

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Technology Acceptance Model (TAM)

Menurut Soetam Rizky Wicaksono (2022) definisi TAM adalah:

“Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi.”

Menurut Jogiyanto (2007, dalam Indyah Hartami Santi & Bayu Erdani 2021:7) definisi TAM adalah:

“Technology Acceptance Model (TAM) adalah atau model penerimaan teknologi sistem informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi”

Menurut Purwanto et al. (2020) definisi TAM adalah:

“Technology Acceptance Model (TAM) adalah model penelitian yang dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan (acceptance) penggunaan teknologi informasi.”

Manfaat yang dirasakan terhadap manfaat teknologi dapat diukur dari beberapa faktor yaitu penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktivitas pengguna, penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pengguna, penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses yang dilakukan pengguna. Tujuan TAM adalah untuk memprediksi dan menjelaskan mengapa penggunaan akan mengadopsi suatu sistem informasi. TAM menawarkan kerangka kerja teoritis untuk memahami unsur-unsur yang memengaruhi ekonomi suatu

teknologi dalam suatu perusahaan swasta atau sektor publik. TAM mengklarifikasi hubungan kausal antara perilaku, persyaratan, dan tujuan pengguna, serta penggunaan aktual mereka terhadap suatu sistem informasi, dan pendapat mereka tentang kegunaan dan kemudahan, kesenangan penggunaannya.

2.1.2 Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Menurut Febriantoko (2024) pengertian Sistem Informasi Akuntansi adalah:

“Sistem Informasi Akuntansi (SIA) adalah alat organisasi yang merupakan bagian dari departemen sistem dan teknologi informasi (SIT) dan dimaksudkan guna membantu saat pengelolaan serta pengendalian di bidang ekonomi dan keuangan perusahaan.”

Menurut Endaryati (2021) pengertian Sistem Informasi Akuntansi adalah:

“Sistem informasi akuntansi (SIA) merupakan suatu rerangka pengkoordinasian sumber daya (data, materials, equipment, suppliers, personal, and funds) untuk mengkonversi input berupadata ekonomik menjadi keluaran berupa informasi keuangan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan suatu entitas dan menyediakan informasi akuntansi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.”

Menurut Romney (2019) pengertian Sistem Informasi Akuntansi adalah:

“Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pengambil keputusan. Sistem ini mencakup orang, prosedur dan instruksi, infrastruktur teknologi, serta pengendalian internal dan langkah-langkah keamanan.”

2.1.3 Perceived Usefulness (Persepsi Kegunaan)

Menurut Soetam Rizky Wicaksono (2022) menyatakan bahwa *Perceived Usefulness*:

“*Perceived Usefulness* adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi dapat membantu mereka dalam melakukan tugas-tugas mereka atau mencapai tujuan mereka.”

Menurut Purwanto et al. (2020) menyatakan bahwa *Perceived Usefulness*:

“*Perceived Usefulness* didefinisikan dengan tingkat kepercayaan pengguna bahwa sebuah teknologi informasi akan meningkatkan kinerja dari sistem itu sendiri.”

Menurut Elok Irianing Tyas; Emile Satia Darma (2017) menyatakan bahwa *Perceived Usefulness*:

“Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan tingkat kepercayaan individu terhadap kemampuan suatu sistem dalam meningkatkan kinerja dan hasil kerjanya. Dengan demikian, pengguna teknologi informasi peningkatan efektivitas serta prestasi kerja pengguna.”

Pengguna akan cenderung menerima dan menggunakan suatu teknologi apabila mereka meyakini bahwa teknologi tersebut berguna bagi mereka. Sebaliknya, meskipun teknologi mudah digunakan, apabila pengguna tidak melihat manfaat yang diperoleh dari penggunaannya, mereka akan cenderung tidak menggunakannya (Venkatesh et al., 2000). Hal ini menunjukkan bahwa kegunaan merupakan motivasi utama yang mendorong seseorang untuk menerima suatu teknologi baru.

