



Penggunaan AI Dalam Keseharian Untuk Kemudahan Melalui Model UTAUT2: (Studi Literatur)

Muhammad Nadhif Judhananto¹, Fero Natanael², Irwansyah³

¹Universitas Pelita Harapan, ²Universitas Pelita Harapan, ³Universitas Indonesia

Email: 01689240030@student.uph.edu, 01689240032@student.uph.edu,
dr.irwansyah.ma@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the role of technology, particularly artificial intelligence, in modern society. In an era of rapid advancement, technology has become an integral part of how individuals communicate and interact directly. The research method used is a qualitative literature study. This study explores the concept of artificial intelligence through a unified theoretical model that impacts daily life and functions in modern society. The findings indicate that the use of artificial intelligence and the second acceptance theory has become a crucial factor in enhancing convenience and productivity, as well as facilitating various aspects of life. The conclusion of this study highlights the significant role of digital technology as a medium for addressing issues in modern life. This article aims to discuss the use of digital technology in everyday life to achieve convenience. The results show that daily routines have changed due to new adaptations to the use of digital media applied in contemporary society.

Keywords: technology AI, UTAUT2, Daily Usage

A. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence

Artificial Intelligence merupakan sebuah teknologi yang didesain untuk meniru fungsi kognitif manusia dan menggunakannya untuk menyelesaikan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Fedorov & Mobilesource Corp, 2024). Bidang ini termasuk interdisipliner yang memanfaatkan prinsip-prinsip ilmu komputer, analisis data, dan pemrosesan algoritma untuk melakukan tindakan lebih cepat dan akurat dibandingkan metode tradisional manusia. Kecerdasan buatan mencakup banyak bidang seperti penerapan kecerdasan buatan yang memungkinkan mesin menafsirkan dan menganalisis informasi visual dari dunia luar sering digunakan dalam pengenalan gambar dan visi komputer video.

Metode AI yang memungkinkan mesin memproses bahasa manusia tidak hanya memahaminya, tetapi juga menafsirkannya dan bahkan menghasilkan perbedaan mengenai bahasanya sendiri atau pemrosesan bahasa alami. AI juga memiliki algoritme yang dapat mempelajari dan meningkatkan hasilnya seiring waktu tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan. Robot perangkat lunak digunakan untuk mengotomatiskan berbagai tugas berulang dan mengurangi waktu yang dihabiskan yang dinamakan RPA (*Robotic Process Automation*). (Fedorov & Mobilesource Corp, 2024).

Kecerdasan buatan (AI) berpotensi menjadi teknologi yang mendefinisikan dekade terakhir dan mungkin dekade berikutnya. Terdapat gambaran umum yang mudah dipahami tentang cara kerja sistem, mengapa sistem ini penting, dan apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkannya. Sejak pertama kali, definisi AI difokuskan pada kemampuannya untuk berperilaku cerdas. Sebuah mesin dianggap cerdas jika manusia tidak dapat membedakan perilakunya sendiri dari perilaku manusia lain. Definisi AI saat ini sering kali menyertakan beberapa persyaratan, seperti otonomi, dan dapat membatasi kecerdasan pada domain tertentu.

AI merujuk pada sistem yang menunjukkan perilaku cerdas dengan menganalisis lingkungannya dan mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, dengan derajat otonomi tertentu (Boucher et al., 2020). Definisi ini tidak membatasi metode yang digunakan untuk memperoleh informasi. Faktanya, AI adalah istilah umum yang mencakup berbagai teknologi dan aplikasi yang hanya memiliki sedikit kesamaan di luar kecerdasan yang tampak, dan karakteristiknya sebagian besar masih terbuka untuk interpretasi. Kami juga akan secara berkala berbicara tentang AI yang sudah digunakan secara luas, AI yang sedang dalam tahap pengembangan, dan apa yang kami pikir mungkin terjadi di masa mendatang. Karena alasan ini, istilah "AI" sering digunakan untuk merujuk pada teknologi apa pun dalam konteks apa pun, nyata atau imajiner, selama teknologi tersebut memiliki kemampuan untuk digambarkan sebagai teknologi cerdas. Kelengkapan ini mempersulit penilaian dampak perkembangan AI. Karena bergantung pada aspek ruang AI yang lebih luas yang Anda fokuskan, Anda berpotensi dapat mengidentifikasi manfaat dan risiko yang sangat berbeda. Akibatnya, AI bisa saja berisiko tinggi, berisiko rendah, dan segala sesuatu di antaranya. (Boucher et al., 2020).

UTAUT2

UTAUT merupakan model yang paling banyak digunakan, kuat, tervalidasi, dan dapat diandalkan untuk mempelajari adopsi teknologi karena terintegrasi dengan model-model terkenal lainnya dan mengungguli model-model individual seperti TAM (Venkatesh, 2022). Dengan demikian, model ini tepat untuk mengukur faktor pendorong penerimaan dan penyebaran teknologi seperti adopsi layanan perbankan seluler di Tiongkok. Selain itu, UTAUT telah divalidasi dalam berbagai latar geografis untuk

menjelaskan faktor pendorong adopsi teknologi dan dengan demikian memperkuat potensi generalisasinya (Venkatesh et al., 2012).

Sistem teoritis telah dikembangkan untuk meramalkan keinginan orang untuk menerima teknologi. UTAUT adalah teori utama mengenai adopsi teknologi (Venkatesh et al., 2003) yang awalnya dibuat untuk memahami penggunaan teknologi dalam pengaturan manajerial atau organisasi. Teori ini dianggap lebih kuat dalam memprediksi penerimaan teknologi oleh konsumen karena teori ini mengintegrasikan model atau teori lain yang dikenal, termasuk model penerimaan teknologi (TAM), teori penyebaran inovasi, teori tindakan nalar, teori kognitif sosial, model pemanfaatan PC, teori perilaku terencana (TPB), model motivasi, dan model gabungan TAM dan TPB. Hal ini menjadikannya landasan teoritis yang paling disukai oleh sebagian besar peneliti karena memberdayakan mereka untuk mencapai tujuan penelitian mereka. Model terintegrasi ini menunjukkan model UTAUT berkinerja lebih unggul dibandingkan dengan model individu lainnya setara dengan delapan dengan r-kuadrat sebesar 69% (Venkatesh et al., 2003).

