

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Grand Theory**

##### **2.1.1 Theory of Planned Behavior**

*Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991) adalah perkembangan dari *Theory of Reasoned Action* (Ajzen, 1980) atau teori dari Tindakan Beralasan, teori ini bertujuan memecahkan Masalah yang sepenuhnya belum berada didalam pengendalian seseorang. Teori *Planned Behavior* atau perilaku yang direncanakan telah digunakan dalam beberapa waktu terakhir dalam meneliti keinginan dan perilaku dalam berbagi. Teori Tindakan Beralasan Ajzen dan Fishbein (1980) mengasumsikan bahwa perilaku dapat ditentukan dari keinginan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan tindakan perilaku tertentu dari individu ataupun sebaliknya (Mahyarni, 2013a).

*Theory of Reasoned Action* adalah awal mula dari lahirnya *Theory of Planned Behavior* yang menambahkan variabel yaitu perilaku control yang dirasakan. Teori ini menjadi acuan terhadap derajat seseorang yang memiliki penilaian evaluasi menguntungkan dan tidak menguntungkan dari sebuah perilaku dalam sebuah pertanyaan. Lebih jauh lagi, hubungan sikap-perilaku adalah keyakinan antarpribadi yang menggambarkan kemungkinan subjektif bahwa perilaku tersebut akan membawa pada hasil tertentu dan bahwa evaluasi menghasilkan penilaian implisit. Dan norma subyektif merupakan keyakinan normatif yang mengacu pada persepsi individu tentang bagaimana kelompoknya memandang perilaku yang ada dan evaluasinya sebagai acuan motivasi individu untuk mengikuti acuan kelompok tersebut (Mahyarni, 2013a). Persepsi Kontrol Perilaku yang dirasakan merupakan kendali keyakinan yang mencakup persepsi individu mengenai kepemilikan keterampilan yang diperlukan sumber daya atau peluang untuk berhasil melakukan sebuah kegiatan. Evaluasi biasa disebut sebagai fasilitasi yang akan menunjukkan pentingnya setiap sumber daya, keterampilan atau kesempatan untuk menjadi suatu keberhasilan.

Teori Skinner dikenal dengan Teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon) adalah perilaku yang merupakan suatu respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar atau stimulus (Notoatmojo, 2010). Memprediksi perilaku seseorang yang tidak memiliki control atas kemauan sendiri secara penuh yang kemudian dikembangkan oleh (Ajzen, 1988) dan menyatakan perilaku seseorang tergantung pada keinginan orang tersebut berperilaku (*behavioral intention*) yang terdiri dari tiga Variabel yaitu : *attitude, subjective norm, and perceived behavioral control*. Teori *Planned Behavior* ini merupakan alat yang dapat digunakan untuk memprediksi perilaku individu ketika seorang individu tidak memiliki control atas keinginan-nya secara penuh. Individu tersebut memiliki hambatan atas keinginan yang tidak bisa semaunya sendiri.

#### **2.1.1.1 Pengembangan *Theory of Reasoned Action* dan *Theory of Planned Behavior***

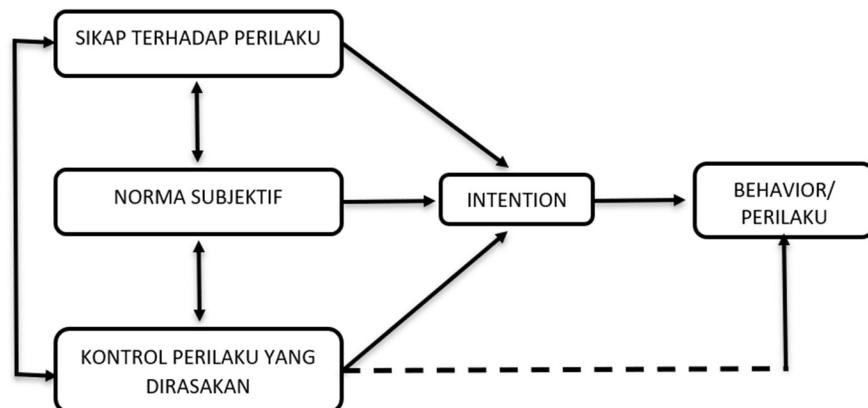
Teori tindakan beralasan dirumuskan pada tahun 1967 untuk memberikan konsistensi pada hubungan antara perilaku dan sikap (*Fishbein dan Ajzen, 1975*). Teori perilaku terencana merupakan pengembangan dari teori tindakan rasional, dan merupakan bagian dari teori tindakan rasional yang menyatakan bahwa Anda bertindak rasional ketika melaksanakan. Konsep pengambilan keputusan mengasumsikan bahwa keputusan dibuat berdasarkan ketidakpastian (Basu 1996; Eppen *et al*, 1998). Pengambilan keputusan yang masuk akal atau rasional menginsyaratkan bahwa adanya hasil yang optimal terhadap sebuah keputusan yang semua menyadari memiliki dampak dan kosekuensi.

