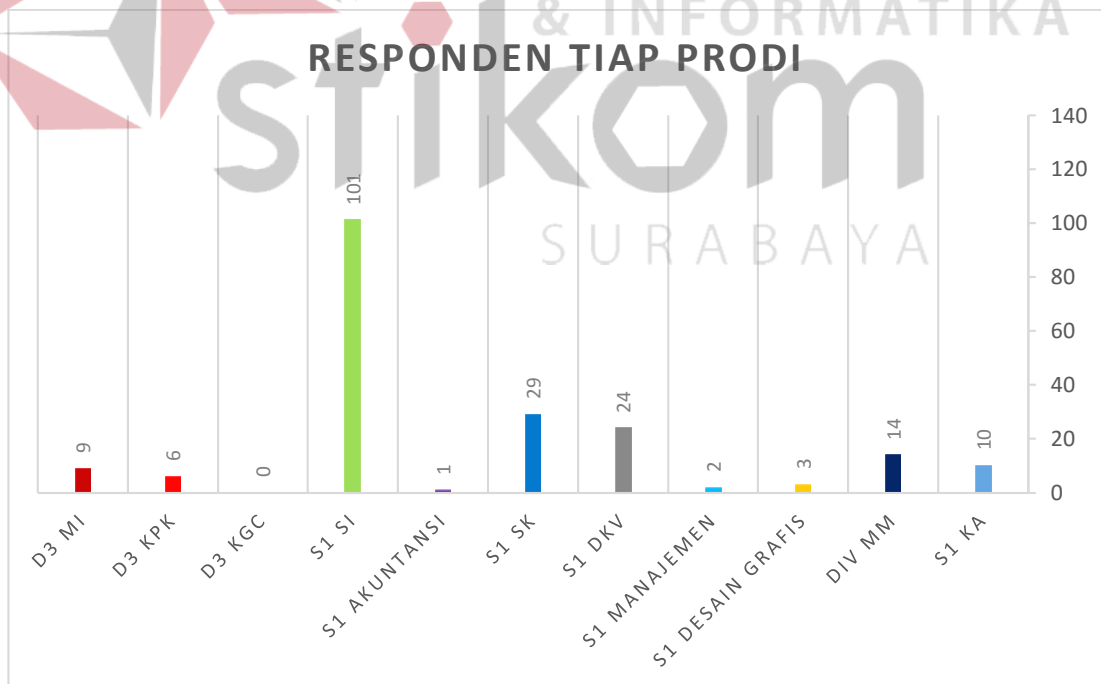


BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tabulasi Data

Subjek penelitian atau responden merupakan mahasiswa aktif Stikom Surabaya tahun 2008-2015. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan tabulasi data adalah Microsoft Excel. Responden dibagi pada setiap prodi Stikom Surabaya sebagai berikut, D3 MI 9 responden, D3 KPK 6 responden, D3 KGC 0 responden, S1 SI 101 responden, S1 Akuntansi 1 responden, S1 SK 29 responden, S1 DKV 24 responden, S1 Manajemen 2 responden, S1 Desain Grafis 3 responden, DIV MM 14 responden dan S1 KA 10 responden. Selanjutnya dari jumlah responden masing-masing prodi dibuat grafik yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Grafik sampel setiap prodi

Keterangan grafik:

D3 MI	= D3 Manajemen Informatika
D3 KPK	= D3 Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan
D3 KGC	= D3 Komputer Grafis dan Cetak
S1 SI	= S1 Sistem Informasi
S1 Akuntansi	= S1 Akuntansi
S1 SK	= S1 Sistem Komputer
S1 DKV	= S1 Desain Komunikasi Visual
S1 Manajemen	= S1 Manajemen
S1 Desain Grafis	= S1 Desain Grafis
DIV MM	= DIV Komputer Multimedia
S1 KA	= S1 Komputer Akuntansi

4.2 Pengujian Tingkat Penerimaan Aplikasi *Dreamspark* Menggunakan Metode TAM 3

Terdapat 2 cara dalam proses pengujian aplikasi *Dreamspark* menggunakan metode TAM 3, yaitu dengan model pengukuran (*measurement model*) dan model struktural (*structural model*). Pengujian menggunakan model pengukuran dapat dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian menggunakan model struktural dapat dilakukan dengan uji deskriptif. Pengukuran dilakukan terhadap setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden, data dapat dikatakan valid apabila hasil analisis validitas dapat terpenuhi dan data dikatakan *reliable* jika analisis reliabilitas terpenuhi.

Dalam analisis validitas dan analisis reliabilitas dapat dikatakan memenuhi syarat apabila hasil pengukuran (rhitung) dari setiap pertanyaan lebih besar dari

Rtabel, Rtabel dapat dilihat pada Gambar 4.2 berdasarkan jumlah responden (N) contoh: N = 95, pada taraf nyata uji = 5% dapat ditemukan rtabel = 0,202.

