

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka, berisi penjelasan mengenai kata kunci dari topik yang diangkat dalam penelitian, pemaparan sejumlah teori yang menjadi landasan penelitian dan ringkasan tinjauan literatur mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam tinjauan pustaka terdapat penegasan terhadap batasan-batasan karya tulis ilmiah sehingga dapat menjadi panduan praktis mengenai topik yang dibawakan .

2.1. Teori Dasar

Teori umum berisi pernyataan-pernyataan yang menjadi acuan kebenaran secara universal. Pernyataan-pernyataan yang ada didalam teori umum berlaku dalam lingkup kelas yang dinyatakan, baik dari segi tempat, waktu, keadaan dan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.

2.1.1. Sekolah (umum)

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam pembentukan karakter seseorang, karena melalui prosesi pendidikan ini lah individu-individu akan diberikan pengajaran mengenai moral, ahlak dan nilai-nilai yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat (Nurfirdaus & Hodijah, 2018). Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang menjadi pondasi pembangunan suatu negara, negara dengan rakyat yang memiliki tingkat pendidikan tinggi berpeluang lebih besar menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas, bukan hanya memiliki kepribadian yang santun namun juga pengetahuan akademis yang mampu

bersaing pada era globalisasi yang kian dinamis. Maka tak salah jika pendidikan dipandang sebagai sarana untuk seseorang mendapatkan penghidupan lebih layak dan dapat menaikkan derajatnya.

Nurfirdaus dan Hodijah dalam *Studi Tentang Lingkungan Sekolah* menyebutkan bahwa “...sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang diharapkan mampu melahirkan manusia yang seutuhnya, yang memiliki kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ).” (Nurfirdaus & Hodijah, 2018). Lingkungan yang dimaksud meliputi ruang, waktu dan berbagai objek yang ada ditempat manusia berada, lingkungan pendidikan yan baik adalah lingkungan yang kondusif dan strategis sehingga memberikan stimulus pada seseorang untuk melakukan pembelajaran.

Zaitun dalam (Nurfirdaus & Hodijah, 20), mendeskripsikan sekolah sebagai lingkungan pendidikan yang sejatinya berperan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan proses sosialisasi yang bertumpu pada empat poin,yaitu:

1. Belajar untuk mengetahui (*Learning to know*)
2. Belajar untuk melakukan (*Learning to do*)
3. Belajar untuk mewujudkan atau menghasilkan (*Learning to be*)
4. Belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*Learning to live together*)

Saat berada sekolah, seseorang akan mengikuti kegiatan dan proses pendidikan tertentu sesuai dengan usia dan kriterianya. Sekolah berisi kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan dengan materi pembelajaran mengenai nilai-nilai etik, moral, mental, spiritual perilaku, kedisiplinan, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan seorang pelajar agar dapat berkembang. Oleh

karenanya, sekolah menjadi sarana yang dominan dalam pembentukan sikap, perilaku dan prestasi pelajar.

2.1.2. Sekolah Dasar

Pendidikan Sekolah Dasar dalam (Maryono, 2017), didefinisikan sebagai pendidikan (bagi) anak yang berusia antara 7 sampai dengan 12 tahun, sebagai pendidikan di tingkat dasar. Sebagaimana dinyatakan bahwa “Setiap warga negara yang berusia tujuh tahun wajib mengikuti pendidikan dasar” (Undang Undang nomor 20/2003 pasal 6 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional) (Masyarakat, 2003).

Pendidikan di tingkat sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, karakteristik daerah dan sosial budaya setempat. Kurikulum yang diajarkan pada siswa tingkat Sekolah Dasar Negeri ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pihak sekolah diberi fleksibilitas agar dapat memilih menggunakan kurikulum mana yang paling sesuai dengan kondisi kebutuhan pembelajaran siswa. Kurikulum yang dipilih diterjemahkan oleh perangkat pengajar yang bertugas dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kurikulum agar dapat disajikan serta mudah dipahami oleh siswa di tiap kelas.

Menjadi jenjang pendidikan wajib pertama, perlu dipahami bahwa setiap peserta didik memiliki kekhasan dan keunikan sesuai dengan tahapan usia yang sedang dilalui. Maryono mengklasifikasikan pendidikan Sekolah Dasar kedalam dua tahap, yaitu pendidikan kelas rendah untuk anak kelas I-III (anak usia 6-9 tahun) dan pendidikan kelas tinggi untuk anak kelas IV-VI (anak usia 10-12).

