



**STRATEGI PENINGKATAN PENERIMAAN APLIKASI
TRACER STUDY DENGAN MENGGUNAKAN METODE
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2 PADA INSTITUT
BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**



TUGAS AKHIR

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

Bagus Sukma

11410100253

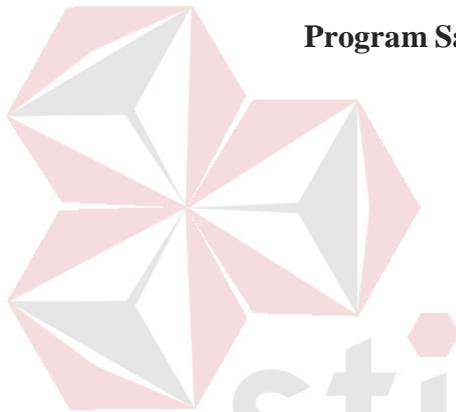
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**STRATEGI PENINGKATAN PENERIMAAN APLIKASI
TRACER STUDY DENGAN MENGGUNAKAN METODE
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2 PADA INSTITUT
BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Sistem Informasi



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

Nama : Bagus Sukma

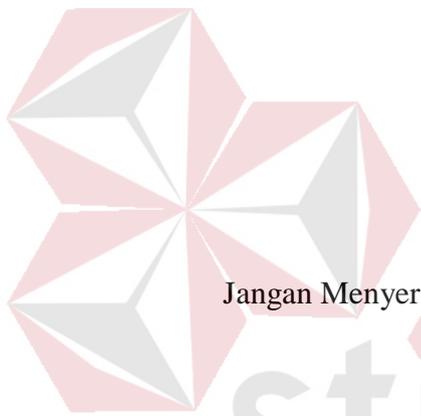
NIM : 11410100253

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018



Jangan Menyerah, Menyerah Tidak Akan Menyelesaikan Masalah

INSTITUT BISNIS
ECONOMIKA
stikom
SURABAYA

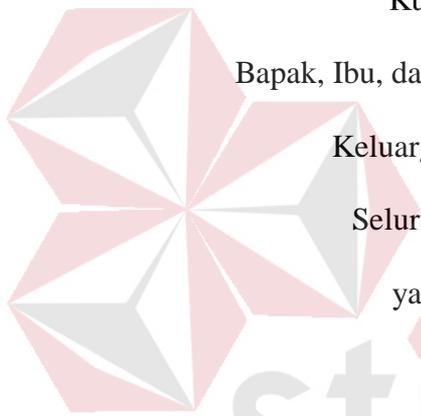
Kupersembahkan Untuk

Bapak, Ibu, dan semua keluarga yang kusayangi

Keluarga Besar Sistem Informasi

Seluruh Teman-teman Stikom

yang Telah Mendukung



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

**STRATEGI PENINGKATAN PENERIMAAN APLIKASI *TRACER STUDY*
DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL 2 PADA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM
SURABAYA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Sukma

11.41010.0253

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

pada : Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Sulistiowati. S.Si., M.M

NIDN :0719016801

II. Puspita Kartikasari, M.Si

NIDN. 0721059102

Penguji

I. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd

NIDN: 0719106401



Handwritten signature of a member of the Review Board, dated 30/8/18.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak

30/18
/8

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institusi Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Bagus Sukma
NIM : 11.41010.0253
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **STRATEGI PENINGKATAN PENERIMAAN APLIKASI TRACER STUDY DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2 PADA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institusi Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Agustus 2018



Bagus Sukma menyatakan,

Bagus Sukma

NIM: 11.41010.0253

ABSTRAK

Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya pada saat ini menggunakan aplikasi *Tracer Study* untuk mengetahui bagaimana kondisi alumni setelah 2 tahun lulus. Aplikasi *Tracer Study* diimplementasikan mulai tahun 2011. Sejak awal penggunaan aplikasi *Tracer Study* hingga saat ini belum pernah dilakukan evaluasi terhadap penerimaan Pengguna pada aplikasi tersebut.

Oleh sebab itu dalam penelitian ini dilakukan analisis penerimaan aplikasi *Tracer Study* dengan metode *Technology Acceptance Model 2* yang terdiri atas Variabel *Subjective Norm*, *Image*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Result Demonstrability* sebagai variabel independen, sedangkan variabel dependen meliputi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Intention to Use*, *Usage Behaviour* dan variabel moderasi meliputi variabel *Experience* dan *Voluntariness*.

Dari hasil penyebaran kuesioner sebanyak 79 responden dan dianalisis dengan metode *Structural Equation Modeling (SEM)* diperoleh bahwa Variabel *Subjective Norm* berpengaruh terhadap *Image*, *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Intention to Use*, *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *Intention to Use* dan *Intention to Use* berpengaruh terhadap *Usage Behaviour*. Berdasarkan hasil pengaruh tersebut menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya harus lebih menekankan pada Kemudahan penggunaan dan pemberian hak akses.

Kata Kunci: Tracer Study, Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya, Technology Acceptance Model 2.

KATA PENGANTAR

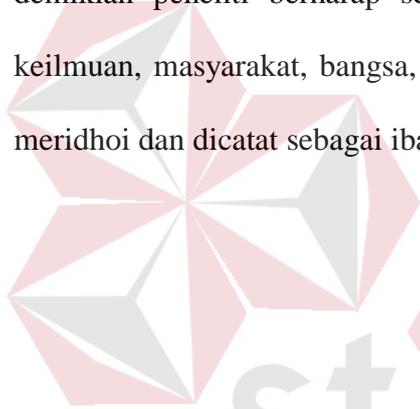
Puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas karunia dan rahmatnya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir beserta laporannya yang berjudul: “Strategi Peningkatan Penerimaan Aplikasi *Tracer Study* dengan menggunakan metode Technology Acceptance Model 2 pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya”.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir maupun pembuatan laporan Tugas Akhir ini, berbagai pihak telah banyak memberikan dorongan, bantuan serta masukan sehingga dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, serta keluarga tersayang yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan serta kasih sayang yang tak terhingga banyaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ibu Sulistiowati. S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan pengetahuan dan bimbingannya yang sangat bermanfaat bagi penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Puspita Kartikasari, M.Si. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan berbagai masukan, informasi, pengetahuan, dan bimbingannya selama ini kepada penulis.
4. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.

5. Bapak Mohamad al hafidz, S.Kom. selaku Pimpinan pada Stikom Career Center (SCC) Surabaya yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Wigananda Firdaus, S.Kom. selaku staff pada Stikom Career Center (SCC) Surabaya yang telah memberikan bantuan yang sangat banyak untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya kemampuan dan pengalaman peneliti. Namun demikian peneliti berharap semoga memberikan manfaat dalam membangun keilmuan, masyarakat, bangsa, dan negara. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya. Aamiin.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Surabaya, 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan.....	14
1.5 Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
2.1 <i>Tracer Study</i>	17
2.2 <i>Website</i>	18
2.3 Desain Web	19
2.4 <i>User Acceptance</i>	22
2.5 Konsep TAM.....	23
2.6 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	27

2.7	Skala Likert	29
2.8	Validitas dan Reliabilitas.....	30
2.9	Analisis Deskriptif.....	33
2.10	<i>Structural Equation Modelling Partial Least Square (SEM PLS)</i> .	33
2.11	Average variance extracted (AVE)	34
2.12	<i>Human Computer Interface (HCI)</i>	34
2.13	<i>Usability(UI) dan User Experience(UX)</i>	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1	Alur Proses Metodologi Penelitian.....	36
3.2	Model Konseptual	36
3.3	Tahap Awal	38
3.3.1	Wawancara dan Observasi	38
3.3.2	Identifikasi Masalah.....	39
3.3.3	Study Literatur	39
3.4	Tahap Pelaksanaan	39
3.4.1	Penentuan Sampel dan Populasi.....	39
3.4.2	Penentuan Variabel Kuesioner	40
3.4.3	Penyusunan Kuesioner	42
3.4.4	Uji Validitas Konstruk	46
3.4.5	Penyebaran Kuesioner.....	46

3.4.6	Uji Validitas	46
3.4.7	Uji Reliabilitas	47
3.4.8	Analisis Deskriptif	47
3.5	Tahap Analisis Menggunakan PLS	48
3.5.1	<i>Outer Model</i>	48
3.5.2	Inner Model	51
3.5.3	Pembahasan	53
3.6	Tahap Akhir	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Hasil Observasi dan Wawancara	55
4.2	Identifikasi Permasalahan	55
4.3	Tahap Pengumpulan Data	56
4.3.1	Pengujian Validitas	56
4.3.2	Pengujian Reliabilitas	58
4.3.3	Gambaran Karakteristik Responden	58
4.3.4	Gambaran Karakteristik Responden	58
4.3.5	Analisis Deskripsi Jawaban Responden	61
4.4	Tahap Analisis Dengan SEM <i>PLS</i>	67
4.4.1	Pengujian <i>Outer Model</i>	67
4.4.2	Hasil <i>Bootstrapping</i>	79

4.4.3	Uji Kesesuaian Model (<i>Goodness of Fit</i>).....	91
4.4.4	Pengujian <i>Inner</i> Model.....	92
4.5	Pembahasan.....	98
4.6	Desain.....	101
BAB V	109
PENUTUP	109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
BIODATA PENULIS	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



INSTITUT BISNIS
DAN TEKNOLOGI KOMPUTER
STIKOM
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Technology Acceptance Model 2.....	24
Gambar 2.2 Alur Proses Metodologi Penelitian	36
Gambar 2.3 Model Konseptual	37
Gambar 4.1 Umur.....	60
Gambar 4.2 Bidang Pekerjaan.....	61
Gambar 4.3 Tempat Bekerja	61
Gambar 4.4 Diagram <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	69
Gambar 4.5 Model <i>SEM PLS</i>	69
Gambar 4.6 Model <i>Subjective Norm</i>	70
Gambar 4.7 Model <i>Image</i>	70
Gambar 4.8 Model <i>Job relevance</i>	70
Gambar 4.9 Model <i>Output quality</i>	71
Gambar 4.10 Model <i>Result Demonstrability</i>	71
Gambar 4.11 Model <i>Perceived Usefulness</i>	71
Gambar 4.12 Model <i>Perceived Ease of Use</i>	72
Gambar 4.13 Model <i>Intention to Use</i>	72
Gambar 4.14 Model <i>Usage Behaviour</i>	73
Gambar 4.15 Model <i>Experience</i>	73
Gambar 4.16 model <i>Voluntariness</i>	74
Gambar 4.17 <i>Bootstrapping</i>	79
Gambar 4.18 Model Pengaruh langsung.....	91
Gambar 4.19 Sketsa halaman <i>Update</i>	103

	Halaman
Gambar 4.20 desain halaman <i>login</i>	104
Gambar 4.21 Sketsa halaman <i>Request Password</i>	104
Gambar 4.22 Sketsa halaman beranda	105
Gambar 4.23 desain halaman <i>login</i>	106
Gambar 4.24 desain halaman <i>update</i>	106
Gambar 4.25 desain halaman <i>login</i>	107
Gambar 4.26 desain halaman <i>request password</i>	107
Gambar 4.27 desain halaman beranda	108