Dalam konteks bagian akuntansi dan keuangan di BUMD, *Perceived Usefulness* dapat diukur dari mana penggunaan sistem informasi akuntansi dianggap mampu meningkatkan produktivitas, efisiensi dan akurasi dalam pekerjaan sehari-hari. Menurut (Davis, 1989) ada 5 Indikator *Perceived Usefulness*:

- 1) Meningkatkan kinerja pekerjaan

- 2) Meningkatkan produktivitas kerja
- 3) Mempercepat penyelesaian pekerjaan
- 4) Meningkatkan efektivitas pekerjaan
- 5) Bermanfaat dalam pekerjaan

2.1.4 Perceived Ease of Use (Persepsi Kemudahan Penggunaan)

Menurut Soetam Rizky Wicaksono (2022) menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* adalah:

“Perceived ease of use adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi mudah digunakan.”

Menurut Purwanto et al (2020).menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* adalah:

“*Perceived Ease of Use* didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi informasi dan dalam proses penggunaannya tidak memerlukan effort banyak.”

Menurut Elok Irianing Tyas; Emile Satia Darma (2017) menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* adalah:

“Sebuah teknologi yang diartikan sebagai suatu tolak ukur untuk seseorang yang percaya bahwa komputer dapat dipahami dan digunakan dengan mudah”

Bagi karyawan akuntansi dan keuangan BUMD, kemudahan penggunaan sistem informasi keuangan menjadi faktor penting dalam mendorong adopsi teknologi secara menyeluruh. Menurut (Davis, 1989) dan (Elok Irianing Tyas & Emile Satia Darma, 2017) Indikator *Perceived Ease of Use*:

- 1) Mudah dipelajari
- 2) Mudah digunakan
- 3) Fleksibel dalam penggunaan
- 4) Mudah dikendalikan
- 5) Tidak memerlukan banyak usaha

2.1.5 Perceived Enjoyment (Persepsi Kenikmantan)

Menurut Widaningsih & Mustikasari (2022) menyatakan bahwa *Perceived Enjoyment* adalah:

“Perceived Enjoyment merupakan bagian dari variabel beleif, yang merupakan tiga persepsi pengguna terhadap karakteristik sistem.”

Menurut Elok Irianing Tyas; Emile Satia Darma (2017) menyatakan bahwa *Perceived Enjoyment* adalah:

“Perasaan senang dan nyaman dalam menggunakan sistem teknologi informasi akan membuat pengguna melakukan pekerjaannya dengan baik dan menyelesaikannya tepat pada waktunya.”

Dalam lingkungan kerja BUMD khususnya bagian akuntansi dan keuangan, *Perceived Enjoyment* dapat memengaruhi penerimaan karyawan terhadap sistem informasi keuangan yang baru diterapkan. Karyawan yang merasakan sistem tersebut menyenangkan dan tidak membosankan dan lebih mudah menerima dan menggunakan teknologi informasi tersebut secara konsisten. Indikator *Perceived Enjoyment* mencakup:

- 1) Merasa nyaman menggunakan sistem

- 2) Merasa senang menggunakan sistem
- 3) Menikmati penggunaan sistem
- 4) Tidak merasa bosan saat menggunakan sistem
- 5) Penggunaan sistem memberikan pengalaman positif

2.1.6 Actual Usage (Penggunaan Aktual)

Menurut Al-Rahmi et al. (2021) menyatakan bahwa *Actual Usage*:

“Tingkat sejauh mana seseorang menggunakan sistem informasi yang dilihat berdasarkan karakteristik, frekuensi, serta durasi penggunaan teknologi tertentu”

Menurut Davis (1989, dalam Elok Irianing Tyas & Emile Satia Darma (2017) menyatakan bahwa *Actual Usage* adalah:

“Actual system usage merupakan bentuk respon psikomotor eksternal yang dapat diukur dari seorang dengan penggunaan nyata”

Menurut Venkatesh et al. (2003) menyatakan bahwa *Actual Usage* adalah:

“Yaitu tindakan nyata atau perilaku objektif pengguna dalam menggunakan sistem yang diukur dari durasi, frekuensi, dan intensitas penggunaan.”

