

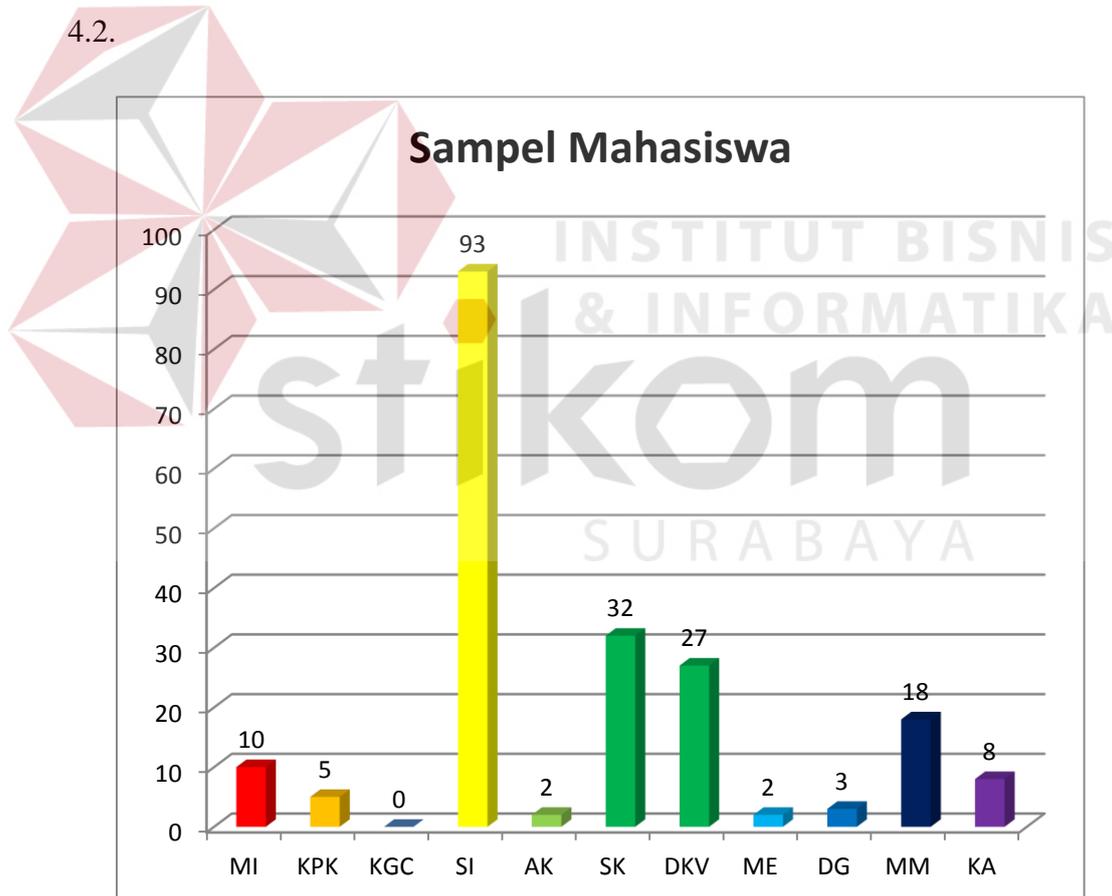
## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

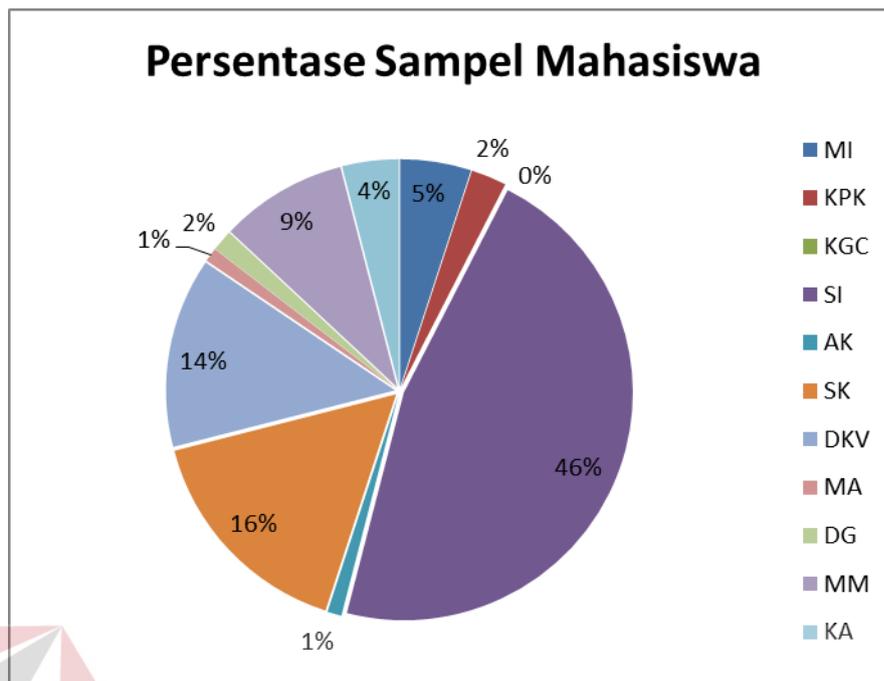
#### 4.1 Tabulasi Data Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Stikom Surabaya tahun angkatan 2011-2015. Alat bantu yang digunakan untuk melakukan tabulasi ini adalah Microsoft Excel. Grafik sampel mahasiswa dan presentase sampel mahasiswa per prodi lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1 dan Gambar

4.2.



