehatan. Bagi para dokter, Rekam Medis Elektronik memungkinkan diberlakukannya standar praktek kedokteran yang baik dan benar. Sementara bagi pengelola rumah sakit, Rekam Medis Elektronik menolong menghasilkan dokumentasi yang sesuai dengan porsinya sehingga mendukung koordinasi antar bagian dalam rumah sakit.

2. Manfaat Operasional:

a. Kecepatan penyelesaian pekerjaan-pekerjaan administrasi

Ketika dengan sistem manual penggerjaan penelusuran berkas sampai dengan pengembaliannya ketempat yang seharusnya pastilah memakan waktu, terlebih jika pasiennya cukup banyak. Kecepatan ini berdampak membuat efektifitas kerja meningkat.

b. Akurasi data yang akurat

Apabila dulu dengan sistem manual orang harus mengecek satu demi satu berkas, namun sekarang dengan Rekam Medis Elektronik data pasien akan lebih tepat dan benar karena campur tangan manusia lebih sedikit, hal lain yang dapat dicegah adalah terjadinya duplikasi data untuk pasien yang sama. Misalnya, pasien yang sama diregistrasi 2 kali pada waktu yang berbeda, maka sistem akan menolaknya.

c. Efisiensi

Karena kecepatan dan akurasi data meningkat, maka waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan administrasi berkurang jauh, sehingga karyawan dapat lebih fokus pada pekerjaan utamanya.

3. Manfaat Organisasi

Kerjasama antar organisasi menjadi lebih baik. Misal, resep obat yang ditulis di Rekam Medis Elektronik akan sangat dibutuhkan oleh bagian obat, sementara semua tindakan yang dilakukan yang ada di Rekam Medis Elektronik juga diperlukan oleh bagian keuangan untuk menghitung besarnya biaya pengobatan. Jadi Rekam Medis Elektronik menciptakan koordinasi antar unit semakin meningkat (Kesuma, 2023).

2.2 Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS)

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS)

Sistem Informasi Puskesmas ialah suatu tatanan yang menyediakan informasi untuk membantu proses pengambilan keputusan dalam melaksanakan manajemen puskesmas untuk mencapai sasaran kegiatannya. Pencatatan adalah serangkaian kegiatan untuk mendokumentasikan hasil pengamatan, pengukuran atau perhitungan pada setiap langkah upaya kesehatan yang dilaksanakan Puskesmas (Permenkes RI, No. 31 Tahun 2019). Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) ialah aplikasi yang membantu kegiatan pencatatan dan pelaporan di Puskesmas. Sejatinya SIMPUS merupakan pengembangan dari SP2TP yang merupakan kegiatan pencatatan dan pelaporan secara manual (Cahyani et al., 2020).

2.2.2 Tujuan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS)

1. Memudahkan pengoperasian suatu perangkat lunak pada kegiatan manajemen Puskesmas dengan persyaratan seminimal mungkin dari segi perangkat keras (hardware) maupun dari segi sumber daya manusia yang akan menggunakannya perangkat lunak (software) tersebut.
2. Membantu dalam mengolah data Puskesmas serta pembuatan berbagai laporan yang diperlukan seperti laporan harian dan bulanan.
3. Terciptanya suatu sistem database untuk tingkat Kabupaten/Kota dengan memanfaatkan data-data kiriman dari Puskesmas.
4. Terjadinya data informasi dari Puskesmas dan Dinas Kesehatan sehingga dapat dilakukan analisis dan evaluasi untuk berbagai macam penelitian Terwujudnya unit informatika di Dinas Kesehatan Kabupaten/Kota yang mendukung terselenggaranya proses administrasi yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan mendukung pengeluaran kebijakan kesehatan yang lebih bermanfaat untuk masyarakat (Rewah et al., 2020).