Dalam konteks penelitian ini, *Actual Usage* mengukur seberapa sering dan seberapa intensif karyawan bagian akuntansi dan keuangan BUMD menggunakan sistem informasi teknologi dalam pelaksanaan tugasnya. Menurut (Wibowo & Febrianto, 2020) Indikator *Actual Usage* meliputi:

- 1) Frekuensi pengguna sistem
- 2) Durasi pengguna per sesi

- 3) Keluasan penggunaan fitur- fitur yang tersedia
- 4) Penggunaan secara berulang
- 5) Ketergantungan pada sistem dalam menyelesaikan pekerjaan.

2.1.7 Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)

Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) adalah badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh daerah. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, BUMD dibentuk dengan tujuan memberikan manfaat bagi perkembangan perekonomian daerah, menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang atau jasa yang bermutu bagi pemenuhan hajat hidup masyarakat, serta memperoleh laba atau keuntungan. (Pemerintah Republik Indonesia, 2017)

BUMD terdiri atas dua jenis yaitu Perusahaan Umum Daerah (Perumda) dan Perusahaan Perseroan Daerah (Perseroda). Perumda adalah BUMD yang seluruh modalnya dimiliki oleh satu daerah dan tidak terbagi atas saham, sedangkan Perseroda adalah BUMD yang berbentuk perseroan terbatas yang modalnya terbagi dalam saham yang seluruh atau paling sedikit 51 persen sahamnya dimiliki oleh satu daerah. (Pemerintah Republik Indonesia, 2017)

Di kota Bandung, terdapat beberapa BUMD yang bergerak di berbagai sektor, di antaranya sektor perbankan, air minum, transportasi, dan pasar. Dalam menjalankan operasionalnya, BUMD memiliki bagian akuntansi dan keuangan yang bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan, pelaporan akuntansi, serta kepatuhan terhadap regulasi keuangan daerah. Digitalisasi proses akuntansi dan

keuangan di BUMD menjadi kebutuhan mendesak guna mendorong transparansi dan akuntabilitas pengelolaan keuangan daerah.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Variabel	Hasil Utama
1.	Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Intention to Use dengan Attitude sebagai Variabel Intervening	Al Sabaah et al. (2025)	PU, PEOU, Attitude, Intention to Use	Perceived Usefulness berpengaruh positif signifikan terhadap Attitude dan Intention to Use. Perceived Ease of Use berpengaruh positif terhadap Attitude, tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap Intention to Use. Attitude berpengaruh signifikan terhadap Intention to Use, namun tidak memediasi hubungan variabel independen terhadap dependen.
2.	The Influence of Perceived Ease of Use on Behavioral Intention Through Perceived Usefulness as an Intervening Medium in Digital Payment DANA	Hasmiana (2025)	PEOU, PU, Behavioral Intention	Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness; Perceived Usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat bertindak; dan perceived Usefulness terbukti sebagai variabel intervening antara niat bertindak dan Perceived Ease of Use.
3.	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> , dan Literasi Keuangan Terhadap Keputusan	Ummah & Sangka (2025)	PU, PEOU, Literasi Keuangan	Perceived usefulness dan literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi investasi; Perceived Ease of

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Variabel	Hasil Utama
	Penggunaan Aplikasi Investasi			Use tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi investasi
4.	Analisis Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness terhadap Actual System Use Aplikasi SAKTI	Ayu Damayanti et al. (2024)	PEOU, PU, Actual System Use	Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual system use; kontribusi model sebesar $\pm 81\%$ terhadap penggunaan sistem.
5.	Analysis Of The Influence Of Behavioral Intention, Perceived Ease of Use And Perceived Usefulness On Actual Usage Of Digital Wallet Customers	Efendi et al.. (2024)	PU, PEOU, Behavioral Intention, Actual usage	Perceived usefulness & Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap behavioral intention; Perceived Ease of Use & behavioral intention berpengaruh terhadap actual usage; perceived usefulness tidak langsung berpengaruh pada actual usage, namun berpengaruh melalui behavioral intention sebagai variabel intervening
6.	Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap intention to use dengan attitude sebagai variabel intervening pada e-commerce Tokopedia di Yogyakarta	Migueli et al. (2024)	PU, PEOU, Attitude, Intention to Use	Perceived usefulness & Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap attitude dan intention to use; attitude berpengaruh signifikan terhadap intention to use; attitude terbukti memediasi hubungan perceived usefulness & Perceived Ease of Use
7	The Role of <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Perceived Ease of</i>	Saskia Aulia & Marsasi	Task Technology Fit, PU,	Task Technology Fit berpengaruh positif terhadap perceived usefulness &