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,387	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,288
9	0,668	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Gambar 4.2 Tabel r

Setelah mendapatkan angka rtabel dapat dilakukan analisa validitas dan analisa reliabilitas, hasil dari pengujian analisis validitas dan analisis reliabilitas dapat dilihat dibawah ini.

4.2.1 Uji Validitas

Analisis validitas merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kevalidan data, dalam analisa validitas dilakukan analisa pada setiap variabel TAM 3 yang digunakan menggunakan program *Statistical Package for the*

Social Sciences (SPSS), yaitu *Subjective Norm* (X1), *Image* (X2), *Job Relevance* (X3), *Output Quality* (X4), *Result of Demonstrability* (X5), *Computer Self-efficacy* (X6), *Perceptions of External* (X7), *Computer Anxiety* (X8), *Computer Playfulness* (X9), *Perceived Enjoyment* (X10), *Objective Usability* (X11), *Perceived Usefulness* (Y1), *Perceived Ease of Use* (Y2), *Behavioral Intention* (Y3), *Use Behaviour* (Y4), *Experiences* (X1.1), dan *Voluntaries* (X1.2).

Berdasarkan hasil dari *output* uji validitas *Product Moment Pearson Correlation*, dapat dilakukan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, dapat dikatakan kuesioner Valid
- b. Apabila nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, dapat dikatakan kuesioner tidak Valid

Langkah selanjutnya mencari nilai r tabel dengan $N=200$ (N adalah jumlah responden) signifikansi 5% pada tabel r statistik untuk uji 2 sehingga r tabel adalah 0.1381, nilai r tabel dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Hasil dari perhitungan validitas menggunakan program SPSS dapat dilihat pada Lampiran 4. Tabel 4.1 adalah rangkuman *output* dari uji validitas:

Tabel 4.1 Uji Validitas

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i> (Y1)	PU1	0,644	0.1381	Valid
	PU2	0,846	0.1381	Valid
	PU3	0,685	0.1381	Valid
	PU4	0,545	0.1381	Valid
<i>Perceived Ease of Use</i> (Y2)	PEOU1	0,557	0.1381	Valid
	PEOU2	0,612	0.1381	Valid
	PEOU3	0,713	0.1381	Valid
	PEOU4	0,686	0.1381	Valid
<i>Behavioral Intention</i> (Y3)	BI1	0,862	0.1381	Valid
	BI2	0,862	0.1381	Valid
	BI3	0,818	0.1381	Valid

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Use Behaviour</i> (Y4)	USE1	0,898	0.1381	Valid
<i>Subjective Norm</i> (X1)	SN1	0,768	0.1381	Valid
	SN2	0,789	0.1381	Valid
	SN3	0,680	0.1381	Valid
	SN4	0,726	0.1381	Valid
Image (X2)	IMG1	0,900	0.1381	Valid
	IMG2	0,905	0.1381	Valid
<i>Job Relevance</i> (X3)	REL1	0,800	0.1381	Valid
	REL2	0,851	0.1381	Valid
	REL3	0,890	0.1381	Valid
<i>Output Quality</i> (X4)	OUT1	0,509	0.1381	Valid
	OUT2	0,515	0.1381	Valid
	OUT3	0,768	0.1381	Valid
<i>Result of Demonstrability</i> (X5)	RES1	0,590	0.1381	Valid
	RES2	0,568	0.1381	Valid
	RES3	0,562	0.1381	Valid
<i>Computer Self-efficacy</i> (X6)	CSE1	0,723	0.1381	Valid
	CSE2	0,712	0.1381	Valid
	CSE3	0,749	0.1381	Valid
	CSE4	0,397	0.1381	Valid
<i>Perceptions of External</i> (X7)	PEC1	0,789	0.1381	Valid
	PEC2	0,790	0.1381	Valid
<i>Computer Anxiety</i> (X8)	CANX1	0,141	0.1381	Valid
	CANX2	0,635	0.1381	Valid
	CANX3	0,655	0.1381	Valid
	CANX4	0,619	0.1381	Valid
<i>Computer Playfulness</i> (X9)	CPLAY1	0,764	0.1381	Valid
	CPLAY2	0,766	0.1381	Valid
	CPLAY3	0,798	0.1381	Valid
	CPLAY4	0,148	0.1381	Valid
<i>Perceived Enjoyment</i> (X10)	ENJ1	0,828	0.1381	Valid
	ENJ2	0,701	0.1381	Valid
	ENJ3	0,393	0.1381	Valid
<i>Objective Usability</i> (X11)	OU1	0,831	0.1381	Valid
<i>Experiece</i> (X1.1)	EXP1	1.000	0.1381	Valid
<i>Voluntaries</i> (X1.2)	VOL1	0,662	0.1381	Valid
	VOL2	0,601	0.1381	Valid
	VOL3	0,548	0.1381	Valid

Berdasarkan Tabel 4.1 uji validitas dapat disimpulkan semua pertanyaan yang di tujukan kepada responden dapat dikatakan valid karena jumlah rhitung $>$ rtabel.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan jika telah menyelesaikan uji validitas, pengujian reliabilitas bermaksud untuk melakukan pengukuran konsisten atau mengukur objek sama dapat menghasilkan hasil yang sama. Pengujian reliabilitas menggunakan program (SPSS) dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. *Cronbach's Alpha* merupakan sebuah ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari nol sampai satu (Hair *et al.*, 2010: 92).