UTAUT mengusulkan empat konsep utama yaitu *performance expectancy* (PE), *effort expectancy* (EE), *social influence* (SI), dan *facilitating conditions* (FC) yang mendorong penggunaan sistem informasi (Venkatesh et al., 2003). Konsep ini dipadukan dengan konstruk moderator seperti usia, jenis kelamin, pengalaman, dan kesukarelaan (Venkatesh et al., 2003). Konstruk inti ini (PE, EE, SI, dan FC) berfungsi sebagai anteseden perilaku penerimaan di antara berbagai orang (Chang, 2012) dan dengan demikian memberikan dasar yang kuat untuk validasi berkelanjutan dalam berbagai pengaturan penelitian. Ketahanan dan keandalan UTAUT merupakan bukti utama penerapannya di berbagai bidang seperti e-commerce atau pembayaran seluler (L. Chen et al., 2021; Widyanto et al., 2022).

B. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempermudah pekerjaan tetapi juga meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Penggunaannya dapat ditemukan dalam berbagai aplikasi seperti asisten virtual, sistem rekomendasi, kendaraan otonom, dan lain-lain. Untuk memahami sebuah penyebab yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi ini, model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) dapat digunakan sebagai kerangka teori. Model UTAUT2 dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2012) untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi. Model ini merupakan pengembangan dari model UTAUT yang lebih awal, yang memfokuskan pada konteks teknologi konsumen. UTAUT2 mengidentifikasi tujuh variabel utama yang mempengaruhi penggunaan teknologi, yaitu *Performance Expectancy* (PE), *Social Influence*, *Facilitating Conditions* (FC), *Price Value* (PV) dan *Habit* (HT).

Effort Expectancy (EE); Im, I., Hong, S., & Kang, M. S. (2011) menguji model UTAUT di berbagai negara dan menganalisis pengaruh *Effort Expectancy* dalam keputusan individu untuk mengadopsi teknologi di berbagai budaya. Ini membantu memberikan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana persepsi kemudahan penggunaan berperan dalam konteks yang berbeda. Venkatesh, V., Morris, Davis, & Davis, F. D. (2003) menjelaskan bagaimana *Effort Expectancy* mempengaruhi keputusan individu untuk mengadopsi teknologi berdasarkan persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut. Barry, M., Haque, A., & Jan, M. T. (2024) dalam penelitiannya mengenai *Effect of Performance Expectancy, Effort Expectancy, and*

Perceived Trust on the Acceptance of Mobile Commerce Through Intention menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan terhadap niat untuk menggunakan mobile commerce. Pengguna yang merasa bahwa platform m-commerce mudah digunakan, tanpa banyak kesulitan atau pembelajaran yang diperlukan, akan lebih cenderung untuk menggunakannya. Temuan ini konsisten dengan banyak teori penerimaan teknologi yang mengemukakan bahwa semakin mudah teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan adopsinya.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* tidak hanya berkaitan dengan kemudahan fisik penggunaan teknologi, tetapi juga dengan aspek psikologis dan kognitif. Penelitian yang dikembangkan oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* juga dipengaruhi oleh desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Desain yang intuitif dan mudah dipahami dapat mengurangi usaha yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi dan meningkatkan adopsi. Chang, Y., Hwang, G., & Tseng, J. (2023) melakukan penelitian mengenai *Rethinking the effects of performance expectancy and effort expectancy on users' behavioral intention to use mobile learning systems* dimana penelitian ini berfokus terhadap pengaruh *Performance Expectancy* (PE) dan *Effort Expectancy* (EE) terhadap Behavioral Intention to Use (niat pengguna untuk menggunakan) mobile learning systems (sistem pembelajaran berbasis mobile) dimana terdapat penemuan yang didapatkan dalam dunia pendidikan mengenai penerapan *Effort Expectancy* dimana pengguna yang merasa bahwa sistem pembelajaran mobile cukup mudah untuk digunakan, dengan antarmuka yang intuitif dan tanpa banyak kesulitan teknis, lebih cenderung untuk mengadopsi sistem tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* (EE) adalah salah faktor penting yang adopsi sebagai salah satu dalam teknologi pendidikan. Kemudian mengenai teori *Social Influence* (SI) sendiri yakni faktor yang cukup mempengaruhi dalam penerimaan teknologi menurut Venkatesh & Davis (2003).

Pengaruh sosial ini cukup penting dalam tahap pertama kali dalam mengadopsi teknologi, dimana setiap individu cenderung dapat mengikuti keputusan dalam kelompok maupun individu yang dapat dianggap relevan. Dalam konsep ini diperkenalkan sebagai bagian UTAUT untuk dapat memberikan gambaran yang cukup lengkap tentang faktor sosial yang dapat berinteraksi dengan faktor-faktor lainnya dalam proses mengadopsi teknologi. Kemudian dalam *Facilitating Conditions* (FC) sangat berhubungan erat dengan pembahasan literatur sebelumnya yang dimana terdapat pengkajian yang dapat berpengaruh terhadap lingkungan yang mengadopsi teknologi, khususnya dalam konteks UKM. Ada beberapa contoh dalam penerapan *facilitating condition* dalam literatur nya seperti *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, *Resource-Based View (RBV)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Technological-Organizational-Environmental*. Kemudian dilanjutkan dengan *Hedonic Motivation (HM)*, *Price Value (PV)* dan juga *Habit (HT)* atau kebiasaan, yang merujuk pada penggunaan teknologi yang sudah menjadi rutinitas atau kebiasaan individu.