Gambar 4.1 Grafik Sampel Mahasiswa Per Prodi



Gambar 4.2 Persentase Sampel Mahasiswa Per Prodi

Keterangan :

MI = D3 Manajemen Informatika

KPK = D3 Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan

KGC = D3 Komputer Grafis dan Cetak

SI = S1 Sistem Informasi

AK = S1 Akuntansi

SK = S1 Sistem Komputer

DKV = S1 Desain Komunikasi Visual

MA = S1 Manajemen

DG = S1 Desain Grafis

MM = DIV Komputer Multimedia

KA = S1 Komputer Akuntansi

Pada Gambar 4.1 menjelaskan bahwa adanya responden mahasiswa MI sebanyak 10, responden mahasiswa KPK sebanyak 5, responden mahasiswa KGC sebanyak 0, responden mahasiswa SI sebanyak 93, responden mahasiswa AK sebanyak 2, responden mahasiswa SK sebanyak 32, responden mahasiswa DKV sebanyak 27, responden mahasiswa MA 2, responden mahasiswa DG sebanyak 3, responden mahasiswa MM sebanyak 18, dan responden mahasiswa KA sebanyak 8.

Pada Gambar 4.2 Menjelaskan presentase responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner. Grafik di atas menjelaskan bahwa untuk responden MI sebesar 5%, responden KPK sebesar 2%, responden KGC sebesar 0%, responden SI sebesar 48%, responden AK sebesar 1%, responden SK sebesar 16%, responden sebesar DKV 14%, responden sebesar MA 1%, responden DG sebesar 2%, responden MM sebesar 9%, dan responden KA sebesar 9%. Untuk data hasil nilai responden dapat dilihat pada lampiran 2.

#### **4.2 Uji Tingkat Penerimaan E-resources Center dengan Model TAM 3**

Model TAM 3 diuji dengan dua cara, yaitu dengan menguji model pengukuran (*measurement model*) dan menguji model strukturalnya (*structural model*). Hal yang dilakukan dalam melakukan pengujian model pengukuran adalah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada item-item pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Data dikatakan valid jika hasil analisis validitas terpenuhi dan data dikatakan *reliable* jika hasil analisis reliabilitas terpenuhi. Pengujian tersebut dapat dilihat pada sub bagian pada bab ini.

#### 4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dan menganalisis pada masing - masing variabel yang terdiri dari variabel *Subjective Norm* (X1) atau disebut juga (SN), *Image* (X2) disebut juga (IMG), *Job Relevance* (X3) disebut juga (REL), *Output Quality* (X4) disebut juga (OUT), *Result of Demonstrability* (X5) disebut juga (RES), *Computer Self-eficicacy* (X6) disebut juga (CSE), *Perceptions of External* (X7) disebut juga (PEC), *Computer Anxiety* (X8) disebut juga (CANX), *Computer Playfulness* (X9) disebut juga (CPLAY), *Perceived Enjoyment* (X10) disebut juga (ENJ), *Objective Usability* (X11) disebut juga (OU), *Perceived Usefulness* (Y1) disebut juga (PU), *Perceived Ease of Use* (Y2) disebut juga (PEOU), *Behavioral Intention* (Y3) disebut juga (BI), *Use Behaviour* (Y4) disebut juga (USE), *Expeiece* (X1.1) disebut juga (EXP), dan *Voluntaries* (X1.2) disebut juga (VOL) dengan menggunakan program SPSS . Uji validasi berguna untuk untuk mengukur valid atau tidaknya butir-butir pernyataan kuesioner yang telah dibuat. Apabila ada pertanyaan yang tidak valid maka harus dihapus atau diganti pertanyaan baru.

Berdasarkan *output* uji validitas *Product Moment Pearson Correlation*, dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, maka kuesioner dinyatakan Valid
- b. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka kuesioner dikatakan tidak Valid

Selanjutnya adalah mencari nilai rtabel dengan  $N=200$  ( $N$  adalah jumlah responden) pada signifikansi 5% pada tabel r statistik untuk uji 2 sisi sehingga r tabel adalah 0.1381.

Hasil perhitungan validitas dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada Lampiran 3. Berikut ini adalah rekap *output* dari uji validitas item:

Tabel 4.1 Uji Validitas

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Subjective Norm (X1)</i>	SN1	0,793	0.1381	Valid
	SN2	0,834	0.1381	Valid
	SN3	0,744	0.1381	Valid
	SN4	0,338	0.1381	Valid
<i>Image (X2)</i>	IMG1	0,812	0.1381	Valid
	IMG2	0,669	0.1381	Valid
<i>Job Relevance (X3)</i>	REL1	0,837	0.1381	Valid
	REL2	0,803	0.1381	Valid
	REL3	0,809	0.1381	Valid
<i>Output Quality (X4)</i>	OUT1	0,692	0.1381	Valid
	OUT2	0,575	0.1381	Valid
	OUT3	0,713	0.1381	Valid
<i>Result of Demonstrability (X5)</i>	RES1	1.000	0.1381	Valid
<i>Computer Self-eficicacy (X6)</i>	CSE1	0.635	0.1381	Valid
	CSE2	0.727	0.1381	Valid
	CSE3	0.550	0.1381	Valid
	CSE4	0.713	0.1381	Valid
<i>Perceptions of External (X7)</i>	PEC1	0.824	0.1381	Valid
	PEC2	0.795	0.1381	Valid
	PEC3	0.725	0.1381	Valid
<i>Computer Anxiety (X8)</i>	CANX1	0.807	0.1381	Valid
	CANX2	0.853	0.1381	Valid
	CANX3	0.140	0.1381	Valid
	CANX4	0.736	0.1381	Valid
<i>Computer Playfulness (X9)</i>	CPLAY1	0.650	0.1381	Valid
	CPLAY2	0.785	0.1381	Valid
	CPLAY3	0.639	0.1381	Valid
	CPLAY4	0.673	0.1381	Valid
<i>Perceived Enjoyment (X10)</i>	ENJ1	0.799	0.1381	Valid
	ENJ2	0.781	0.1381	Valid
	ENJ3	0.752	0.1381	Valid
<i>Objective Usability (X11)</i>	OU1	1.000	0.1381	Valid