Data dapat dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* / r hitung lebih besar ($>$) dari r tabel, untuk kesalahan 5% r tabel adalah 0.1381. R tabel dapat dilihat pada Gambar 4.2. Apabila r hitung $>$ dari r tabel maka variabel dapat digunakan untuk penelitian. Hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 5. Tabel 4.2 adalah rangkuman *output* dari uji reliabilitas:

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

Variabel	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i> (Y1)	0,626	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Perceived Ease of Use</i> (Y2)	0,416	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Behavioral Intention</i> (Y3)	0,866	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Use Behaviour</i> (Y4)	0,611	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Subjective Norm</i> (X1)	0,712	0.1381	<i>Reliable</i>
Image (X2)	0,772	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Job Relevance</i> (X3)	0,802	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Output Quality</i> (X4)	0,189	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Result of Demonstrability</i> (X5)	0,200	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Computer Self-eficicacy</i> (X6)	0,417	0.1381	<i>Reliable</i>

Variabel	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Perceptions of External (X7)</i>	0,396	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Computer Anxiety (X8)</i>	0,481	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Computer Playfulness (X9)</i>	0,380	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Perceived Enjoyment (X10)</i>	0,345	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Objective Usability (X11)</i>	0,248	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Experiences (X1.1)</i>	0,230	0.1381	<i>Reliable</i>
<i>Voluntaries (X1.2)</i>	0,195	0.1381	<i>Reliable</i>

Berdasarkan hasil tabel uji reliabilitas semua pertanyaan yang diujikan kepada responden dapat dikatakan *reliable* karena rhitung > dari rtabel, sehingga penelitian dapat dilanjutkan. Setelah pertanyaan dinyatakan *reliable* langkah selanjutnya dilakukan pengujian struktural menggunakan uji deskriptif.

4.2.3 Uji Deskriptif

Langkah selanjutnya dilakukan uji deskriptif, dalam uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap variabel-variabel metode TAM 3, yaitu *Subjective Norm (X1)*, *Image (X2)*, *Job Relevance (X3)*, *Output Quality (X4)*, *Result of Demonstrability (X5)*, *Computer Self-efficacy (X6)*, *Perceptions of External (X7)*, *Computer Anxiety (X8)*, *Computer Playfulness (X9)*, *Perceived Enjoyment (X10)*, *Objective Usability (X11)*, *Perceived Usefulness (Y1)*, *Perceived Ease of Use (Y2)*, *Behavioral Intention (Y3)*, *Use Behaviour (Y4)*, *Experiences (X1.1)*, dan *Voluntaries (X1.2)*.

Hasil dari uji deskriptif dapat dilihat pada Lampiran 6, Tabel 4.3 adalah rangkuman *output* dari uji deskriptif:

Tabel 4.3 Uji Deskriptif

Variabel	Item	Mean	Rata-rata	Std. Deviation
<i>Perceived Usefulness</i> (Y1)	PU1	3,04	3,035	0,210
	PU2	3,05		0,240
	PU3	3,03		0,184
	PU4	3,02		0,172
<i>Perceived Ease of Use</i> (Y2)	PEOU1	3,03	3,0925	0,198
	PEOU2	3,02		0,223
	PEOU3	3,32		0,480
	PEOU4	3,00		0,187
<i>Behavioral Intention</i> (Y3)	BI1	2,99	2,9867	0,187
	BI2	2,98		0,187
	BI3	2,99		0,173
<i>Use Behaviour</i> (Y4)	USE1	2,59	2,59	0,703
<i>Subjective Norm</i> (X1)	SN1	3,38	3,2175	0,536
	SN2	3,12		0,369
	SN3	3,05		0,366
	SN4	3,32		0,478
<i>Image</i> (X2)	IMG1	3,18	3,17	0,381
	IMG2	3,16		0,390
<i>Job Relevance</i> (X3)	REL1	3,03	3,02	0,211
	REL2	3,01		0,200
	REL3	3,02		0,212
<i>Output Quality</i> (X4)	OUT1	3,05	2,8133	0,262
	OUT2	3,03		0,184
	OUT3	2,36		0,489
<i>Result of Demonstrability</i> (X5)	RES1	3,03	3,00	0,264
	RES2	3,07		0,256
	RES3	2,90		0,383
<i>Computer Self-efficacy</i> (X6)	CSE1	3,10	2,9625	0,326
	CSE2	3,09		0,344
	CSE3	3,09		0,335
	CSE4	2,57		0,516
<i>Perceptions of External</i> (X7)	PEC1	3,12	3,11	0,341
	PEC2	3,10		0,341
<i>Computer Anxiety</i> (X8)	CANX1	3,15	2,6725	0,372
	CANX2	2,43		0,487
	CANX3	2,40		0,494
	CANX4	2,71		0,558
<i>Computer Playfulness</i> (X9)	CPLAY1	3,13	3,05	0,337
	CPLAY2	3,08		0,272
	CPLAY3	3,07		0,256
	CPLAY4	2,92		0,344
<i>Perceived Enjoyment</i> (X10)	ENJ1	3,00	3,0033	0,235
	ENJ2	3,01		0,158
	ENJ3	3,00		0,142

