

MODEL PENERIMAAN TEKNOLOGI PLATFORM FESTIVAL BATIK VIRTUAL DENGAN TAM DAN UTAUT MODEL

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL OF FESTIVAL BATIK VIRTUAL PLATFORM WITH TAM AND UTAUT MODEL

Yohanes Suhari¹, Dewi Handayani Untari Ningsih², Eri Zuliarso³, Dwi Budi Santoso⁴
^{1,2,3,4}Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universtas Stikubank
dewi_h@edu.unisbank.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi pada platform Festival Batik Virtual, sebuah inisiatif digital untuk promosi budaya batik Indonesia. Studi ini mengintegrasikan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dalam kerangka analisis. Data dikumpulkan melalui survei daring dari 150 pengguna aktif dan dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares* (PLS) untuk menguji hubungan antarvariabel serta mengevaluasi validitas dan reliabilitas konstruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* ($\beta=0.496$) dan *Perceived Usefulness* ($\beta=0.837$) berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Towards Using*, yang kemudian mendorong *Behavioral Intention to Use* ($\beta=0.359$) dan *Actual System Usage* ($\beta=0.926$). Dalam model UTAUT, *Performance Expectancy* ($\beta=0.927$) dan *Effort Expectancy* ($\beta=0.407$) menjadi faktor utama yang memperkuat niat penggunaan, sementara *Social Influence* dan *Facilitating Conditions* memberikan kontribusi moderat. Seluruh konstruk menunjukkan nilai reliabilitas komposit di atas 0.7, mengkonfirmasi validitas dan konsistensi internal model. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi pengembang untuk meningkatkan adopsi platform melalui optimalisasi desain antarmuka yang intuitif, penyederhanaan proses navigasi, dan peningkatan kepercayaan pengguna terhadap performa sistem.

Kata Kunci: *Partial Least Squares*, Penerimaan Teknologi, Festival Batik Virtual, *Technology Acceptance Model* (TAM); *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT);

ABSTRACT

This study aims to analyze the factors influencing technology acceptance of the Festival Batik Virtual platform, a digital initiative for promoting Indonesian batik culture. The research integrates the *Technology Acceptance Model* (TAM) and the *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) within its framework. Data were collected via an online survey of 150 active users and analyzed using *Partial Least Squares* (PLS) to examine inter-variable relationships and assess construct validity and reliability. Findings indicate that *Perceived Ease of Use* ($\beta=0.496$) and *Perceived Usefulness* ($\beta=0.837$) significantly affect *Attitude Towards Using*, which in turn drives *Behavioral Intention to Use* ($\beta=0.359$) and *Actual System Usage* ($\beta=0.926$). Within the UTAUT model, *Performance Expectancy* ($\beta=0.927$) and *Effort Expectancy* ($\beta=0.407$) emerged as primary drivers of usage intention, while *Social Influence* and *Facilitating Conditions* contributed moderately. All constructs demonstrated composite reliability values above 0.7, confirming the model's validity and internal consistency. These findings offer practical implications for developers to enhance platform adoption through optimizing intuitive interface design, streamlining navigation processes, and reinforcing user trust in system performance.

Keywords: *Partial Least Squares*, *Technology Acceptance*, *Technology Acceptance Model* (TAM), *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT)

PENDAHULUAN (12Pt, Bold)

Batik, sebagai warisan budaya intangible Indonesia yang diakui UNESCO (2009), menghadapi tantangan pelestarian di era digital. Generasi muda cenderung kurang terlibat dengan batik tradisional

karena pergeseran gaya hidup dan dominasi budaya populer (Trixie, 2020). Sementara itu, industri kreatif batik terus tumbuh dengan nilai ekspor mencapai USD 45 juta pada 2022 (Kementerian Perindustrian, 2023), tetapi adopsi teknologi digital untuk

promosi dan edukasi masih terbatas. Hanya 30% pelaku UMKM batik yang memanfaatkan platform digital secara optimal (Hastuti *et al.*, 2023), menunjukkan perlunya inovasi dalam penyajian budaya melalui teknologi imersif seperti *virtual festival*

Platform Festival Batik Virtual (gambar 1) hadir sebagai solusi inovatif yang memadukan pameran digital, edukasi interaktif, dan transaksi daring untuk memperluas jangkauan dan keterlibatan publik.

Meski demikian, efektivitasnya sangat bergantung pada penerimaan teknologi oleh berbagai pemangku kepentingan—mulai dari pengrajin, pelajar, hingga kolektor. Penelitian tentang adopsi teknologi di sektor kreatif umumnya memfokuskan pada satu model saja (TAM atau UTAUT), dengan hasil yang memperlihatkan peran krusial kemudahan penggunaan dan dukungan infrastruktur (Haug *et al.*, 2011); (Mahamud *et al.*, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan model TAM untuk mengukur *Perceived Usefulness (PU)* dan *Perceived Ease of Use (PE)* dalam konteks budaya digital (Davis, 1989a); (Venkatesh *et al.*, 2003a) serta model UTAUT untuk mengeksplorasi faktor seperti *Performance Expectancy* dan *Social Influence* ((Venkatesh *et al.*, 2012a); (Dwivedi *et al.*, 2020a))

Belum ada studi yang secara simultan mengintegrasikan kedua model tersebut untuk mengungkap motivasi pengguna dalam konteks festival virtual multi-stakeholder seperti ini.