Konsep yang menyatakan keinginan perilaku untuk memotivasi seorang individu untuk dapat terlibat dalam perilaku yang didefinisikan dengan sikap yang mempengaruhi perilaku. Keinginan seorang individu dalam berperilaku menunjukkan berapa banyak usaha seorang individu ingin berkomitmen dalam melakukan perilaku dengan komitmen yang lebih tinggi dengan kecenderungan perilaku itu akan dilakukan dengan sebuah

Tindakan. Keinginan individu untuk berperilaku ditentukan oleh sikap dan norma subyektif (Fishbein dan Ajzen, 1975).

Sikap mengacu pada persepsi individu (baik menguntungkan atau tidak menguntungkan) terhadap sebuah perilaku, norma subjektif mengacu pada penilaian subjektif individu tentang prefensi lain dan dukungan untuk berperilaku (Warner, 2004)

Kelemahan dari *Theory of Reasoned Action* (Ajzen, 1991) mengusulkan untuk menambahkan faktor dalam menentukan perilaku individu kedalam *Theory of Planned Behavior* yaitu perilaku control yang dirasakan, perilaku ini adalah presepsi seorang individu pada betapa mudahnya perilaku tertentu akan dilakukan, (Ajzen, 1991).



Gambar 2.1. Teori Perilaku direncanakan (*Theory of Planned Behavior*)  
Sumber : (Mahyarni, 2013b).

### 2.1.1.2 (*Theory of Planned Behavior*) yang dikembangkan

Terdapat 3 faktor yang mempengaruhi *Theory of Planned Behavior* yaitu;

#### a. Sikap

Ajzen (2005) mengemukakan bahwa sikap terhadap perilaku ini ditentukan oleh keyakinan yang diperoleh dari kosekuensi suatu perilaku atau disebut juga *behavioral beliefs* yang berkaitan dengan penilaian subjektif seseorang terhadap dunia sekelilingnya atau pemahaman mengenai diri sendiri dan lingkungannya. Keyakinan ini

dapat memperkuat sikap terhadap perilaku berdasarkan evaluasi data yang diperoleh bahwa perilaku dapat memberikan keuntungan bagi pelakunya itu sendiri (Mahyarni, 2013b).

b. *Norma subjektif*

Adalah perasaan atau dugaan seseorang terhadap harapan dari orang-orang yang ada di dalam kehidupannya tentang perilaku tertentu, hubungan sikap terhadap perilaku sangat menentukan, norma subjektif ini juga di pengaruhi oleh keyakinan maka norma subjektif adalah fungsi dari keyakinan seseorang yang diperoleh atas pandangan orang-orang lain yang berhubungan dengan (*normative belief*) (Mahyarni, 2013b).

c. *Perceived Behavioral Control*

Kontrol perilaku adalah perasaan seseorang mengenai mudah atau tidaknya mewujudkan suatu perilaku tertentu (Ajzen, 2005). Ajzen menjelaskan tentang perasaan yang berkaitan dengan perilaku control dengan cara membedakannya *locus of control* atau pusat kendali yang dikemukakan oleh rotter's. pusat kendali berkaitan dengan keyakinan seseorang yang relative stabil dalam segala situasi. Persepsi ini dapat berubah tergantung situasi dan jenis perilaku yang dilakukan (Mahyarni, 2013b).

### **2.1.1.3 Manfaat dan Tujuan *Theory of Reasoned Action* dan *Theory of Planned Behavior***

Ada beberapa tujuan dan manfaat dari teori TRA dan TPB yaitu untuk meramalkan dan memahami pengaruh motivasi terhadap perilaku yang bukan atas kemauan individu sendiri. Untuk mengidentifikasi bagaimana dan kemana dalam mengarahkan strategi-strategi untuk perubahan perilaku dan juga untuk menjelaskan pada tiap aspek penting beberapa perilaku manusia dalam mengambil alasan (Mahyarni, 2013b).

Teori ini juga menyediakan suatu kerangka untuk mempelajari sikap terhadap perilaku yang berdasarkan teori tersebut penentu terpenting perilaku seorang individu adalah intensi untuk berperilaku. Intensi individu adalah menampilkan suatu perilaku yang di kombinasikan dari sikap untuk menampilkan atau menunjukkan perilaku tersebut dan norma subjectif (Mahyarni, 2013b).

Perbedaan utama dari TRA (*Theory of Reasoned Action*) dan TPB (*Theory of Planned Behavior*) adalah tambahan penentu intensi berperilaku yang ketiga yaitu *perceived behavioral control* (PBC) yang mana ditentukan oleh dua factor yaitu *control beliefs* dan *perceived power*, PBC mengidentifikasi bahwa seseorang termotivasi dipengaruhi oleh bagaimana ia memprosesi tingkat kesulitan atau kemudahan untuk menampilkan suatu perilaku tertentu. *Theory of Planned Behavior* didasarkan pada asumsi bahwa manusia adalah makhluk yang rasional dan menggunakan informasi yang mungkin baginya secara sistematis. (Mahyarni, 2013b).