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator TAM 2	26
Tabel 2.2 Tingkat Jawaban Kuesioner	30
Tabel 3.1 Indikator Pertanyaan Kuesioner	42
Tabel 3. 2 Bobot Nilai Jawaban Responden	45
Tabel 3.3 Tingkat Keandalan <i>Cronbach's Alpha</i>	50
Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas	56
Tabel 4.2 Cronbach Alpha	58
Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel Intention to use</i>	62
Tabel 4.4 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel Usage behaviour</i>	62
Tabel 4.5 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel Peceive usefulness</i>	63
Tabel 4.6 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel perceive ease of use</i>	63
Tabel 4.7 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel subjective norm</i>	64
Tabel 4.8 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel Image</i>	64
Tabel 4.9 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel Job Relevance</i>	64
Tabel 4.10 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel output quality</i>	65
Tabel 4.11 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel result demonstrability</i>	65
Tabel 4.12 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel experience</i>	66
Tabel 4.13 Distribusi Jawaban Responden <i>Variabel voluntariness</i>	66
Tabel 4.14 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	68
Tabel 4.15 <i>Cross Loading Subject Norm</i>	74
Tabel 4.16 <i>Cross Loading Image</i>	75
Tabel 4.17 <i>Cross Loading Job Relevance</i>	75

Tabel 4.18 <i>Cross Loading Output Quality</i>	76
Tabel 4.19 <i>Cross Loading Result Demonstrability</i>	76
Tabel 4.20 <i>Cross Loading Perceived Usefulness</i>	77
Tabel 4.21 <i>Cross Loading Perceive ease of use</i>	77
Tabel 4.22 <i>Cross Loading Intention to use</i>	78
Tabel 4.23 <i>Cross Loading Experience</i>	78
Tabel 4.24 <i>Cross Loading Voluntariness</i>	78
Tabel 4.25 <i>Path Coeficient</i>	80
Tabel 4.26 <i>Indirect Effect</i>	82
Tabel 4.27 <i>Total Effect</i>	86
Tabel 4.28 <i>Kesesuaian Model (Goodness of Fit)</i>	91
Tabel 4.29 <i>Nilai R²</i>	92
Tabel 4.30 <i>Analisis F²</i>	93
Tabel 4.31 <i>Construct Crossvalidated Redudancy</i>	95
Tabel 4.32 <i>Indicator Crossvalidated Redudancy</i>	96
Tabel 4.33 <i>Construct Crossvalidated Communalitiy</i>	96
Tabel 4.34 <i>Indicator Crossvalidated Communalitiy</i>	97
Tabel 4.35 <i>Original Sample dan Sample Mean Subjective Norm</i>	98
Tabel 4.36 <i>Original Sample dan Sample Mean Perceived ease of USe</i>	99
Tabel 4.37 <i>Original Sample dan Sample Mean Perceived Usefulness</i>	99
Tabel 4.38 <i>Original Sample dan Sample Mean Intention to Use</i>	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tracer Study adalah pelacakan lulusan/alumni yang dilakukan kepada alumni 2 tahun setelah lulus yang bertujuan untuk mengetahui *outcome* pendidikan dalam bentuk transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja, *output* pendidikan yaitu penilaian diri terhadap penguasaan dan pemerolehan kompetensi, proses pendidikan berupa evaluasi proses pembelajaran dan kontribusi pendidikan tinggi terhadap pemerolehan kompetensi serta input pendidikan berupa penggalan lebih lanjut terhadap informasi dari lulusan. Disamping untuk keperluan akreditasi, Ditjen Dikti Kemdiknas juga sejak tahun 2011 menggunakan *Tracer Study* sebagai alat monitoring adaptasi lulusan perguruan tinggi di Indonesia ketika memasuki dunia kerja.

Institut Bisnis dan Informasi (Stikom Surabaya) adalah salah satu perguruan tinggi yang sudah menerapkan *Tracer Study*. Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan pihak Stikom Career Center (SCC) selaku pengelola aplikasi *Tracer Study* ingin mengetahui bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *Tracer Study*, sebagai bahan masukan untuk perbaikan aplikasi *Tracer Study*.

Oleh karena itu SCC Stikom Surabaya selaku pengelola membutuhkan sebuah strategi peningkatan terhadap penerimaan aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya. Untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap perilaku

pengguna *Tracer Study* menggunakan *Technology Acceptance Model*. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model penelitian yang pada umumnya digunakan untuk meneliti penerimaan teknologi informasi. Menurut Widiatmika dan Sensuse (2012) banyak penelitian telah menemukan bahwa TAM adalah sebuah model yang secara konsisten menjelaskan sebagian besar ragam (*variance*) dalam menggunakan tujuan dan tingkah laku, diantara sebuah variasi teknologi-teknologi. Penelitian juga menemukan bahwa TAM mampu menandingi dengan baik model-model alternatif seperti TRA (*Theory of Reasoned Action*) dan TPB (*Theory of Planned Behavior*). Kelebihan dari metode TAM adalah (1) banyak model-model penerapan teknologi informasi yang tidak mempertimbangkan faktor psikologis dan perilaku (*behaviour*) pada model mereka. (2) TAM dibangun atas dasar teori yang kuat. (3) TAM banyak digunakan dalam penelitian di bidang teknologi dan hasil menunjukkan sebagian besar dukungan dan menyimpulkan bahwa TAM adalah model yang baik dan konsisten. (4) TAM adalah model yang sederhana tapi valid. Penggunaan metode TAM pada penelitian ini juga didasari dari banyaknya penelitian terdahulu yang menggunakan metode TAM untuk mengukur tingkat penerimaan teknologi diantaranya adalah penelitian implementasi *Executive Information System (EIS)* di wilayah Afrika selatan (Averweg, 2008), Penelitian untuk menguji kepercayaan pelanggan dari suatu situs belanja online (Gefen, Karahana, & Straub, 2003), Penelitian untuk menguji minat nasabah untuk menggunakan *internet banking* di Bahrain (Jalal, Marzooq, & Nabi, 2011), Penelitian penerimaan *internet banking* (Wang et al, 2003).

Tujuan pengukuran ini digunakan untuk membantu memodelkan dan memprediksi tingkat penerimaan pengguna yang diharapkan dari hasil pengukuran

ini dapat dirancang suatu langkah perbaikan untuk meningkatkan tingkat penerimaan terhadap aplikasi *Tracer Study* pada Stikom Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan dalam Tugas Akhir ini, yaitu bagaimana menyusun strategi dalam meningkatkan Penerimaan Aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model 2*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ruang lingkup penelitian hanya akan dibatasi pada :

1. Data yang dihimpun dan diolah berasal dari jawaban kuesioner responden, dimana responden adalah pengguna *Tracer Study* Stikom Surabaya.
2. Dalam penelitian ini, kuesioner yang didistribusikan menggunakan kuesioner dalam bentuk *google form* dengan dukungan sosial media.
3. Responden merupakan alumni Stikom Surabaya 2 tahun setelah kelulusan dari tahun penelitian ini dilakukan yaitu lulusan tahun 2014-2016 yang sudah menggunakan aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya.

1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk menyusun strategi peningkatan penerimaan Aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2*.

1.5 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari sub-sub bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Teori-teori penunjang antara lain *Tracer Study*, populasi dan sampel, *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*, analisis validitas, analisis reliabilitas, uji asumsi, *Goodness of Fit*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang model konseptual dan hipotesis, metode penelitian identifikasi variabel, definisi operasional variabel, populasi, sampel dan teknik-teknik analisis yang akan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis yaitu uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SMART PLS, dilakukan uji asumsi setiap variabel dan untuk analisis data menggunakan metode *Structural Equation Model (SEM)* dengan bantuan perangkat lunak yang digunakan untuk pengolahan data adalah Smart PLS.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan uraian dari kesimpulan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, beserta saran yang dapat digunakan untuk perbaikan yang dilakukan peneliti di masa mendatang.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Tracer Study*

Tracer Study adalah pelacakan lulusan/alumni yang dilakukan kepada alumni 2 tahun setelah lulus yang bertujuan untuk mengetahui *outcome* pendidikan dalam bentuk transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja, *output* pendidikan yaitu penilaian diri terhadap penguasaan dan pemerolehan kompetensi, proses pendidikan berupa evaluasi proses pembelajaran dan kontribusi pendidikan tinggi terhadap pemerolehan kompetensi serta input pendidikan berupa penggalan lebih lanjut terhadap informasi dari lulusan. Di samping untuk keperluan akreditasi, Ditjen Dikti Kemdiknas juga sejak tahun 2011 menggunakan *Tracer Study* sebagai alat monitoring adaptasi lulusan perguruan tinggi di Indonesia ketika memasuki dunia kerja. Menurut (Schomburg, 2003) tujuan utama dari kegiatan *Tracer Study* adalah untuk mengetahui/mengidentifikasi kualitas lulusan di dunia kerja, sedangkan tujuan khusus *Tracer Study* adalah : (1) Mengidentifikasi profil kompetensi dan keterampilan lulusan; (2) Mengetahui relevansi dari pelaksanaan kurikulum yang telah diterapkan di perguruan tinggi dengan kebutuhan pasar tenaga kerja dan pengembangan profesional di dalam kompetensi jurusan; (3) Untuk mengevaluasi hubungan dari kurikulum dan studi di jurusan sebagai pengembangan keilmuan; (4) Sebagai kontribusi dalam proses akreditasi jurusan.

2.2 Website

Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada tahun 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti. Dengan demikian pengertian website saat itu masih sebatas tukar menukar informasi.

World Wide Website (WWW) atau biasa disebut dengan Website merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat (Nurwansyah, 2010). Sebuah halaman website adalah dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui website browser. Semua publikasi dari website – website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman – halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. Uniform Resource Locator (URL) ini mengatur halaman – halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun hyperlink – hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para pengguna bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Contohnya, ada beberapa situs – situs bisnis, situs – situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Menurut (Nurwansyah, 2010) website dibagi menjadi dua jenis, yaitu website statik dan website dinamis:

1. Website statik adalah salah satu bentuk website yang isi di dalam website tersebut tidak dimaksudkan untuk di-update secara berkala, dan biasanya di-maintenance secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan software editor.
2. Website dinamis adalah website yang secara berkala, informasi di dalamnya berubah, atau website ini bisa berhubungan dengan pengguna dengan berbagai macam cara atau metode (HTTP cookies atau Variabel Database, sejarah kunjungan, variabel sesi dan lain-lain), bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan form dan pergerakan mouse. Ketika website server menerima permintaan dari pengguna untuk memberikan halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis diambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yang diminta oleh pengguna. Sebuah situs dapat menampilkan dialog yang sedang berlangsung diantara dua pengguna, memantau perubahan situasi, atau menyediakan informasi yang berkaitan dengan sang pengguna.

2.3 Desain Web

Desain Web adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan styling obyek lingkungan informasi Internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen high-end dan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai semacam desain grafis.

Perancangan web (*web design*) adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi web konten ditampilkan, (biasanya berupa *hypertext* atau *hypermedia*) yang dikirimkan ke pengguna akhir melalui World Wide Web, dengan menggunakan sebuah *browser web* atau perangkat lunak berbasis *web*. Tujuan dari *web design* adalah untuk membuat *website*/sekumpulan konten *online* termasuk dokumen dan aplikasi yang berada pada *server web*. Sebuah *website* dapat berupa sekumpulan teks, gambar, suara dan konten lainnya, serta dapat bersifat interaktif ataupun statis. Desain situs web yang baik yaitu :

1. Menyeimbangkan struktur dan hubungan dari menu atau home page dengan halaman isi atau grafik dan dokumen yang di-link.
2. Tujuannya membangun hierarki menu dan halaman yang beres alami serta terstruktur yang baik bagi pemakai, dan tidak mengganggu pemakaian situs web atau menyatukan mereka.

Menurut (Nielsen, 2000), website yang baik harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

1. Page Design
 - a. Waktu tampil kurang dari 5 detik.
 - b. Ukuran halaman 32kb, dan menampilkan grafik yang unik.
 - c. Ukuran halaman konsisten.
 - d. Grafik yang digunakan kecil, dan konsisten pada tiap-tiap halaman.
 - e. Tanggap terhadap variasi (versi), platform hardware, dan bandwidth yang
 - f. pengunjung pakai.