Gambar 1. Platform Festival Batik Virtual (sumber: Penulis 2023)

Platform ini tidak hanya mampu menghadirkan pameran batik secara digital, tetapi juga dapat memberikan pengalaman edukatif yang lebih interaktif dan imersif.

Integrasi *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* telah banyak digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi baru. TAM berfokus pada dua variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness (PU)* dan *Perceived Ease of Use (PE)*, yang berperan dalam membentuk sikap positif terhadap penggunaan teknologi (Venkatesh *et al.*, 2003b). Di sisi lain, UTAUT yang dikemukakan oleh (Dwivedi *et al.*, 2020b) memperluas cakupan dengan menambahkan variabel seperti *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, yang dinilai relevan untuk memahami adopsi teknologi dalam berbagai konteks sosial dan budaya.

Tujuan Penelitian ini untuk menguji pengaruh konstruk TAM—*Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*—terhadap sikap pengguna (*Attitude Towards Using*) dan niat adopsi (*Behavioral Intention to Use*) platform Festival Batik Virtual. Menganalisis peran konstruk UTAUT—*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*—dalam membentuk niat penggunaan dan Actual System Usage. Mengidentifikasi faktor dominan yang memengaruhi penerimaan teknologi melalui integrasi model TAM dan UTAUT

Implementasi UTAUT (Ahmad, 2014) dalam aplikasi Platform Festival Batik Virtual bagi pengguna batik tulis melibatkan analisis terhadap empat faktor utama yang mempengaruhi adopsi teknologi, yaitu *Performance Expectancy* (Abd Aziz *et al.*, 2021), *Effort Expectancy* (Atta *et al.*, 2024), *Social Influence* (Li *et al.*, 2018), *Facilitating Conditions* (Bervell *et al.*, 2022).

Penggunaan model-model seperti TAM (Manis and Choi, 2019) dan UTAUT (Williams *et al.*, 2015) menjadi relevan dalam konteks ini, karena pengguna dapat membantu dalam memahami faktor-faktor

yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penerapan aplikasi platform Festival Batik Virtual . Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh konstruk TAM (*Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*) terhadap sikap pengguna (*Attitude Towards Using*) dan niat adopsi (*Behavioral Intention to Use*) platform Festival Batik Virtual . Menganalisis peran konstruk UTAUT (*Performance Expectancy* , *Effort Expectancy* , *Social Influence* , dan *Facilitating Conditions*) dalam membentuk niat pengguna (*Behavioral Intention to Use*) dan penggunaan aktual (*Actual System Usage*). Mengidentifikasi faktor dominan yang memengaruhi penerimaan teknologi platform Festival Batik Virtual melalui integrasi model TAM dan UTAUT.

Pengukuran kesiapan teknologi, model TAM (Liao et al., 2018) dan UTAUT (Permana et al., 2024) menggunakan variabel seperti kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan, keinginan untuk menggunakan, pengaruh norma sosial, tekanan norma sosial, upaya kinerja, dan kondisi yang memfasilitasi.

Variabel moderasi untuk model UTAUT (Ningsih et al., 2023) dalam implementasi Festival Batik Virtual seperti umur, pengalaman, dan sifat sukarela bisa sangat mempengaruhi penggunaan aplikasi Virtual Reality (VR). Pengguna yang baru pertama kali menggunakan VR mungkin memerlukan bantuan atau instruksi untuk meningkatkan kenyamanan mereka. Dengan mempertimbangkan komponen gabungan dalam model TAM dan UTAUT, penggunaan VR dalam festival batik virtual dapat meningkatkan adopsi teknologi.

Kontribusi Penelitian ini menawarkan kerangka konseptual yang menggabungkan kelebihan TAM dan UTAUT untuk memetakan determinan penerimaan teknologi pada platform festival budaya virtual serta memberikan rekomendasi desain antarmuka, strategi navigasi, dan kebijakan dukungan infrastruktur yang dapat meningkatkan

adopsi dan keterlibatan pengguna di ekosistem Festival Batik Virtual .

METODE

Model yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan teknologi (*technology acceptance*) adalah TAM dan UTAUT dengan desain penelitian, sumber data dari kuesioner pengguna platform Festival Batik Virtual , populasi yang menjadi target dari penelitian ini adalah pengrajin dan pengusaha batik, pelajar dan mahasiswa, masyarakat umum yang tertarik pada batik, pendidik dan pengajar seni budaya, pemerhati budaya dan kolektor batik.