Pembelajaran yang dilakukan dalam upaya pengembangan potensi pendidikan siswa di Sekolah Dasar sangat memperhatikan kekhasan dan keunikan yang dimiliki. Sekurangnya, aspek yang perlu diperhatikan meliputi; (1)Aspek fisik, yaitu pertumbuhan fisik yang meliputi kemampuan motorik (gerakan), kemampuan konseptual (kemampuan melihat atau memandang) dan gender anak. (2) Aspek Intelektual, yang meliputi kemampuan berbahasa dan pemahaman. (3) Aspek emosi, yaitu mengenali emosi dan mengekspresikannya. (4) Aspek sosial yaitu kemampuan untuk dapat menjalin interaksi (hubungan) dengan orang lain (Maryono, 2017)

2.1.3. Penerimaan Teknologi

Teo, dalam (Safitri, 2018), mendefinisikan penerimaan teknologi sebagai “...as a user’s willingness to employ technology for the task it is designed to support.”, yang jika diartikan penerimaan teknologi merupakan ketersediaan pengguna untuk menggunakan teknologi yang dirancang untuk mendukung pengerjaan tugasnya.

Pengadopsian teknologi baru pertama kali dipopulerkan oleh Rogers. Menurut Rogers, terdapat lima kunci yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap penerimaan teknologi yaitu; keuntungan relatif (*relative advantage*), kompleksitas (*complexity*), dapat menyesuaikan (*compability*), dapat diuji coba (*Iritability*), dan dapat diobservasi (*observability*).

Menurut Wexler dalam (Safitri, 2018), sebuah sistem baru dapat diterapkan pada sebuah komputer dengan beberapa faktor, yaitu:

1. Kepercayaan pengguna untuk belajar dan menggunakan sistem baru (*Computer Self-Efficacy/Internal Control*).
2. Lingkungan kerja teknologi informasi yang kondusif (*Facilitating Control/External Control*).
3. Pengguna terikat dengan komputer bukan hanya untuk bekerja, tetapi secara pribadi juga mendapat kesenangan dalam mengerjakan tugas (*Intrinsic Motivation/Computer Playfulness*).
4. Adanya kekawatiran pengguna terhadap sistem komputer yang baru (*Emption/Level of Computer Anxiety*).
5. Seberapa besar kemampuan sistem baru dalam memberikan kontribusi terhadap pengguna untuk melakukan tugas lebih baik (*Objective Usability*).
6. Derajat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (*Perceived Enjoyment*).

2.1.4. Penggunaan Teknologi

Teknologi informasi telah lama digunakan untuk mendukung pelaksanaan tugas, baik secara individu maupun berkelompok. Menurut Thomson dalam (Safitri, 2018), pemanfaatan teknologi bermaksud sebagai manfaat yang diharapkan oleh pengguna ketika menggunakan teknologi dalam melaksanakan tugasnya. Pemanfaatan informasi merupakan variabel inti dalam teknologi sistem informasi, maka dari itu sebelum sebuah sistem diterapkan perlu dipastikan tentang penerimaan dan penolakan dari individu atau organisasi yang menggunakan teknologi sistem informasi tersebut. Dari pernyataan tersebut, dapat

diketahui bahwa kebutuhan pengguna (user) menjadi tujuan utama dalam penggunaan teknologi, dengan kata lain teknologi yang mampu memenuhi kebutuhan tersebutlah yang dapat menimbulkan minat untuk menggunakan teknologi informasi.

2.1.5. Perilaku Penerimaan dan Penggunaan Teknologi

McLeod berpendapat, sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu-sama lain membentuk suatu kesatuan dalam usaha mewujudkan suatu tujuan serta merupakan hasil dari pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem, menjadi bentuk (konsep) yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada. Kemudian Jogiyanto mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan memiliki arti bagi penerimanya. Sehingga jika kedua pendapat diatas digabungkan, maka sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi (informasi) harian, mendukung jalannya operasi, bersifat manajerial, kegiatan organisasi yang strategis dan dapat menyediakan laporan-laporan bagi pihak tertentu (Safitri, 2018).

Kajian utama yang menjadi fokus penelitian dalam pengimplementasi-an teknologi sistem informasi adalah perilaku (*behavior*) dalam penerimaan dan penggunaan teknologi baru. Perilaku pengguna (*user*) dapat terjadi dalam keadaan sadar (*conscious*), tidak sadar (*unconscious*), terang (*overt*), diam-diam (*covert*), sukarela (*voluntary*), maupun tidak rela atau adanya faktor pemaksaan

(*involuntary*). Namun dalam ruang lingkup ke-organisasian, diperlukan pengembangan suatu sistem teknologi informasi yang dapat mengarahkan perilaku-perilaku individual-individual (*user behavior*) dalam menggunakan sistem informasi tersebut agar dapat membantu tercapainya tujuan organisasi.