Dalam kehidupan sehari-hari, AI digunakan dalam berbagai bentuk yang bisa meningkatkan kenyamanan dan kemudahan. Beberapa contoh penerapan AI yang relevan dengan model UTAUT2 seperti penggunaan asisten virtual yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan tugas-tugas sederhana seperti pengingat, pencarian informasi, atau kontrol perangkat rumah pintar. Dalam konteks UTAUT2, fitur ini berhubungan dengan *Performance Expectancy* (PE) dan *Effort Expectancy* (EE), karena pengguna merasa lebih efisien dan mudah dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Rekomendasi Produk dan Layanan (e-commerce, streaming, dll): AI sering digunakan untuk memberikan rekomendasi yang dipersonalisasi, baik itu dalam belanja online atau memilih konten hiburan. Dalam hal ini, *Social Influence* (SI) dan *Hedonic Motivation* (HM) memainkan peran penting, karena pengguna cenderung dipengaruhi oleh

rekomendasi sosial dan merasa senang menggunakan sistem yang memberikan pilihan yang sesuai dengan preferensi mereka. Transportasi Pintar (misalnya, kendaraan otonom): Kendaraan yang dilengkapi AI dapat mengoptimalkan perjalanan dan meningkatkan kenyamanan. *Facilitating Conditions* (FC) dan *Performance Expectancy* (PE) berperan dalam adopsi teknologi ini, karena pengguna memerlukan infrastruktur yang mendukung dan mengharapkan peningkatan kinerja dalam perjalanan mereka.

Meskipun teknologi AI membawa berbagai kemudahan, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi seperti, Keamanan dan Privasi: Pengguna seringkali khawatir tentang bagaimana data pribadi mereka digunakan atau disalahgunakan oleh aplikasi berbasis AI, harga perangkat atau layanan berbasis AI mungkin menjadi hambatan bagi sebagian kalangan. Selain itu, ketersediaan infrastruktur yang mendukung teknologi ini juga menjadi faktor penting dalam penerimaan teknologi, kurangnya pemahaman dari sebagian orang yang masih merasa kesulitan dalam memahami cara kerja teknologi AI atau manfaatnya, dan hal tersebut mempengaruhi keputusan mereka untuk mengadopsinya. Penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari memberikan berbagai kemudahan dan peningkatan efisiensi. Model UTAUT2 dapat mencerahkan pemikiran yang mendalam mengenai apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi ini. Dalam penerapannya, penting untuk memperhatikan faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan (*Effort Expectancy*), keuntungan yang dirasakan (*Performance Expectancy*), serta motivasi hedonik dan pengaruh sosial. Namun, tantangan seperti keamanan data dan harga yang tinggi masih menjadi hambatan yang perlu diatasi agar teknologi AI dapat lebih diterima dan dimanfaatkan secara umum dalam kehidupan sehari-hari.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang melalui dengan menganut sistem metode *systematic literature review* (SLR). Tinjauan pustaka adalah cara untuk melihat, mempertimbangkan, dan memuat berbagai macam literatur yang sudah tersebar oleh akademisi atau peneliti lain sebelumnya mengenai topik yang akan diteliti. Pada proses penelitian, para peneliti biasanya diminta untuk menyusun tinjauan pustaka untuk memulai pendahuluan mengenai penelitian ataupun laporan hasil penelitian. Hal ini memiliki kesamaan dengan menyaring hasil yang terdahulu agar memiliki gambaran mengenai topik dan permasalahan yang akan diteliti, serta untuk menjawab penelitian sebelumnya. Creswell mendeskripsikan mengenai tinjauan pustaka atau (*literature review*) adalah tulisan singkat tentang artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan informasi dan teori khususnya yang ada pada masa ataupun saat ini, mengaplikasikan hal pustaka ke dalam topik dan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah penelitian.

Berdasarkan pencarian database, artikel yang dikumpulkan yang bersumber dari SCOPUS dan Google Scholar. Kata kunci dalam pencarian adalah kata kunci bernama “artificial intelligence” dan “UTAUT2”

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penemuan berjumlah 30 jurnal untuk penulisan artikel ini dijelaskan dan dijabarkan secara detail menggunakan tabel analisis yang dimana jurnal tersebut sudah dianalisis secara mendalam, dan sudah diperhatikan dengan detail hasil dari penelitiannya.

No.	Penulis dan Tahun Publikasi	Hasil Penemuan
1	(Gupta et al., 2022)	Dalam hasil penelitian ini berhipotesis bahwa pertumbuhan perangkat HAR disinkronkan dengan kerangka kerja AI yang terus berkembang, dan studi tersebut merasionalisasi hal ini dengan memberikan bukti dalam bentuk representasi grafis dari model HAR yang ada. Hipotesis berikutnya adalah mengatakan bahwa pertumbuhan AI adalah inti dari HAR yang membuatnya cocok untuk domain yang memiliki banyak sisi. Kontribusi unik ada di area peran kerangka kerja AI dalam model HAR yang ada untuk setiap perangkat HAR.
2	(Hsu & Chen, 2022)	Hasil menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan belajar mereka. Selama proses pembelajaran, semua tahap pembelajaran saling terkait erat, dan tugas pembelajaran menjadi semakin sulit di berbagai tahap. Siswa dalam kelompok eksperimen cenderung merasakan kecemasan yang lebih tinggi saat menyelesaikan tugas yang lebih kompleks dalam pembelajaran berbasis permainan. Disimpulkan bahwa model mesin terbimbing yang dilatih siswa dalam tahap pembelajaran PAC akan menghasilkan akurasi yang tidak sempurna dari aplikasi AI pada telepon pintar yang mereka gunakan untuk bersaing dengan orang lain dalam permainan di kelompok eksperimen, yang menyebabkan kecemasan siswa selama operasi.
3	(Van Hövell et al., 2022)	Dalam makalah ini, model Rolling Stock Servicing Scheduling Problem (RS-SSP) telah diperkenalkan untuk mengatasi kurangnya kapasitas servis RS. Fokusnya adalah pada layanan harian seperti inspeksi kecil dan pembersihan interior. RS-SSP meningkatkan efisiensi kapasitas servis RS dengan memungkinkan servis siang hari dan memperkenalkan pertukaran RS antara unit RS yang dilayani dan yang beroperasi yang memerlukan servis. Penelitian ini mengembangkan tiga varian model. Sementara model pertama mewakili Model Dasar RS-SSP, model kedua (yaitu RS-SSP-MU) adalah versi yang