Variabel	Item	Mean	Rata-rata	Std. Deviation
<i>Objective Usability</i> (X11)	OU1	2,73	2,73	0,520
<i>Experiece</i> (X1.1)	EXP1	3,09	3,09	0,391
<i>Voluntaries</i> (X1.2)	VOL1	3,06	3,01	0,295
	VOL2	2,99		0,235
	VOL3	2,98		0,172
Total			2,2852	

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat di ketahui bahwa *mean* adalah ukuran pemusatan yang sangat sering digunakan, sedangkan *standar deviation* merupakan ukuran simpangan yang sering digunakan dalam analisa. Hasil total rata-rata dari semua variabel sebesar 2,2852 dapat dikatakan banyak responden yang memilih jawaban setuju.

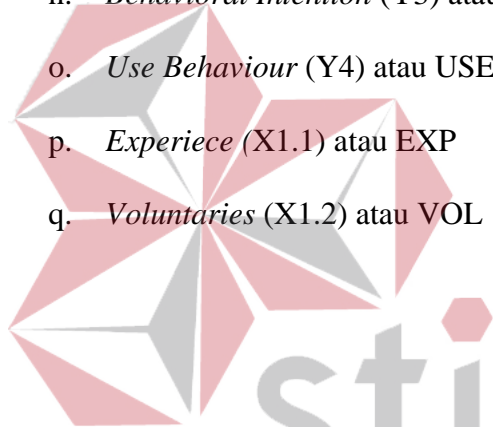
4.2.4 Analisis *Structural Equation Model* (SEM)

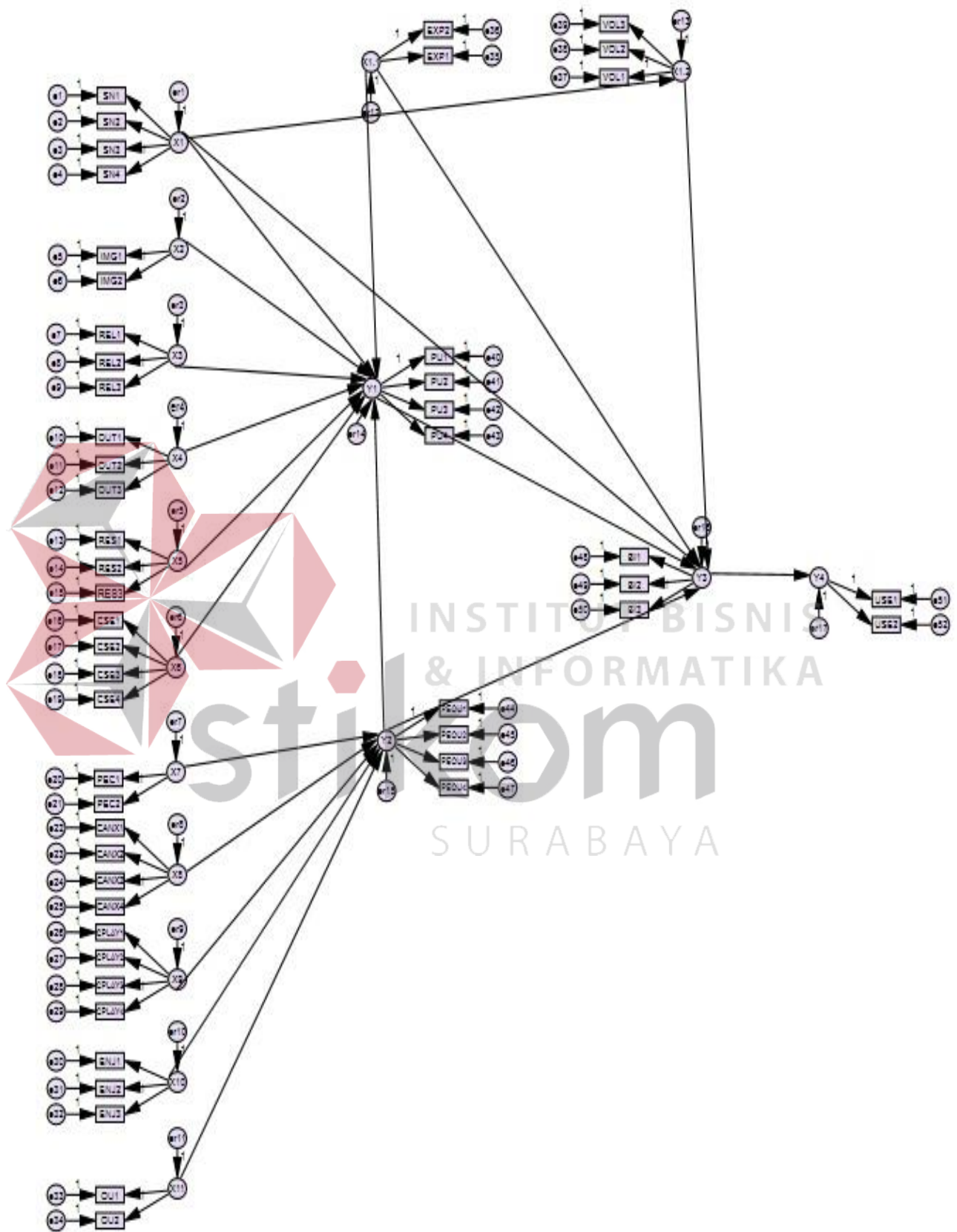
Setelah selesai melakukan uji validitas, uji reliabilitas dan uji deskriptif, langkah selanjutnya melakukan analisa dengan SEM. SEM merupakan analisa *covarians*, sehingga dapat menghasilkan matriks *covarians* yang lebih akurat. SEM dapat digunakan untuk menyelesaikan model persamaan dengan variabel terikat lebih dari satu. Aplikasi yang digunakan untuk penyelesaian metode SEM adalah SPSS AMOS, hasil dari aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