2.1.6. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah sebuah software aplikasi yang dapat menangani pelaksanaan, kebutuhan administrasi dan penyajian laporan dari sebuah aktivitas pelatihan serta pembelajaran (Nurlisah, 2019). Lebih detail, *Learning Management System* memiliki beberapa peran dan fungsi sebagai berikut:

1. Memusatkan dan mengotomisasi kegiatan administrasi.
2. Mampu menyediakan layanan dan panduan yang dapat dilakukan *user* secara mandiri.
3. Mampu mendukung dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala.
4. Menggunakan *web-base platform* sebagai platform aplikasinya.
5. Mendukung kemudahan portabilitas dan standarisasi yang lebih baik.
6. Mengatur konten pembelajaran yang bersifat resue.

Learning Management System (LMS) menyediakan fitur-fitur yang dapat memenuhi segala kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran. Hingga saat ini terdapat berbagai jenis LMS yang ditawarkan (diantaranya; *Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams*, dan lain-lain). Tiap LMS memiliki fitur-fitur tersendiri sesuai dengan fasilitas yang ditawarkan pada pengguna. LMS

memungkinkan materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk multimedia (animasi, video, teks, sound) yang berperan sebagai sarana pendukung guna memperkaya pengembangan kompetensi pembelajaran (Nurlisah, 2019).

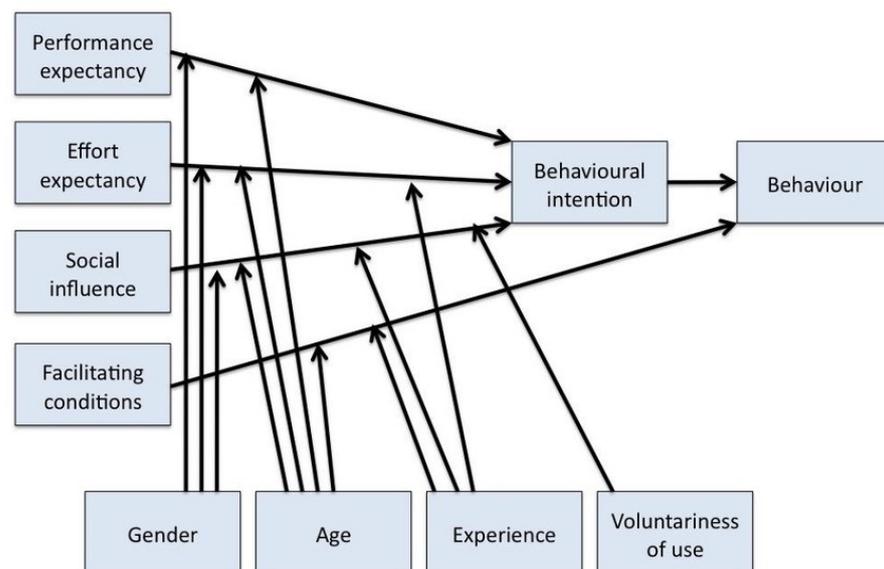
2.2. Teori Khusus

Teori khusus berisi teori-teori yang berkaitan dengan sejumlah fakta-fakta partikular tertentu. Teori-teori yang ada didalam teori khusus berusaha menjelaskan fakta-fakta yang ada, dilihat dari hubungan antar satu fakta dengan fakta yang lain. Penjabaran dalam teori khusus harus dapat menjelaskan fakta-fakta eksklusif pada penelitian namun tetap sesuai dengan fakta-fakta yang ada pada teori umum.

2.2.1. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dikembangkan oleh Venkatesh pada tahun 2003. Model UTAUT merupakan kombinasi dari delapan model penerimaan teknologi sebelumnya, yaitu; *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behaviour* (TPB), *Task Technology Fit Theory* dan terutama *Technology of Acceptance Model* (TAM), Venkatesh (Hutabarat, 2020). Hardianti Safitri menambahkan adanya kombinasi dari empat model penerimaan yang lain,yaitu; *Combined TAM and TPB* , *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovatuin Diffusion Theory* (IDT) dan *Social Cognitive Theory*(SCT) (Safitri, 2018).

UTAUT bertujuan untuk menjelaskan minat pengguna dalam menggunakan sistem informasi dan perilaku pengguna berikutnya. Teori ini berpendapat bahwa empat faktor utama (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition*) adalah penentu langsung niat dan perilaku pengguna, Sedana dan Wijaya (dalam Hutabarat, 2020). Disamping itu, terdapat empat moderator (pembagian karakteristik responden) yaitu jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), pengalaman (*experience*) dan keterlibatan dalam penggunaan (*voluntariness of use*).



Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh

Sumber: (Venkatesh. *et.al*,2003).

1. Ekspektasi kinerja (Performance expectancy)

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) didefinisikan sebagai tingginya tingkat kepercayaan pengguna bahwa suatu sistem dapat membantu dan

meningkatkan kinerjanya (Widyanto, Merliana, & Tantri, 2021). Dari model-model sebelumnya, terdapat lima konstruk yang termasuk dalam ekspektasi kinerja, yaitu; Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*) dari TAM+TPB, Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*) dari MM, Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*) dari MPCU, Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*) dari IDT, Ekspektasi-Ekspektasi Hasil (*Outcome Expectation*) dari SCT.

- 1) Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kegunaan persepsian (*perceived Usefulness*) adalah mengenai seberapa jauh seseorang (pengguna) percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989)
- 2) Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) adalah mengenai persepsi yang diinginkan pengguna untuk melakukan suatu aktivitas yang dinilai sama dengan alat untuk mencapai hasil-hasil yang berbeda (lebih) dari aktivitas itu sendiri, seperti (meningkatkan) kinerja dalam pekerjaan, bayaran dan peluang mendapatkan promosi (kenaikan jabatan). Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).
- 3) Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kesesuaian kinerja (*job-fit*) adalah mengenai bagaimana kemampuan suatu sistem dalam meningkatkan kinerja individu user. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).

- 4) Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), keuntungan relatif (*Relative Advantage*), adalah mengenai seberapa jauh persepsi penggunaan inovasi baru dianggap lebih baik dari pada menggunakan (dalam penelitian ini dimaksud dengan sistem informasi) terdahulunya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).
- 5) Ekspektasi-Ekspektasi Hasil (*Outcome Expectation*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), ekspektasi-ekspektasi hasil (*outcome expextation*) adalah mengenai akibat-akibat dari perilaku (hasil dari perlakuan). Berdasarkan bukti empiris dibagi menjadi ekspektasi-ekspektasi kinerja (*performance expectations*) dan ekspektasi-ekspektasi personal (*personal ekspectations*) Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha (*Effort expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan dalam penggunaan suatu sistem (Widyanto dkk., 2021). Kemudahan dalam penggunaan suatu sistem berbanding lurus dengan usaha yang perlu dilakukan untuk menggunakan sistem tersebut. Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yang mencakup konsep ekspektasi usaha, yaitu; kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) dari TAM, kerumitan (*complexity*) dari MPCU dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dari IDT.

Kemudahan Penggunaan Persepsian (*Perceived Ease of Use*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kemudahan pengguna adalah mengenai seberapa jauh pengguna

mempercayai bahwa dalam menggunakan suatu sistem tidak memerlukan usaha.

Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989)

Kerumitan (*Complexity*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kerumitan adalah mengenai seberapa matang suatu sistem dipersiapkan sehingga menjadi sesuatu yang sulit untuk digunakan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).

Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), menurut Venkatesh, *et al* (2003) kemudahan penggunaan adalah mengenai seberapa jauh suatu inovasi dianggap sebagai sesuatu yang sulit untuk digunakan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial (*Social Influence*), didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan untuk ikut menggunakan sistem yang digunakan oleh orang dan lingkungan tempatnya berada (Widyanto dkk., 2021). Pengaruh sosial merupakan salah satu penentu langsung terhadap niat seseorang. Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yaitu;

- 1) Norma Subyektif (*Subyektif Norm*), menurut Venkatesh, *et al* (2003, Norma subyektif adalah persepsi dari seseorang dimana kebanyakan orang yang penting baginya berpendapat bahwa seharusnya dia tidak melakukan tindakan tertentu. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989).

- 2) Faktor-Faktor Sosial (*Social Factor*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), faktor-faktor sosial adalah internalisasi seseorang tentang budaya subyektif grup, yang menjadi acuan dan kesepakatan interpersonal spesifik yang dilakukan individu dengan masyarakat dalam situasi sosial politik. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Thompson *et al.*(1991).
- 3) Status (*Image*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), status diartikan dengan sejauh mana pengguna suatu inovasi dipersepsikan dapat meningkatkan *image* atau status seseorang dalam sistem sosialnya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Moore dan Benbasat.(1991).

4. Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitation Conditions*)

Kondisi–Kondisi pemfasilitasi (*Facilitating Condition*), didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang mempercayai bahwa sarana-prasarana tersedia untuk mendukung suatu sistem (Widyanto dkk., 2021). Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yaitu; kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) dari TBP/DTBP, TAM+TPB, kondisi-kondisi pemfasilitasi dari MPCU, dan kompatibilitas (*compability*) dari IDT. Konstruk-konstruk ini berjalan bersama untuk menjamin aspek-aspek lingkungan teknologikal atau lingkungan organisasional yang dirancang terhindar dari halangan-halangan dalam menggunakan sistem.