2. Content Design

- a. Buat situs yang ringkas tetapi sesuai dengan tujuan yang ingin dibuat.
- b. Ciptakan kejelasan secara visual, gunakan headlines, kata yang dibold
- c. dan underline, bulleted list, table dan stuktur visual lainnya.
- d. Buat web secara profesional, style website harus mencerminkan jenis Usaha.
- e. Gunakan bahasa yang sederhana yang mudah dimengerti
- f. Kemudahan bagi pengunjung untuk mendapatkan apa yang mereka Inginkan.
- g. Judul halaman mengandung makna
- h. Fokus pada kemudahan pengunjung untuk menatap situs lebih daripada Tulisan.

3. Site Design

- a. Halaman situs harus jelas dan konsisten
- b. Homepage harus termasuk dalam bagian direktori dari situs yang paling penting
- c. Semua halaman harus ada fasilitas search
- d. Homepage merupakan tempat yang baik untuk pemberitahuan dan menampilkan news, diperbahurui 1 bulan sekali
- e. Hindari homepage yang berlebihan

- f. Sediakan keterangan apabila ada perubahan pada website

2.4 User Acceptance

Pada umumnya pengguna teknologi akan memiliki persepsi positif terhadap teknologi yang disediakan. Persepsi negatif akan muncul sebagai dampak dari penggunaan teknologi tersebut. Artinya persepsi negatif berkembang setelah pengguna pernah mencoba teknologi tersebut atau pengguna berpengalaman buruk terhadap penggunaan teknologi tersebut. Pengalaman buruk ini dapat berupa pengalaman menggunakan teknologi yang sejenis ataupun pengalaman setelah menggunakan teknologi yang disediakan. (Teo, 2011) mengatakan bahwa *User acceptance* didefinisikan sebagai “...as a user’s willingness to employ technology for the tasks it is designed to support.” Maksudnya bahwa penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang.

Menurut (Wexler, 2001), mengapa pengguna dapat menerima teknologi informasi didasarkan pada enam faktor di bawah ini:

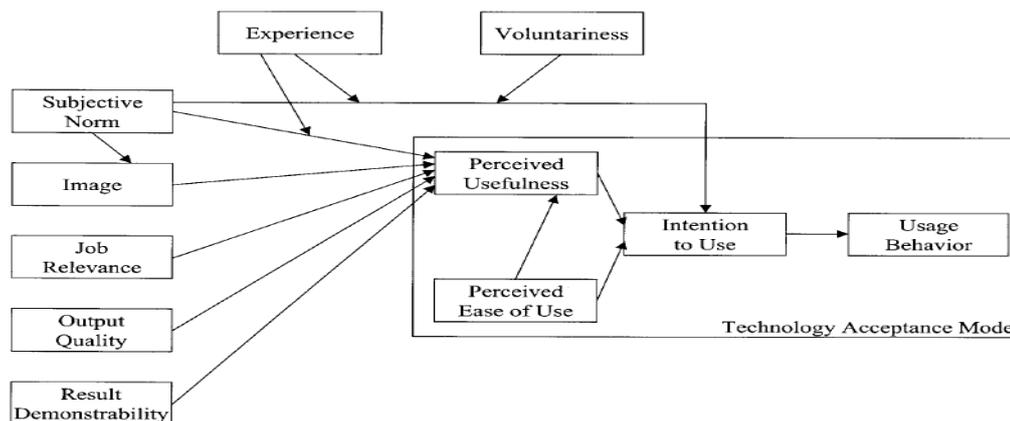
1. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan pemakai untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum.
2. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.
3. *Intrinsic Motivation (Computer Playfulness)* yaitu individu yang menggunakan komputer untuk kesenangan atau tugas pribadi (tidak hanya untuk bekerja) akan menunjukkan lebih siap menerima sebuah teknologi informasi.

4. *Emoticon (Level of Computer Anxiety)* yaitu kekhawatiran terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan penggunaan persepsian.
5. *Perceived Enjoyment* yaitu derajat penggunaan untuk memperoleh kepuasan ketika menggunakan sistem.
6. *Object Usability* yaitu seberapa banyak sistem sesungguhnya memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik

2.5 Konsep TAM

TAM merupakan adaptasi dari Theory of Reasoned Action (TRA) untuk bidang Sistem Informasi. TAM berpendapat bahwa manfaat yang dirasakan dan persepsi kemudahan penggunaan menentukan niat individu untuk menggunakan sistem dengan niat untuk menggunakan melayani sebagai mediator penggunaan sistem yang sebenarnya.

TAM mengasumsikan bahwa seorang individu yang dapat menerima teknologi informasi dipengaruhi oleh dua variabel utama yaitu persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Park, 2009). Model TAM yang digunakan dalam penelitian ini adalah model TAM 2. Menurut (Vankatesh & Davis, 2000) TAM adalah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan menggunakan teknologi informasi. TAM menggunakan yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat penerimaan responden dalam menerima teknologi informasi



Sumber: (Vankatesh & Davis, 2000)

Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model 2*

Berdasarkan gambar 2.1 di atas maka indikator yang digunakan sebagai pengukuran untuk masing-masing komponen *Technology Acceptance Model 2* diuraikan sebagai berikut:

1. *Experience* merupakan variabel yang menjadi tolok ukur penentuan ketika *subjective norm* akan menentukan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) sebuah sistem informasi atau teknologi yang secara langsung juga akan menentukan *intention of use*.
2. *Voluntariness* tingkat sukarela mempengaruhi *subjective norm* dalam menentukan *intention of use*.
3. *Subjective Norm* adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku (*behaviour*) atau tidak.
4. *Image* adalah tingkatan dimana penggunaan sebuah teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. *Image* dapat secara langsung mempengaruhi persepsi kegunaan sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatannya dapat dipengaruhi oleh *subjective norm*.

5. *Job Relevance*. Komponen ini berkaitan dengan persepsi manusia tentang seberapa pentingnya sebuah informasi atau teknologi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan mereka.
6. *Output quality*. Komponen ini berkaitan dengan tingkatan kepercayaan individu manusia bahwa sebuah sistem informasi atau teknologi yang mereka gunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaan mereka.
7. *Result of demonstrability*. Komponen ini berkaitan dengan hasil penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur .
8. *Perceived usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.
9. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan .
10. *Intention to Use* diartikan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.
11. *Use behavior* dapat di artikan sebagai perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi.

variabel merupakan suatu atribut, sifat ataupun nilai dari orang, obyek yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya, Menurut (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini terdapat dua

macam variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan pada variabel terikat (dependen), sedangkan variabel terikat (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas atau independen (Sugiyono, 2012). Operasional variabel merupakan suatu definisi yang berkaitan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau mendefinisikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan dalam mengukur variabel tersebut (Silalahi, 2012). Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Vankatesh & Davis, 2000).

Tabel 2.1 Indikator TAM 2

Variabel	Indikator
<i>Usage Behavior</i>	Seberapa sering mengakses sistem
	Seberapa lama mengakses sistem
<i>Intention to Use</i>	Saya berasumsi memiliki akses ke sistem, sehingga saya berniat untuk menggunakannya.
	Mengingat bahwa saya memiliki akses ke sistem, maka saya akan menggunakannya
<i>Perceive Usefulness</i>	Menggunakan sistem meningkatkan kinerja
	Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya
	Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas pekerjaan
	Saya mengetahui sistem yang akan berguna bagi pekerjaan saya
<i>Perceived Ease of Use</i>	Interaksi yang terjadi antara saya dengan sistem jelas dan mudah dimengerti
	Berinteraksi dengan sistem tidak memerlukan banyak usaha
	Saya mengetahui sistem yang mudah untuk digunakan
	Saya merasa mudah untuk masuk ke sistem dan melakukan apa yang ingin saya lakukan
<i>Subjective Norm</i>	Orang lain yang berpengaruh bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem

Variabel	Indikator
	Orang-orang penting di sekitar saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem
Image	Orang-orang di sekitar saya yang menggunakan sistem memiliki gengsi yang lebih tinggi
	Orang-orang di sekitar saya yang menggunakan sistem memiliki status sosial yang lebih tinggi
	Menggunakan sistem adalah simbol status
Job Relevance	Di dalam pekerjaan saya, menggunakan sistem adalah penting
	Sistem berkaitan erat dengan pekerjaan saya
Output Quality	Kualitas dari <i>output</i> sistem yang saya dapatkan akurat
	Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas dari <i>output</i> sistem
Result Demonstrability	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu orang lain tentang cara menggunakan sistem
	Saya percaya bisa berkomunikasi dengan orang lain sebagai konsekuensi dari penggunaan sistem
	Hasil menggunakan sistem terlihat jelas
	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan manfaat sistem
Experience	Pengalaman menggunakan sistem serupa dalam pekerjaan
Voluntariness	Saya menggunakan sistem secara sukarela
	Atasan saya tidak mengharuskan saya menggunakan sistem
	Meskipun sangat membantu menggunakan sistem tidak wajib dalam pekerjaan saya

2.6 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Sugiyono (2007) mengemukakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah alumni Stikom Surabaya 2 tahun setelah lulus yang menggunakan aplikasi *Tracer Study* Stikom.

Menurut (Ferdinand, 2006), sampel adalah subset dari populasi, yang terdiri dari beberapa anggota populasi. Subset ini diambil karena dalam banyak kasus, tidak mungkin diteliti secara keseluruhan anggota populasi. Oleh karena itu, dibentuk sebuah perwakilan populasi yang disebut sampel. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin meneliti semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Dalam menentukan jumlah sampel yang digunakan, penelitian ini menggunakan rumus slovin. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang diketahui yaitu lulusan tahun 2014-2016 Stikom surabaya. Berikut merupakan rumus slovin (1960) yang digunakan:

$$n = n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan : N = Jumlah Sampel

N = Jumlah populasi

e = margin eror

Populasi adalah alumni Stikom surabaya lulusan tahun 2014-2016. Populasi sendiri terbagi menjadi delapan jurusan (Sistem informasi, Sistem Komputer, Desain komunikasi visual, Multimedia, Manajemen Informasi, KGC, Komputerisasi akuntansi, Komputerisasi Perkantoran kesekretariatan).

2.7 Skala Likert

Skala yang dipakai untuk mengukur hasil kuisioner atas persepsi responden terhadap indikator adalah Skala Likert. Skala likert atau *summated-ratings scale* adalah suatu teknik pengukuran sikap paling luas yang digunakan dalam riset pemasaran. Skala ini memberikan kemungkinan responden untuk mengekspresikan intensitas perasaan yang dimiliki responden. Pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan tertutup. Pilihan dibuat berjenjang, yaitu dimulai dari intensitas paling rendah sampai paling tinggi. Pilihan jawaban bisa sebanyak tiga, lima, tujuh, dan sembilan. Yang pasti jumlah pilihan jawabannya merupakan angka ganjil.