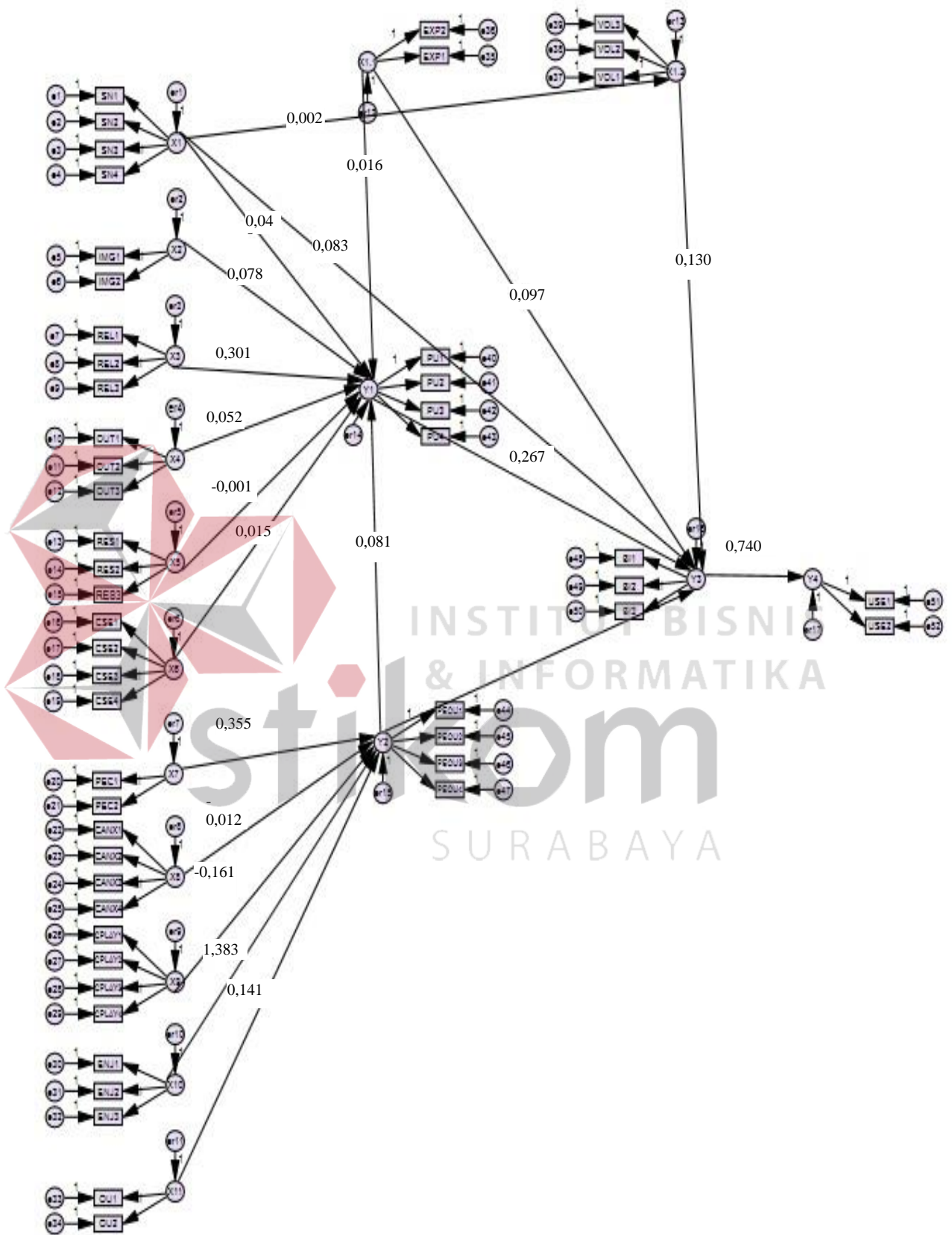
- a. *Subjective Norm* (X1) atau SN
- b. *Image* (X2) atau IMG
- c. *Job Relevance* (X3) atau REL
- d. *Output Quality* (X4) atau OUT
- e. *Result of Demonstrability* (X5) atau RES