2.2.3 Manfaat sistem informasi manajemen puskesmas (SIMPUS)

Manfaat SIMPUS adalah memudahkan tugas tenaga kesehatan dalam pencatatan data agar lebih cepat dan efisien, sehingga dapat mempercepat waktu penginputan data. SIMPUS digunakan untuk melengkapi data dan informasi Puskesmas seperti registrasi pasien, registrasi penyakit, laporan kunjungan, laporan penyakit, laporan obat, laporan keuangan, grafik, dan data lainnya. Selain itu, SIMPUS digunakan untuk mempercepat dan memudahkan pelayanan, memperoleh

data dan mempercepat pelayanan dan informasi yang akurat serta mengurangi beban kerja petugas puskesmas (Viana et al., 2024).

2.3 Persepsi

2.3.1 Pengertian Persepsi

Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris, *perception* yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi merupakan hal yang memengaruhi sikap, dan sikap akan menentukan perilaku. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa persepsi memengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cermin persepsi yang dimilikinya. Persepsi adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indra. Dalam pengertian ini jelas, bahwa persepsi adalah kesan gambaran atau tanggapan yang dimiliki seseorang setelah orang tersebut menyerap untuk mengetahui beberapa hal (objek), melalui panca indra (Nisa et al., 2023).

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Persepsi juga dapat diartikan sebagai suatu proses dimana individu-individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera (sensasi) mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka. Proses ini meliputi sensasi, atensi, dan interpretasi. Menurut

Luthans persepsi itu lebih kompleks dan lebih luas dibandingpenginderaan. Proses persepsi meliputi suatu interaksi yang sulit dari kegiatan seleksi, penyusunan dan penafsiran. Selanjutnya proses persepsi dapat menambah dan mengurangi kejadian. Sebagai contoh: bagian pembelian membeli peralatan yang diperkirakan menurutnya adalah peralatan yang terbaik, tetapi para insinyur mengatakan bahwa itu bukan yang terbaik (Musdhalifa & Syaifudin, 2023).

2.3.2 Indikator Persepsi

Indikator persepsi menurut para ahli mengacu pada elemen-elemen yang dapat digunakan untuk mengukur atau menilai bagaimana seseorang memahami, menafsirkan, dan memandang suatu objek, kejadian, atau situasi. Berikut adalah beberapa pandangan ahli mengenai indikator persepsi.

Menurut (Stephen P. Robbins, 2003) terdapat dua macam indikator persepsi, yaitu:

1. Penerimaan

Proses Penerimaan adalah indikator terjadinya persepsi dalam tahap fisiologis, dimana berfungsinya indera untuk menangkap rangsang dari luar.

2. Evaluasi

Rangsang-rangsang dari luar yang telah ditangkap indera, kemudian dievaluasi oleh individu. Evaluasi ini sangat subjektif. Individu yang satu menilai suatu rangsang sebagai sesuatu yang membosankan dan sulit. Sedangkan individu yang lain menilai rangsang yang sama tersebut sebagai sesuatu yang bagus dan menyenangkan.

Indikator-indikator ini membantu dalam memahami bagaimana persepsi terbentuk dan bagaimana seseorang bisa memiliki pandangan yang berbeda terhadap suatu hal berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan proses mental masing-masing (Syahputra & Putra, 2020).

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi seseorang tidak timbul begitu saja, tentunya ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut yang menyebabkan mengapa seseorang melihat sesuatu mungkin memberi interpretasi yang berbeda terhadap apa yang dilihat. Robins (2005) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam menafsirkan kesan-kesan indera menjadi suatu persepsi, ada tiga faktor, yaitu;

1. Faktor dari karakteristik pribadi atau pempersepsi:

Sikap, motif, kepentingan, pengalaman, dan pengharapan (ekspektasi)

2. Faktor Situasional:

Waktu, keadaaan/tempat keja, keadaan sosial

3. Faktor dalam target:

Hal-hal yang baru, gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, kedekatan dan kesamaan.

Setiap faktor ini berkontribusi dalam cara seseorang mempersepsi informasi atau situasi tertentu, pemahaman mengenai faktor-faktor tersebut penting dalam ilmu perilaku manusia, komunikasi, dan psikologi sosial (Rizky et al., 2018).