## **2.1.2 Theory of User Interface and User Experience**

### **2.1.2.1 User Interface**

*User Interface* berasal dari kata *User* yang artinya pengguna, sedangkan *Interface* artinya antarmuka. *User Interface* merupakan sebuah visualisasi dari suatu produk atau media yang menjadi penghubung antara sebuah system dengan pengguna. *User Interface* memegang peranan penting dalam menjalin hubungan dengan Pengguna. Hal ini dikarenakan UI merupakan tampilan awal yang dilihat oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi, website, dan media lainnya yang dapat dilihat secara visual (Angela, n.d.)

*User Interface* merupakan salah satu bagian terpenting dalam suatu tampilan aplikasi yang berhubungan dengan pengguna yang fungsinya untuk dilihat, didengar dan disentuh (Yudarmawan et al., 2020). Terdapat 4

cara dalam mengevaluasi *user interface* yang pertama adalah menganalisis, kedua desain, ketiga evaluasi, keempat implementasi (Multazam et al., n.d.)

*User Interface* juga dapat dikenal sebagai suatu istilah yang digunakan dalam menggambarkan tampilan dari mesin atau computer yang langsung berinteraksi atau bersinggungan langsung dengan user atau pengguna (Ghiffary et al., 2018).

#### **2.1.2.2 User Experience**

*User Experience* merupakan pengalaman yang berhubungan dengan persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan aplikasi (Yudarmawan et al., 2020). *User Experience* menggambarkan pengalaman subyektif ketika berinteraksi dengan media yang digunakan oleh *user* dan UX memegang peranan penting dalam meningkatkan kemudahan pengguna dalam memanfaatkan teknologi (Yudarmawan et al., 2020).

Dalam *User Experience* terdapat beberapa elemen yang perlu dilihat antaralain; 1) usability, interaction design, information architecture, content strategy, dan user research. Dengan element tersebut dapat membantu untuk menerapak *user experience* design dengan baik sehingga suatu produk dapat dibandingkan dengan produk lainnya (Yudarmawan et al., 2020).

## **2.2 Pengembangan Konsep**

### **2.2.1 Konsep Desain Arsitektur**

#### **2.2.1.1 Theory Of Technology Diffusion**

Teori Difusi Teknologi, Berasal dari (E. M. Rogers, 1962) dalam (Mohamed & Daud, 2018) teori ini populer dalam studi tentang Difusi Inovasi. Untuk teknologi yang akan diadopsi, proses adopsi dibagi menjadi lima tahapan yaitu, (1) Kesadaran, (2) Minat, (3) Evaluasi, (4) Percobaan, dan (5) Adopsi. Dalam tahap Kesadaran, teori Difusi Teknologi berfokus pada individu, dalam tahap Minat seorang individu tertarik dengan metode atau ide baru dan akan

mencari informasi lebih lanjut. Kemudian pada tahapan Evaluasi individu menerapkan inovasi baik kondisi sekarang ataupun yang akan datang, pada tahap selanjutnya yaitu tahapan percobaan seorang individu akan memutuskan akan menggunakan inovasi tersebut atau tidak, dan tahapan terakhir yaitu Adopsi dimana individu melanjutkan proses penggunaan teknologi. Lebih lanjut dilakukan oleh (De Pietro et al., 1990) dalam mengembangkan kerangka kerja untuk mendapatkan pemahaman tentang adopsi teknologi dalam organisasi. Berdasarkan tiga konteks yang ada selanjutnya membangun model TOE atau dikenal dengan *Technology, Organization, Environment* untuk digunakan dalam evaluasi adopsi teknologi.

#### **2.2.1.2 TOE (*Technology, Organization, Environment*) Model**

Identifikasi tiga karakteristik yang dapat mempengaruhi yaitu, Adopsi, Penerapan atau implementasi, dan Penggunaan Teknologi Inovasi. Penilaian Model TOE didasarkan pada hal berikut;

##### *i. Konteks Teknologi*

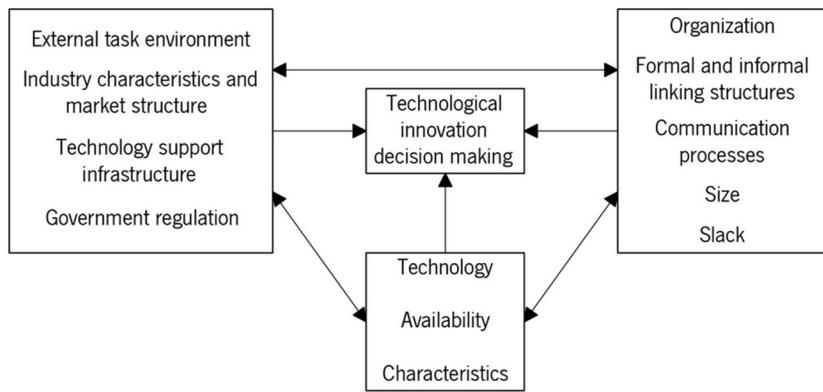
Berfokus pada teknologi baru dan inovatif yang dapat mempengaruhi sebuah perusahaan atau organisasi untuk melakukan bisnis secara elektronik atau digital serta penerapan teknologi tersebut.

##### *ii. Konteks Organisasi*

Konteks ini melingkupi ukuran organisasi dan manajerial dalam pengambilan keputusan.

##### *iii. Konteks Lingkungan*

Konteks lingkungan berfokus pada faktor internal perusahaan dan eksternal perusahaan.