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Variabel	Hasil Utama
	<i>Use, and Task Technology Fit to Increase Perceived Impact on Learning</i>	(2024)	PEOU, Attitude, Perceived Impact on Learning	perceived ease of use; Perceived Ease of Use berpengaruh positif terhadap perceived usefulness; perceived usefulness & Perceived Ease of Use berpengaruh positif terhadap attitude; attitude berpengaruh positif terhadap perceived impact on learning
8.	Pengaruh Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness terhadap Actual Use Ticket Vending Machine	Huda & Waluyowati (2024)	PEOU, PU, Actual Use	Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness berpengaruh signifikan positif terhadap Actual Use. Perceived Usefulness memiliki pengaruh paling dominan.
9.	Pengaruh perceived usefulness, Perceived Ease of Use dan perceived enjoyment terhadap penerimaan teknologi informasi web SMB Universitas Telkom	Widaningsih & Mustikasari (2022)	PU, PEOU, PE, Attitude Toward Using, Acceptance of IT	Perceived Ease of Use berpengaruh positif terhadap perceived usefulness dan attitude; perceived usefulness berpengaruh positif terhadap attitude dan acceptance of IT; perceived enjoyment berpengaruh positif terhadap attitude; attitude berpengaruh positif terhadap acceptance of IT
10.	Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian	Elok Irianing Tyas & Emile Satia Darma (2017)	PU, PEOU, PE, Actual Usage, Attitude Toward Using, Acceptance of IT	Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap perceived usefulness; perceived usefulness, perceived ease of use, dan perceived enjoyment tidak berpengaruh signifikan terhadap attitude; Perceived Ease of Use dan perceived usefulness tidak berpengaruh signifikan

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Variabel	Hasil Utama
	Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sekitarnya			terhadap actual usage maupun acceptance of IT

Sumber: Data Diolah Penulis, 2026

2.2.1 Analisis Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan, dapat diidentifikasi adanya persamaan dan perbedaan yang menjadi landasan dalam pengembangan penelitian ini.

Secara umum, persamaan dari penelitian terdahulu terletak pada penggunaan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka teoritis utama dalam menjelaskan perilaku penerimaan teknologi informasi. Sebagian besar penelitian menggunakan konstruk utama dalam TAM, yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*, untuk menganalisis bagaimana persepsi pengguna memengaruhi penggunaan atau penerimaan suatu sistem teknologi. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut juga cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner serta analisis data menggunakan metode statistik, seperti regresi linear maupun *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) dan *Structural Equation Modeling* (SEM). Dari sisi fokus penelitian, mayoritas studi menitikberatkan pada perilaku pengguna dalam

mengadopsi teknologi informasi di berbagai konteks, seperti e-wallet, e-commerce, maupun aplikasi berbasis digital lainnya.

Di sisi lain, terdapat beberapa perbedaan yang cukup signifikan. Perbedaan pertama terletak pada penggunaan variabel penelitian. Sebagian penelitiannya hanya menggunakan variabel dasar TAM, sedangkan penelitian lainnya menambahkan variabel seperti *attitude*, *behavioral intention*, *task technology fit*, dan literasi keuangan.

Perbedaan berikutnya terdapat pada objek penelitian. Mayoritas penelitian terdahulu dilakukan pada pengguna umum, seperti mahasiswa, pengguna aplikasi digital, atau masyarakat umum dalam konteks sektor privat. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji penerimaan teknologi informasi pada karyawan, terutama di lingkungan sektor publik seperti Badan Usaha Milik Daerah (BUMD), masih relatif terbatas. Selain itu, hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya tidak konsistennan, di mana beberapa variabel seperti *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* tidak selalu berpengaruh signifikan terhadap variabel independen, tergantung pada konteks dan objek penelitian yang digunakan.