2.3.4 Proses Terjadinya Persepsi

Proses terbentuknya persepsi terjadi melalui langkah-langkah berikut ini:

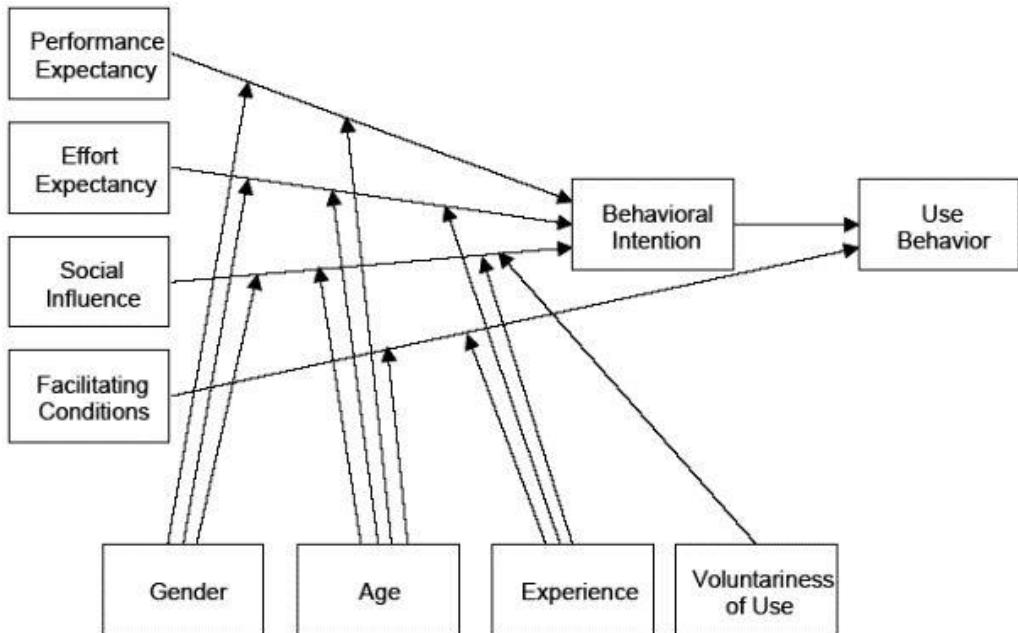
1. Langkah pertama, adalah tahapan yang disebut sebagai proses ke alaman atau proses phisical, yang terjadi ketika proses menangkap sebuah rangsangan dari alat indera individu.
2. Langkah kedua, adalah tahapan yang disebut dengan proses physiology, yang merupakan sebuah proses meneruskan rangsangan yang diterima oleh reseptör atau alat indera dengan syaraf-syaraf sensorik.
3. Langkah ketiga, adalah tahapan yang disebut sebagai proses psikologi, yang ditimbulkan oleh adanya proses kesadaran manusia tentang rangsangan yang diterima oleh alat indera.
4. Langkah keempat, adalah sebuah hasil yang didapatkan melalui sebuah proses persepsi yakni gagasan dan sikap.

Proses persepsi dapat diartikan sebagai sebuah proses terhadap hal yang dialami langsung oleh manusia, persepsi seseorang tidak akan muncul tanpa adanya proses yang dialami secara fisik atau yang didapatkan langsung dari panca indera, kemudian secara sadar alat indera akan menstimulasi individu dalam berpikir dan bertindak (Rizky et al., 2018).

2.4 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

2.4.1 Pengertian Unified Theory of Acceptance and Use of Technology(UTAUT)

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) adalah teori untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh suatu individu. (Ainul Bashir, 2020).