Gambar 2.2. The constructs proposed in the original theory/model.  
 Sumber : <https://isri.sciencesphere.org/index.php?o=model&m=TOE>

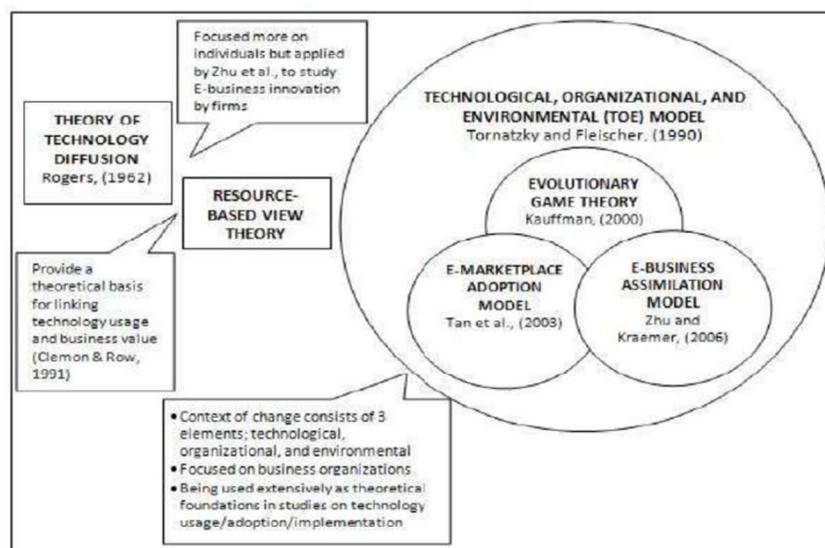
Beberapa alasan mengapa kerangka TOE dipilih sebagai kerangka teoritis dalam penerapan teknologi di penelitian ini. (1) TOE cocok untuk mempelajari adopsi atau penerapan dalam pembayaran zakat secara digital. (2) Kerangka TOE memiliki landasan teori yang sesuai dengan penerapan *Technology Acceptance Model*. (3) TOE konsisten dengan teori inovasi Teknologi Informasi. (4) TOE merupakan framework yang komprehensif dan memungkinkan untuk digunakan dalam mengkaji adopsi Teknologi Informasi. (5) TOE (Teknologi, Organisasi, dan Lingkungan) menawarkan keunggulan dibandingkan model adopsi lainnya dalam faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan adopsi Teknologi Informasi (Handayani & Mahendrawathi, 2019) Teknologi Informasi berperan penting pada transformasi digital disebuah organisasi dan telah menjadi tren perkembangan yang tak terhindarkan dan salah satu kekuatan pendorong utama yang mendorong pembangunan berkelanjutan (Sulaiman et al., 2021).

### 2.2.1.3 *Resource-Based View (RBV) Theory*

Penerapan konsep teori RBV, dalam membangun sebuah Bisnis berasal dari sumber daya dan kemampuan sebuah perusahaan atau organisasi. Sumber daya dapat dianggap segala sesuatu yang

dimiliki perusahaan sebagai kelemahan atau kekuatan (Warnerfelt, 1984), teori RBV juga digunakan dalam menganalisis potensi Teknologi Informasi (Mata, Fuerst & Barney, 1995). Teori ini sebagai landasan dalam menghubungkan penggunaan dan kinerja dari E-Bisnis. Keunikan dari sebuah E-Bisnis adalah kemampuan dari sumber daya yang sulit untuk ditiru. E-Bisnis juga memanfaatkan karakteristik dari Internet dalam meningkatkan Kinerja Bisnis, penggunaan E-Bisnis dan penciptaan nilai Zhu and Kraemer (2005) mengintegrasikan kerangka kerja TOE dan teori RBV dalam penggunaan E-Bisnis dan Penciptaan Nilai oleh organisasi. Kemampuan E-Bisnis diklasifikasikan sebagai fungsionalitas front-end dan integrasi back-end. Dan telah terbukti bahwa kedua fungsionalitas front-end dan integrasi back-end memprediksi penciptaan nilai dalam E-Bisnis, dengan integrasi back-end memiliki dampak yang jauh lebih kuat (Mohamed & Daud, 2018).

#### 2.2.1.4 Summary On Theories Related to E-Business Innovation, Diffusion and Value Creation



Gambar 2.3. Summary on Prior Theoretical Models Related to E-Business Innovation, Diffusion and Value Creation  
 Sumber : (Mohamed & Daud, 2018)