Semakin banyak pilihan jawaban yang diberikan, maka jawaban responden akan semakin terwakili. Namun seringkali kesulitan yang dialami adalah kata-kata yang mewakili pilihan sangat terbatas jumlahnya. Dalam bahasa Inggris ada 7 pilihan, yaitu *extremely disagree, strongly disagree, disagree, neither agree nor disagree, agree, strongly agree, extremely agree*. Dalam bahasa Indonesia sendiri hanya bisa dibuat 4 pilihan, yaitu tidak setuju, kurang setuju, setuju, sangat setuju. Karena pilihan jawaban berjenjang, maka bobot dari setiap jawaban ialah terendah diberi bobot 1 dan tertinggi diberi 4. Namun bisa juga sebaliknya asal konsisten, intensitas tertinggi 1 dan terendah 4. Jawaban setiap item menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata Sangat Setuju, Setuju, Raguragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju (Sugiyono, 2013). Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju, dengan menghilangkan alternatif jawaban ragu-ragu. Dalam alasan menghilangkan alternative jawaban ragu-ragu adalah karena jawaban tersebut

dapat memberikan makna yang ganda dan tidak menjelaskan jawaban responden yang sebenarnya secara pasti serta responden cenderung untuk memilih alternative tersebut (alur tengah) dan tidak akan memilih jawaban ekstrim (Desika, 2016). Pada table di bawah ini bisa dilihat yang berisi empat tingkat preferensi jawaban dengan pilihan jawaban ditunjukkan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Tingkat Jawaban Kuesioner

	Keterangan intensitas kesetujuan pernyataan di dalam kuisisioner			
Angka	1	2	3	4
Keterangan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat Setuju

2.8 Validitas dan Reliabilitas

Pengukuran validitas dan reliabilitas mutlak dilakukan, karena jika instrumen yang digunakan sudah tidak valid dan reliabel maka dipastikan hasil penelitiannya pun tidak akan valid dan reliabel. Menurut (Sugiyono, 2010), mengenai perbedaan antara valid dan reliabel suatu penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut : penelitian yang valid adalah penelitian yang apabila di dalamnya terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Artinya, jika objek berwarna merah, sedangkan data yang terkumpul berwarna putih maka hasil penelitian tidak valid. Sedangkan penelitian yang reliabel terjadi bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Kalau dalam objek kemarin berwarna merah, maka sekarang dan besok tetap berwarna merah.

(Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa hasil penelitian yang valid adalah apabila terdapat kesamaan anatara data yang terkumpul dengan data yang

sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Masih berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2010), validitas merupakan tingkat keandalan dari alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid menunjukkan bahwa alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas dapat didefinisikan sebagai karakteristik dari ukuran, terkait dengan tingkat pengukuran sebuah kuesioner dalam mengukur secara benar apa yang diinginkan peneliti untuk dianalisis. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pernyataan-pernyataan pada kuesioner yang dianggap tidak relevan sehingga tidak digunakan. Teknik untuk mengukur validitas kuesioner dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien korelasi yang *over estimate* (estimasi nilai yang lebih tinggi dari yang sebenarnya). Hal ini agar tidak terjadi koefisien item total yang overestimasi. Menurut (Barker, Pistrang, & Elliot, 2002), apabila nilai koefisien korelasi butir item pernyataan yang diuji lebih besar dari 0,30 maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan tersebut merupakan konstruksi (*construct*) yang valid.

Dasar analisis yang digunakan dalam uji validitas yaitu jika nilai r -hitung $> r$ -tabel dan nilai r positif, maka butir atau item pertanyaan tersebut adalah valid (Ghozali, 2002) Penentuan signifikan atau tidak signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel *degree of freedom* = $n-k$, dan daerah sisi pengujian dengan alpha 0,05. Jika r hitung tiap butir pertanyaan bernilai

positif dan lebih besar terhadap r tabel (*berdasarkan corrected item-total correlation*) maka butir pertanyaan tersebut dikatakan *valid*.

Sedangkan menurut (Azwar, 2005), metode pengambilan keputusan pada uji validitas menggunakan batasan r tabel dengan signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi, atau menggunakan batasan 0,3. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan maka item dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan maka item dianggap tidak valid.

Berikut rumus yang digunakan untuk analisis *validitas*.

$$r = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\pi\sum(X)^2 - (\sum X)^2) (\pi\sum(Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien *validitas* N = Banyaknya subjek

X = Nilai pembanding

Y = Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi. Instrumen kuesioner yang tidak reliabel maka tidak dapat konsisten untuk pengukuran sehingga hasil pengukuran tidak dapat dipercaya. Uji reliabilitas yang banyak digunakan pada penelitian menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Data dikatakan reliabel jika Nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,5$ (Ghozali, 2005). Adapun rumus untuk menentukan reliabilitas, yaitu:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum sj^2}{k} \right)$$

Keterangan:

k = Jumlah instrumen pertanyaan

$\sum sj^2$ = Jumlah *varians* tiap instrumen

sx^2 = *Varians* dari keseluruhan instrument

2.9 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah suatu cara menggambarkan persoalan yang berdasarkan data yang dimiliki yakni dengan cara menata data tersebut sedemikian rupa sehingga dengan mudah dapat dipahami tentang karakteristik data dijelaskan dan berguna untuk keperluan selanjutnya. Jadi dalam hal ini terdapat aktivitas atau proses pengumpulan data, dan pengolahan data berdasarkan tujuannya.

2.10 *Structural Equation Modelling Partial Least Square (SEM PLS)*

Menurut (Ghozali, 2008) *Structural Equation Modelling (SEM)* adalah sebuah evolusi dari model persamaan berganda yang dikembangkan dari prinsip ekonometri dan digabungkan dengan prinsip pengaturan dari psikologi dan sosiologi, SEM telah muncul sebagai bagian integral dari penelitian manajerial akademik.

Partial Least Square (PLS) adalah suatu metode yang berbasis keluarga regresi linier yang dikenalkan oleh Hermah O.A Wold untuk penciptaan, pembangunan model dan metode untuk ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi. PLS memiliki asumsi data penelitian bebas distribusi yang artinya data penelitian tidak mengacu pada salah satu distribusi tertentu (misal distribusi normal).

PLS merupakan analisis persamaan struktural Equation Modeling berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. (Ghozali, 2008) menjelaskan bahwa PLS adalah metode analisis yang bersifat *soft modeling* karena tidak mengasumsikan data harus dengan pengukuran skala tertentu, yang berarti jumlah sampel dapat kecil (dibawah 100 sampel). Perbedaan mendasar PLS yang merupakan SEM berbasis varian dengan LISREL atau AMOS yang berbasis kovarian adalah tujuan penggunaannya.

2.11 Average variance extracted (AVE)

Average variance extracted (AVE). AVE adalah nilai yang digunakan untuk menguji akar kuadrat dari setiap AVE apakah korelasi lebih besar dari setiap konstruk laten (Gefen & Straub, 2004). Selain itu, nilai AVE digunakan sebagai syarat validitas diskriminan tercapai (Wijayanto, 2008). Nilai AVE minimum untuk menyatakan bahwa keandalan telah tercapai adalah sebesar 0,50 (Wijayanto, 2008). Nilai AVE dibawah 0,50 menunjukkan bahwa indikator memiliki rata-rata tingkat eror yang lebih tinggi.

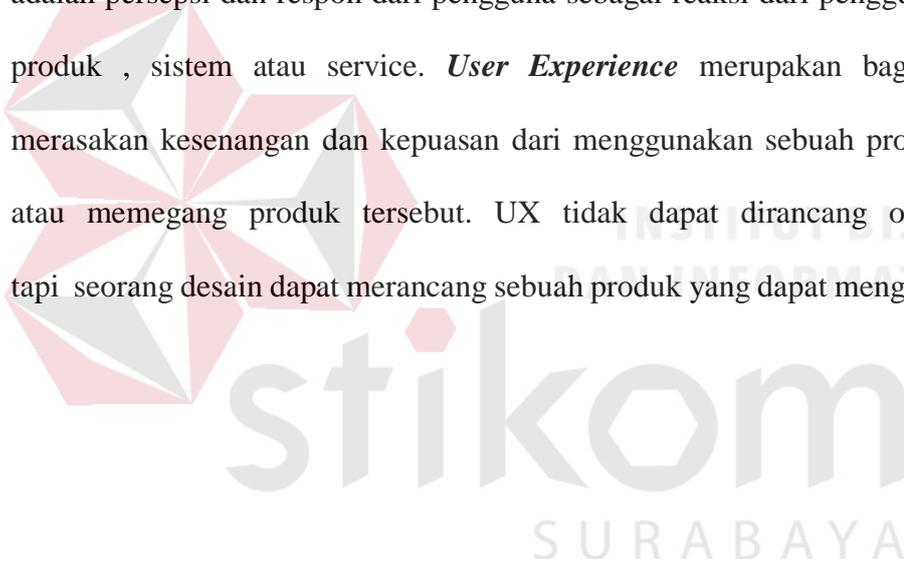
2.12 Human Computer Interface (HCI)

Human Computer Interface (HCI) sebelumnya dikenal sebagai studi manusia-mesin atau interaksi manusia-mesin. Ini berkaitan dengan desain, pelaksanaan dan penilaian sistem komputer dan fenomena terkait yang akan digunakan manusia. Didalam *HCI* ada beberapa tahap yaitu *Prototype low fidelity*, *story boarding*, *Prototype high fidelity*.

2.13 *Usability(UI) dan User Experience(UX)*

Usability(UI) Menurut ISO 9241 – 11 (1998) , *Usability* adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisiensi dan pengguna menjadi puas dalam konteks penggunaan. Secara umum pengertian *Usability* adalah atribut dari kualitas yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah antar muka digunakan.

User Experience(UX) Menurut ISO 9241-210 (2009), *User Experience* adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk , sistem atau service. *User Experience* merupakan bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desain dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Proses Metodologi Penelitian

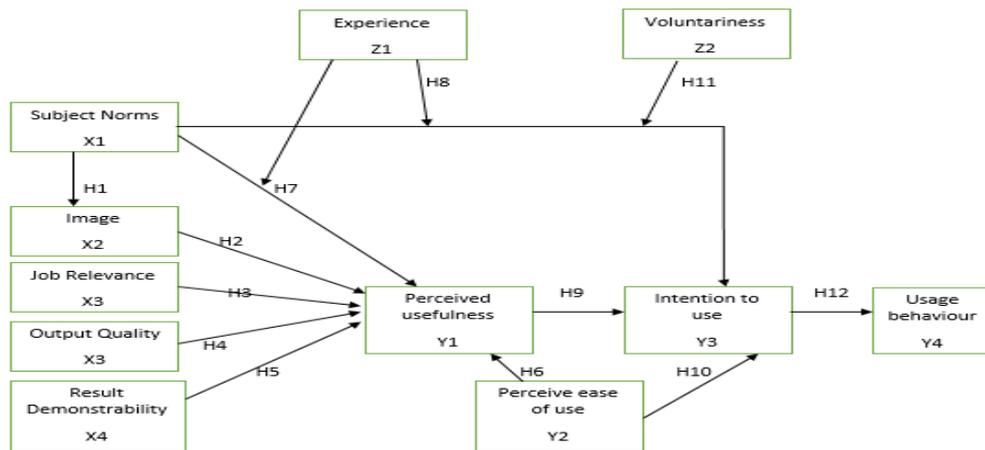
Pada proses metodologi penelitian terbagi dalam beberapa tahap, yaitu tahap awal, tahap analisis, dan tahap akhir. Rincian untuk setiap tahapan dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Alur Proses Metodologi Penelitian

3.2 Model Konseptual

Model konseptual yang mendasari hipotesis dan kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Model Konseptual

Berdasarkan model konseptual di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_1 : *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap *image*.

H_2 : *Image* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*.

H_3 : *Job relevance* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*.

H_4 : *Output quality* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*.

H_5 : *Result demonstrability* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*.

H_6 : *perceive ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceive usefulness*.

H_7 : *Subjective norm* yang telah di moderasi oleh *experience* berpengaruh positif terhadap *perceived of usefulness*.

H_8 : *Subjective norm* yang telah di moderasi oleh *experience* berpengaruh positif terhadap *intention of use*.

H_9 : *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *intention to use*.

H_{10} : *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *intention to use*.