		diperluas yang memungkinkan kereta berjalan dengan beberapa unit RS. Model ketiga (yaitu RS-SSP-MU-W) adalah perluasan lebih lanjut yang memungkinkan unit RS menunggu di SL untuk dilayani. Eksperimen komputasional dilakukan pada jaringan kereta api Belanda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa versi model yang paling diperluas mencapai solusi yang paling layak dan optimal.
4	(Kim et al., 2025)	Berdasarkan hasil uji hipotesis ini, dapat dikatakan bahwa penting bagi perusahaan atau pengembang yang terkait dengan teknologi AI Generatif untuk memikirkan strategi yang dapat lebih meningkatkan kenyamanan dan desain ChatGPT. Kedua, dikonfirmasi bahwa di antara faktor kualitas dalam teknologi ChatGPT, keamanan, akurasi, keandalan, dan interaktivitas tidak mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi pemutaran. Dapat dispekulasikan apakah faktor kualitas tidak mempengaruhi persepsi kegunaan dan kenikmatan karena masalah seperti halusinasi teknologi ChatGPT dan kontroversi atas ruang lingkup hak kekayaan intelektual, yang juga menghasilkan hasil yang salah yang disebutkan dalam latar belakang teoritis.
5	(Permana & Fajar, 2024)	Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dijawab bahwa rumusan masalah yang diajukan pada awal bab penelitian ini adalah persepsi keamanan dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan generative AI dan penggunaan aktualnya dalam pekerjaan seorang pengembang perangkat lunak. Kemudian rumusan masalah mengenai kesadaran akan risiko keamanan dapat dikatakan bahwa berdasarkan sebaran jawaban pada indikator variabel persepsi keamanan tidak terdapat jawaban positif yang terlalu tinggi atau melebihi 50%, sebaran responden relatif merata sehingga dapat dikatakan bahwa persepsi responden terhadap keamanan generative AI cukup berhati-hati terhadap risiko yang mungkin terjadi. Selain itu pengujian hipotesis menyatakan bahwa sikap terhadap penggunaan tidak terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan, tetapi persepsi keamanan terbukti memiliki pengaruh, sehingga semakin tinggi persepsi keamanan oleh pengembang perangkat lunak maka semakin tinggi pula niat untuk menggunakan.
6	(Palas et al., 2022)	Temuan pada studi ini menunjukkan bahwa sifat kognitif dan kontekstual populasi lansia memiliki implikasi dalam menjelaskan penerimaan dan penggunaan layanan mHealth dalam fenomena negara berkembang. Temuan keseluruhan dapat berkontribusi untuk membentuk kebijakan yang tepat untuk merancang dan menerapkan

		layanan mHealth secara efektif bagi lansia di negara berkembang.
7	(Huang et al., 2024)	Studi ini menunjukkan bahwa semua konstruksi yang diusulkan oleh model UTAUT2 sangat penting bagi keberhasilan pasien dalam menerima ekokardiogram yang dilakukan oleh pemula dengan bantuan AI. Hasil ini penting bagi para pemangku kepentingan dan pembuat perubahan seperti pembuat kebijakan, pemerintah, dokter, dan perusahaan asuransi, karena mereka merancang strategi adopsi untuk memastikan keberhasilan keterlibatan pasien dengan berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi yang mendukung, motivasi hedonis, dan ekspektasi kinerja untuk teknologi AI yang digunakan dalam pengalihan tugas perawatan kesehatan. Studi yang berikutnya dapat melihat desain praktis strategi adopsi berdasarkan faktor-faktor utama ini dan mengevaluasi dampaknya terhadap penerimaan pasien terhadap teknologi AI yang serupa.
8	(Habibi et al., 2024)	Penelitian ini sebagian besar menggunakan pendekatan survei, yang berguna untuk mengumpulkan data kuantitatif tetapi mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan seluk-beluk dan penyebab mendasar di balik penerimaan dan perilaku penggunaan pengguna. Melakukan wawancara mendalam atau menggunakan pendekatan metode campuran dapat memberikan elaborasi komprehensif tentang pengalaman siswa.
9	(Jiang et al., 2024)	Studi ini mengeksplorasi mekanisme yang digunakan SVA untuk memengaruhi pemikiran analitis pengguna dari perspektif teori proses ganda. Temuan utamanya adalah penggunaan SVA dikaitkan dengan penurunan pemikiran analitis, yang menyebabkan kerentanan yang lebih tinggi untuk mempercayai misinformasi dan berita negatif. interaksi menggeser mengurangi pemikiran analitis orang. Afek positif memediasi hubungan antara penggunaan SVA dan pemikiran analitis, dengan pengguna yang menggeser mengalami tingkat afek positif yang rendah.
10	(De Blanes Sebastián et al., 2022)	Kerangka model UTAUT2 menetapkan basis empiris untuk beberapa konstruksi dan menunjukkan bahwa niat pengguna perilaku merespons kebiasaan, kepercayaan, dan inovasi pribadi. Model tersebut menetapkan 89,8% prediktabilitas terhadap niat pengguna. Dari analisis model ditetapkan bahwa PE (H1), tidak mempengaruhi niat penggunaan. Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan PE dan manfaat yang dirasakan di VA terhadap tingkat adopsi yang lebih tinggi untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan yang pada gilirannya akan menambah niat penggunaan dan tingkat