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Perceived Usefulness (Y1)</i>	PU1	0.717	0.1381	Valid
	PU2	0.795	0.1381	Valid
	PU3	0.726	0.1381	Valid
	PU4	0.753	0.1381	Valid
<i>Perceived Ease of Use (Y2)</i>	PEOU1	0.723	0.1381	Valid
	PEOU2	0.684	0.1381	Valid
	PEOU3	0.800	0.1381	Valid
	PEOU4	0.788	0.1381	Valid
<i>Behavioral Intention (Y3)</i>	BI1	0.648	0.1381	Valid
	BI2	0.659	0.1381	Valid
	BI3	0.809	0.1381	Valid
<i>Use Behaviour (Y4)</i>	USE1	1.000	0.1381	Valid
<i>Experiece (X1.1)</i>	EXP1	1.000	0.1381	Valid
<i>Voluntaries (X1.2)</i>	VOL1	0.537	0.1381	Valid
	VOL2	0.759	0.1381	Valid
	VOL3	0.801	0.1381	Valid

Dilihat pada Tabel uji validasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan yang diujikan kepada responden pada penelitian ini dikatakan valid karena semua nilai rhitung > rtabel.

#### 4.2.2 Uji Reliabilitas

Setelah pengujian validitas dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas. Reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, menghasilkan hasil yang sama juga. Untuk pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Data dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* / r hitung lebih besar (>) dari r tabel. Untuk kesalahan 5% r tabel adalah 0.1381, maka dapat disimpulkan variabel ini dapat dipergunakan untuk penelitian. Hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada Lampiran 4. Hasil rekap data dari analisis reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Subjective Norm</i>	0.623	0.1381	Reliable
<i>Image</i>	0.190	0.1381	Reliable
<i>Job Relevance</i>	0.751	0.1381	Reliable
<i>Output Quality</i>	0.305	0.1381	Reliable
<i>Result of Demonstrability</i>	1.000	0.1381	Reliable
<i>Computer Self-eficicacy</i>	0.561	0.1381	Reliable
<i>Perceptions of External</i>	0.683	0.1381	Reliable
<i>Computer Anxiety</i>	0.565	0.1381	Reliable
<i>Computer Playfulness</i>	0.630	0.1381	Reliable
<i>Perceived Enjoyment</i>	0.670	0.1381	Reliable
<i>Objective Usability</i>	1.000	0.1381	Reliable
<i>Perceived Usefulness</i>	0.736	0.1381	Reliable
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.740	0.1381	Reliable
<i>Behavioral Intention</i>	0.540	0.1381	Reliable
<i>Use Behaviour</i>	1.000	0.1381	Reliable
<i>Experiece</i>	1.000	0.1381	Reliable
<i>Voluntaries</i>	0.498	0.1381	Reliable

Dilihat pada Tabel uji reabilitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan yang diujikan kepada responden pada penelitian ini dikatakan reliabel karena semua nilai rhitung  $>$  rtabel sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Langkah selanjutnya adalah pengujian model struktural yang dilakukan untuk menguji pengaruh-pengaruh dari variabel-variabel yang terkait dalam model TAM 3.

### 4.2.3 Analisis Deskriptif

Dalam proses analisis deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui tentang tanggapan responden terhadap variabel-variabel yang ada pada metode TAM 3, diantaranya variabel *Subjective Norm* (X1) atau disebut juga (SN), *Image* (X2) disebut juga (IMG), *Job Relevance* (X3) disebut juga (REL), *Output Quality* (X4) disebut juga (OUT), *Result of Demonstrability* (X5) disebut juga (RES), *Computer Self-efficacy* (X6) disebut juga (CSE), *Perceptions of External* (X7) disebut juga (PEC), *Computer Anxiety* (X8) disebut juga (CANX), *Computer Playfulness* (X9) disebut juga (CPLAY), *Perceived Enjoyment* (X10) disebut juga (ENJ), *Objective Usability* (X11) disebut juga (OU), *Perceived Usefulness* (Y1) disebut juga (PU), *Perceived Ease of Use* (Y2) disebut juga (PEOU), *Behavioral Intention* (Y3) disebut juga (BI), *Use Behaviour* (Y4) disebut juga (USE), *Experiences* (X1.1) disebut juga (EXP), dan *Voluntaries* (X1.2) disebut juga (VOL). Untuk lebih jelasnya dalam mengetahui hasil dari analisis deskriptif pada masing-masing variabel dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Analisis Deskriptif

Variabel	Std. Deviation	Item	Mean	
<i>Subjective Norm</i> (X1)	.69050	SN1	2.8400	2.95
	.69968	SN2	2.7700	
	.69629	SN3	2.7400	
	.62406	SN4	3.4500	
<i>Image</i> (X2)	.74179	IMG1	2.3500	2.73
	.58275	IMG2	3.1100	
<i>Job Relevance</i> (X3)	.58447	REL1	2.9900	3.085
	.56779	REL2	3.1850	
	.55238	REL3	3.0800	
<i>Output Quality</i> (X4)	.57062	OUT1	3.1450	2.92
	.73626	OUT2	2.5250	
	.56353	OUT3	3.0950	