H_{11} : *Subjective norm* yang telah di moderasi oleh *voluntariness* berpengaruh positif terhadap *intention of use*..

H_{12} : *Intention of use* berpengaruh positif terhadap *usage behaviour*

3.3 Tahap Awal

Pada tahap ini adalah langkah-langkah yang digunakan sebelum melakukan penelitian yang terdiri dari 3 bagian yaitu:

3.3.1 Wawancara dan Observasi

Tahap wawancara merupakan awal dari terciptanya ide penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada pihak Stikom Career Center (SCC) selaku pengelola aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya, hasil dari wawancara ini adalah data alumni Stikom Surabaya tahun kelulusan 2014 - 2016 yang merupakan responden untuk penelitian ini berjumlah total 364 yang terdiri dari beberapa jurusan yaitu :

Sistem Informasi	= 172
Sistem Komputer	= 52
Desain komunikasi visual	= 47
Multimedia	= 29
Manajemen Informasi	= 28
KGC	= 5
Komputerisasi akuntansi	= 15
Komputerisasi Perkantoran kesekretariatan	= 16

Selain melakukan wawancara, observasi pun juga dilakukan. Diharapkan dengan observasi ini peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih banyak bahkan dapat memperoleh data yang terkait pada proses nya.

Data yang ada di lapangan dikumpulkan dengan cara melakukan survei menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi. Penyebaran kuesioner kepada

pengguna *Tracer Study* Stikom Surabaya dilakukan secara *online* dengan memberikan kuesioner berupa *google form* kepada Alumni Stikom Surabaya.

Setelah melakukan observasi dan wawancara maka tahap selanjutnya melakukan indentifikasi permasalahan yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *Tracer Study* Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

3.3.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan observasi dan wawancara maka tahap selanjutnya melakukan indentifikasi permasalahan yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *Tracer Study* Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

3.3.3 Study Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan literatur-literatur dari jurnal, *website* dan buku yang memiliki keterhubungan dalam proses mengerjakan Tugas Akhir ini yang berjudul strategi peningkatan penerimaan Aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2*.

3.4 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Sebelum itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap hasil kuesioner yang telah dibuat tabulasi data.

3.4.1 Penentuan Sampel dan Populasi

Dalam menentukan jumlah sampel yang digunakan, penelitian ini menggunakan rumus slovin. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang diketahui

yaitu lulusan tahun 2014-2016 Stikom surabaya. Berikut merupakan rumus slovin yang digunakan:

$$n = n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan : n = Jumlah Sampel

N = Jumlah populasi

e = margin eror

$$n = \frac{364}{1 + 364 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{364}{1 + 364 (0,01)}$$

$$n = \frac{364}{4,64}$$

$$n = 79$$

Populasi adalah alumni Stikom surabaya lulusan tahun 2014-2016 yang sudah memakai aplikasi *Tracer Study* berjumlah 364.

3.4.2 Penentuan Variabel Kuesioner

Pada langkah ini adalah melakukan penentuan variabel apa saja yang digunakan dalam melakukan analisis penerimaan aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya. Berdasarkan permodelan yang ada pada TAM 2, berikut adalah indikator yang digunakan sebagai pengukuran untuk masing-masing komponen.

1. Variabel eksogen terdiri atas:
 - a. Norma subjektif (*subjective norm*) persepsi pengguna ketika pengguna berpikir akan menggunakan aplikasi *Tracer Study* atau tidak sebagai x_1
 - b. Gambaran (*image*) pandangan orang lain terhadap pengguna *Tracer Study* sebagai x_2
 - c. Relevansi pekerjaan (*job relevance*) persepsi pengguna tentang pentingnya aplikasi *Tracer Study* untuk pekerjaan mereka sebagai x_3
 - d. Kualitas hasil (*output quality*) tingkat kepercayaan pengguna bahwa aplikasi *Tracer Study* akan berpengaruh baik untuk pekerjaan mereka sebagai x_4
 - e. Ketampakan hasil (*result demonstrability*) menggunakan aplikasi *tracer study* memberikan hasil yang baik sebagai x_5
2. Variabel endogen terdiri atas:
 - a. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) kepercayaan pengguna bahwa menggunakan aplikasi *Tracer Study* akan membantu dalam pekerjaan sebagai y_1
 - b. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) persepsi pengguna bahwa aplikasi *Tracer Study* mudah digunakan sebagai y_2
 - c. Minat pengguna (*intention to use*) perilaku pengguna untuk menggunakan aplikasi *Tracer Study* sebagai y_3

- d. Perilaku pengguna (*usage behavior*) perilaku pengguna ketika menggunakan aplikasi *Tracer Study* sebagai y_4
3. Variabel moderator terdiri atas:
- a. Pengalaman (*experience*) pengalaman pengguna mengakses aplikasi yang serupa dengan aplikasi *Tracer Study* sebagai Z_1
- b. Kesukarelaan (*voluntariness*) pengguna menggunakan aplikasi *Tracer Study* secara sukarela sebagai Z_2

3.4.3 Penyusunan Kuesioner

Instrumen atau alat yang dipergunakan didalam penelitian ini adalah kuesioner maka dalam pembuatan kuesioner didalamnya terdapat konstruk yang berfungsi sebagai tujuan dan penilaian sebuah kuesioner terhadap objek kuesioner, Konstruk yang dibuat setelah itu dipergunakan ke dalam sebuah konsep untuk mengetahui fungsi dari setiap konstruk tersebut. dalam hal ini konstruk setiap pertanyaan akan mengacu pada tabel 3.

Tabel 3.1 Indikator Pertanyaan Kuesioner

Variabel	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
<i>Intention to Use</i>	Apabila saya memiliki akses ke aplikasi <i>Tracer Study</i> saya berniat menggunakannya				
	Apabila saya sudah memiliki akses, saya berniat menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni				

Variabel	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
<i>Usage Behaviour</i>	Saya selalu menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni				
	Saya sering menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni				
<i>Perceive usefulness</i>	Aplikasi <i>Tracer Study</i> memudahkan saya dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni				
	Dengan aplikasi <i>Tracer Study</i> , saya tidak perlu datang ke stikom untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni				
	Aplikasi <i>Tracer Study</i> bermanfaat bagi saya untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni				
<i>Perceive ease of use</i>	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah untuk dipelajari				
	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah digunakan				
	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah dipahami				
<i>Subjective norm</i>	Pihak SCC menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom				
	Teman- teman alumni menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom				

Variabel	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
<i>Image</i>	Teman alumni yang menggunakan <i>Tracer Study</i> datanya akan tersimpan sebagai alumni stikom				
	Teman alumni yang menggunakan <i>Tracer Study</i> akan terlacak sebagai alumni stikom				
<i>Job relevance</i>	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom membantu saya untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni kepada stikom				
	Saya menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> karena saya alumni stikom surabaya				
<i>Output quality</i>	Menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> dapat memberikan data penelusuran kondisi alumni yang benar				
	Data yang diberikan akan membantu pihak SCC dalam memperbarui data alumni				
<i>Result Demonstrability</i>	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan cara menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> kepada rekan alumni lain.				
	Saya dapat memberitahu orang lain manfaat aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom				
	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan keuntungan menggunakan <i>Tracer Study</i> Stikom				
<i>Experience</i>	Menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom memberikan Saya pengalaman menggunakan aplikasi sejenis				

Variabel	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
	Saya memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis sebelumnya				
Voluntariness	Saya menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Secara Sukarela				
	Tidak ada paksaan dari SCC untuk menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom				

Sedangkan untuk pengukuran variabel menggunakan skala *Likert*. Prosedur pengukuran variabel yaitu :

- 1) Responden diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan *general* yang akan digunakan sebagai dasar apakah responden masuk dalam kriteria atau tidak.
- 2) Responden diarahkan untuk menyatakan persepsinya yaitu setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Jawaban disediakan terdiri dari lima pilihan, yakni: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
- 3) *Scoring* atas jawaban Sangat Setuju (SS) diberikan nilai 4, dan seterusnya menurun sampai pada jawaban Tidak Setuju (TS) diberikan nilai 1.

Tabel 3.2 Bobot Nilai Jawaban Responden

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.4.4 Uji Validitas Konstruk

Setelah melakukan penyusunan kuesioner langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas konstruk untuk mengetahui seberapa handal konstruk pernyataan kuesioner yang dibuat. Uji validitas konstruk ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 sampel dan pihak SCC. Dari kuesioner yang disebarkan responden mengerti maksud dari pertanyaan kuesioner

3.4.5 Penyebaran Kuesioner

Setelah melakukan uji validitas konstruk maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan penyebaran kuesioner. Pada tahap ini penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* dalam bentuk *google form* dengan dukungan sosial media kepada alumni Stikom Surabaya 2014-2016 yang berjumlah 79.

3.4.6 Uji Validitas

Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang telah disebarkan tahap selanjutnya adalah uji validitas. Uji Validitas digunakan pada SPSS untuk mengkorelasikan setiap pertanyaan pada kuisisioner dengan nilai total pertanyaan-pertanyaan tersebut, selanjutnya akan terlihat signifikansi pada masing masing korelasi, apabila memiliki nilai signifikansi dibawah nilai alfa yang disyaratkan maka instrumen pertanyaan tersebut tidak valid.

Pada SPSS dengan menggunakan fungsi yaitu *compute variable* yang ada pada *transform* setelah memasukan data kuisisioner akan menghasilkan data baru berupa total dari data yang dimasukan, lalu menggunakan fungsi *bivariate* yang ada pada *regresi* dan nantinya akan dihitung menggunakan *pearson* sebagai *correlation coefficients* nya maka akan menghasilkan output gambar analisis korelasi.

Validitas masing-masing pertanyaan dapat dilihat dari nilai signifikansi antara variabel total dengan variabel masing-masing pertanyaan, jika nilai signifikansi korelasi total dengan masing-masing variabel pertanyaan memiliki nilai dibawah nilai alfa(0,05), dapat disimpulkan bahwa variabel pertanyaan tersebut valid.

3.4.7 Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji Reliabilitas digunakan pada SPSS untuk instrumen yang digunakan menghasilkan ukuran yang konsisten apabila digunakan untuk mengukur berulang kali. Instrumen kuisisioner ditanyakan andal apabila memiliki nilai alpha Cronbach > 0,6.

Dengan menggunakan fungsi di SPSS yaitu *Reliability analysis* yang ada pada *scale*, lalu setelah memasukan seluruh variabel pertanyaan akan menghasilkan gambar yang menunjukkan berapa nilai alpha Cronbach jika nilai yang dihasilkan lebih besar dari yang dipersyaratkan(0,6) maka instrumen kuisisioner tersebut dinyatakan andal atau dapat dipercaya.

3.4.8 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012). Proses analisis deskriptif adalah mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi dan mempresentasikan data hanya memberikan informasi mengenai data dan sama sekali tidak menarik kesimpulan apapun. Data-

data tersebut harus diringkas dengan baik dan teratur, baik dalam bentuk tabel atau presentasi grafis yang berguna sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan (*statistik inferensi*). Analisis deskriptif terdiri dari :

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden adalah menguraikan atau memberikan gambaran mengenai identitas responden dalam penelitian. Karakteristik responden dalam penelitian dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, range umur, dan jabatan pekerjaan.

2. Tabulasi Data

Setelah mendapatkan data dari pengisian kuesioner yang telah dilakukan oleh 79 Alumni Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya lulusan tahun 2014-2016 maka akan ditabulasi menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel.

3.5 Tahap Analisis Menggunakan PLS

Pengujian penerimaan aplikasi *Tracer Study* menggunakan *Partial Least Square (PLS)* sebagai alat analisis untuk memudahkan peneliti dalam melakukan analisis. Berikut adalah tahapan langkah-langkah analisis *PLS*.