2.2.2 Research Gap

Berdasarkan analisis terhadap penelitian terdahulu, terdapat beberapa celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Pertama, dari aspek pengembangan model, sebagai besar penelitian masih terbatas pada penggunaan variabel dasar dalam *Technology Acceptance Model*

(TAM), yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* (Martin, 2022). Sementara itu, variabel *Perceived Enjoyment* yang merepresentasikan aspek intrinsik pengguna, serta *Actual Usage* yang mencerminkan perilaku penggunaan nyata, masih belum banyak dikombinasikan secara simultan dalam satu model penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengembangkan model TAM dengan mengintegrasikan ketiga variabel tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif (Ali et al., 2022).

Kedua, terdapat inkonsistensi hasil penelitian terdahulu. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan atau penerimaan teknologi, namun penelitian lainnya menemukan hasil yang berbeda. Selain itu, pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap penerimaan teknologi juga masih menunjukkan hasil yang bervariasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengujian ulang untuk memperoleh bukti empiris yang lebih konsisten, khususnya dalam konteks yang berbeda. (Septya, 2025)

Ketiga, terdapat perbedaan konteks penelitian. Sebagai besar penelitian terdahulu dilakukan pada sektor privat, seperti e-commerce dan fintech, serta pada responden dari kalangan mahasiswa atau masyarakat umum. Sementara itu, penelitian yang berfokus pada sektor publik, khususnya pada lingkungan BUMD, masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik sektor publik memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan sektor privat, terutama dari segi regulasi, struktur organisasi dan budaya kerja.

Keempat, penelitian mengenai sistem teknologi informasi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan di BUMD masih jarang dilakukan. Padahal, bagian ini memiliki peran yang sangat penting dalam pengelolaan keuangan dan pelaporan organisasi, sehingga pemanfaatan teknologi informasi menjadi krusial untuk meningkatkan efisiensi dan *akuntabilitas*.

Kelima, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada variabel niat penggunaan (*intention to use*) atau penggunaan aktual (*Actual usage*), namun belum banyak yang secara langsung mengukur penerimaan teknologi informasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini menetapkan *Actual Usage* sebagai variabel dependen dan lebih berfokus ke fungsi aplikasi untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai keberhasilan implementasi teknologi dalam organisasi.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris dengan menguji pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment* terhadap *Actual Usage* pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan di BUMD Kota Bandung

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan utama dalam penelitian ini berangkat dari fenomena bahwa implementasi sistem teknologi informasi di lingkungan BUMD, Khususnya pada bagian akuntansi dan keuangan, sering kali belum dimanfaatkan secara optimal. Meskipun sistem telah tersedia, tingkat penerimaan pengguna masih bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi informasi tidak hanya

ditentukan oleh ketersediaan sistem, tetapi juga oleh bagaimana pengguna menerima dan menggunakan dalam aktivitas kerja sehari-hari.

2.3.1 Pengaruh Perceived Usefulness terhadap Actual usage

(Elok Irianing Tyas & Emile Satia Darma, 2017) *Perceived Usefulness* merupakan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas kerjanya. Ketika pengguna meyakini bahwa teknologi memberikan manfaat yang nyata dalam pekerjaannya, maka tingkat penggunaan aktual terhadap teknologi tersebut akan meningkat (Huda & Waluyowati, 2024). Pada penelitian Huda dan Waluyowati (2024) menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage* teknologi MRT Jakarta. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan pengguna, semakin tinggi pula penggunaan aktual terhadap teknologi yang digunakan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi *Perceived Usefulness* yang dirasakan karyawan akuntansi dan keuangan BUMD Kota Bandung, maka semakin tinggi pula *Actual Usage* sistem Informasi Akuntansi.

2.3.2 Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Actual usage

Perceived Ease of Use merupakan keyakinan seseorang bahwa suatu sistem mudah dipahami dan digunakan tanpa memerlukan usaha besar. Sistem yang mudah digunakan akan meningkatkan keinginan pengguna untuk memanfaatkan sistem dalam aktivitas sehari-hari karena pengguna tidak perlu mengeluarkan banyak usaha untuk mempelajari maupun mengoperasikan (Huda & Waluyowati, 2024). Pada hasil penelitian Huda dan Waluyowati (2024) membuktikan bahwa

Perceived Ease of Use berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan penggunaan aktual suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi *Perceived Ease of Use* yang dirasakan karyawan, maka semakin tinggi *Actual Usage* sistem informasi akuntansi yang digunakan dalam pekerjaan.