Variabel	Std. Deviation	Item	Mean	
<i>Result of Demonstrability (X5)</i>	.76079	RES1	2.7100	2.71
<i>Computer Self-efficacy (X6)</i>	.51617	CSE1	3.0700	2.93
	.58456	CSE2	2.9000	
	.57395	CSE3	2.9150	
	.64798	CSE4	2.8350	
<i>Perceptions of External (X7)</i>	.61276	PEC1	3.4200	3.31
	.60309	PEC2	3.4100	
	.57590	PEC3	3.1000	
<i>Computer Anxiety (X8)</i>	.79572	CANX1	2.3000	2.53
	.80825	CANX2	2.2000	
	.62444	CANX3	3.2950	
	.75207	CANX4	2.3350	
<i>Computer Playfulness (X9)</i>	.59729	CPLAY1	2.9950	2.89
	.67204	CPLAY2	2.7250	
	.61340	CPLAY3	2.9750	
	.60807	CPLAY4	2.8900	
<i>Perceived Enjoyment (X10)</i>	.58033	ENJ1	2.9300	2.95
	.52167	ENJ2	2.9350	
	.48596	ENJ3	2.9950	
<i>Objective Usability (X11)</i>	.59256	OU1	2.9250	2.92
<i>Perceived Usefulness (Y1)</i>	.53388	PU1	3.0800	3.02
	.54763	PU2	2.9600	
	.51585	PU3	3.0150	
	.60465	PU4	3.0350	
<i>Perceived Ease of Use (Y2)</i>	.52570	PEOU1	2.9950	3.08
	.45277	PEOU2	3.1050	
	.56746	PEOU3	3.1400	
	.51889	PEOU4	3.1100	
<i>Behavioral Intention (Y3)</i>	.49497	BI1	3.0350	3.02
	.45765	BI2	3.0400	
	.57581	BI3	3.0100	
<i>Use Behaviour (Y4)</i>	.53779	USE1	2.9150	2.915
<i>Expeiece (X1.1)</i>	.59964	EXP1	2.9150	2.915
<i>Voluntaries (X1.2)</i>	.38710	VOL1	3.0300	2.908
	.61340	VOL 2	2.9750	
	.71706	VOL 3	2.7200	

Variabel	Std. Deviation	Item	Mean	
Total				2.930

Dari Tabel 4.3 dapat di jelaskan bahwa *mean* adalah ukuran pemusatan yang sangat sering digunakan, sedangkan *standar deviation* adalah merupakan ukuran simpangan yang sering digunakan dalam analisa. *Mean* pada Tabel 4.3 di atas rata-rata besaran nilainya 2.930 sehingga dapat dikatakan banyak responden yang memilih setuju.

#### 4.2.4 Analisis Metode *Structural Equation Model* (SEM)

Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan metode SEM. SEM mampu menjelaskan keterkaitan variabel secara kompleks dan serta efek langsung maupun tidak langsung dari satu atau beberapa variabel terhadap variabel lainnya. Langkah dalam melakukan metode SEM yaitu dengan menggambar variabel *observed* ( $\square$ ) dan *draw unobserved* ( $\circ$ ). Kemudian adapula menggambar jalur dengan lambang ( $\rightarrow$ ). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3.

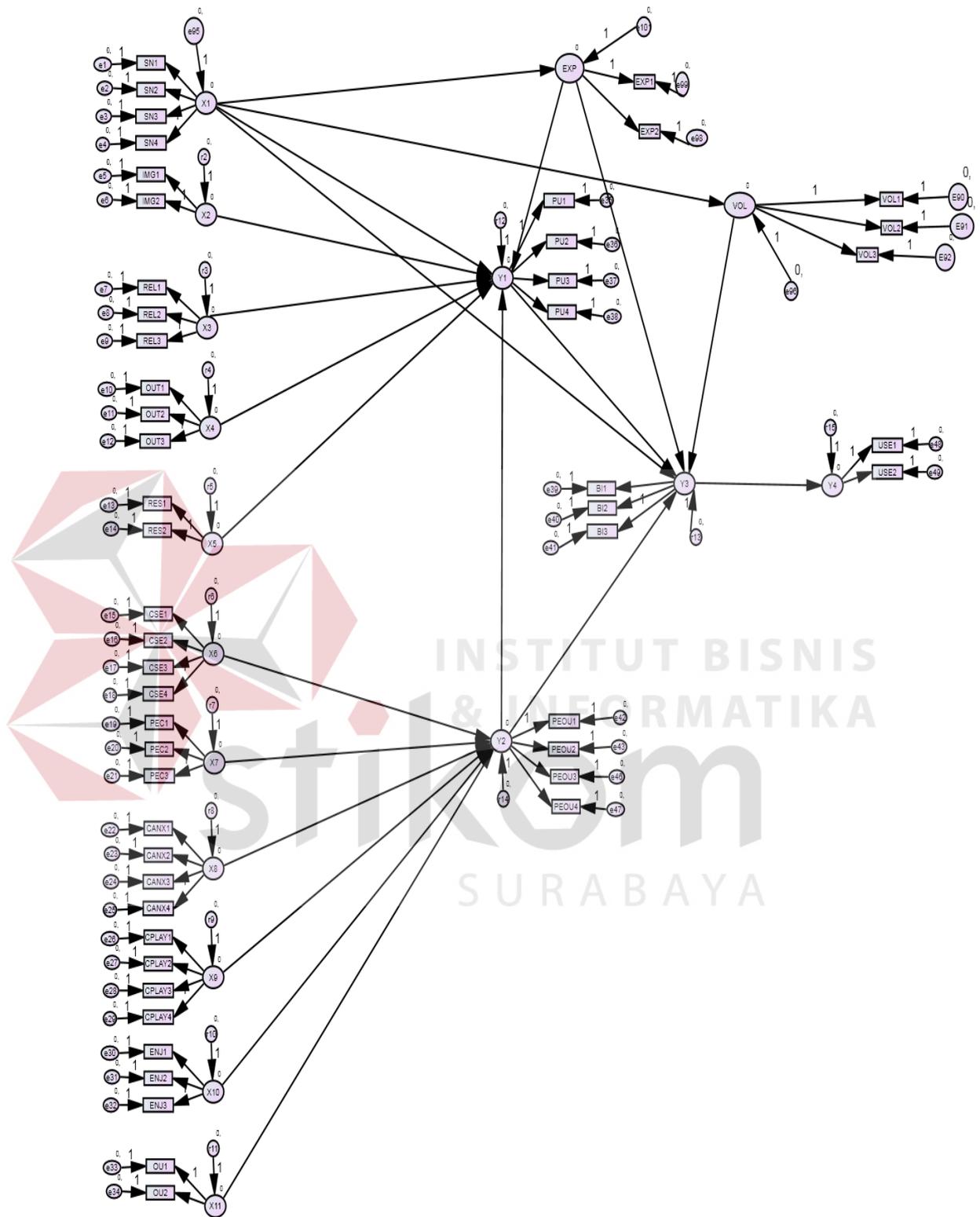
Berikut ini adalah variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