		adopsi untuk skenario kasus saat ini tidak menunjukkan dampak yang signifikan terhadap.
11	(Bunea et al., 2024)	Studi ini berupaya menganalisis interaksi antara aplikasi AI dalam penjualan dan pemasaran serta pengaruhnya terhadap niat pembelian konsumen. Dalam mensintesis wawasan penelitian, studi ini menggunakan metodologi yang kuat yang menggabungkan kemampuan analisis PLS-SEM dan IPA yang disempurnakan. Hal ini memungkinkan penguraian hubungan yang rumit antara berbagai variabel yang diamati, yang menawarkan pemahaman berlapis-lapis tentang dampak AI pada perilaku konsumen. Dalam lingkup investigasi studi, IPA menyoroti seluk-beluk hubungan antara berbagai faktor yang terkait dengan AI dan dampaknya terhadap niat pembelian dalam domain penjualan dan pemasaran. Ini menyediakan kerangka kerja untuk memperoleh implikasi strategis berdasarkan distribusi variabel di seluruh kuadran IPA.
12	(Biloš & Budimir, 2024)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa prediktor terpenting dari niat perilaku anggota Generasi Z untuk menggunakan ChatGPT adalah Kebiasaan (HT), diikuti oleh Harapan Kinerja (PE) dan Motivasi Hedonis (HM). Dalam penelitian mereka, di mana mereka menyelidiki penggunaan ponsel dengan menerapkan model UTAUT2, juga pada populasi Generasi Z. Lebih jauh, penelitian yang sama menegaskan bahwa Harapan Upaya (EE), Kondisi Pemfasilitasan (FC) dan Nilai Harga (PV) tidak memiliki efek signifikan secara statistik pada niat perilaku, yang mengarah pada kesimpulan bahwa hasilnya berpotensi terkait dengan sampel. Temuan ini menawarkan wawasan tentang lanskap layanan berbasis TI dan sistem pendukung keputusan yang lebih luas. Kebiasaan, sebagai prediktor, menunjukkan adanya paralel dengan adopsi layanan TI di mana penggunaan berkelanjutan sangat penting, dan ekspektasi kinerja mencerminkan peningkatan yang diantisipasi pengguna dalam kemandirian tugas, aspek inti dari sistem pendukung keputusan.
13	(Acosta-Enriquez et al., 2025)	Studi ini secara signifikan yang ada pada literatur akademis maupun aplikasi praktis dalam pendidikan tinggi terkait adopsi AI seperti memberikan bukti kuat bahwa model penerimaan teknologi tradisional memerlukan modifikasi signifikan saat diterapkan pada AI dalam konteks akademis. Kekuatan prediksi AI yang kuat menunjukkan kemajuan teoritis yang krusial, yang menunjukkan bahwa pertimbangan etika bukan sekadar faktor sampingan, tetapi pendorong fundamental adopsi AI dalam lingkungan penelitian. Temuan ini menantang kerangka kerja penerimaan teknologi konvensional dan

		<p>menunjukkan perlunya model yang lebih berpusat pada etika saat mempelajari adopsi AI. Kedua, penelitian ini mengungkap peran penting ES dalam adopsi AI, melampaui faktor teknis tradisional. Temuan ini memajukan pemahaman kita tentang bagaimana akademisi mendekati integrasi AI, yang menunjukkan bahwa keyakinan dalam aplikasi pedagogis lebih penting daripada keahlian teknis. Wawasan ini memiliki implikasi signifikan terhadap cara lembaga mendekati program pelatihan dan dukungan AI, yang menunjukkan perlunya fokus pada integrasi pendidikan daripada instruksi teknis semata. Ketiga, pengaruh negatif tak terduga dari EE dan tidak pentingnya PE dan TS menantang asumsi mendasar tentang adopsi teknologi dalam lingkungan akademis. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika berhadapan dengan teknologi canggih seperti AI, hambatan tradisional terhadap adopsi mungkin beroperasi secara berbeda dari yang diteorikan sebelumnya. Ini merupakan kontribusi signifikan terhadap literatur tentang penerimaan teknologi dalam konteks profesional yang kompleks. Keempat, hubungan dua arah yang kuat antara USAI dan PETH mengungkapkan interaksi dinamis antara praktik dan kesadaran etika yang belum pernah didokumentasikan sebelumnya dalam literatur. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman etika tentang AI bukan hanya pendahulu adopsi tetapi secara aktif dibentuk oleh pengalaman praktis, menawarkan wawasan baru tentang bagaimana kesadaran etika berkembang dalam konteks teknologi.</p>
14	(Hellec et al., 2023)	<p>Penelitian ini adalah yang pertama kali meneliti penerimaan kacamata pintar dalam konteks deteksi dan mengaitkan penerimaan dengan kapasitas fisik fungsional yang terkait dengan jatuh. Orang dewasa yang lebih tua dalam kelompok kinerja fisik rendah (yaitu, yang tertua dengan risiko jatuh tertinggi) menganggap kacamata lebih sulit digunakan (yaitu, harapan usaha yang lebih rendah) daripada kelompok kinerja yang lebih tinggi. Sebaliknya, orang dewasa yang lebih tua dalam kelompok kinerja fisik tinggi (yaitu, yang termuda dengan risiko jatuh yang mungkin lebih rendah) menganggap kondisi yang lebih memudahkan untuk menggunakan kacamata. Penelitian ini menunjukkan bahwa profil kinerja fisik orang tua mempengaruhi dimensi tertentu dari penerimaan teknologi.</p>
15	(Truong et al., 2024)	<p>Dalam kajian literatur ini, peneliti memiliki tujuan untuk dapat menganalisa dampak dari NE terhadap DPA, dengan fokus pada wilayah pegunungan utara Vietnam. Kajian ini menggunakan model UTAUT2 untuk menganalisis keputusan penerima manfaat untuk</p>