Data dikumpulkan melalui kuesioner online yang didistribusikan kepada responden melalui platform seperti email, media sosial, dan yang lainnya yang terkait dengan populasi target. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan yang jelas dan dirancang untuk mengukur variabel penelitian menggunakan skala Likert (Mumu et al., 2022).

Populasi dan Teknik Sampling

Populasi untuk data pengujian berkaitan dengan pengguna Platform Festival Batik Virtual yaitu pengrajin dan pengusaha batik, pelajar dan mahasiswa, masyarakat umum yang tertarik pada batik, pendidik dan pengajar seni budaya, pemerhati budaya dan kolektor batik.

Teknik Sampling yang digunakan *Purposive sampling*, dengan kriteria inklusi:

- Pernah menggunakan platform Festival Batik Virtual minimal sekali dalam 6 bulan terakhir
- Berusia ≥ 17 tahun
- Bersedia mengisi kuesioner daring secara lengkap

Ukuran Sampel: 150 responden; angka ini menepati kaidah minimal $10 \times$ jumlah indikator dalam PLS-SEM (Hair and Alamer, 2022).

Instrumen Penelitian

Kuesioner daring disusun dalam Bahasa Indonesia dan terdiri atas 34 pertanyaan, masing-masing menggunakan skala Likert 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju) (Russell, 2010).

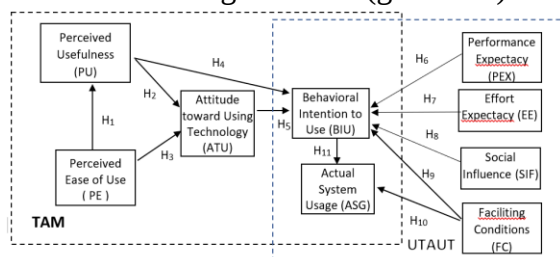
Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan SmartPLS (Harahap, 2020) dengan Analisis deskriptif, inferensial, yang mencakup analisis jalur (Lenni Khotimah, 2019), digunakan untuk memeriksa hubungan antar variabel dan mengevaluasi model penelitian.

Model Penelitian dan Hipotesa

Model penelitian berdasarkan gabungan dari TAM dan UTAUT dengan konstruk utama dari TAM yaitu *perceived usefulness* (PU), *perceived ease of use* (E), *attitude toward using technology* (A), *behavioral intention to use* (B), dan *actual technology use*, dan dari UTAUT yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi sebagai variabel yang digunakan sebagai prediktor penerimaan dan penggunaan teknologi (Ammenwerth, 2019).

Model penelitian dan hipotesa dapat dirumuskan sebagai berikut (gambar 2):



Sumber: penulis 2024

Gambar 2. Hipotesa Gabungan Model Tam dan Model UTAUT

Hipotesa

TAM Model

H1: Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) pada aplikasi platform Festival Batik Virtual

H2: Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap

sikap terhadap perilaku (*attitude towards using*) penggunaan aplikasi platform Festival Batik Virtual

H3: Persepsi kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap sikap perilaku (*Attitude Towards Using*) pada penggunaan aplikasi platform Festival Batik Virtual

H4: Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap sikap perilaku (*attitude towards using*) pada penggunaan aplikasi platform Festival Batik Virtual

H5: Sikap terhadap perilaku (*attitude towards using*) berpengaruh terhadap niat perilaku (*behavioral intention to use*) pada penggunaan aplikasi platform Festival Batik Virtual

UTAUT Model

H6: Harapan kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh pada niat menggunakan (*Intention to use*) aplikasi platform Festival Batik Virtual ,

H7: Harapan usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap niat menggunakan (*intention to use*) aplikasi platform Festival Batik Virtual ,

H8 : Pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh pada niat menggunakan (*intention to use*) aplikasi platform Festival Batik Virtual ,

H9: Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) berpengaruh pada niat menggunakan (*intention to use*) aplikasi platform Festival Batik Virtual ,

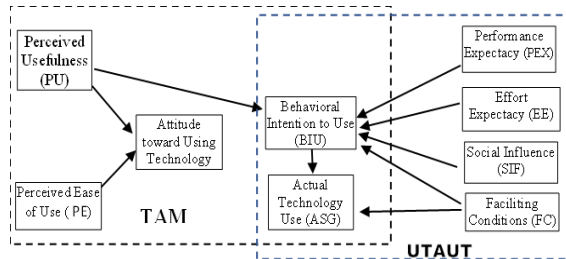
H10: Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) berpengaruh pada penggunaan sistem (*actual system usage*) aplikasi platform Festival Batik Virtual ,

Mengadopsi dari model TAM dan UTAUT

H11: Niat menggunakan (*intention to use*) berpengaruh terhadap penggunaan sistem (*actual system usage*) aplikasi platform Festival Batik Virtual .