Kontrol Perilaku Persepsian (*Perceived Behavioral Cotrol*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kontrol perilaku persepsian adalah merefleksikan persepsi-persepsi dari batasan-batasan internal maupun eksternal pada perilaku. Perilaku yang

dimaksud meliputi keyakinan, usaha-usaha pemfasilitasian sumberdaya dan usaha-usaha pemfasilitasian teknologi. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Ajzen. (1991).

Konsisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Condition*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kondisi-kondisi pemfasilitasi merupakan faktor-faktor obyektif yang ada di lingkungan penggunaan sistem informasi, dimana dibutuhkan suatu tindakan (pemfasilitasi) yang dapat memudahkan penggunaan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Thompson *et al.* (1991).

Kapabilitas (*Capability*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kapabilitas adalah persepsi mengenai seberapa jauh suatu inovasi dinilai sebagai suatu yang konsisten dengan nilai-nilai, kebutuhan-kebutuhan dan pengalaman dari pengadopsian inovasi sebelumnya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Moore dan Benbasat. (1991).

2.2.2. SmartPLS

SmartPLS adalah perangkat lunak dengan antar muka grafis yang digunakan untuk pemodelan persamaan struktural (*Structural Equation Model*, SEM) berbasis varians menggunakan metode pemodelan jalur kuadrat terkecil (*Partial Least Square Path Modeling*, PLS-PM) (Wikipedia, 2022). Terdapat tiga kegiatan yang bisa dilakukan menggunakan software Smart PLS, yaitu *PLS Algorithm*; yaitu algoritma standar untuk menghitung komponen (faktor) PLS, *Bootsrapping*; yaitu proses untuk menilai tingkat signifikansi atau probabilitas dari *direct effects*,

indirect effects dan *total effects*, terakhir *Blindfolding*; yaitu analisa yang digunakan untuk menilai tingkat relevansi prediksi dari sebuah model konstruk.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan fungsi *PLSAlgorithm* dalam mengolah data. *PLSAlgorithm* merupakan algoritma standar untuk menghitung komponen (faktor) PLS, pada dasarnya dalam algoritma ini adalah mengestimasi parameter dengan suatu proses iteratif dari regresi linier *least square* (kuadrat terkecil). Hasil yang didapat dari algoritma sebagai berikut:

1. Nilai *Path Coefficient* atau nilai koefisien jalur antara masing-masing variabel *eksogen* (independen) ke variabel *endogen* (dependen). Nilai koefisien jalur merupakan suatu nilai yang berguna untuk menunjukkan arah hubungan pada variabel, apakah suatu hipotesisi memiliki arah yang positif atau negatif. *Path Coefficient* memiliki nilai yang berada direntang -1 sampai dengan 1, jika nilai berada pada rentang 0 sampai dengan 1 maka arah hubungan antar variabel bersifat positif, sedangkan jika nilai berada pada rentang -1 sampai dengan 0 maka arah hubungan antar variabel bersifat negatif.
2. *Outer Loading* bersisi *loading factor* yang menunjukkan besarnya hubungan antara indikator dengan variabel laten, digunakan untuk mengukur apakah indikator yang digunakan mampu mewakili variabel. Besarnya nilai minimal dari *loading factor* yang diharapkan adalah 0,7. Dalam outer model juga terdapat Nilai *Cross Loading*, nilai ini merupakan ukuran dari validitas diskriminan yaitu nilai yang diharapkan bahwa setiap indikator memiliki loading lebih tinggi untuk konstruk yang diukur dibanding dengan

nilai loading ke konstruk yang lain. Adapun Nilai *Composite Reliability* merupakan nilai yang menunjukkan *internal consistency*, yaitu nilai *composite reliability* yang menunjukkan nilai konsistensi dari masing-masing indikator dalam pengukurannya, nilai yang diharapkan ialah $>0,7$.