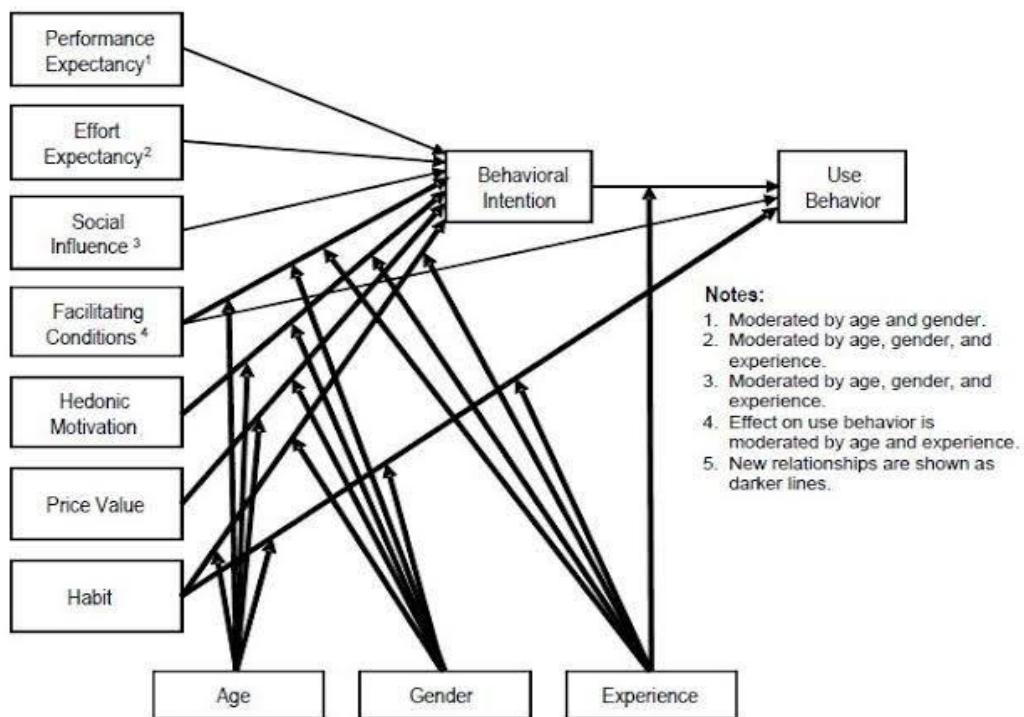
Gambar 2. 1 Model UTAUT (Venkatesh et al., 2003).

Pada gambar 2.1 merupakan model UTAUT yang dikemukakan oleh (Venkatesh et al., 2003). Model ini terdiri dari empat variabel independen (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions*) dan 2 variabel dependen (*behavioral intention dan use behavior*), serta empat variabel moderator (*gender, age, experience, voluntariness of use*). UTAUT merupakan pengembangan dan integrasi dari delapan teori dan model terdahulu yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM-TPB* (C-TAM-TPB), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Kontribusi delapan teori dan model tersebut sudah banyak digunakan pada banyak bidang disiplin ilmu, seperti sistem informasi, penjualan, psikologi, dan manajemen (Aprianto, 2022).

2.4.2 Pengertian *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

merupakan model pengembangan dari UTAUT yang dikembangkan kembali oleh Venkatesh, dkk pada tahun 2012. Pada model UTAUT 2 terdapat penambahan tiga variabel utama yaitu Motivasi Ketertarikan (*Hedonic Motivation*), Nilai Harga (*Price Value*), dan Kebiasaan (*Habit*), serta variabel pendukung *Voluntariness of Used* dihilangkan. Hasil perbandingan antara UTAUT dan UTAUT2, penambahan tiga variabel pada UTAUT2 menunjukkan peningkatan pada variabel *Behavioral Intention* (56 persen menjadi 74 persen) dan *Technology Use* (40 persen menjadi 52 persen). Hubungan antar variabel pada UTAUT2 dapat dilihat pada Gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Model UTAUT 2 (Venkatesh et al., 2012)

Penjelasan Gambar 2.2 variabel utama pada metode UTAUT2 yakni, *Performance Expectancy* menjelaskan tentang sejauh mana pengguna mendapatkan manfaat dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi, *Effort Expectancy* menjelaskan tentang tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem informasi, *Social Influence* menjelaskan tentang keterkaitan dorongan orang-orang sekitar kepada pengguna dalam meyakinkan dirinya untuk menggunakan suatu teknologi, *Facilitating Conditions* menjelaskan tentang persepsi pengguna terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk menggunakannya, *Hedonic Motivation* menjelaskan sejauh mana ketertarikan pengguna dalam menggunakan suatu sistem yang merupakan peran penting dalam menentukan penerimaan teknologi, *Price Value* menjelaskan tentang pertimbangan antara biaya yang dikeluarkan dengan manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi, *Habit* menjelaskan tentang bagaimana seseorang menggunakan suatu sistem dalam kehidupan sehari-hari.