3.5.1 Outer Model

Outer model juga disebut (outer relation atau measurement model) mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel laten. Outer model digunakan untuk menguji validitas dan reabilitas. Sebelum dilakukan analisis outer model dibuatkan diagram jalur guna mempermudah dalam melakukan analisis menggunakan *Tecnology Acceptance Model 2 (TAM 2)*.

Setelah membuat diagram jalur maka klik calculate lalu PLS Algorithm kemudian klik Start *Calculate*. Setelah itu maka akan muncul hasil perolehan nilai dari uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam uji validitas terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan. Berikut akan dijelaskan lebih rinci tentang konsep uji validitas dan uji reliabilitas dalam Outer Model PLS.

A. Uji Validitas Konvergen

Untuk uji validitas konvergen berhubungan dengan prinsip bahwa pengukuran dari suatu variabel seharusnya berkorelasi tinggi. Uji Validitas konvergen terjadi jika skor yang diperoleh dari 2 (dua) instrumen yang dalam mengukur konstruk yang sama mempunyai korelasi tinggi. Uji validitas konvergen dalam PLS dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan loading factor (korelasi antara skor item/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Dalam mengukur konstruk, secara umum dapat diukur dengan parameter skor loading di model penelitian (rule of thumbs $> 0,7$) dan menggunakan parameter Average Variance Extracted (AVE). Jika skor loading $< 0,5$ indikator tersebut dapat dihapus konstruksinya karena indikator ini tidak termuat (load) ke konstruk yang mewakilinya. Jika skor loading antara $0,5 - 0,7$ sebaiknya tidak menghapus indikator yang memiliki skor loading tersebut sepanjang skor AVE tersebut $> 0,5$.

A.1 *Average Variance Extracted (AVE)*

(Ghozali, 2008) merekomendasikan penggunaan AVE untuk suatu criteria dalam menilai convergent validity. Nilai AVE minimal 0.5 menunjukkan ukuran convergent validity yang baik. Artinya, variable laten dapat menjelaskan rata-rata lebih dari setengah varian dari indikator-indikatornya.

B.1 Cronbach's Alpha

Cronbach's alpha digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian (McDaniel & Gates, 2013). *Cronbach's Alpha* merupakan sebuah ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari nol sampai satu (Hair, 2010). nilai tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* minimum adalah 0,70.

Tabel 3.3 Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0 - 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

C.1 Composite Reliability

Nilai ini menunjukkan internal consistency yaitu nilai composite reliability yang tinggi menunjukkan nilai konsistensi dari masing-masing indikator dalam mengukur konstruksya. Nilai CR diharapkan > 0.70.

D.1 Outer Loading

Menentukan nilai outer loading untuk mengetahui Suatu indikator dikatakan mempunyai reabilitas yang baik atau tidak. Suatu indikator dikatakan mempunyai reabilitas yang baik jika nilai *outer loading* di atas 0,70 . Sedangkan nilai *outer loading* masih dapat ditolerir hingga 0,50 dan dibawah dari nilai 0,50 dapat didrop dari analisis (Ghozali, 2008).

B. Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Validitas diskriminan terjadi jika 2 (dua) instrumen yang berbeda dalam mengukur 2 (dua) konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi menghasilkan skor yang memang tidak berkorelasi. Uji validitas diskriminan dapat diukur dengan membandingkan akar dari AVE suatu konstruk harus lebih tinggi dibandingkan.

C. Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, konsistensi, dan ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Uji reliabilitas dapat dilihat pada construct reliability dan validity, suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai cronbach's alpha $> 0,6$ dan nilai composite diatas $0,7$.

3.5.2 Inner Model

Inner model yang kadang disebut juga (inner relation, structural model dan substantive theory) adalah menggambarkan hubungan antar variabel laten berdasarkan pada substantive theory. Inner model didalamnya terdapat beberapa pengujian yaitu:

1. Uji Kebaikan dan Ketepatan Model

Uji Kebaikan dan Ketepatan model atau *Goodness of Fit* adalah ukuran kelayakan seperangkat observasi yang menunjukkan tingkat perbedaan yang rendah antara nilai yang diobservasi dengan nilai yang diekspetasi dalam model. Uji Kebaikan dan Ketepatan model atau *Goodness of Fit* diukur dengan menggunakan beberapa kriteria yaitu

- a. R² untuk variabel dependen (terikat). Nilai R² digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R² maka akan semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai R² berkisar antara 0 sampai 1. Menurut Riduwan (2006) nilai R² dikatakan sangat kuat jika nilai R² berada pada rentang 0,80 – 1, dikatakan kuat jika nilai R² berada pada rentang 0,60 – 0,79, dikatakan cukup kuat jika nilai R² berada pada rentang 0,40 – 0,59, dikatakan rendah jika nilai R² berada pada rentang 0,20 – 0,39, dan dikatakan sangat rendah jika nilai R² berada pada rentang 0,00 – 0,19.
- b. F² untuk effect size digunakan sebagai mengukur kekuatan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang dapat dilihat setelah melakukan calculate PLS Algorithm. Menurut Ghazali (2008) nilai F² sebesar 0.02, 0.15, dan 0.35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium atau besar pada tingkat structural.
- c. Relevansi prediksi (Q²). Apabila diperoleh nilai Q² lebih dari 0 (nol) maka memberikan bukti bahwa model memiliki predictive relevance namun apabila diperoleh nilai Q² di bawah 0 (nol) maka terbukti bahwa model tidak memiliki predictive relevance. Untuk melakukan uji prediksi relevan klik calculate lalu pilih blindfolding kemudian klik start, maka akan muncul tampilan *Construct crossvalidated redudancy*, *construct crossvalidated communality*, *indicator crossvalidated redudancy* dan *indicator crossvalidated communality*.

2. Goodness of Fit (GoF)

Untuk mencari nilai *Goodness of Fit (GoF)* dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$$

Menurut Ananda yang mengutip dari Tenenhaus (2004), nilai GoF dikatakan kecil apabila rentang nilai 0,1-0,24, dikatakan medium dengan rentang nilai 0,25-0,37, dan dikatakan besar jika lebih dari 0,38.

3. Uji Pengaruh (*Bootstrapping*)

Bootstrapping digunakan dalam melakukan praktik estimasi nilai estimator (misalnya varian) dengan penyempelan dari distribusi aproksimasi. Satu pilihan standar untuk distribusi aproksimasi adalah distribusi empiris data yang diobservasi. Teknik estimasi dilakukan dengan melakukan penyempelan berulang seperangkat data yang diobservasi. Cara untuk melakukan *bootstrapping* adalah dengan klik *calculate* lalu pilih *bootstrapping*.

3.5.3 Pembahasan

Dalam tahap ini dilakukan pembahasan dalam pembentukan variabel laten. Variabel laten digunakan untuk mengetahui besarnya korelasi terhadap variabel yang dituju yang berasal dari frekuensi jawaban yang dilakukan oleh responden. Hasil dari angka frekuensi jawaban (*mean*) menunjukkan persepsi responden saat penelitian dan angka *factor loading* menunjukkan apa yang seharusnya dilakukan ke depannya terhadap pengguna aplikasi *Tracer Study Stikom Surabaya*. Korelasi variabel laten dapat dilihat pada saat setelah melakukan *calculate PLS Algorithm* pada aplikasi *Smart PLS*. sedangkan untuk besarnya pengaruh pada tiap indikator dapat dilihat pada *outer loading*. *Outer loading* dapat dilihat setelah dilakukan *bootstrapping*.

3.6 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini merupakan tahapan untuk menyimpulkan dari beberapa hasil pengujian *outer* model, *inner* model, dan uji kesesuaian sehingga dapat mengetahui nilai pada tiap-tiap variabel dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan. Langkah untuk menganalisisnya adalah dengan cara melihat nilai tertinggi dari *loading factor* pada masing-masing variabel yang ada dalam model TAM 2.

Pada tahapan ini telah menghasilkan kesimpulan terhadap variabel-variabel apa saja yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap Aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Observasi dan Wawancara

Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan pihak Stikom Career Center (SCC) selaku pengelola aplikasi *Tracer Study* ingin mengetahui bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *Tracer Study*, sebagai bahan masukan untuk perbaikan aplikasi *Tracer Study*.

Oleh karena itu SCC Stikom Surabaya selaku pengelola membutuhkan sebuah strategi peningkatan terhadap penerimaan aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya. Untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap perilaku pengguna *Tracer Study* menggunakan *Technology Acceptance Model 2*

4.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan dari hasil Observasi dan wawancara menjelaskan bahwa *Tracer Study* Stikom merupakan aplikasi berbasis *website* yang baru diterapkan pada tahun 2011. Karena merupakan aplikasi baru, *Tracer Study* Stikom belum pernah diukur sebelumnya seberapa besar tingkat penerimaan *User* yang dalam penelitian ini adalah Alumni setelah 2 tahun. Hal ini yang memicu keinginan pihak Stikom Career Center (SCC) dalam mengetahui tingkat penerimaan *User* terhadap *Tracer Study* Stikom.

4.3 Tahap Pengumpulan Data

Setelah dilakukan tahap awal maka tahap selanjutnya melakukan tahapan pengumpulan data untuk mengukur tingkat penerimaan *Tracer Study* Stikom. Tahapan untuk melakukannya adalah dengan penentuan variabel penelitian, penyusunan kuesioner, penyebaran kuesioner, tabulasi data dan analisis deskriptif.

4.3.1 Pengujian Validitas

Setelah data terkumpul tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas. Hasil uji validitas konstruk pada variabel *Intention to Use (Y3)*, *Usage Behaviour(Y4)*, *Perceived Usefulness(Y1)*, *Perceived ease of Use(Y2)*, , *Subjective norm(X1)*, *Image(X2)*, *Job Relevance (X3)*, *Output Quality(X4)*, *Result Demonstrability(X5)*, *experience(Z1)*, *Voluntariness(Z2)* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas

Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
Y31	0,730	0,1864	Valid
Y32	0,512	0,1864	Valid
Y41	0,651	0,1864	Valid
Y42	0,728	0,1864	Valid
Y11	0,546	0,1864	Valid
Y12	0,419	0,1864	Valid
Y13	0,554	0,1864	Valid
Y21	0,640	0,1864	Valid
Y22	0,725	0,1864	Valid
Y23	0,743	0,1864	Valid
X11	0,508	0,1864	Valid
X12	0,344	0,1864	Valid
X21	0,542	0,1864	Valid
X22	0,585	0,1864	Valid

Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
X31	0,554	0,1864	Valid
X32	0,575	0,1864	Valid
X41	0,755	0,1864	Valid
X42	0,558	0,1864	Valid
X51	0,654	0,1864	Valid
X52	0,721	0,1864	Valid
X53	0,644	0,1864	Valid
Z11	0,616	0,1864	Valid
Z12	0,519	0,1864	Valid
Z21	0,509	0,1864	Valid
Z22	0,361	0,1864	Valid
Z23	0,032	0,1864	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa semua indikator penelitian memiliki nilai CR (pearson correlation) dengan nilai tingkat signifikansinya lebih dari 0,1 (10%) atau batasan r tabel dengan $n = 79 - 2$ maka di dapat r tabel sebesar 0,1864. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan maka item dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan maka item dianggap tidak valid. Dengan demikian indikator-indikator dari setiap konstruk yang terdiri dari variabel *Intention to Use (Y3)*, *Usage Behaviour(Y4)*, *Perceived Usefulness(Y1)*, *Perceived ease of Use(Y2)*, *Subjective norm(X1)*, *Image(X2)*, *Job Relevance (X3)*, *Output Quality(X4)*, *Result Demonstrability(X5)*, *experience(Z1)* telah valid untuk digunakan dalam penelitian ini dan *Voluntariness(Z2)* yang tidak valid karena nilai dibawah nilai r tabel.