3. *Direct Effect, Indirect Effect* dan *Total Effect*. Dalam *Structural Equation Model* (SEM) terdapat diagram maupun model matematika yang menggambarkan hubungan pengaruh diantara variabel –variabel yang ada didalamnya. Hubungan yang ditampilkan dapat berupa hubungan langsung yang ditampilkan dengan adanya anak panah yang menghubungkan kedua variabel (*Direct Effect*), hubungan pengaruh tidak langsung melalui satu atau lebih variabel laten lain sesuai lintasan yang ada (*Indirect Effect*), dan pengaruh keseluruhan yang merupakan penjumlahan dari pengaruh langsung dan tidak langsung yang ada (*Total effect*).
4. *R Square, R Square Adjusted* dan *R Square Predicted*, *R Square* berupa angka yang berkisar antara 0 sampai dengan 1 yang mengindikasikan persentase variabel *eksogen* mampu mempengaruhi variabel *endogen*. *R Square Adjusted* merupakan nilai *R Square* yang telah mempertimbangkan jumlah sample data dan jumlah variabel yang digunakan, sehingga dapat mengurangi timbulnya *noise* () seperti yang terdapat dalam nilai *R Square*. Kemudian *R Square Predicted*, memberikan prediksi apakah model yang dihasilkan *overfit* (baik) atau tidak.
5. *F Square* untuk menghitung besarnya pengaruh antar variabel dengan *Effect Size*.

6. *Construct Reliability* dan *Construct validity* untuk menguji reliabilitas dan validitas, termasuk *Cronbach Alpha's*, *Composite Reliability* dan *Convergent Reliability*. *Construct reability* adalah ukuran konsistensi internal dari indikator-indikator sebuah variabel bentukan yang menunjukkan derajat dalam variabel yang dibentuk, sedangkan *Construct Validity* merupakan penilaian validitas (kebenaran bahwa suatu alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur), dalam hal ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *quesioner*.
7. *Discriminant Validity* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing model laten berbeda dengan variabel lainnya. Dalam SmartPLS pengujian *Discriminant Validity* ditampilkan pada tabel *Fornell-Lacker Criterion* dan *Cross Loading* pada pengujian *Fornell-Lacker Criterion*, *Discriminant Validity* dikatakan baik apabila akar AVE pada konstruk lebih tinggi dibanding dengan korelasi konstruk dengan variabel laten lainnya, sedangkan pada *Cross Loading* ditunjukkan pada nilai indikator yang lebih tinggi dari setiap konstruk dibandingkan dengan indikator pada konstruk lainnya.
8. *Collinearity Statistic*, digunakan untuk uji multikolinearitas (keeratan hubungan antar variabel *endogen*) menggunakan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) .

Dengan firur-fitur yang disediakan, SmartPLS dapat menjadi salah satu program yang banyak digunakan untuk melakukan analisis data dalam berbagai

bidang. Software yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah software SmartPLS Versi 3.2.9 yang compatible dengan perangkat lunak Microsoft Windows 32bit yang terpasang pada laptop penulis.

2.3. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan, berikut merupakan beberapa ringkasan hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan model UTAUT:

1. **Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Studi Kasus: Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja.**

Penelitian dilakukan oleh Sysca Taqwatika, Ketut Agustina, P.Arta Suyana (2019) terhadap data kuesioner 72 siswa dan wawancara terhadap guru dan siswa . Menggunakan model penerimaan UTAUT dan bantuan *software SmartPLS*, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan pengguna terhadap sistem pembelajaran online Edmodo sehingga pengembangan sistem layak untuk dilaksanakan. Hasil yang di dapat adalah bahwa variabel Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap Minat penggunaan sedangkan variabel Ekspektasi usaha, dan Pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap Minat penggunaan, kemudian Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem pembelajaran online, sehingga penggunaan Sistem pembelajaran online Edmodo memiliki kesempatan untuk dikembangkan lebih baik lagi.(Taqwatika, Agustini, & Suyasa, 2019) Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: model penelitian yang digunakan, penelitian menggunakan

metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan software smartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan penggunaan uji kolinearitas.

2. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan E-Learning : Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Ma'Arif 1 Yogyakarta.**

Penelitian yang dilakukan oleh Purno Tri Aji, Masduki Zakariyah, Soenarto (2020) terhadap data dari 32 responden melalui kuesioner berskala likert 5 tingkat. Menggunakan model *framework* UTAUT dengan teknik analisis data *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), dan menggunakan bantuan software *SmartPLS* versi 3.3.2. Tujuan penelitian adalah untuk melakukan analisis terhadap bukti empiris faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *e-learning* oleh guru. Hasil pengujian didapatkan bahwa *Social influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral intention* untuk menerima dan menggunakan *e-learning* pada guru, sementara *Performance expectation*, *Effort expectancy*, *Facilitating condition* dan *Perceived cost* tidak berpengaruh signifikan (Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2020). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan software smartPLS. Kemudian

perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

3. Implementasi Model Utaut untuk Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mesra Beti Yel, Sari Agustia Ningtyas (2019) terhadap data 60 orang pengguna EIS (*Executive Information System*) di lingkungan Kantor Pusat DJBC (Direktorat Jendral Bea dan Cukai) menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenuh. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi minat pemanfaatan dan perilaku penggunaan EIS serta seberapa besar tingkat penerimaan user terhadap EIS. Hasil yang didapat adalah bahwa *Performance expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral intention*, *Effort expectancy* dan *Social influence* mempengaruhi *Behavioral intention*, kemudian *Facilitating condition* dan *Behavioral intention* mempengaruhi *User behavior*, sehingga tingkat penerimaan pengguna terhadap EIS di lingkungan Kantor Pusat Bea dan Cukai sebesar 81,92% tergolong “sangat Sukses” (Yel & Ningtyas, 2019). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan model penelitian yang digunakan variabel *Intermediate*; *Gender*, *Age*, *Experience* dan *Intention of use*.

4. **Analisa Faktor Penentu Penerimaan dan Penggunaan Aktual Mahasiswa terhadap Sistem E-learning.**

Penelitian yang dilakukan oleh Siska Rahmadani, Agus Salim, Supriadi Pangabean, Dwiza Riana (2021) terhadap 210 responden yang terdiri dari 70% laki-laki dan 30% perempuan, yang terbagi atas 63,8% mahasiswa program sarjana dan 36% program pascasarjana Universitas Nusa Mandiri yang mengisi data pada kuesioner. Metode yang digunakan merupakan model UTAUT yang ditambah variabel *course design*, *course content support*, *course assessment* dan *instructor characteristics*, analisa dilakukan menggunakan PLS-SEM dengan bantuan *software* SmartPLS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari faktor utama yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aktual sistem e-learning pada mahasiswa. Hasil yang didapatkan adalah bahwa *course content support*, *course assesment* dan *behavioral intention to use* memberikan pengaruh signifikan terhadap *actual of use*. *Course design*, *course content support* dan *course assesment* memberi pengaruh signifikan terhadap *performance expextanc*. *Performance expextancy* dan *social influence* memberi pengaruh signifikan terhadap *behaviora lintention to use* dari sistem *e-learning*. Sehingga dapat diartikan bahwa peningkatan performa dan kualitas pelajaran serta pengaruh sosial dari orang lain lebih mempengaruhi keinginan dan niat mahasiswa menggunakan sistem *e-learning* dibandingkan dengan kemudahan penggunaan dan fasilitas media, sarana dan prasarana yang disediakan oleh *e-learning* (Rahmadani, Salim, Pangabean, & ..., 2021). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement*

Model dan Evaluation Structural Model, penggunaan software smartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

5. Penerapan Model UTAUT untuk Menganalisis Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi E-Office (Studi Kasus: PT ABCX).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Apriyani & Desi Pibrina (2021) terhadap data 140 karyawan pengguna sistem informasi E-Office ABX menggunakan kuesioner dengan teknik *sampling* jenuh. Metode yang digunakan model UTAUT. Penelitian bertujuan untuk melakukan pengukuran tingkat penerimaan dan penggunaan sistem informasi E-Office ABCX dalam mendukung kinerja karyawan disetiap unit kerjanya. Hasil yang ditunjukkan bahwa Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial mempengaruhi Minat pemanfaatan, sedangkan Minat pemanfaatan mempengaruhi Perilaku penggunaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karyawan yang menggunakan sistem E-Office ABCX merasa termudahkan dalam menggunakan dan memahami, dan juga terdapat pengaruh dan dukungan dari perusahaan sehingga karyawan PT ABCX berminat untuk menggunakan menggunakan sistem informas (Apriyani & Pibriana, 2021).i. Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: model penelitian, penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model dan Evaluation Structural Model*,. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan penggunaan *software* SPSS.

6. **Penerimaan Siswa terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19.**

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Widyanto, Ni Putu Eka Marlina, Ni Nyoman Tantri (2021) terhadap data kuesioner dari 50 siswa SMAN 1 dan 50 siswa SMAN 2 Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulau Pisau, Kalimantan Tengah. Menggunakan model UTAUT dan analisa data menggunakan SEM (*Structure Equation Model*) dan metode PLS (*Partial Least Square*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerimaan siswa terhadap pembelajaran daring yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh menunjukkan faktor yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 adalah *Performance expectancy*, *Effort Expectancy* memberi pengaruh pada *Behavior intention*, dan *Behavior intention* memberi pengaruh pada *User behavior* siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, sedangkan *Facilitating* dan *Social Influence* tidak memberi pengaruh (Widyanto dkk., 2021) Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian.