Integrasi Model TAM dan UTAUT

Model penggabungan antara metode TAM dan UTAUT untuk mengukur kesiapan teknologi pada platform Festival Batik Virtual diberikan di gambar 3.



Gambar 3. Integrasi Kesiapan teknologi model TAM dan UTAUT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen dan referensi

Kuesioner daring disebarikan kepada pengguna aktif Festival Batik Virtual (pengrajin, pelajar, pemerhati budaya; N=150, valid N=100) dan terbagi menjadi dua bagian: demografi (jenis kelamin, usia) serta 27 pernyataan untuk mengukur sembilan konstruk integrasi TAM-UTAUT. Semua item diadaptasi dari literatur utama—(Davis, 1989b), (Venkatesh *et al.*, 2003b, 2012c), (Leong, 2011), (Asastani *et al.*, 2018), (Mahamud *et al.*, 2021), (Huang, 2023), (Permana *et al.*, 2024)—dan dinilai menggunakan skala Likert 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Rincian indikator dan sumber referensi tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen dan referensi

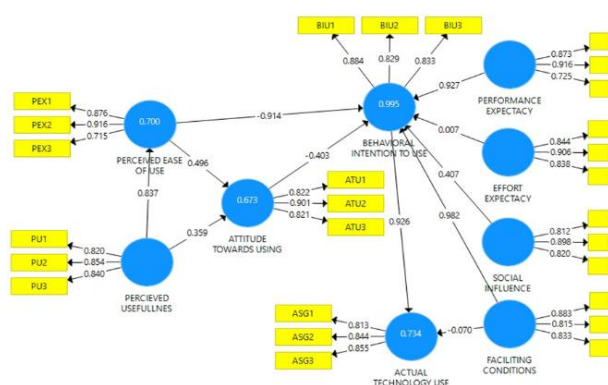
N o.	Variabel	Item	Indikator/parameter	Sumber
1	<i>Perceived Ease of Use (PE)</i>	PE1	Kemudahan dalam Menavigasi Platform	- (Leong, 2011) - (Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
		PE2	Antarmuka yang Intuitif dan Sederhana	(Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
		PE3	Kecepatan dan Kelancaran Akses	(Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
2	<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	PU1	Peningkatan Pemahaman Budaya Batik	- (Leong, 2011) - (Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
		PU2	Efisiensi dalam Proses Pembelajaran	(Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)

3	<i>Attitude Towards Using (ATU)</i>	PU3	Dukungan untuk Pelestarian Budaya Batik	- (Davis, 1989b; Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
		ATU1	Sikap Positif terhadap Penggunaan Platform	- (Leong, 2011) - (Venkatesh <i>et al.</i> , 2003b)
		ATU2	Minat untuk Menggunakan Kembali	
4	<i>Behavioral Intention of Use (BIU)</i>	ATU3	Pandangan terhadap Manfaat dan Kualitas Platform	
		BIU1	Niat untuk Menggunakan Platform secara Rutin	- (Leong, 2011) - Venkatesh <i>et al.</i> , 2003
		BIU2	Niat untuk Merekomendasikan kepada Orang Lain	
5	<i>Actual System Usage (ASG)</i>	BIU3	Keinginan untuk Mengikuti Acara atau Konten Mendatang	
		ASG1	Frekuensi Penggunaan Platform	- (Leong, 2011) - (Bertagnolli, 2011) - Venkatesh <i>et al.</i> , 2003)
		ASG2	Durasi Penggunaan Platform	
6	<i>Performance Expectacy (PEX)</i>	ASG3	Jumlah Fitur yang Digunakan	
		PEX1	Ekspektasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Batik	(Asastani <i>et al.</i> , 2018)
		PEX2	Ekspektasi terhadap Efektivitas Pembelajaran	
7	<i>Effort Expectacy (EE)</i>	PEX3	Ekspektasi terhadap Peningkatan Produktivitas dalam Pelestarian Budaya Batik	
		EE1	Kemudahan dalam Mengoperasikan Platform	(Mahamud <i>et al.</i> , 2021)
		EE2	Kemudahan Akses ke Konten Edukasi	
8	<i>Social</i>	EE3	Pengalaman Penggunaan yang Tidak Membutuhkan Banyak Usaha	
		SIF1	Pengaruh dari	(Huang,

Influence (SIF)		Tokoh atau Ahli Batik (2023)	
SIF2		Pengaruh dari Teman atau Keluarga	
SIF3		Pengakuan Sosial akan Manfaat Platform	
9	Facilitating Condition (FC)	FC1	Ketersediaan Infrastruktur Teknologi (Venkatesh et al., 2012b)
		FC2	Dukungan Teknis yang Tersedia
		FC3	Kompatibilitas dengan Perangkat yang Dimiliki

Model Pengukuran

Data dari 100 responden dikumpulkan melalui kuesioner daring kepada pengrajin, pelajar, masyarakat umum, dan budayawan pengguna Festival Batik Virtual. Hasil pengukuran model integrasi TAM-UTAUT (Gambar 5) menunjukkan koefisien jalur *Perceived Usefulness* sebesar 0,78—lebih tinggi dari rata-rata meta-analisis TAM ($\mu \approx 0,62$; (Davis, 1989a); (Venkatesh et al., 2003b) mengindikasikan persepsi manfaat platform yang sangat kuat. *Performance Expectancy* juga dominan (0,927), mencerminkan ekspektasi tinggi pengguna terhadap kualitas interaksi budaya digital.