Dalam melihat inovasi dan Difusi E-bisnis, Teori Difusi Teknologi yang dikembangkan oleh Rogers (1962), dan model TOE oleh Tornatzky dan Fleischer (1990) digunakan secara ekstensif dalam penelitian lainnya. Namun, dalam kaitannya dengan organisasi sebagai unit analisis, model TOE adalah yang paling sering digunakan (Robertson, 2005; Zhu & Kraemer, 2005; dan Zhu, 2004). penggunaan model TOE adalah penilaian empiris pada efek tidak langsung dari Model yang diteliti. Hal ini bertentangan dengan DePietro, Wiarda dan Fleischer (1990), yang mengembangkan kerangka kerja berpengaruh untuk memahami adopsi teknologi dengan melihat tiga elemen; teknologi, organisasi, dan lingkungan yang berinteraksi untuk mempengaruhi adopsi teknologi. Argumen lainnya adalah tentang fungsi kerangka TOE dalam perspektif yang lebih luas. Dedrick dan West (2003) berasumsi bahwa kerangka kerja TOE hanya digunakan sebagai alat analisis untuk membedakan antara kualitas inovasi yang melekat dan motivasi, kemampuan dan konteks lingkungan yang lebih luas dari organisasi yang mengadopsi tetapi bukan penggambaran kerangka kerja atau teori. Zhu dan Kraemer (2005) mengintegrasikan kerangka TOE dengan teori RBV dalam analisis variasi pasca-adopsi dalam penggunaan E-Bisnis dan Penciptaan Nilai. Dianalisis dari pandangan berbasis sumber daya, penciptaan nilai E-Bisnis berasal dari karakteristik unik dari Internet, fungsi front-end dan integrasi back-end (Zhu, 2004). Selain itu kombinasi model TOE dan teori RBV dapat memberikan hasil yang berarti tentang bagaimana E-Bisnis Mempengaruhi Kinerja Bisnis (Mohamed & Daud, 2018).

### **2.2.2 The Open Group Architecture Technique (TOGAF)**

TOGAF adalah sebuah framework yang dikembangkan oleh *The Open Group's Architecture Framework* pada tahun 1995 dimana pada awalnya TOGAF digunakan pada awalnya oleh Departemen Pertahanan Amerika

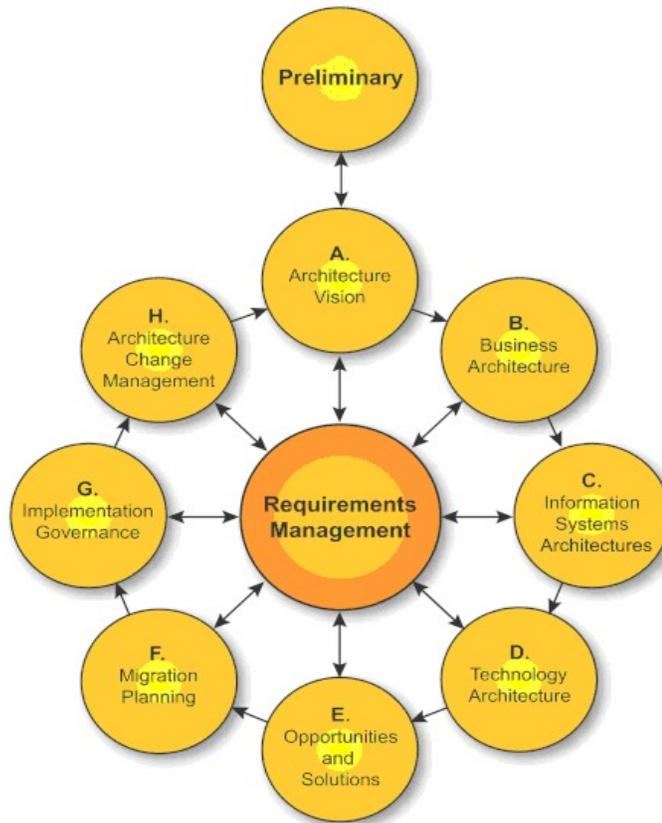
Serikat, TOGAF ini digunakan untuk mengembangkan *enterprise architecture*, dimana terdapat metode dan tools yang detail dalam menerapkannya, hal inilah yang membedakan dengan framework EA lainnya. TOGAF memiliki empat kategori yaitu; (a) *Business Architecture*, Mendeskripsikan tentang bagaimana proses bisnis untuk mencapai tujuan organisasi. (b) *Application Architecture*, Merupakan pendeskripsian bagaimana aplikasi tertentu didesain dan bagaimana interaksinya dengan aplikasi lainnya. (c) *Data Architecture*, adalah penggambaran bagaimana penyimpanan, pengelolaan dan pengaksesan data pada perusahaan. (d) *Technical Architecture*, gambaran mengenai infrastruktur hardware dan software yang mendukung aplikasi dan bagaimana interaksinya (Setiawan, 2009a).

TOGAF secara umum memiliki struktur dan komponen sebagai berikut; (1) *Architecture Development Method (ADM)* Merupakan bagian utama dari TOGAF yang memberikan gambaran rinci bagaimana menentukan sebuah *enterprise architecture* secara spesifik berdasarkan kebutuhan bisnisnya. (2) *Foundation Architecture (Enterprise Continuum) Foundation Architecture* merupakan sebuah “framework-within-a-framework” dimana didalamnya tersedia gambaran hubungan untuk pengumpulan arsitektur yang relevan, juga menyediakan bantuan petunjuk pada saat terjadinya perpindahan abstraksi level yang berbeda. *Foundation Architecture* dapat dikumpulkan melalui *ADM*. Terdapat tiga bagian pada *foundation architecture* yaitu *Technical Reference Model*, *Standard Information dan Building Block Information Base*. (3) *Resource Base* Pada bagian ini terdapat informasi mengenai *guidelines*, *templates*, *checklists*, latar belakang informasi dan detail material pendukung yang membantu arsitek didalam penggunaan *ADM* (Setiawan, 2009a).