		menggunakan DP. Teknik dalam pengumpulan data dan juga anali data adalah metode kuantitatif yang digunakan. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa, NE ditemukan memiliki pengaruh negatif secara langsung tetapi pengaruh positif tidak langsung pada adopsi pembayaran digital. Meskipun berdampak negatif langsung, dampak keseluruhannya terhadap DPA secara signifikan positif. Selain itu, TR, VU, FC, dan HM ditemukan mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem DP. Berdasarkan temuan empiris, beberapa implikasi praktis disarankan untuk meningkatkan adopsi pembayaran digital di antara orang-orang tidak hanya di wilayah pegunungan tetapi juga di seluruh negeri.
16	Venkatesh et al. (2012)	Penelitian yang dibahas oleh Venkatesh membahas mengenai pengembangan serta juga adanya uji teori UTAUT yang mempengaruhi penerimaan terhadap teknologi yang digunakan masing - masing orang. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh sendiri adalah untuk dapat menyatukan berbagai macam teori-teori yang sebelumnya sudah dilakukan seperti TAM, TPB dengan tujuan teori tersebut komprehensif kan serta dapat diterapkan dalam berbagai macam konteks.
17	Abdullah, F., & Ward, R. (2016)	Abdullah dan Ward melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menganalisa faktor-faktor yang ada dalam mempengaruhi individu untuk menerima sebuah teknologi. Abdullah dan Ward menggabungkan teori-teori dalam TAM yang disertai dengan elemen-elemen baru dengan tujuan lebih relevan dengan konteks <i>e-learning</i> dalam dunia pendidikan.
18	Abdulkarem, A., & Hou, W. (2022)	Abdulkarem membahas pengaruh faktor yang disebabkan oleh lingkungan terhadap tingkat adopsi e-commerce lintas batas (cross-border e-commerce) oleh Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di China, dengan fokus pada peran konteks organisasi sebagai faktor mediasi. Artikel ini memberikan wawasan tentang bagaimana faktor-faktor eksternal dan internal mempengaruhi keputusan UKM untuk mengadopsi e-commerce lintas batas, serta peran yang dimainkan oleh lingkungan organisasi dalam proses tersebut.
19	Blut, M., (2022).	Blut dalam jurnalnya membahas mengenai evaluasi dan juga tantangan terhadap <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT), serta juga mengusulkan agenda penelitian untuk masa depan dalam memahami adopsi dan penggunaan teknologi.
20	Venkatesh, V., (2003)	Venkatesh pada tahun 2003 melakukan pengembangan dan pengujian terhadap <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT), dimana tujuan yang dicapai

		untuk dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi informasi oleh pengguna.
21	Lapointe, L.S. (2005).	Peneliti membahas mengenai model multilevel untuk dapat memahami resistensi terhadap implementasi teknologi informasi (TI) di dalam suatu organisasi. Jurna yang mengusulkan pendekatan baru untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi resistensi terhadap perubahan teknologi di berbagai tingkatan organisasi, seperti individu, kelompok, dan organisasi secara keseluruhan.
22	Gunawan, C. (2023)	Penelitian ini melakukan studi literatur untuk dapat menganalisis pengaruh <i>social influence</i> dan juga <i>peer influence</i> terhadap niat beli konsumen di platform e-commerce. Mereka mengadopsi <i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB) dan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) sebagai dasar teori dalam penelitian ini.
23	Ambarwati (2020)	Peneliti membahas mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adopsi platform pembelajaran daring di Indonesia, dengan fokus tujuan pada peran <i>facilitating conditions</i> dan <i>user habits</i> .
24	Nassar, (2019)	Peneliti melihat bagaimana pengaruh sosial dapat mempengaruhi keputusan dari masing - masing individu untuk mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pengaruh sosial juga dapat berasal dari berbagai sumber, seperti halnya keluarga, teman, kolega, atau media sosial, yang juga dapat memotivasi setiap individu untuk dapat menerima atau juga menolak teknologi baru. Penelitian ini berfokus pada bagaimana <i>social influence</i> (seperti rekomendasi dari orang lain atau norma sosial) membentuk niat perilaku individu untuk menggunakan TIK.
25	Venkatesh, V., H. (2008)	Pada penelitian yang dilakukan, Venkatesh memperkenalkan adanya elemen baru yang membuatnya lebih lengkap dalam menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan suatu teknologi. Hal ini dapat membuat model menjadi lebih fleksibel dan juga dapat diterapkan pada berbagai konteks teknologi.
26	Ozay, D., (2024).	Jurnal penelitian ini dapat menyelidiki bagaimana teknologi Kecerdasan Buatan (AI) telah diterapkan dalam <i>Customer Relationship Management</i> (CRM) dengan tujuan untuk dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan pelanggan. Dengan memanfaatkan AI, CRM dapat menawarkan otomatisasi, personalisasi, dan analisis prediktif, yang memungkinkan perusahaan untuk lebih