Gambar 5. Hasil Pengukuran Yang diadopsi dari Model TAM dan UTAUT

Hasil Analisis Algoritma PLS

Hasil pengujian reliabilitas dan validitas konstruk berdasar metrik utama ditunjukkan di tabel 2, dengan hasil analisisnya:

1. Reliabilitas Konstruk (Cronbach's Alpha, Composite Reliability, dan rho_A)

Cronbach's Alpha

Menunjukkan seberapa konsisten indikator-indikator dalam setiap konstruk. Nilai > 0.7 umumnya dianggap memadai untuk menunjukkan reliabilitas.

- Semua konstruk kecuali *Performance Expectancy* (0.690) dan *Social Influence* (0.671) memiliki nilai > 0.7, menunjukkan bahwa hampir semua konstruk memenuhi standar reliabilitas internal. Namun, nilai kedua konstruk ini sedikit di bawah ambang batas, yang bisa menunjukkan ketidakkonsistenan kecil dalam indikatornya.

- rho_A

Semua konstruk memiliki nilai rho_A di atas atau mendekati 0.7, yang menunjukkan reliabilitas konstruk yang cukup memadai secara keseluruhan.

Composite Reliability (CR)

Digunakan untuk mengukur konsistensi internal konstruk dengan memperhitungkan kontribusi indikator-indikator. Nilai > 0.7 dianggap baik. Semua konstruk memiliki nilai CR > 0.8, yang menunjukkan konsistensi tinggi antara indikator dalam setiap konstruk.

2. Validitas Konstruk (Average Variance Extracted /AVE)

Semua konstruk memiliki nilai AVE > 0.5, yang berarti konstruk-konstruk tersebut memiliki validitas konvergen yang baik, hal ini menunjukkan bahwa indikator dalam setiap konstruk mampu menjelaskan varians konstruk dengan cukup baik

Tabel 2 Hasil Pengujian Construct Reliability and Validity

	Cronbach's Alpha	ρ_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Actual Technology Use	0.788	0.793	0.876	0.702
Attitude toward Using Technology	0.749	0.751	0.857	0.668
Behavioral Intention to Use	0.795	0.796	0.880	0.710
Effort Expectancy	0.832	0.834	0.900	0.750
Facilitating Conditions	0.749	0.750	0.856	0.665
Perceived Ease of Use	0.737	0.773	0.852	0.659
Perceived Usefulness	0.738	0.740	0.851	0.655
Performance Expectancy	0.690	0.751	0.827	0.621
Social Influence	0.671	0.674	0.819	0.602

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa model memiliki reliabilitas dan validitas konstruk yang baik, meskipun ada beberapa konstruk yang sedikit di bawah ambang batas pada Cronbach's Alpha, seperti pada *Performance Expectancy* dan *Social Influence*. Namun, berdasarkan nilai Composite Reliability dan AVE yang memadai, model masih layak digunakan untuk analisis lanjutan.

Interpretasi Path Coefficients

Tabel 2 menggambarkan hasil pengukuran untuk menunjukkan kekuatan dan arah hubungan antara variabel; nilai yang lebih besar menunjukkan hubungan yang lebih kuat.

Tabel 2. Hasil Pengujian Path Coefficients Menggunakan Algoritma PLS

	Actual Technology Use	Attitude toward Using Technology	Behavioral Intention to Use	Effort Expectancy	Facilitating Conditions	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness	Performance Expectancy	Social Influence
Actual Technology Use									
Attitude toward Using Technology			0.130						
Behavioral Intention to Use	0.852								
Effort Expectancy			0.127						
Facilitating Conditions	0.006		0.773						
Perceived Ease of Use		0.391					0.823		
Perceived Usefulness		0.387	-0.023						
Performance Expectancy			0.014						
Social Influence			-0.002						

- *Behavioral Intention to Use* → *Actual Technology Use* = 0.825

Niat seseorang untuk menggunakan teknologi sangat menentukan apakah mereka benar-benar menggunakan teknologi tersebut

- *Perceived Ease of Use* → *Attitude toward Using Technology* = 0.391

Analisisnya yaitu semakin mudah seseorang merasa menggunakan teknologi, semakin positif sikap mereka terhadap teknologi tersebut

- *Perceived Usefulness* → *Attitude toward Using Technology* = 0.387

Ini menunjukkan bahwa semakin berguna seseorang merasa teknologi tersebut, semakin positif sikap mereka.