#### **2.2.2.1 TOGAF-ADM**

*Architecture Development Method (ADM)* merupakan metodologi logik dari TOGAF yang terdiri dari delapan fase utama untuk

pengembangan dan pemeliharaan *technical architecture* dari organisasi. Secara ringkas TOGAF ADM dibagi menjadi delapan bagian atau tahapan; (1) *Architecture Vision*, (2) *Business Architecture*, (3) *Information Systems Architectures*, (4) *Technology Architecture*, (5) *Opportunities and Solutions*, (6) *Migration Planning*, (7) *Implementation Governance*, (8) *Architecture Change Management* (Setiawan, 2009a).



Gambar 2.4. Tahapan TOGAF ADM  
Sumber : (Setiawan, 2009b)

### 2.2.3 Crowdfunding

*Crowdfunding* adalah layanan urun dana melalui skema pembiayaan dengan skala kecil namun berasal dari sejumlah orang sehingga dapat mendanai atau membuat sebuah project atau unit usaha yang melibatkan masyarakat secara luas. (<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15643/Crowdfunding->

sebagai Instrumen-Alternatif-Pendorong-Pertumbuhan-Ekonomi-di-Indonesia.html).

*Crowdfunding* dibagi menjadi 4 Jenis yaitu; (1) **Donation Based** adalah pendonasi yang memberikan modalnya dengan tidak mengharapkan imbalan atau feedback dari proyek atau bisnis yang diberikan, biasanya *donation based* dalam *crowdfunding* diperuntukan untuk proyek yang bersifat non-profit seperti kegiatan social, (2) **Reward Based** adalah memberikan penawaran berupa imbalan baik barang atau jasa, pada jenis ini biasanya diperuntukan untuk industry kreatif, (3) **Debt Based** Jenis *crowdfunding* ini sama dengan pinjaman atau kredit biasa yang dimana calon debitur mengajukan atau melakukan penawaran kepada donatur atau kreditur untuk melakukan peminjaman sejumlah modal yang diinginkan, (4) **Equity Based** pada jenis ini sama seperti saham dimana modal atau uang yang disetorkan akan menjadi bagian dari kepemilikan atas perusahaan yang saham nya dibeli, pada dasarnya *Equity Crowdfunding* sama dengan cara berinvestasi di pasar modal hanya saja penawaran yang dilakukan secara online melalui digitalisasi teknologi, penerbit juga harus berbadan hukum yang dimana modal disetornya tidak lebih dari 30 miliar rupiah dan kriteria penerbit atau perusahaan yang tidak diperbolehkan sebagai berikut; (1) dikendalikan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh suatu organisasi atau kelompok usaha, (2) Perusahaan terbuka atau anak dari perusahaan terbuka, (3) memiliki kekayaan lebih dari 10 miliar rupiah tidak termasuk dengan tanah dan bangunan (Ong, 2020).

### 2.3 Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
1	Islamic Bank Customers adoption of	Perceived Compatibility Perceived Relative Advantage Perceived Complexity	As a result, the current work is an attempt to propose determinants

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	<p>digital banking services: Extending Diffusion Theory Of Innovation</p> <p>Imran Mehboob Shaikh, Hanudin Amin, Kamaruzama n Noordin, Junaid Mehboob Shaikh.</p> <p>Journal of Islamic Monetary Economics and Finance</p> <p>Vol 9, No. 1 (2023)</p>	<p>Technology Self-Efficacy Adoption of Digital Banking</p> <p>Furthermore, in order to ascertain that the respondent is non-user of digital banking services offered by Islamic banks, there is a filter question at the start of survey, which asks respondents if they are users or non-users of digital banking services.</p> <p>For analysis of data, the partial least - square (PLS) technique is used with Smart PLS 3.2 professional version software.</p>	<p>responsible for non-users adoption of digital banking. All of the variables employed in this study, such as perceived complexity, technical self-efficacy, perceived compatibility, and perceived relative advantage, may be able to better explain non-users' adoption. According to the findings, technology self-efficacy is the most influential determinant of digital banking adoption.</p>
2	Use Digital Payment in	Primary data is obtained from statements made by	The results show that the government has helped

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	<p>Micro, Small, and Medium Business</p> <p>Suryanto, Herwan, Abdul Muhyi, Poni Sukaesih, Kurniati</p> <p>Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan</p> <p>Vol 7, No. 1, April 2022</p>	<p>informants from the Financial Services Authority, the Association of Indonesian Crowdfunding Services, crowdfunding players, and MSMEs that have taken advantage of crowdfunding. Meanwhile, secondary data were obtained from several published articles.</p> <p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian ini. Sumber informasi utama yang menjadi rujukan data dan informasi penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sekunder.</p>	<p>provide a source of financing for MSMEs, both through banking and non-banking. However, there were several obstacles that occurred in the field, both from MSMEs and financial institutions. The presence of securities crowdfunding instruments raises new hopes for MSMEs in fulfilling financing. In addition to an easy submission procedure, access can also be done via a digital platform.</p>
3	<p>Determinant of Behavioral Intention to Use Digital Zakat</p>	<p>This research applies a quantitative way with a survey method. The significant advantage of this approach is to explain the proposed model</p>	<p>These results have implications for the need to increase the effectiveness of digital zakat payments, have influencers who educate about zakat</p>