4.3.2 Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat tingkat konsistensi variabel yang diamati. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *cronbach alpha*, dimana nilai *cronbach alpha* yang dihasilkan harus lebih besar daripada 0,5(Ghozali, 2005). Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program *IBS SPSS Statistica editor*.

Tabel 4. 2 Cronbach Alpha

<i>Cronbach Alpha</i>	<i>N of Item</i>
0,927	26

Dari hasil pengujian reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS* menghasilkan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,927 dari jumlah keseluruhan indikator kuesioner atau *N of Item* sebanyak 26, yang berarti instrument indikator kuesioner reliable.

4.3.3 Gambaran Karakteristik Responden

Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden dan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan dalam kuesioner untuk masing-masing variabel.

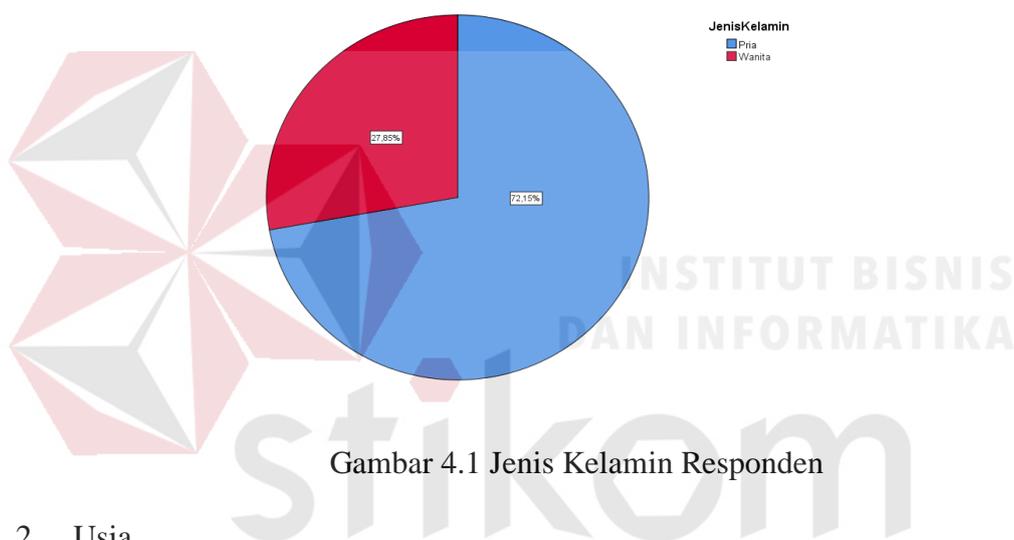
4.3.4 Gambaran Karakteristik Responden

Kuesioner yang terkumpul sebanyak 79 kuesioner. Selanjutnya 79 kuesioner tersebut dilakukan pengolahan data dan analisis sehingga diperoleh informasi baik mengenai karakteristik responden maupun mengenai distribusi jawaban responden atas pertanyaan-pertanyaan pada variabel penelitian. Adapun

hasil olah data yang dilakukan dalam penelitian ini terkait dengan karakteristik responden dapat akan diuraikan sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa jumlah responden pria yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebesar 73% dari jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini. Kemudian untuk responden wanita sebesar 27%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden yang mengakses Aplikasi *Tracer Study* Stikom didominasi oleh Pria.

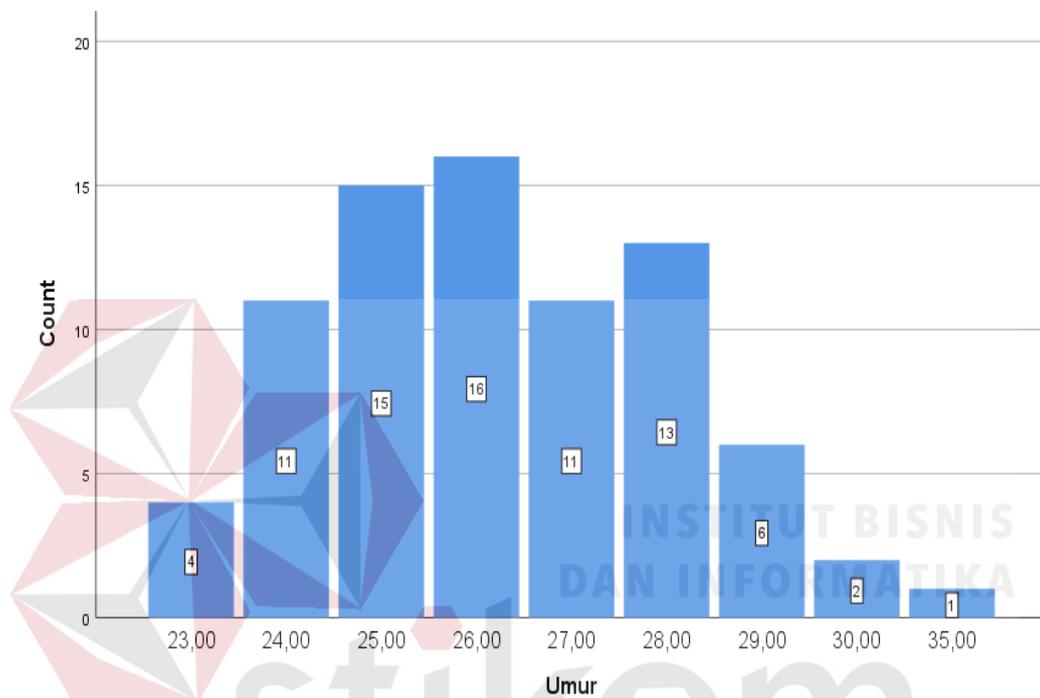


Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden

2. Usia

Berdasarkan gambar 4.4 menunjukkan bahwa mayoritas usia dari responden yang terdapat dalam penelitian ini berusia 23 tahun yaitu sebanyak 4 orang dari jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini. Kemudian jumlah selanjutnya adalah usia 24 tahun berjumlah 11 orang, kemudian responden yang berusia 25 tahun sebanyak 15 orang, kemudian responden yang berusia 26 tahun sebanyak 16 orang, kemudian jumlah responden yang berusia 27 tahun sebanyak 11 orang, kemudian jumlah responden yang berusia 28 tahun sebanyak 13 orang, kemudian jumlah responden yang berusia 29 tahun sebanyak 6 orang, kemudian jumlah responden yang berusia 30 tahun sebanyak

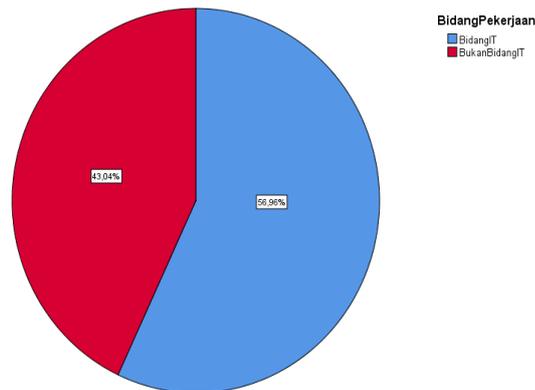
2, dan jumlah responden yang berusia 35 tahun sebanyak 1 orang orang dari total keseluruhan responden dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan responden yang mengakses *Tracer Study* Stikom adalah responden dengan usia 26 tahun.



Gambar 4.1 Umur

3. Bidang Pekerjaan

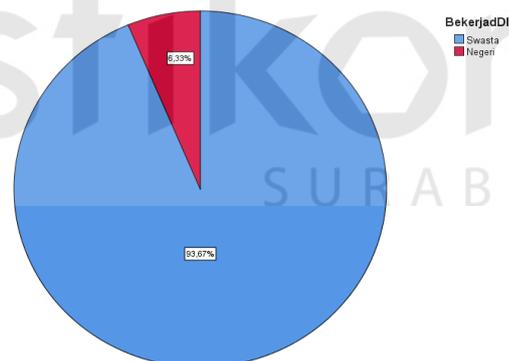
Berdasarkan gambar 4.5 menunjukkan Bidang Pekerjaan responden dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi Bidang IT dan Bukan Bidang IT. Responden yang berstatus bekerja di Bidang IT memiliki prosentase paling besar yaitu 59%, sementara responden yang berstatus bekerja di Bukan Bidang IT memiliki prosentase sebesar 43%.



Gambar 4.2 Bidang Pekerjaan

4. Tempat Bekerja

Berdasarkan gambar 4.6 menunjukkan Pekerjaan responden dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi Swasta dan Negeri. Responden yang berstatus bekerja di Swasta memiliki prosentase paling besar yaitu 93%, sementara responden yang berstatus bekerja di negeri memiliki prosentase sebesar 6%.



Gambar 4.3 Tempat Bekerja

4.3.5 Analisis Deskripsi Jawaban Responden

Langkah analisis deskriptif dilakukan guna untuk memperoleh gambaran jawaban secara keseluruhan dari semua responden. Analisis ini akan dilakukan pada konstruk-konstruk yang telah digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Intention to Use, Usage Behaviour, Perceived Usefulness, Perceived ease of Use, , Subjective norm, Image, Job Relevance, Output Quality, Result Demonstrability, experience, Voluntariness

Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden *Variabel Intention to use*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Y31	1	1	62	15	3,15
Y32	0	2	66	11	3,11

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean setiap distribusi jawaban responden berada pada angka 3,11-3,15 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *Intention to use* yang berarti responden berniat menggunakan *Tracer Study* jika memiliki hak akses dan jika sudah memiliki hak akses responden berniat menggunakan *Tracers Study* untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni.

Tabel 4.4 Distribusi Jawaban Responden *Variabel Usage behaviour*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Y41	2	14	55	8	2,87
Y42	4	18	50	7	2,76

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,7-2,8 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *Usage Behaviour* yang berarti responden selalu menggunakan *Tracer Study* untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni dan responden

sering menggunakan *Tracer Study* untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni.

Tabel 4.5 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceive usefulness*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Y11	0	3	69	7	3,05
Y12	1	0	56	22	3,25
Y13	0	5	66	8	3,04

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 3-3,25 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *Perceive usefulness* yang berarti responden setuju bahwa *Tracer Study* memudahkan responden dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni, memudahkan responden karena tidak perlu datang langsung ke Stikom untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni dan bermanfaat untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni.

Tabel 4.6 Distribusi Jawaban Responden Variabel *perceive ease of use*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Y21	0	7	63	9	3,03
Y22	0	11	61	7	2,95
Y23	1	8	60	10	3,00

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,9-3 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap

perceive ease of use yang berarti responden setuju bahwa *Tracer Study* mudah dipelajari, mudah digunakan dan mudah dipahami

Tabel 4.7 Distribusi Jawaban Responden Variabel *subjective norm*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X11	1	5	67	6	2,99
X12	5	19	49	6	2,71

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,7-2,9 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *subjective norm* yang berarti responden disarankan oleh pihak SCC dan teman alumni untuk menggunakan *Tracer Study*.

Tabel 4.8 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Image*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X21	2	2	56	19	3,16
X22	2	1	59	17	3,15

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 3,15-3,16 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *image* yang berarti responden setuju bahwa yang menggunakan *Tracer Study* datanya akan tersimpan dan terlacak sebagai alumni stikom

Tabel 4.9 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Job Relevance*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X31	1	4	61	13	3,09

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X32	1	4	54	20	3,18

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 3-3,18 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *job relevance* yang berarti responden menggunakan *Tracer Study* karena membantu dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni kepada stikom dan karena merupakan alumni stikom.