		baik memahami perilaku pelanggan dan meningkatkan pengalaman mereka.
27	Jebeile, S., (2007).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik itu TAM maupun IDT memberikan kontribusi signifikan terhadap niat penggunaan teknologi. Namun, karakteristik dari IDT, seperti relative advantage dan compatibility, lebih kuat dalam memprediksi niat untuk menggunakan teknologi dibandingkan dengan faktor-faktor dalam TAM.
28	Sleiman (2021)	Jurnal penelitian ini berfokus terhadap analisis empiris mengenai hubungan antara tingkat kepercayaan pengguna dan adopsi sistem pembayaran mobile di China. Dalam konteks ini, kepercayaan pengguna merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan sistem pembayaran mobile.
29	Linh, T. T.. M. (2024).	Adanya eksplorasi pengaruh sosial khususnya pengaruh dari tetangga terhadap adopsi pembayaran digital di Vietnam. Fokus utama dalam penelitian adalah untuk memahami bagaimana pengaruh dari lingkungan sosial, khususnya tetangga, dapat menghalangi atau menurunkan tingkat adopsi teknologi pembayaran digital. Secara umum, pengaruh sosial sering dianggap sebagai faktor yang mempercepat adopsi teknologi, di mana individu cenderung mengikuti perilaku orang di sekitar mereka. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa dalam konteks Vietnam, pengaruh sosial terutama dari tetangga dapat memiliki efek negatif pada keputusan untuk mengadopsi pembayaran digital.
30	Taylor, S., (1995).	Penelitian ini berfokus pada analisis dan perbandingan berbagai model yang digunakan untuk memahami penggunaan teknologi informasi (IT). Penulis menguji beberapa model yang telah ada untuk mengetahui faktor-faktor mana yang paling efektif dalam menjelaskan adopsi dan penggunaan teknologi oleh pengguna. Penelitian ini menemukan bahwa perceived usefulness dan perceived ease of use adalah prediktor paling kuat dari niat penggunaan teknologi, yang mendukung temuan dalam <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kecerdasan buatan yang diaplikasikan kedalam UTAUT2 menjadi salah satu elemen yang penting bagi kehidupan masyarakat modern dalam kesehariannya. Hal ini secara perlahan mengubah cara masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi untuk mengakses informasi. Tingkat kemudahan dan kecepatan juga sangat berpengaruh pada penerimaan informasi yang dimana pada sebelumnya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bisa mendapat informasi. Variabel yang ada dalam UTAUT2 juga meningkatkan efisiensi untuk berkomunikasi dan membuka peluang untuk bisa melakukan penyetaraan yang mendunia.

E. KESIMPULAN

Setelah melalui berbagai macam proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa peran teknologi dalam penggunaan AI membawa dampak yang sangat signifikan pada terapan dunia keseharian. Metode UTAUT2 sebagai model pelengkap mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi serta dapat meningkatkan efisien penggunaan teknologi. Pada dunia pendidikan juga, peningkatan yang signifikan terjadi dalam keterlibatan belajar mereka. Hasil dari teknologi ini penting bagi para pemangku kepentingan dan pembuat perubahan seperti pembuat kebijakan, pemerintah, dokter, dan perusahaan asuransi, karena mereka merancang strategi adopsi untuk memastikan keberhasilan keterlibatan pasien dengan berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi yang mendukung, motivasi hedonis, dan ekspektasi kinerja dengan menggunakan teknologi AI. Hal ini menunjukkan betapa sudah terikatnya peran digital dalam kehidupan sehari-hari karena kemampuannya untuk meningkatkan produktivitas, mempermudah akses informasi, serta menghadirkan solusi efisien untuk berbagai kebutuhan manusia. Peran kecerdasan buatan dalam keseharian kita juga akan memberikan inovasi terhadap dunia digital dan dapat mempengaruhi kinerja seseorang dan membuat algoritma interaksi baru mengenai manusia bagaimana cara berinteraksi dengan dunia luar di era globalisasi.

BIBLIOGRAPHY

- Abdulkarem, A., & Hou, W. (2022). The Influence of the Environment on Cross-Border E-Commerce Adoption Levels Among SMEs in China: The Mediating Role of Organizational Context. *SAGE Open*, 12(2). <https://doi.org/10.1177/21582440221103855>
- Abdullah, F., & Ward, R. (2016). Developing a General Extended Technology Acceptance Model for E-Learning (GETAMEL) by analysing commonly used external factors. *Computers in Human Behavior*, 56, 238–256. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.036>
- Acosta-Enriquez, B. G., Arbulu Ballesteros, M., Vilcapoma Pérez, C. R., Huamaní Jordan, O., Martin Vergara, J. A., Martel Acosta, R., Arbulu Perez Vargas, C. G., & Arbulú Castillo, J. C. (2025). AI in academia: How do social influence, self-efficacy, and integrity influence researchers' use of AI models? *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101274>
- AMBARWATI, R., HARJA, Y. D., & THAMRIN, S. (2020). The Role of Facilitating Conditions and User Habits: A Case of Indonesian Online Learning Platform. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 7(10), 481–489. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2020.vol7.no10.481>
- Biloš, A., & Budimir, B. (2024). Understanding the Adoption Dynamics of ChatGPT among Generation Z: Insights from a Modified UTAUT2 Model. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 19(2), 863–879. <https://doi.org/10.3390/jtaer19020045>
- Blut, M., Chong, A. Y. L., Tsigna, Z., & Venkatesh, V. (2022). Meta-Analysis of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Challenging its Validity and Charting a Research Agenda in the Red Ocean. *Journal of the Association for Information Systems*, 23(1), 13–95. <https://doi.org/10.17705/1jais.00719>
- Bunea, O. I., Corboş, R. A., Mişu, S. I., Triculescu, M., & Trifu, A. (2024). The Next-Generation Shopper: A Study of Generation-Z Perceptions of AI in Online Shopping. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 19(4), 2605–2629. <https://doi.org/10.3390/jtaer19040125>