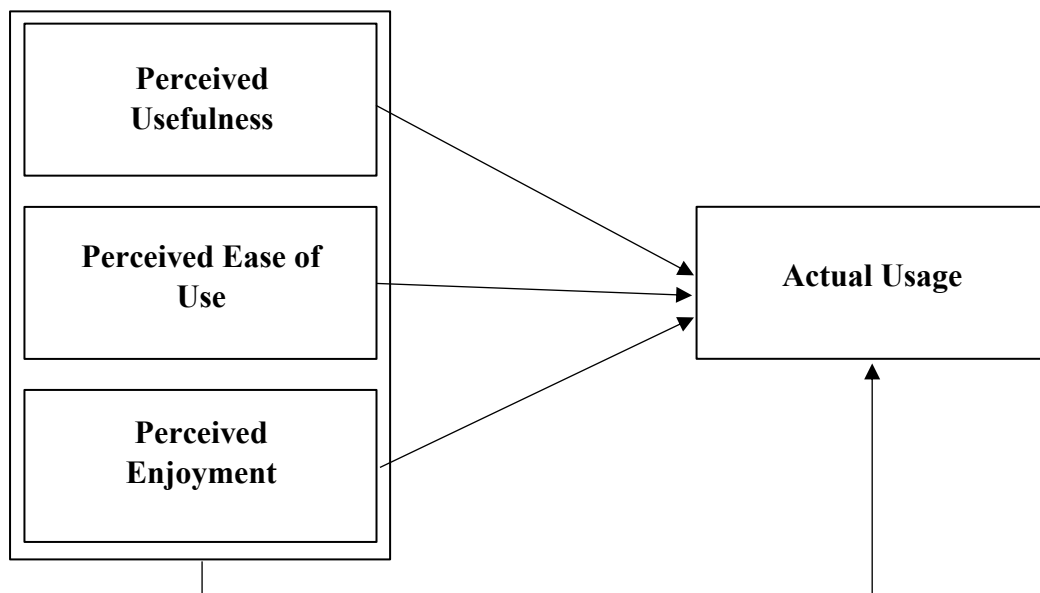
2.3.3 Pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Actual Usage*

Perceived Enjoyment merupakan tingkat kenyamanan dan kesenangan yang dirasakan pengguna ketika menggunakan suatu sistem teknologi informasi. Perasaan senang dan nyaman saat menggunakan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna terhadap sistem. Dalam penggunaan sistem informasi akuntansi, kenyamanan dapat muncul dari tampilan sistem yang mudah dipahami, proses kerja yang lebih sederhana, serta kemampuan sistem dalam membantu penyelesaian pekerjaan. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat *Perceived Enjoyment* yang dirasakan pengguna, maka semakin tinggi pula *Actual Usage* terhadap sistem tersebut (Elok Irianing Tyas & Emile Satia Darma, 2017)

2.3.5 Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment* terhadap *Actual Usage* secara simultan

Secara bersama-sama ketiga variabel independen yaitu manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan kenikmatan penggunaan membentuk persepsi menyeluruh karyawan terhadap sistem teknologi informasi yang pada akhirnya menentukan seberapa aktif mereka menggunakannya. Semakin tinggi ketiga faktor tersebut secara simultan, maka semakin tinggi pula *Actual Usage*

teknologi informasi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan BUMD di kota Bandung. Selanjutnya, hubungan ini diuji secara empiris menggunakan metode kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada karyawan bagian akuntansi dan keuangan BUMD di Kota Bandung. Berikut adalah gambar kerangka berpikir.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pernyataan

- Hipotesis 1 : *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Actual Usage* sistem aplikasi akuntansi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan beberapa BUMD di Kota Bandung.
- Hipotesis 2 : *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Actual Usage* sistem aplikasi akuntansi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan beberapa BUMD di Kota Bandung.
- Hipotesis 3 : *Perceived Enjoyment* berpengaruh terhadap *Actual Usage* sistem aplikasi akuntansi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan beberapa BUMD di Kota Bandung.
- Hipotesis 4 : *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived* dan *Perceived Enjoyment* terhadap *Actual Usage* sebagai sistem aplikasi akuntansi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan beberapa BUMD di Kota Bandung.