- a. Norma subjektif (*Subjective Norm*) sebagai X1
- b. Pandangan (*Image*) sebagai X2
- c. Relevansi pekerjaan (*Job Relevance*) sebagai X3
- d. Kualitas hasil (*Output Quality*) sebagai X4
- e. Ketampakan hasil (*Result of Demonstrability*) sebagai X5
- f. Keyakinan diri terhadap Komputer (*Computer Self-Efficacy*) sebagai X6
- g. Persepsi kontrol eksternal (*Perception of External Control*) sebagai X7

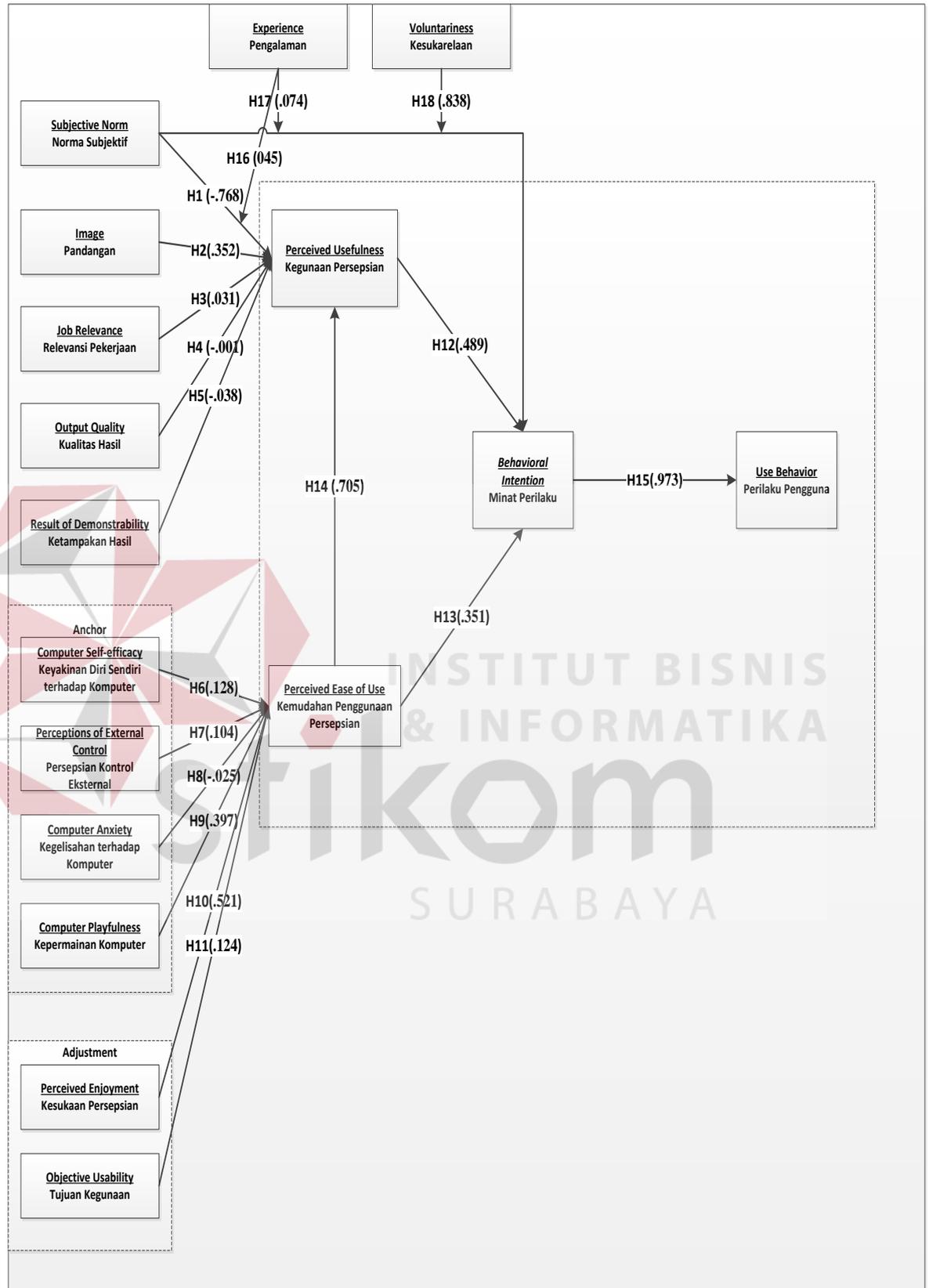
- h. Kegelisahan terhadap komputer (*Computer Anxiety*) sebagai X8
- i. Kesenangan dalam menggunakan komputer (*Computer Playfulness*) sebagai X9
- j. Kenikmatan yang dirasakan (*Perceived Enjoyment*) sebagai X10
- k. Tujuan kegunaan (*Objective Usability*) sebagai X11
- l. Kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) sebagai Y1
- m. Kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) sebagai Y2
- n. Minat perilaku (*Behavioral Intention*) sebagai Y3
- o. Perilaku pengguna (*Use Behavior*) sebagai Y4
- p. Pengalaman (*Experience*) sebagai X1.1
- q. Kesukarelaan (*Voluntaries*) sebagai X1.2

Hasil dan analisis SEM variabel *e-resources center* dengan TAM 3 dengan menggunakan aplikasi Amos dapat dilihat pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.