- f. *Computer Self-eficicacy* (X6) atau CSE
- g. *Perceptions of External* (X7) atau PEC
- h. *Computer Anxiety* (X8) CANX
- i. *Computer Playfulness* (X9) CPLAY
- j. *Perceived Enjoyment* (X10) atau ENJ
- k. *Objective Usability* (X11) atau OU
- l. *Perceived Usefulness* (Y1) atau PU
- m. *Perceived Ease of Use* (Y2) atau PEOU
- n. *Behavioral Intention* (Y3) atau BI
- o. *Use Behaviour* (Y4) atau USE
- p. *Experiece* (X1.1) atau EXP
- q. *Voluntaries* (X1.2) atau VOL





Gambar 4.3 Analisa SEM



Gambar 4.4 Hasil Analisa SEM

4.2.5 Uji Kecocokan Fit (Model Fit)

Model fit terdiri dari pengujian seperti *Goodness-of-Fit Index* (GFI), *Adjust Goodness-of-Fit Index* (AGFI), *Tucker-Lewis Index* (TLI), *Root Mean Square Error Approximation* (RMSEA), *The Minimum Sampel Discrepancy Function* (CMIN) dapat dianalisis sesuai kriteria yang diajukan dalam penelitian. Pengujian dapat dilakukan menggunakan program Analisis Structural Equation Modeling (AMOS), hasil dari pengujian AMOS dapat dilihat model sudah sesuai dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

Variabel untuk melakukan pengujian kecocokan *Subjective Norm* (X1 atau SN), *Image* (X2 atau IMG), *Job Relevance* (X3 atau REL), *Output Quality* (X4 atau OUT), *Result of Demonstrability* (X5 atau RES), *Computer Self-eficicacy* (X6 atau CSE), *Perceptions of External* (X7 atau PEC), *Computer Anxiety* (X8 atau CANX), *Computer Playfulness* (X9 atau CPLAX), *Perceived Enjoyment* (X10 atau ENJ), *Objective Usability* (X11 atau OU), *Perceived Usefulness* (Y1 atau PU), *Perceived Ease of Use* (Y2 atau PEOU), *Behavioral Intention* (Y3 atau BI), *Use Behaviour* (Y4 atau USE), *Experiiece* (X1.1 atau EXP), dan *Voluntaries* (X1.2 atau VOL). Hasil dari model kecocokan dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Model Fit

Indeks	Nilai Acuan	Hasil	Evaluasi Model
Chi square	Sekecil Mungkin	3283.1	Sekecil Mungkin
Probability	$\geq 0,05$	0.000	Kurang fit
CMIN/DF	$\leq 2,00$	2.620	Kurang fit
RMSEA	$\leq 0,08$	0.079	fit
GFI	Mendekati 1	-	Kurang fit
AGFI	Mendekati 1	-	Kurang fit
TLI	Mendekati 1	0.518	Kurang fit
CFI	Mendekati 1	0.562	Kurang fit

Berdasarkan hasil diatas RMSEA dinyatakan fit, jika salah satu dari variabel dinyatakan fit maka model dapat dikatakan fit. Selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan metode TAM 3.

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesa menggunakan analisa regresi menggunakan metode *Structural Equation Model (SEM)* dan analisa regresi berganda multivariat. Pengujian dilakukan untuk menguji varibel dependen (terikat) dan independen (bebas), hasil dari pengujian dapat dilihat pada Lampiran 8.

Hasil dari aplikasi AMOS yang menyatakan hipotesis diterima atau tidak dapat dilihat pada Tabel 4.5. Hipotesis dapat diterima apabila probabilitas (P) < 0.05.