- *Facilitating Conditions* → *Behavioral Intention to Use* = 0.773

Adanya kondisi yang mendukung seperti aksesibilitas dan dukungan teknis sangat berpengaruh terhadap niat seseorang untuk menggunakan teknologi

- *Performance Expectancy* → *Behavioral Intention to Use* = 0.014

Hasil analisis menunjukkan bahwa harapan kinerja tidak terlalu berpengaruh pada niat penggunaan dalam model Anda.

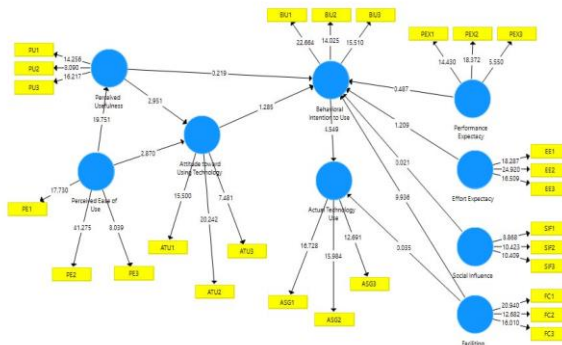
- *Social Influence* → *Behavioral Intention to Use* = - 0.002

Social Influence memiliki pengaruh yang sangat kecil dan negative, Ini berarti pengaruh sosial hampir tidak memiliki pengaruh pada niat penggunaan dalam model Anda

Berdasarkan hasil uji dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang paling dominan mempengaruhi *Actual Technology Use* adalah *Behavioral Intention to Use*, *Perceived Ease of Use*, dan *Facilitating Conditions*, artinya bahwa untuk meningkatkan penggunaan teknologi, perlu difokuskan pada upaya meningkatkan niat pengguna, membuat teknologi lebih mudah digunakan, dan menyediakan kondisi yang mendukung penggunaan teknologi.

Pengukuran Berdasar Bootstrapping

Pengujian dengan bootstrapping untuk analisis hubungan antar variabel dari gabungan model TAM dan UTAUT diberikan untuk mengukur signifikansi statistik dari hubungan antar variabel dalam model ini, seperti yang ditunjukkan di gambar 6.



Gambar 6. Pengujian Hubungan antar Konstruk dengan Bootstrapping

Analisis Berdasarkan Pengujian dengan Bootstrapping

Berikut interpretasi nilai *t-statistics* untuk beberapa jalur utama:

- Perceived Usefulness* (PU) ke *Behavioral Intention to Use* (BIU):
 - *t-statistic*: 2.951 → Signifikan ($p < 0.05$).
 - **Interpretasi**: Hipotesis bahwa PU berpengaruh positif terhadap BIU diterima.
- Perceived Ease of Use* (PE) ke PU:
 - *t-statistic*: 17.730 → Signifikan ($p < 0.05$).
 - **Interpretasi**: PE memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap PU.
- Attitude Toward Using* (ATU) ke BIU:
 - *t-statistic*: 0.219 → Tidak signifikan.
 - **Interpretasi**: Hipotesis bahwa ATU berpengaruh signifikan terhadap BIU ditolak.
- BIU ke *Actual Technology Use* (ASG):
 - *t-statistic*: 16.728 → Signifikan ($p < 0.05$).
 - **Interpretasi**: Hipotesis bahwa BIU memiliki pengaruh positif terhadap ASG diterima.
- Performance Expectancy* (PEX) ke BIU:
 - *t-statistic*: 0.487 → Tidak signifikan.
 - **Interpretasi**: Hipotesis bahwa PEX berpengaruh signifikan terhadap BIU ditolak.

- Effort Expectancy* (EE) ke BIU:
 - *t-statistic*: 1.209 → Tidak signifikan.
 - **Interpretasi**: Hipotesis bahwa EE berpengaruh signifikan terhadap BIU ditolak.
- Social Influence* (SI) ke BIU:
 - *t-statistic*: 9.936 → Signifikan ($p < 0.05$).
 - **Interpretasi**: SI memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap BIU.
- Facilitating Conditions* (FC) ke ASG:
 - *t-statistic*: 20.940 → Signifikan ($p < 0.05$).
 - **Interpretasi**: FC memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap ASG.

Dari analisis uji signifikansi ini, jalur-jalur dengan nilai *t-statistic* > 1.96 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, sementara jalur dengan nilai < 1.96 menunjukkan bahwa hipotesis terkait ditolak. Berikut adalah penjelasan dari hasil pengujian:

1. Pengaruh Signifikan:

- PU ke BIU (2.951)
- PE ke PU (17.730)
- BIU ke ASG (16.728)
- SI ke BIU (9.936)
- FC ke ASG (20.940)

2. Tidak Signifikan:

- ATU ke BIU (0.219)
- PEX ke BIU (0.487)
- EE ke BIU (1.209)

Hasil ini menunjukkan bahwa konstruk seperti *Perceived Usefulness*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh signifikan pada variabel target, sedangkan variabel lain seperti *Attitude Toward Using* dan *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan pada *Behavioral Intention to Use* dalam model ini.