Hasil perhitungan SEM menggunakan aplikasi SPSS Amos memunculkan *regression weight* yang dapat dilihat pada lampiran 7. *Regression weight* dibutuhkan untuk menentukan hipotesa. Hipotesa diterima apabila nilai p pada *regression weight* lebih besar dari 0.05. Hipotesa dibutuhkan untuk menentukan berpengaruh positif atau tidaknya variabel dependen mempengaruhi variabel independen dan variabel independen yang dipengaruhi oleh variabel moderasi mempengaruhi variabel dependen. Hasil hipotesa dapat dijadikan saran dan kesimpulan untuk penelitian ini.



Gambar 4.3 Analisis SEM Variabel *E-Resources Center* dengan TAM 3



Gambar 4.4 Hasil Analisis SEM Variabel *E-Resources Center* dengan TAM 3

### Uji Kecocokan Model (Model Fit)

Dalam sub bab ini menjelaskan tentang pengujian kecocokan model atau disebut dengan model fit. Model fit terdiri dari pengujian seperti GFI, AGFI, TLI, RMSEA, CMIN dapat dianalisis sesuai kriteria yang diajukan dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan pada aplikasi Amos. Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat apakah model sudah sesuai dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya. Variabel untuk uji kecocokan X1 adalah norma subjektif (*Subjective Norm*), X2 adalah pandangan (*Image*), X3 adalah relevansi pekerjaan (*Job Relevance*), X4 adalah kualitas hasil (*Output Quality*), X5 adalah ketampakan hasil (*Result of Demonstrability*), X6 adalah keyakinan diri terhadap komputer (*Computer Self-efficacy*), X7 adalah persepsi kontrol eksternal (*Perception of External Control*), X8 adalah kegelisahan terhadap komputer (*Computer Anxiety*), X9 adalah kesenangan dalam menggunakan komputer (*Computer Playfulness*), X10 adalah kenikmatan yang dirasakan (*Perceived Enjoyment*), X11 adalah tujuan kegunaan (*Objective Usability*), Y1 adalah kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*), Y2 adalah kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*), Y3 adalah minat perilaku (*Behavioral Intention*), dan Y4 adalah perilaku pengguna (*Use Behavior*). Untuk lebih jelas tentang hasil model kecocokan dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Goodness of Fit Model

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	$\leq 0,08$	0.08	fit
GFI	Mendekati 1	-	Kurang fit
AGFI	Mendekati 1	-	Kurang fit
TLI	Mendekati 1	0.518	Kurang fit

Indeks	Nilai Acuan	Hasil	Evaluasi Model
CFI	Mendekati 1	0.562	Kurang fit

Dari hasil pengukuran kecocokan fit di atas dapat disimpulkan bahwa *chi square, probability*, CMIN/DF, RMSEA, GFI, AGFI, TLI, dan CFI nilainya tidak memenuhi kriteria yang diharapkan, sehingga dari keterangan tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan model dapat dinyatakan tidak fit, untuk mengatasi masalah ini bisa melakukan modifikasi model dengan cara menambahkan hubungan dan menghilangkan variabel tetapi berdampak pada perubahan hasil perhitungan variabelnya. jika ada satu atau lebih parameter yang telah fit maka model dinyatakan fit.

Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dalam model TAM 3. Untuk hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada Bab 3 sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi dengan metode *Structural Equation Model* (SEM) dan menggunakan regresi berganda multivariat. Untuk menguji hipotesis yang melibatkan variabel dependent dan independent menggunakan metode SEM. Maka dapat diketahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak. Untuk hasil lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 6.

Tabel 4.5 *Regression Weight*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Y1 <--- X1	-.768	2.600	-.295	.768	par_49
Y1 <--- X2	.352	.332	1.062	.288	par_37
Y1 <--- X3	.031	.053	.580	.562	par_38
Y1 <--- X4	-.001	.054	-.024	.981	par_39
Y1 <--- X5	-.038	.034	-1.123	.261	par_40
Y1 <--- Y2	.705	.149	4.736	***	par_33
Y2 <--- X6	.128	.063	2.032	.042	par_41
Y2 <--- X7	.104	.077	1.362	.173	par_42
Y2 <--- X8	-.025	.044	-.575	.565	par_43

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Y2 <--- X9	.397	.107	3.716	***	par_44
Y2 <--- X10	.521	.104	4.985	***	par_45
Y2 <--- X11	.124	0.52	2.389	.017	par_46
Y3 <--- Y1	.489	.234	2.088	.037	par_35
Y3 <--- Y2	.351	.204	1.719	.086	par_34
Y4 <--- Y3	.973	.147	6.610	***	par_36
Y1 <--- EXP	.045	.029	1.572	.127	par_55
Y3 <--- EXP	.074	.038	1.918	.055	par_56
Y3 <--- VOL	.838	.289	2.895	.004	par_53

Dari hasil Tabel 4.5 dijelaskan tentang seberapa besar pengaruh yang signifikan terhadap masing-masing variabel yang diteliti. Hipotesa di terima apabila nilai probabilitasnya  $< 0.05$ . Dari data tersebut diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- a. Norma Subjektif X1 (*Subjective Norm*) tidak berpengaruh terhadap Kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas 0.768 dan koefisien beta sebesar -0.768. Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa memperbaiki akademik perkuliahannya dengan menggunakan *E-resources center* tidak dipengaruhi oleh orang lain (teman sekitar dan dosen) dan fasilitas wifi serta komputer umum.
- b. Pandangan X2 (*Image*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas 0.288 dan koefisien beta sebesar 0.352. Pandangan tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa tidak merasa memperbaiki akademik perkuliahannya dengan menggunakan *E-resources center* menumbuhkan pola berfikir lebih akademis dari mahasiswa lainnya.