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	<p>Payment: The Moderating Role of Knowledge of Zakat</p> <p>Utari Evy Cahyani, Dia Purnama Sari, Ahmad Afandi</p> <p>ZISWAF : Jurnal Zakat dan Wakaf</p> <p>E-ISSN 2654-8569, P-ISSN 2654-8577</p> <p>Volume 9 Number 1 Year 2022 Page 1-16</p>	<p>to predict behavioral intention to use digital zakat payment.</p> <p>Data analysis in this research used partial least square-structural equation modeling (PLS-SEM). The finding of the study explains that performance expectancy, social influence, and facilitating conditions positively affected behavioral intention to use digital zakat payment.</p>	<p>payments using digital and enrich the choice of zakat management institutions that accommodate digital payments so that the intention of muzakki to pay zakat using digital payments is rising. The moderating effect implies that for muzakki who have higher knowledge of zakat, the trust and effectiveness of digital payments can increase the desire to pay zakat through digital payments.</p>
4	<p>Community Motivation for Selecting Zakat, Infaq,</p>	<p>This type of research is called field research, in which the researcher travels directly to the field or research location</p>	<p>Therefore, this study did not find any tendency of Muzakki's attitude in choosing the payment</p>

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	<p>and Sadaqah Payment Methods Using Fintech Platform</p> <p>ZISWAF: Jurnal Zakat dan Wakaf E-ISSN 2654-8569 , P-ISSN 2654-8577 Volume 9 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 17-31</p> <p>Muzayyana Tartila</p>	<p>to collect pertinent data. This study employs a qualitative descriptive method, specifically by describing or describing objects and data collected during the research.</p> <p>Data collection techniques were carried out using observation, interviews, and documents in this study. While the data analysis process in this study will begin by looking at all the data that has been collected through various sources, namely interview data, direct observations that have been recorded and written down in the field, official documents, and pictures. Data analysis in a study is very much needed and is even a very decisive part of several steps in research. Analysis of the data used in This research is analysis Mies and Huberman data model, in which the data</p>	<p>method of zakat, infaq, and sadaqah with the fintech platform at Lazismu Pamekasan based on the factor of the reward system received.</p>

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
		analysis goes through three stages, including; data reduction, data presentation, and conclusion drawing.	
5	<p>Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan E-Zakat dalam Membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah</p> <p>Puguh Kharisma, Prabowo Yudo Jayanto</p> <p>Jurnal Ekonomi dan Bisnis, Vol. 16 No.1 2021</p>	<p>Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menguji faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi intensitas pembayaran ZIS secara digital.</p> <p>Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data primer. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung melalui instrumen kuesioner. Pengolahan data menggunakan metode analisis SEM dengan alat uji Smart PLS 3.0, untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan.</p> <p>Minat menggunakan E-Zakat (Y)</p>	<p>The results show that Usability and Transparency have a significant positive effect, Risk has a significant negative effect on Interests in Using E-Zakat, but Accountability has no significant effect on Interests in Using E-Zakat in Paying Zakat, Infaq, and Alms.</p> <p>Analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode Structural Equation Model – Parcial Least Square (SEM-PLS) dengan alat analisis data SmartPLS 3.0. SEM-PLS meliputi uji outer model atau model pengukuran yang menunjukkan bagaimanan</p>