SIMPULAN

Kesimpulan dari gabungan model TAM dan UTAUT menunjukkan bahwa

faktor utama yang memengaruhi kesiapan pengguna untuk menggunakan platform Festival Batik Virtual adalah *Perceived Usefulness* (Path Coefficient: 2.951) dan *Perceived Ease of Use* (2.870), yang secara signifikan meningkatkan *Attitude toward Using Technology*. Sikap positif ini berlanjut memengaruhi *Behavioral Intention to Use* dengan koefisien sebesar 1.285. Sementara itu, *Behavioral Intention to Use* memiliki pengaruh kuat terhadap *Actual Technology Use* dengan Path Coefficient 1.549, menunjukkan bahwa niat adalah prediktor utama dari penggunaan aktual.

Dalam model UTAUT, *Performance Expectancy* (0.487) dan *Facilitating Conditions* (9.936) berperan penting. *Performance Expectancy* mendorong niat pengguna, sedangkan *Facilitating Conditions* sangat memengaruhi penggunaan aktual. *Effort Expectancy* dan *Social Influence* memiliki pengaruh yang lebih kecil terhadap niat (masing-masing 0.127 dan 0.035).

Hasil menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* dan *Performance Expectancy* secara signifikan mempengaruhi *Behavioral Intention*, sedangkan *Perceived Ease of Use* memperkuat sikap positif terhadap penggunaan. Selanjutnya, *Behavioral Intention* terbukti menjadi prediktor utama *Actual System Usage*, dengan *Facilitating Conditions* memperkuat keterlibatan pengguna.

Secara teoritis, penelitian ini untuk memvalidasi integrasi TAM UTAUT dalam konteks Festival Batik Virtual, sementara secara praktis menyoroti pentingnya pengoptimalan antarmuka yang intuitif, dukungan teknis, dan strategi komunikasi platform bagi pengguna.

SARAN

Pengembang platform sebaiknya memperkuat antarmuka melalui umpan balik pengguna, menyediakan dukungan teknis (tutorial, FAQ, live chat), dan menerapkan personalisasi konten. Peneliti selanjutnya dianjurkan menguji model

TAM-UTAUT di konteks budaya berbeda serta menambahkan variabel moderasi seperti budaya organisasi dan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Aziz, N.N., Kader, M.A.R.A. and Ab Halim, R. (2021), "The Impact of Technostress on Student Satisfaction and Performance Expectancy", *Asian Journal of University Education*, Vol. 17 No. 4, doi: 10.24191/ajue.v17i4.16466.
- Ahmad, M.I. (2014), "Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)", *Fourth International Conference on ICT in Our Lives*, Information Systems and Computer Science Department, Faculty of Commerce, Alexandria University, pp. 1–13.
- Asastani, H.L., Harisno, Kusumawardhana, V.H. and Warnars, H.L.H.S. (2018), "Factors Affecting the Usage of Mobile Commerce using Technology Acceptance Model (TAM) and Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)", *1st 2018 Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference, INAPR 2018 - Proceedings*, doi: 10.1109/INAPR.2018.8627003.
- Atta, A.A.B., Baniata, H.M., Othman, O.H., Ali, B.J.A., Abughaush, S.W., Aljundi, N.A. and Ahmad, A.Y.B. (2024), "The impact of computer assisted auditing techniques in the audit process: an assessment of performance and effort expectancy", *International Journal of Data and Network Science*, Vol. 8 No. 2, doi: 10.5267/j.ijdns.2023.12.009.
- Bertagnolli, C. (2011), "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology", *Management Information Systems Research Center*, Vol. 13 No. 3.