Tabel 4.5 *Regression Weight*

	Estimasi	S.E	C.R	P	Label
Y1 ← X1	,045	,042	1,051	,293	par_36
Y1 ← X2	,078	,089	,879	,382	par_37
Y1 ← X3	,301	,087	3,462	***	par_38
Y1 ← X4	,052	,407	,126	,900	par_39
Y1 ← X5	-,001	,088	-,016	,988	par_40
Y2 ← X6	,015	,066	,233	,816	par_41
Y2 ← X7	,355	,520	,683	,495	par_42
Y2 ← X8	-,012	,078	-,152	,879	par_43
Y2 ← X9	-,161	,110	-1,465	,143	par_44
Y2 ← X10	1,383	2,125	,651	,515	par_45
Y2 ← X11	,141	,066	2,137	,033	par_46
Y3 ← Y1	,221	,077	2,864	,004	par_49

	Estimasi	S.E	C.R	P	Label
Y3 ← Y2	,267	,028	9,488	***	par_48
Y1 ← Y2	,081	,041	1,982	,047	par_47
Y4 ← Y3	,740	,222	3,338	***	par_50
Y1 ← EXP	,016	,009	1,680	,093	par_54
Y3 ← EXP	,097	,035	2,755	,006	par_55
Y3 ← VOL	,130	,197	,661	,509	par_51

Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. *Subject Norm* X1 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,293 dan estimasi 0,045. *Subject Norm* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* sehingga mahasiswa meningkatkan perkuliahan dengan menggunakan aplikasi *Dreamspark* tidak dipengaruhi oleh teman, kakak kelas, dosen dan fasilitas kampus.
- b. *Image* X2 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,382 dan estimasi 0,078. *Image* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* sehingga mahasiswa merasa tidak terbantu oleh adanya aplikasi *Dreamspark* untuk meningkatkan profil dan kebanggan.
- c. *Job Relevance* X3 berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,301. *Job Relevance* dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* mahasiswa merasa *software* yang ada didalam aplikasi *Dreamspark* dapat membantu untuk meningkatkan kinerja perkuliahan.
- d. *Output Quality* X4 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,900 dan estimasi 0,052. *Output Quality* tidak

dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* mahasiswa merasa tidak menemukan file yang rusak saat mengunduh dari *Dreamspark*.

- e. *Result of Demonstrability* X5 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,988 dan estimasi -0,001. *Result of Demonstrability* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* mahasiswa tidak merasa kesulitan untuk memberitahukan manfaat dari aplikasi *Dreamspark* kepada orang lain untuk meningkatkan kinerja perkuliahan.
- f. *Computer Self-Efficacy* X6 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,816 dan estimasi 0,015. *Computer Self-Efficacy* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* mahasiswa tidak merasa memerlukan bantuan dari orang lain untuk menggunakan aplikasi *Dreamspark* untuk menunjang perkuliahan.
- g. *Perception of External Control* X7 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* Y2 dengan probabilitas (P) 0,495 dan estimasi 0,355. Mahasiswa tidak merasa memiliki sumber daya pribadi, meningkatkan kinerja, penggunaan *software* dapat membuat mahasiswa mengakses aplikasi *Dreamspark*.
- h. *Computer Anxiety* X8 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* Y2 dengan probabilitas (P) 0,879 dan estimasi -0,012. *Computer Anxiety* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* mahasiswa banyak yang belum mengakses aplikasi *Dreamspark* karena mengalami ketakutan meskipun sudah memiliki sumberdaya pribadi untuk mengaksesnya.
- i. *Computer Playfulness* X9 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* Y2 dengan probabilitas (P) ,143 dan estimasi -0,161. *Computer Playfulness* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* mahasiswa merasa kemandirian

dan kesenangan dalam menggunakan komputer tidak ada kaitannya dengan respon yang baik dan kemudahan akses terhadap aplikasi *Dreamspark*.

- j. *Perceived Enjoyment* X10 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* Y2 dengan probabilitas (P) 1.383 dan estimasi 0,515. *Perceived Enjoyment* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* mahasiswa tidak merasa bosan untuk mengakses aplikasi *Dreamspark* tidak dipengaruhi oleh kemudahan akses dan respon yang baik.
- k. *Objective Usability* X11 berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* Y2 dengan probabilitas (P) 0,141 dan estimasi 0,033. *Objective Usability* tidak dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use*, mahasiswa sering menggunakan aplikasi *Dreamspark* karena kemudahan dalam mengakses dan respon yang baik dari sistem.
- l. *Perceived Usefulness* Y1 berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* Y3 dengan probabilitas (P) 0,004 dan estimasi 0,221. *Perceived Usefulness* dipengaruhi oleh *Behavioral Intention*, mahasiswa menggunakan software legal yang diunduh dari aplikasi *Dreamspark* digunakan untuk membantu perkuliahan, terbukti dengan adanya minat, perilaku dan banyaknya *member* untuk menggunakan aplikasi *Dreamspark*.
- m. *Perceived Ease of Use* Y2 berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* Y3 dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,267. *Perceived Ease of Use* dipengaruhi oleh *Behavioral Intention* mahasiswa memiliki minat untuk mengakses aplikasi *Dreamspark* karena mudah diakses dimana saja dan *software* legal yang diunduh didapatkan secara gratis.