- Gunawan, C. M., Rahmania, L., & Kenang, I. H. (2023). Celine Miyuki Gunawan, Laili Rahmania, Irantha Hendrika Kenang / The Influence of Social Influence and Peer Influence on Intention to Purchase in E-Commerce THE INFLUENCE OF SOCIAL INFLUENCE AND PEER INFLUENCE ON INTENTION TO PURCHASE IN E-COMMERCE. *Review of Management and Entrepreneurship*, 07, 1.
- Gupta, N., Gupta, S. K., Pathak, R. K., Jain, V., Rashidi, P., & Suri, J. S. (2022). Human activity recognition in artificial intelligence framework: a narrative review. *Artificial Intelligence Review*, 55(6), 4755–4808. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10116-x>
- Habibi, A., Mukminin, A., Octavia, A., Wahyuni, S., Danibao, B. K., & Wibowo, Y. G. (2024). ChatGPT acceptance and use through UTAUT and TPB: A big survey in five Indonesian Universities. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101136>
- Hellec, J., Hayotte, M., Chorin, F., Colson, S. S., & d'Arripe-Longueville, F. (2023). Applying the UTAUT2 Model to Smart Eyeglasses to Detect and Prevent Falls Among Older Adults and Examination of Associations With Fall-Related Functional Physical Capacities: Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 25. <https://doi.org/10.2196/41220>
- Hsu, T. C., & Chen, M. S. (2022). The engagement of students when learning to use a personal audio classifier to control robot cars in a computational thinking board game. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00202-1>
- Huang, W., Ong, W. C., Wong, M. K. F., Ng, E. Y. K., Koh, T., Chandramouli, C., Ng, C. T., Hummel, Y., Huang, F., Lam, C. S. P., & Tromp, J. (2024). Applying the UTAUT2 framework to patients' attitudes toward healthcare task shifting with artificial intelligence. *BMC Health Services Research*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12913-024-10861-z>
- Jebeile, S., & Reeve, R. (2007). Explaining intention to use an information technology innovation: An empirical comparison of the perceived characteristics of innovating and technology acceptance models. *Australasian Journal of Information Systems*, 15(1), 137–152. <https://doi.org/10.3127/ajis.v15i1.34>
- Jiang, P., Niu, W., Wang, Q., Yuan, R., & Chen, K. (2024). Understanding Users' Acceptance of Artificial Intelligence Applications: A Literature Review. In *Behavioral Sciences* (Vol. 14, Issue 8). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/bs14080671>
- Jiang, Q., & Ma, L. (2024). Swiping More, Thinking Less: Using TikTok Hinders Analytic Thinking. *Cyberpsychology*, 18(3). <https://doi.org/10.5817/CP2024-3-1>
- Kavak, B., Özkan Tektaş, Ö., Eryiğit, C., & Başgöze, P. (2010). EFFECTS OF HEDONIC-UTILITARIAN MOTIVES AND LIFE STYLE ON ATTITUDINAL-BEHAVIORAL LOYALTY* HAZICI-FAYDACI MOTİVLERİN VE YAŞAM TARZININ TUTUMSAL VE DAVRANIŞSAL SADAQAT ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ (Vol. 24, Issue 2).
- Kim, M. K., Jhee, S. Y., & Han, S. L. (2024). The Impact of Chat GPT's Quality Factors on Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment, and Continuous Usage Intention Using the IS Success Model. *Asia Marketing Journal*, 26(4), 243–254. <https://doi.org/10.53728/2765-6500.1641>
- Lapointe, L., & Rivard, S. (2005). A multilevel model of resistance to information technology implementation. In *MIS Quarterly: Management Information Systems* (Vol. 29, Issue 3, pp. 461–491). Management Information Systems Research Center. <https://doi.org/10.2307/25148692>
- Linh, T. T., Huyen, N. T. T., Thang, D. N., & Phuong, N. M. (2024). How neighbor influence negatively affects digital payment adoption in Vietnam. *Cogent Business and Management*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2431654>

- Nassar, A. A. M., Othman, K., & Nizah, M. A. B. M. (2019). The Impact of the Social Influence on ICT Adoption: Behavioral Intention as Mediator and Age as Moderator. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(11). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v9-i11/6620>
- Ozay, D., Jahanbakht, M., Shoomal, A., & Wang, S. (2024). Artificial Intelligence (AI)-based Customer Relationship Management (CRM): a comprehensive bibliometric and systematic literature review with outlook on future research. In *Enterprise Information Systems* (Vol. 18, Issue 7). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/17517575.2024.2351869>
- Palacios-Marqués, D., Correia, M. B., Dematos, N. S., García, M., Sebastián, B., Ramón, J., Guede, S., & Antonovica, A. (n.d.). *Application and extension of the UTAUTT model for determining behavioral intention factors in use of the artificial intelligence virtual assistants*.
- Palas, J. U., Sorwar, G., Hoque, M. R., & Sivabalan, A. (2022). Factors influencing the elderly's adoption of mHealth: an empirical study using extended UTAUT2 model. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12911-022-01917-3>
- Permana, R., & Fajar, A. N. (2024). Influence Analysis of Generative AI Usage Factors on Software Developers. *International Journal of Engineering Trends and Technology*, 72(12), 183–194. <https://doi.org/10.14445/22315381/IJETT-V72I12P117>
- Sleiman, K. A. A., Juanli, L., Lei, H., Liu, R., Ouyang, Y., & Rong, W. (2021). User Trust levels and Adoption of Mobile Payment Systems in China: An Empirical Analysis. *SAGE Open*, 11(4). <https://doi.org/10.1177/21582440211056599>
- Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information Systems Research*, 6(2), 144–176. <https://doi.org/10.1287/isre.6.2.144>
- van Hövell, M. E. M. A., Goverde, R. M. P., Bešinović, N., & de Weerd, M. M. (2022). Increasing the effectiveness of the capacity usage at rolling stock service locations. *Journal of Rail Transport Planning and Management*, 21. <https://doi.org/10.1016/j.jrtpm.2022.100297>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>