- c. Relevansi Pekerjaan X3 (*Job Relevance*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas 0.562 dan koefisien beta sebesar 0.031. Relevansi pekerjaan tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa merasa *file* di dalam *e-resources center* tidak bersangkut paut dalam memperbaiki akademik perkuliahan.
- d. Kualitas Hasil X4 (*Output Quality*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas 0.981 dan koefisien beta sebesar -0.001. Kualitas hasil tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa merasa tidak menemukan *file* yang rusak ketika diunduh dari *e-resources center*.
- e. Ketampakan Hasil X5 (*Result of Demonstrability*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas 0.261 dan koefisien beta sebesar -0.038. Ketampakan hasil tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa merasa tidak memiliki kesulitan memberitahu kegunaan dari *e-resources center* kepada orang lain dalam memperbaiki akademik perkuliahan.
- f. Keyakinan Diri terhadap Komputer X6 (*Computer Self-efficacy*) berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas 0.042 dan koefisien beta sebesar 0.128. Keyakinan diri sendiri terhadap komputer berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sehingga mahasiswa merasa dapat menggunakan *e-resources center* tanpa bantuan orang lain dikarenakan mudah dalam menggunakannya.

- g. Persepsi Kontrol Eksternal X7 (*Perception of External Control*) tidak berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas 0.173 dan koefisien beta sebesar 0.104. Persepsi kontrol eksternal tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sehingga mahasiswa banyak yang belum mengakses *e-resources center* meskipun memiliki sumber daya pribadi, akses pribadi dan kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut.
- h. Kegelisahan terhadap Komputer X8 (*Computer Anxiety*) tidak berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas 0.565 dan koefisien beta sebesar -0.025. Kegelisahan terhadap komputer tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sehingga dapat dikatakan mahasiswa Stikom mudah menggunakan *e-resources center* dikarenakan tidak ada kegelisahan, ketakutan dan rasa diintimidasi dalam menggunakan komputer.
- i. Kesenangan dalam menggunakan komputer X9 (*Computer Playfulness*) berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas \*\*\* dan koefisien beta sebesar 0.397. Kesenangan dalam menggunakan komputer berpengaruh terhadap kemudahan yang dirasakan dikarenakan mahasiswa dapat memperbaiki kesalahan, menggunakan tanpa bantuan ahli, perilakunya asli dengan keseharian dan nyaman dalam menggunakan *e-resources center*.
- j. Kenikmatan yang dirasakan X10 (*Perceived Enjoyment*) berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas \*\*\* dan koefisien beta sebesar 0.521. Kenikmatan yang dirasakan

berpengaruh terhadap kemudahan yang dirasakan sehingga dapat dikatakan mahasiswa tidak merasa bosan untuk menggunakan *e-resources center* karena mudah digunakan dan meningkatkan kualitas belajar sehari-hari.

- k. Tujuan kegunaan X11 (*Objective Usability*) berpengaruh terhadap Kemudahan Penggunaan Y2 (*Perceived Ease of Use*) dengan tingkat probabilitas 0.017 dan koefisien beta sebesar 0.124. Tujuan kegunaan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sehingga dapat dikatakan mahasiswa merasa lebih banyak menggunakan *e-resources center* dari orang lain dikarenakan kemudahannya.
- l. Kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap Minat Perilaku Y3 (*Behavioral Intention*) dengan tingkat probabilitas 0.037 dan koefisien beta sebesar 0.489. Kegunaan yang dirasakan berpengaruh terhadap minat perilaku sehingga dapat dikatakan mahasiswa mempunyai niat menggunakan *e-resources center* untuk memperbaiki prestasi akademik, nilai tugas dan menjadikan sebagai acuan tugas.
- m. Kemudahan yang dirasakan Y2 (*Perceived Ease of Use*) tidak berpengaruh terhadap Minat Perilaku Y3 (*Behavioral Intention*) dengan tingkat probabilitas 0.086 dan koefisien beta sebesar 0.351. Kemudahan yang dirasakan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku sehingga dapat dikatakan mahasiswa belum memiliki minat untuk mengakses *e-resources center* meski mudah digunakan dan dapat diakses dimana saja.
- n. Kemudahan yang dirasakan Y2 (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan tingkat probabilitas \*\*\* dan koefisien beta sebesar 0.705. Kemudahan yang dirasakan

berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga dapat dikatakan kemudahan dalam menggunakan fitur *e-resources center* menimbulkan minat mahasiswa untuk menggunakannya dalam memperbaiki akademik.

- o. Minat Perilaku Y3 (*Behavioural Intention*) berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna Y4 (*Use Behavioral*) dengan tingkat probabilitas \*\*\* dan koefisien beta sebesar 0.973. Minat perilaku mahasiswa dalam menggunakan *e-resources center* berpengaruh terhadap perilaku penggunaannya sehingga menimbulkan intensitas penggunaan *e-resources center* yang meningkat dikemudian waktu.
- p. Norma subjektif X1 (*Subjectif Norm*) tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan Y1 (*Perceived Usefulness*) dengan dimoderasi pengalaman X1.1 (*Experience*) menghasilkan tingkat probabilitas 0.127 dan koefisien beta sebesar 0.045. Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa memperbaiki akademik perkuliahannya dengan menggunakan *e-resources center* tidak dipengaruhi bantuan dosen, mahasiswa dan fasilitas yang disediakan pihak Stikom serta pengalaman dalam menggunakannya.
- q. Norma subjektif X1 (*Subjectif Norm*) tidak berpengaruh terhadap minat perilaku Y3 (*Behavioural Intention*) dengan dimoderasi pengalaman X1.1 (*Experience*) menghasilkan tingkat probabilitas 0.055 dan koefisien beta sebesar 0.074. Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa memperbaiki akademik perkuliahannya dengan menggunakan *e-resources center* tidak dipengaruhi minat karena meski

mendapatkan bantuan dosen, mahasiswa dan fasilitas yang disediakan pihak Stikom serta pengalaman dalam menggunakannya.