- Bervell, B., Kumar, J.A., Arkorful, V., Agyapong, E.M. and Osman, S. (2022), "Remodelling the role of facilitating conditions for Google Classroom acceptance: A revision of UTAUT2", *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 38 No. 1, doi: 10.14742/ajet.7178.
- Davis, F.D. (1989a), "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology", *MIS Quarterly: Management Information Systems*, Vol. 13 No. 3, doi: 10.2307/249008.
- Davis, F.D. (1989b), "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology", *MIS Quarterly: Management Information Systems*, Vol. 13 No. 3, doi: 10.2307/249008.
- Dwivedi, Y.K., Rana, N.P., Tamilmani, K. and Raman, R. (2020a), "A meta-analysis based modified unified theory of acceptance and use of technology (meta-UTAUT): a review of emerging literature", *Current Opinion in Psychology*, Vol. 36, pp. 13–18, doi: 10.1016/j.copsyc.2020.03.008.
- Dwivedi, Y.K., Rana, N.P., Tamilmani, K. and Raman, R. (2020b), "A meta-analysis based modified unified theory of acceptance and use of technology (meta-UTAUT): a review of emerging literature", *Current Opinion in Psychology*, doi: 10.1016/j.copsyc.2020.03.008.
- Hair, J. and Alamer, A. (2022), "Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in second language and education research: Guidelines using an applied example", *Research Methods in Applied Linguistics*, Vol. 1 No. 3, doi: 10.1016/j.rmal.2022.100027.
- Harahap, L.K. (2020), "Analisis SEM (Structural Equation Modelling) Dengan SMARTPLS (Partial Least Square)", *Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Walisongo Semarang*, No. 1.
- Hastuti, T.D., Sanjaya, R. and Koeswoyo, F. (2023), "The Readiness of Lasem Batik Small and Medium Enterprises to Join the Metaverse", *Computers*, Vol. 12 No. 1, doi: 10.3390/computers12010005.
- Haug, A., Graungaard Pedersen, S. and Stentoft Arlbj rn, J. (2011), "IT readiness in small and medium-sized enterprises", *Industrial Management & Data Systems*, Vol. 111 No. 4, doi: 10.1108/02635571111133515.
- Huang, Y.C. (2023), "Integrated concepts of the UTAUT and TPB in virtual reality behavioral intention", *Journal of Retailing and Consumer Services*, Vol. 70, doi: 10.1016/j.jretconser.2022.103127.
- Lenni Khotimah. (2019), "Analisis SEM (Structural Equation Modelling) Dengan SMARTPLS (Partial Least Square)", *Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Walisongo Semarang*, No. 1.
- Leong, L. (2011), "Theoretical Models in IS Research and the Technology Acceptance Model (TAM)", *Technologies & Methodologies for Evaluating Information Technology in Business*, doi: 10.4018/978-1-93177-748-3.ch001.
- Li, K., Zhang, L. and Huang, H. (2018), "Social Influence Analysis: Models, Methods, and Evaluation", *Engineering*, doi: 10.1016/j.eng.2018.02.004.
- Mahamud, S., Fam, S.F., Saleh, H., Kamarudin, M.F. and Wahjono, S.I. (2021), "Predicting Google Classroom Acceptance and Use in STEM Education: Extended UTAUT2 Approach", *Proceedings - 2nd SEA-STEM International Conference, SEA-STEM 2021*, doi: 10.1109/SEA-STEM53614.2021.9668096.
- Manis, K.T. and Choi, D. (2019), "The virtual reality hardware acceptance model (VR-HAM): Extending and individuating the technology acceptance model (TAM) for virtual

- reality hardware”, *Journal of Business Research*, Vol. 100, doi: 10.1016/j.jbusres.2018.10.021.
- Mumu, J., Tanujaya, B., Charitas, R. and Prahmana, I. (2022), “Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties”, *FWU Journal of Social Sciences*, Vol. 16 No. 4, doi: 10.51709/19951272/Winter2022/7.
- Ningsih, D.H.U., Nurdin, A. and Muslim, M.A. (2023), “UTAUT and WebQual Models for Measuring User Acceptance of Text Minutes from Video Conferencing Services”, *Scientific Journal Of Informatic*, Vol. 10 No. 3, pp. 401–412.
- Permana, D.S., Sayidah, N. and Adi, S.U. (2024), “The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Used on Mobile Application: Literature Review”, *Eduvest - Journal of Universal Studies*, Vol. 4 No. 1, doi: 10.59188/eduvest.v4i1.1003.
- Russell, G.J. (2010), “Itemized Rating Scales (Likert, Semantic Differential, and Stapel)”, *Wiley International Encyclopedia of Marketing*, doi: 10.1002/9781444316568.wiem02011.
- Trixie, A.A. (2020), “Filosofi Motif Batik sebagai Identitas Bangsa Indonesia”, *Folio: Journal of Fashion Product Design and Busines*, Vol. 1 No. 1.
- Venkatesh, Morris, Davis and Davis. (2003a), “User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View”, *MIS Quarterly*, Vol. 27 No. 3, p. 425, doi: 10.2307/30036540.
- Venkatesh, Thong and Xu. (2012a), “Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology”, *MIS Quarterly*, Vol. 36 No. 1, p. 157, doi: 10.2307/41410412.
- Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G. and Davis, F. (2003b), “TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL - Research”, *MIS Quarterly*.
- Venkatesh, V., Thong, J. y. L. and Xu, X. (2012b), “Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN”, *MIS Quarterly*, Vol. 36 No. 1.
- Venkatesh, V., Thong, J.Y.L. and Xu, X. (2012c), “Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology”, *MIS Quarterly: Management Information Systems*, Vol. 36 No. 1, doi: 10.2307/41410412.
- Williams, M.D., Rana, N.P. and Dwivedi, Y.K. (2015), “The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT): A literature review”, *Journal of Enterprise Information Management*, doi: 10.1108/JEIM-09-2014-0088.