Penjelasan variabel pendukung UTAUT2: *Age* didefinisikan sebagai usia dari responden atau subjek penelitian yang mempengaruhi variabel utama, *Gender* didefinisikan sebagai jenis kelamin dari responden atau subjek penelitian, yaitu pria dan Wanita, *Experience* didefinisikan sebagai pengalaman dari responden atau subjek penelitian, yaitu lama penggunaan suatu sistem, dalam kurun waktu satu tahun, dua tahun, dan seterusnya. Penjelasan variabel tujuan UTAUT2 diantaranya: *Behavioral Intention* didefinisikan sebagai niat subjek penelitian untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi sebagai hasil pengaruh dari variabel-variabel utama yang ditambahkan dengan variabel pendukung, *Use*

Behavior merupakan variabel tujuan akhir hasil pengaruh dari variabel-variabel utama, dan atau hasil pengaruh dari variabel tujuan *Behavioral Intention* (Hadiansyah & Dirgahayu, 2020).

2.4.3 Tujuan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*

Tujuan dari model UTAUT2 adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru (Venkatesh et al., 2012). Tiga konstruk ditambahkan yaitu *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* (Sabarkhah, 2018).

2.4.4 Manfaat *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*

Manfaat dari UTAUT2 yakni:

1. Pemahaman Lebih Mendalam tentang Penerimaan Teknologi Konsumen: UTAUT2 dirancang untuk mengevaluasi adopsi teknologi dalam konteks konsumen, memungkinkan analisis yang lebih komprehensif terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan individu dalam menggunakan teknologi baru.
2. Prediksi Niat dan Perilaku Pengguna yang Lebih Akurat: Dengan menambahkan konstruk seperti motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, UTAUT2 mampu memberikan prediksi yang lebih akurat mengenai niat dan perilaku penggunaan teknologi oleh konsumen.
3. Fleksibilitas dalam Berbagai Konteks Teknologi: Model ini telah diterapkan dalam berbagai penelitian untuk memahami penerimaan teknologi seperti

mobile banking, e-wallet, dan aplikasi pendidikan, menunjukkan fleksibilitasnya dalam berbagai domain teknologi (Hidayat et al., 2020).

2.5 Variabel *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2(UTAUT2)*

2.5.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden adalah perbedaan individu dengan individu lainnya. Sumber daya yang terpenting dalam organisasi adalah sumber daya manusia, orang-orang yang memberikan tenaga, bakat, kreativitas, dan usaha mereka kepada organisasi agar suatu organisasi dapat tetap eksistensinya. Setiap manusia memiliki karakteristik individu yang berbeda antara satu dengan yang lainnya (Handayati, 2020).

1. Umur

Mengelompokkan responden berdasarkan rentang umur tertentu untuk memahami distribusi umur dalam sampel.

2. Jenis kelamin

Mengelompokkan responden berdasarkan jenis kelamin masing-masing untuk memahami distribusi umur dalam sampel.

Tabel 2.1 Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Kategori
1	Umur	1. 17-29 tahun 2. 30-39 tahun 3. 40-59 tahun
2	Jenis kelamin	1. Laki-laki 2. Perempuan

2.5.2 Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectation*)

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) merupakan tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan- keuntungan kinerja pada pekerjaan. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel- variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1) Persepsi Terhadap Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya.

2) Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*)

Motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) didefinisikan sebagai persepsi yang diinginkan pemakai untuk melakukan suatu aktivitas karena dianggap sebagai alat dalam mencapai hasil-hasil bernilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, semacam kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi-promosi.

3) Kesesuaian Pekerjaan (*Job Fit*)

Kesesuaian pekerjaan (*job fit*) didefinisikan bagaimana kemampuan-kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individual.

4) Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*)

Keuntungan relatif (*relative advantage*) didefinisikan sebagai seberapa jauh menggunakan sesuatu inovasi yang dipersepsikan akan lebih baik dibandingkan menggunakan pendahulunya

5) Ekspektasi-ekspektasi Hasil (*Outcome Expectations*)

Ekspektasi-ekspektasi hasil (*outcome expectations*) berhubungan dengan konsekuensi-konsekuensi dari perilaku. Berdasarkan pada bukti empiris, mereka dipisahkan ke dalam ekspektasi- ekspektasi kinerja (*perfomance expectations*) dan ekspektasi-ekspektasi personal (*personal expectations*) (Sabarkhah, 2018).

2.5.3 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectation*)

Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Kemudahan penggunaan teknologi informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman bila bekerja dengan menggunakannya (Ventakesh & Davis 2000).

Davis (1989) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu: TI sangat mudah dipahami, TI mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh penggunanya, keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan TI, dan TI tersebut sangat mudah untuk dioperasikan. Beberapa penjelasan yang telah disampaikan di atas, pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel mudah dipahami dan mudah dalam hal pengoperasiannya akan menimbulkan minat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut dan seterusnya akan menggunakan teknologi informasi tersebut.

2.5.4 Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT) (Ventakesh, et al. 2003) bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya (Sabarkhah, 2018).

2.5.5 Kondisi Fasilitas (*Facilitating Condition*)

Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) penggunaan teknologi informasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem.

Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah:

- 1) Kontrol Perilaku Persepsi (*Perceived Behavioral Control*)
- 2) Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)
- 3) Kompatibilitas (*Compatibility*) (Sabarkhah, 2018).

2.5.6 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) didefinisikan sebagai kesenangan yang berasal dari penggunaan teknologi dan telah terbukti memainkan peran penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi (Brown &

Venkatesh 2005). Maka dari itu kita menambahkan *Hedonic Motivation* sebagai prediktor perilaku konsumen untuk menggunakan teknologi (Sabarkhah, 2018).

2.5.7 Nilai Harga (*Price Value*)

Nilai harga (*price value*) mungkin berpengaruh signifikan terhadap penggunaan teknologi konsumen (Ventakesh, et al. 2012). *Price Value* dikatakan positif jika manfaat dalam menggunakan teknologi dirasakan lebih oleh pengguna dibandingkan biaya yang dikeluarkan, dan nilai harga juga memiliki pengaruh positif terhadap niat. Maka dari itu nilai harga dapat digunakan sebagai prediktor dari variabel niat perilaku dalam menggunakan teknologi (Ventakesh, et al. 2012) (Sabarkhah, 2018).

2.5.8 Kebiasaan (*Habit*)

Kebiasaan (*habit*) didefinisikan sebagai sejauh mana orang cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena belajar. Meski dikonseptualisasikan dengan cara yang sama, kebiasaan telah diatur dalam dua cara yang berbeda. Pertama, kebiasaan dipandang sebagai perilaku sebelumnya (Kim & Malhotra, 2005). Kedua, kebiasaan diukur sejauh mana seseorang percaya bahwa perilaku itu otomatis. Pengalaman TI sebelumnya sebelumnya juga memprediksi penggunaan TI kesehatan, niat untuk menggunakan sistem, dan memfasilitasi kondisi (Sabarkhah, 2018).

2.5.9 Niat Berperilaku (*Behavioral Intention*)

Niat berperilaku (*behavioral intention*) didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau niat pemakai menggunakan sistem secara terus menerus dengan asumsi bahwa mereka mempunyai akses terhadap informasi. Seseorang akan

berminat menggunakan suatu teknologi informasi yang baru apabila si pengguna tersebut meyakini dengan menggunakan teknologi informasi tersebut akan meningkatkan kinerjanya, menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan dengan mudah, dan si pengguna tersebut mendapatkan pengaruh lingkungan sekitarnya dalam menggunakan teknologi informasi tersebut (Sabarkhah, 2018).