- r. Norma subjektif X1 (*Subjectif Norm*) berpengaruh terhadap minat perilaku Y3 (*Behavioural Intention*) dengan dimoderasi kesukarelaan X1.2 (*Voluntariness*) menghasilkan tingkat probabilitas 0.004 dan koefisien beta sebesar 0.838. Norma Subjektif berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan sehingga mahasiswa memperbaiki akademik perkuliahannya dengan menggunakan *e-resources center* dipengaruhi minat karena mendapat bantuan dosen, mahasiswa dan fasilitas yang disediakan pihak Stikom serta kesukarelaan dalam menggunakannya.

### 4.3 Tahap Akhir

Pada tahap analisis faktor-faktor tingkat penerimaan menjelaskan tentang hasil pengujian hipotesis ( $H_1$ ) yang sudah diuji atau dianalisa dari masing-masing variabel yang berpengaruh ataupun mempengaruhi. Hasil pengujian tersebut menyimpulkan bahwa seluruh hipotesis dapat diterima. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Hipotesa

Hipotesis	Kofisien Beta	Hasil
Ekspektasi norma subjektif berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center</i> .	-0.768	$H_{0,1}$ diterima dan $H_{1,1}$ ditolak
Ekspektasi pandangan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center</i> .	0.352	$H_{0,2}$ diterima dan $H_{1,2}$ ditolak
Ekspektasi relevansi pekerjaan berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center</i> .	0.031	$H_{0,3}$ diterima dan $H_{1,3}$ ditolak
Ekspektasi kualitas hasil berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-</i>	-0.001	$H_{0,4}$ diterima dan $H_{1,4}$ ditolak

Hipotesis	Kofisien Beta	Hasil
<i>resources center.</i>		
Ekspektasi ketampakan hasil berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	-0.038	H <sub>0.5</sub> diterima dan H <sub>1.5</sub> ditolak
Ekspektasi keyakinan diri sendiri terhadap komputer tidak berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.128	H <sub>0.6</sub> ditolak dan H <sub>1.6</sub> diterima
Ekspektasi persepsi kontrol eksternal berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.104	H <sub>0.7</sub> diterima dan H <sub>1.7</sub> ditolak
Ekspektasi kegelisahan terhadap komputer berpengaruh terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	-0.025	H <sub>0.8</sub> diterima dan H <sub>1.8</sub> ditolak
Ekspektasi kesenangan dalam menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.397	H <sub>0.9</sub> ditolak dan H <sub>1.9</sub> diterima
Ekspektasi kenikmatan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.521	H <sub>0.10</sub> ditolak dan H <sub>1.10</sub> diterima
Ekspektasi tujuan kegunaan berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.124	H <sub>0.11</sub> ditolak dan H <sub>1.11</sub> diterima
Ekspektasi kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap minat perilaku sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.489	H <sub>0.12</sub> ditolak dan H <sub>1.12</sub> diterima
Ekspektasi kemudahan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap minat perilaku sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.351	H <sub>0.13</sub> diterima dan H <sub>1.13</sub> ditolak
Ekspektasi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap kemudahan kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.705	H <sub>0.14</sub> ditolak dan H <sub>1.14</sub> diterima
Ekspektasi minat perilaku mempunyai berpengaruh terhadap perilaku pengguna sistem informasi <i>e-resources center.</i>	0.973	H <sub>0.15</sub> ditolak dan H <sub>1.15</sub> diterima
Ekspektasi norma subjektif berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan sistem informasi <i>e-resources center</i> dimoderasi pengalaman	0.045	H <sub>0.16</sub> diterima dan H <sub>1.16</sub> ditolak
Ekspektasi norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat perilaku sistem informasi <i>e-resources center</i> dimoderasi pengalaman	0.074	H <sub>0.17</sub> diterima dan H <sub>1.17</sub> ditolak
Ekspektasi norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat perilaku sistem informasi <i>e-resources center</i> dimoderasi kesukarelaan	0.838	H <sub>0.18</sub> ditolak dan H <sub>1.18</sub> diterima

Dari Tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa hasil pengujian hipotesis yang ada dalam model TAM. dari hasil di atas dapat dilihat hipotesa yang bernilai paling besar adalah minat perilaku berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna sistem informasi *e-resources center* sebesar 0.973. hal ini menjelaskan bahwa minat mahasiswa dalam menggunakan *e-resources center* dipengaruhi oleh niat menggunakan dan rutin dalam menggunakannya.

Dari hasil perhitungan SEM terdapat faktor yang tidak berpengaruh positif yaitu:

- a. Faktor norma subjektif terhadap kegunaan yang dirasakan.
- b. Faktor pandangan terhadap kegunaan yang dirasakan.
- c. Faktor relevansi pekerjaan terhadap kegunaan yang dirasakan.
- d. Faktor kualitas hasil terhadap kegunaan yang dirasakan.
- e. Faktor ketampakan hasil terhadap kegunaan yang dirasakan.
- f. Faktor persepsi kontrol eksternal terhadap kemudahan penggunaan.
- g. Faktor kegelisahan terhadap komputer terhadap kemudahan penggunaan.
- h. Faktor kemudahan penggunaan terhadap minat perilaku.
- i. Faktor norma subjektif dimoderasi pengalaman terhadap kegunaan yang dirasakan.
- j. Faktor norma subjektif dimoderasi pengalaman terhadap minat perilaku.