7. Penggunaan Model UTAUT2 Untuk memahami Persepsi Pengguna Aplikasi G-Meet.

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Herdit Jurningsih, Faruq Aziz, Dinar Ismunandar, Fajar Sarasati, Irmawati Yanto (2020) terhadap data kuesioner 125 mahasiswa STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Penelitian dilakukan menggunakan model UTAUT2 untuk memahami persepsi pengguna aplikasi G-Meet. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa dari delapan hipotesis, terdapat lima hipotesis yang diterima, sedangkan tiga lainnya dinyatakan tidak dapat diterima karena memiliki nilai *T-statistic* kurang dari 1,96 (Juningsih dkk., 2020). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPL,. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian UTAUT2 yang telah dimodifikasi.

8. Analisis Penerimaan Pengguna Learning Management System Menggunakan Model UTAUT.

Penelitian yang dilakukan oleh Benedika Ferdian Hutabarat (2020) terhadap 100 data kuesioner mahasiswa Universitas Jambi yang menggunakan LMS Universitas Jambi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan menggunakan model UTAUT dan melihat pengaruh kepuasan pengguna terhadap niat untuk terus menggunakan suatu teknologi baru. Hasil yang diperoleh adalah bahwa *Effort Expectancy* memberi pengaruh terhadap *User satisfaction* dan *User satisfaction* memberi pengaruh

terhadap *Intention to use* (Hutabarat, 2020). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

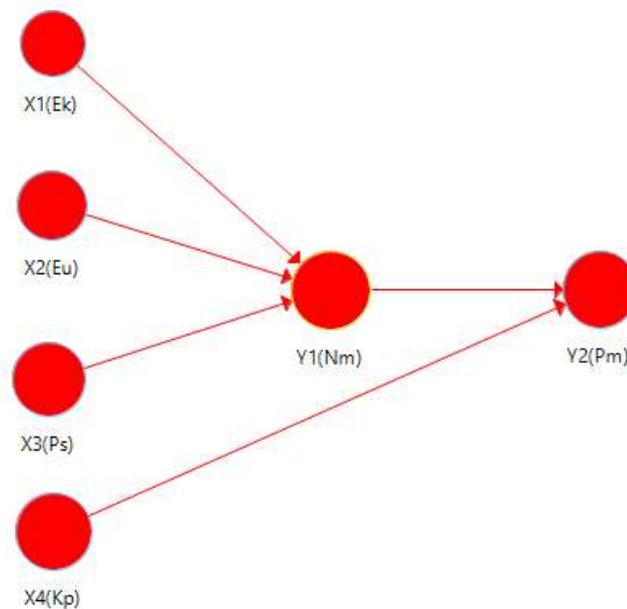
9. Analisa Faktor-Faktor Mempengaruhi Terhadap Penerimaan Sistem Monitoring Tugas Akhir dan Skripsi pada Civitas Akademik di Lingkungan UNESA (Universitas Negeri Surabaya)

Penelitian yang dilakukan oleh Oktalina Karimah dan Rahadian Bisma (2022) terhadap 308 data responden yang terdiri dari mahasiswa akhir, dosen dan kaprodi. Tujuan dari analisis yang dilakukan adalah untuk memahami alasan atau sebab yang dapat mempengaruhi penerimaan SIMONTASI (Sistem Informasi Monitoring TA dan Skripsi) pada civitas akademik dilingkungan UNESA. Analisis dilakukan menggunakan deskriptif statistik, uji instrumen penelitian dan deskriptif statistik variabel penelitian. Hasil yang diperoleh adalah bahwa variabel Ekspektasi kinerja dan Ekspektasi usaha memberi pengaruh signifikan terhadap Niat perilaku, variabel moderat Usia memoderasi variabel Ekpektasi usaha terhadap Niat perilaku, dan variabel Niat perilaku memberi pengaruh signifikan terhadap Perilaku pengguna (Karimah & Bisma, 2022). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian, model penelitian dan

metode analisis menggunakan deskriptif statistik, uji instrumen penelitian dan deskriptif statistik variabel penelitian.

2.4 Kerangka Pemikiran

Model kerangka pemikiran berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Sumber: (Penulis, 2022)

2.5. Hipotesis

Berikut merupakan hipotesis yang menjadi jawaban sementara penulis terhadap penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Hipotesis 1: Ekspektasi kinerja memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.

2. Hipotesis 2: Ekspektasi usaha memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.
3. Hipotesis 3: Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.
4. Hipotesis 4: Kondisi pemfasilitasi memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku pengguna.
5. Hipotesis 5: Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap Minat penggunaan.
6. Hipotesis 6: Minat penggunaan memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku pengguna.