- n. *Perceived Ease of Use* Y2 berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan probabilitas (P) 0,047 dan estimasi 0,081. *Perceived Ease of Use* dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* mahasiswa merasa kemudahan dan *fleksibilitas* akses dalam menggunakan aplikasi *Dreamspark* menimbulkan minat untuk mengakses aplikasi tersebut.
- o. *Behavioral Intention* Y3 berpengaruh terhadap *Use Behavioral* Y4 dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,740. *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh *Use Behavioral* mahasiswa mendapatkan *software* legal secara gratis untuk membantu perkuliahan sehingga membuat pengakses *Dreamspark* dapat meningkat setiap waktu.
- p. *Subject Norm* X1 tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* Y1 dengan moderasi *Experience* X1.1 hasil dari probabilitas (P) 0,093 dan estimasi 0,016. *Subject Norm* tidak dipengaruhi *Perceived Usefulness* sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kinerja perkuliahannya dengan menggunakan aplikasi *Dreamspark* tidak dipengaruhi bantuan dosen, teman, kakak kelas dan fasilitas yang disediakan pihak Stikom serta *Experience* dalam menggunakan aplikasi *Dreamspark*.
- q. *Subject Norm* X1 berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* Y3 dengan moderasi *Expericene* X1.1 hasil dari probabilitas (P) 0,006 dan estimasi 0,097. *Subject Norm* dipengaruhi *Behavioral Intention*, mahasiswa mengakses aplikasi *Dreamspark* karena saran dari teman, kakak kelas dan dosen serta *Expericene* dalam menggunakan aplikasi *Dreamspark*.
- r. *Subject Norm* X1 tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* Y3 dengan moderasi *Voluntariness* X1.2 hasil dari probabilitas (P) 0,509 dan estimasi -

0,130. Mahasiswa mengakses aplikasi *Dreamspark* tidak dipengaruhi oleh teman, kakak kelas dan dosen serta *Voluntariness* mahasiswa menggunakan aplikasi *Dreamspark* secara sukarela.

4.3 Tahap Akhir

Pada tahap akhir berisi kesimpulan dari tahap pengujian tingkat penerimaan, pada tahap pengujian tingkat penerimaan semua hipotesis dapat diterima. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Uji Hipotesis

Hipotesis	Estimasi	P	Hasil
<i>Subject Norm</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,045	,293	H _{0.1} diterima, H _{1.1} ditolak
<i>Image</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,078	,382	H _{0.2} diterima, H _{1.2} ditolak
<i>Job Relevance</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,301	***	H _{0.3} ditolak, H _{1.3} diterima
<i>Output Quality</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,052	,900	H _{0.4} diterima, H _{1.4} ditolak
<i>Result of demonstrability</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	-,001	,988	H _{0.5} diterima, H _{1.5} ditolak
<i>Computer Self-efficacy</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,015	,816	H _{0.6} diterima, H _{1.6} ditolak
<i>Perception of external control</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,355	,495	H _{0.7} diterima, H _{1.7} ditolak
<i>Computer Anxiety</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	-,012	,879	H _{0.8} diterima, H _{1.8} ditolak
<i>Computer Playfulness</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	-,161	,143	H _{0.9} diterima, H _{1.9} ditolak
<i>Perceived Enjoyment</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	1,383	,515	H _{0.10} diterima, H _{1.10} ditolak

Hipotesis	Estimasi	P	Hasil
<i>Objective Usability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,141	,033	H _{0.11} ditolak, H _{1.11} diterima
<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,221	,004	H _{0.12} ditolak, H _{1.12} diterima
<i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,267	***	H _{0.13} ditolak, H _{1.13} diterima
<i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,081	,047	H _{0.14} ditolak, H _{1.14} diterima
<i>Behavioral Intention</i> berpengaruh positif terhadap <i>Use Behavioral</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> .	,740	***	H _{0.15} ditolak, H _{1.15} diterima
<i>Subject Norm X1</i> tidak positif berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> yang dimoderasi <i>Experience</i> .	,016	,093	H _{0.16} diterima, H _{1.16} ditolak
<i>Subject Norm X1</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> yang dimoderasi <i>Experience</i> .	,097	,006	H _{0.17} ditolak, H _{1.17} diterima
<i>Subject Norm X1</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi <i>Dreamspark</i> <i>Voluntariness</i> .	,130	,509	H _{0.18} diterima, H _{1.18} ditolak

Berdasarkan Tabel 4.6 Uji hipotesis hasil pengujian sebagai berikut:

- a. *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavioral* dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,740.
- b. *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dengan probabilitas (P) 0,047 dan estimasi 0,081.
- c. *Subject Norm* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* yang dimoderasi oleh *Experience* dengan probabilitas (P) 0,006 dan estimasi 0,097.
- d. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan probabilitas (P) 0,004 dan estimasi 0,221.
- e. *Job Relevance* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,301.

- f. *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,267.
- g. *Objective Usability* berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* dengan probabilitas (P) 0,033 dan estimasi 0,141.