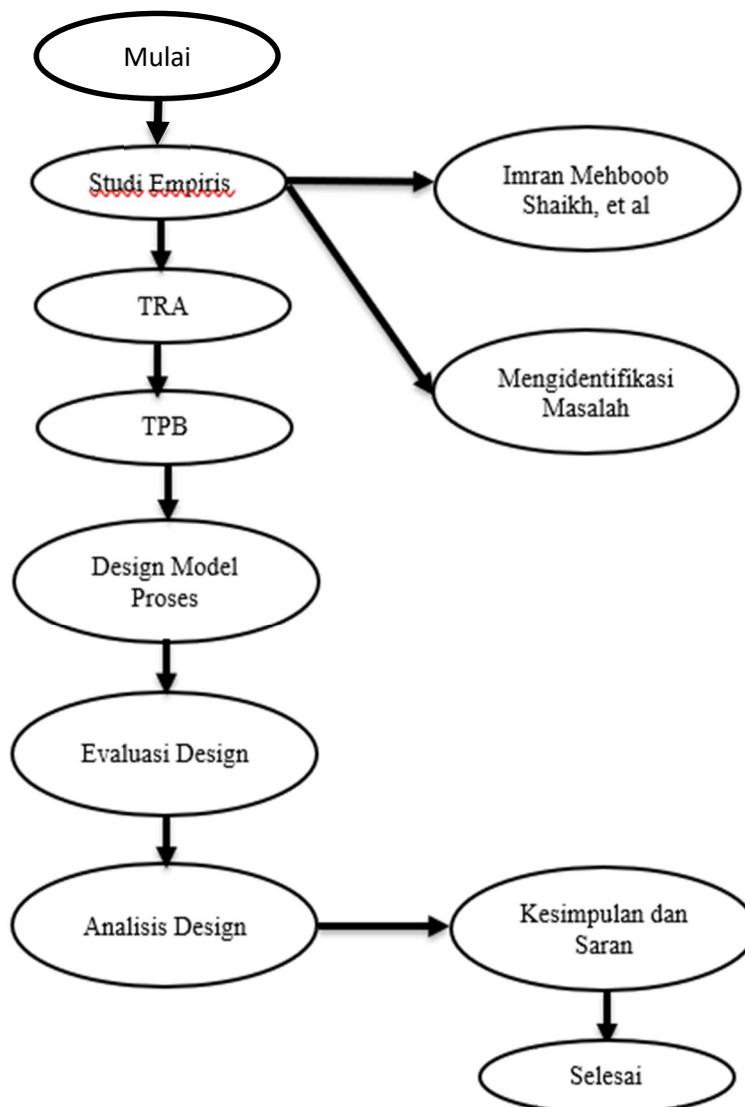
No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
		Kegunaan (X1) Risiko (X2) Akuntabilitas (X3) Transparansi (X4)	variabel manifest mempresentasi variabel laten yang diukur.
6	Determinants of Online Zakat Intention amongst Muslim Millennials: An Integration of Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior  Sri Yuyu Ninglasari  Shirkah: Journal of Economics and Business	Integrating Technology Acceptance Model (TAM) and Theory of Planned Behavior (TPB), this study sheds some light on the determinants of Muslim millennials' intention in performing zakat payment using Financial Technology (Fintech). An online questionnaire survey was conducted to gather the required data from a group of Indonesian Muslim millennials. Employing purposive sampling technique, the sample consisted of 200 respondents. The data were analyzed with the assistance of Structural Equation Model - Partial Least Square (SEM-PLS).	The results demonstrated that perceived ease of use and perceived usefulness positively and significantly affected the respondents' attitudes. Moreover, attitudes, subjective norms, and perceived behavioral control significantly affected the intention of using Fintech to perform zakat payment. The results further revealed that there was no direct influence between perceived ease of use and perceived usefulness on the respondents' intention of using Fintech to perform zakat payment. However, it had an indirect effect by the mediation of attitude variable.

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	Vol. 6, No. 2 (2021), page 227-245		
7	Theory Of Reasoned Action dan Theory Of Planned Behavior (Sebuah Kajian Historis Tentang Perilaku)  Dr. Mahyarni  Jurnal El-Riyasah Vol 4, Nomor 1 tahun 2013	Faktor-faktor internal antara lain ketrampilan, kemampuan, informasi, emosi, stress, dan lain-lain. Faktor-faktor eksternal meliputi situasi dan faktor-faktor lingkungan.	Masalah tentang perilaku dikaitkan dengan TRA muncul jika teori tersebut diaplikasikan pada perilaku yang tidak sepenuhnya di bawah kendali seorang individu. Sedangkan TPB memperhitungkan bahwa semua perilaku tidaklah di bawah kendali dan bahwa perilaku-perilaku tersebut berada pada suatu titik dalam suatu kontinum dari sepenuhnya di bawah kendali sampai sepenuhnya di luar kendali. Memiliki kendali sepenuhnya ketika tidak terdapat hambatan apapun untuk menampilkan suatu perilaku.
8	Pemilihan EA Framework	Penggunaan dan pemilihan EA framework yang tepat akan mempercepat dan menyederhanakan	Dalam prakteknya EA Framework yang ada tidak ada yang sempurna, masing-masing memiliki

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	Erwin Budi Setiawan  Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009	pengembangan arsitektur, yaitu dengan memastikan cakupan yang lengkap dari solusi desain dan memastikan arsitektur yang terpilih akan memudahkan dalam pengembangan di masa depan sebagai respon terhadap kebutuhan bisnis.	kelebihan dan kekurangan. Bahkan penggunaan EA framework di masing-masing enterprise bisa menjadi berbeda. Hal ini tergantung dengan karakteristik dari enterprise itu sendiri, fokus yang ingin dicapai dan lain-lain.
9	Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan  R. Arif Yudarmawan, A.A. KOMPIANG Oka Sudana, Dewa Made Sri Arsa  Jurnal Ilmiah Teknologi	<i>Literature study</i> merupakan teori-teori yang digunakan sebagai dasar perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> SIMRS pada bagian layanan.	Hasil dan pembahasan berisi tentang perancangan desain <i>user interface</i> dalam bentuk <i>mockup</i> yang kemudian di implementasikan kedalam sistem yang dibuat. Pengujian dari desain yang telah di implementasikan di uji dengan menggunakan metode SUS ( <i>system usability scale</i> ) dan UEQ ( <i>user experience questionnaire</i> ).

No	Jurnal	Metode dan Variabel	Hasil Penelitian dan Pembahasan
	dan Komputer, 2020		

## 2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.5. Kerangka Pemikiran