Tabel 4.10 Distribusi Jawaban Responden Variabel *output quality*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X41	1	7	57	14	3,06
X42	1	4	56	18	3,15

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 3-3,15 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *output quality* yang berarti responden setuju bahwa menggunakan *Tracer Study* akan meberikan data penelusuran kondisi alumni yang benar dan data yg diberikan akan membantu pihak SCC dalam update data alumni.

Tabel 4.11 Distribusi Jawaban Responden Variabel *result demonstrability*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
X51	2	13	52	12	2,94
X52	3	12	56	8	2,87
X53	4	14	57	4	2,77

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,7-2,9 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *result demonstrability* yang berarti responden setuju bahwa responden tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan cara menggunakan *Tracer Study* kepada alumni lain, responden dapat memberitahu orang lain manfaat *Tracer Study* dan responden tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan keuntungan menggunakan *Tracer Study*

Tabel 4. 12 Distribusi Jawaban Responden Variabel *experience*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Z11	1	14	58	6	2,87
Z12	2	27	43	7	2,70

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,7-2,8 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *result demonstrability* yang berarti responden setuju bahwa menggunakan *Tracer Study* memberikan pengalaman menggunakan aplikasi yang sejenis dan responden memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis *Tracer Study* sebelumnya.

Tabel 4. 13 Distribusi Jawaban Responden Variabel *voluntariness*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Mean
	STS	TS	S	SS	
Z21	2	7	62	8	2,96
Z22	1	4	68	6	3,00
Z23	1	7	57	14	3,06

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan mean distribusi jawaban responden berada pada 2,9-3,25 yang artinya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *voluntariness* yang berarti responden setuju bahwa responden menggunakan *Tracer Study* secara sukarela, tidak ada paksaan dan meskipun *Tracer Study* sangat membantu responden tidak wajib menggunakannya.

4.4 Tahap Analisis Dengan SEM PLS

Setelah dilakukan tahap pengumpulan data maka tahap selanjutnya melakukan tahapan analisis untuk mengukur tingkat penerima *Tracer Study Stikom*. Tahapan untuk menganalisis adalah dengan melakukan Pengujian *Outer Model*, *Inner Model*, Uji Kesesuaian Model, Uji Pengaruh dan Pembahasan.

4.4.1 Pengujian *Outer Model*

Analisis *outer model* mendefinisikan setiap indikator yang berhubungan dengan variable *independent*. Berikut adalah pengujian pada *Outer model*:

1. *Convergent Validity*. Nilai *convergent validity* adalah nilai *loading factor* pada variabel laten dengan indikator-indikatornya. Nilai yang diharapkan melebihi dari angka > 0.7 atau sering digunakan batas 0.6 sebagai batasan minimal dari nilai *loading* faktor.
2. *Discriminant Validity*. Nilai ini merupakan nilai *cross loading factor* yang berguna untuk mengetahui apakah konstruk memiliki *discriminant* yang memadai yaitu dengan cara membandingkan nilai *loading* pada konstruk yang dituju harus lebih besar dibandingkan dengan nilai *loading* dengan konstruk yang lain.

3. *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai *AVE* yang diharapkan melebihi dari angka > 0.5 .
4. *Composite Reliability*. Data yang memiliki *composite reliability* > 0.7 mempunyai *reliabilitas* yang tinggi

A. Uji *Convergent Validity*

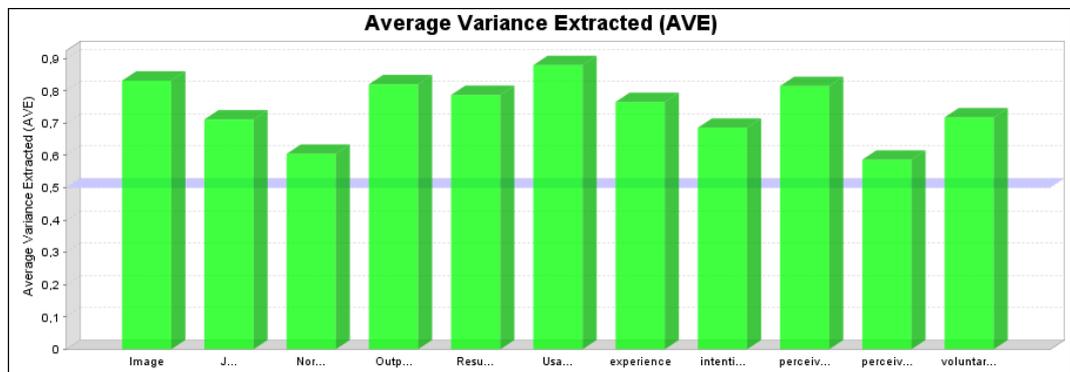
Validitas konvergen (*Convergent Validity*) bertujuan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabelnya. Validitas konvergen dari model pengukuran dengan refleksif indikator dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item atau skor komponen dengan skor variabel) indikator-indikator yang mengukur variabel tersebut.

Berdasarkan gambar 4.4 lingkaran biru menunjukkan sebuah konstruk atau variabel dan kotak berwarna kuning adalah indikator apabila terdapat indikator yang memiliki nilai *loading* dibawah 0,5 maka indikator tersebut dapat dihapus dari konstraknya karena indikator tersebut tidak termuat (*load*) ke konstruk yang mewakilinya. Jika skor *loading* berada diantara 0,5–0,7 sebaiknya skor *loading* indikator tersebut tidak dihapus sepanjang skor *AVE* diatas 0,5.

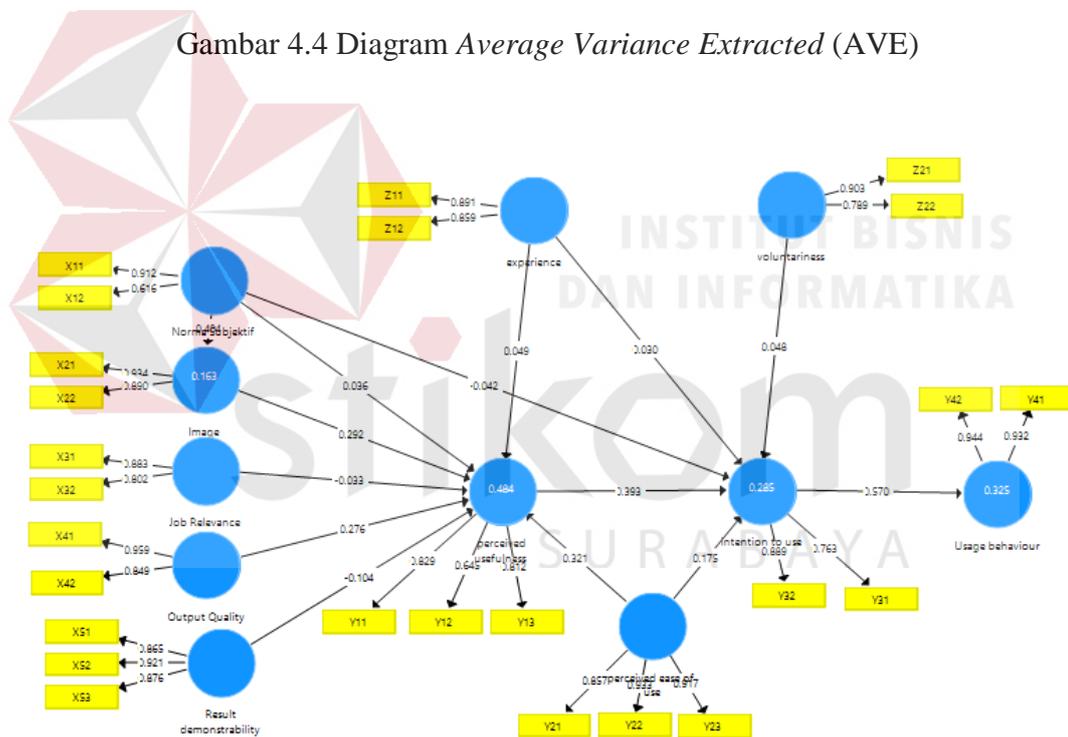
Tabel 4.14 *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Experience</i>	0.867
<i>Image</i>	0.908
<i>Intention to Use</i>	0.813
<i>Job Relevance</i>	0.831
<i>Ouput Quality</i>	0.901
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.930
<i>Perceived Usefulness</i>	0.808
<i>Result Demonstrability</i>	0.917
<i>experience</i>	0,867
<i>Voluntsriness</i>	0,813

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Subjective Norm</i>	0.755
<i>Usage Behaviour</i>	0.650



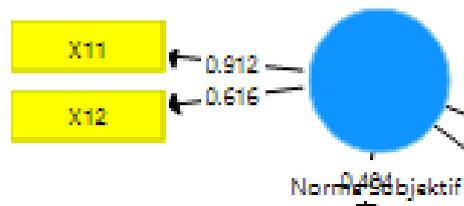
Gambar 4.4 Diagram Average Variance Extracted (AVE)



Gambar 4.5 Model SEM PLS

1. Variabel *Subjective Norm*

Pada gambar 4.6 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{11} memiliki nilai sebesar 0,912, X_{12} memiliki nilai sebesar 0,616. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* sudah melebihi 0,5.

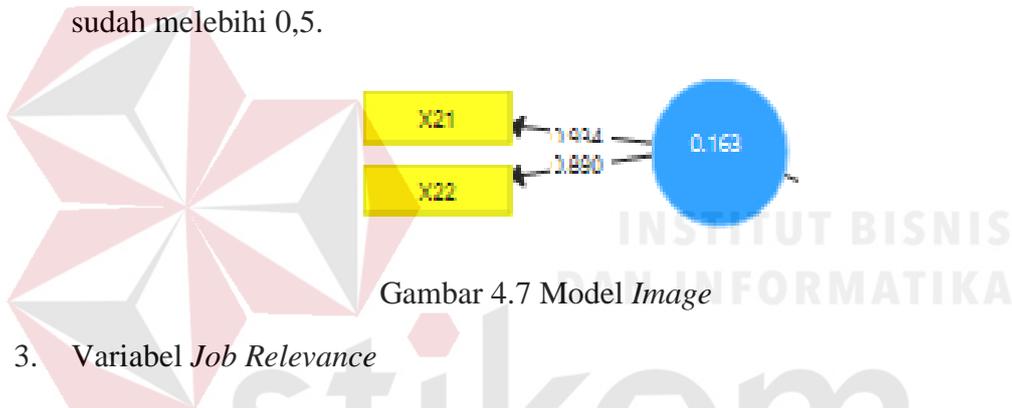


Gambar 4.6 Model Subjective Norm

2. Variabel Image

Pada gambar 4.7 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{21} memiliki nilai sebesar 0,830, X_{22} memiliki nilai sebesar 0,890. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bias digunakan karena

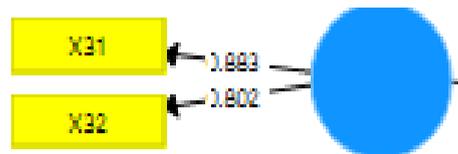
sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.7 Model Image

3. Variabel Job Relevance

Pada gambar 4.8 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{31} memiliki nilai sebesar 0,883, X_{32} memiliki nilai sebesar 0,802, dan X_{33} memiliki nilai sebesar 0,966. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bias digunakan karena sudah melebihi 0,5.

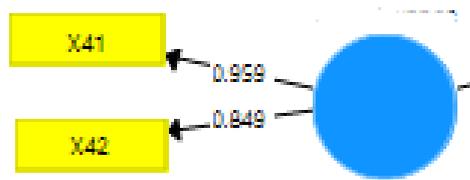


Gambar 4.8 Model Job relevance

4. Variabel Output Quality

Pada gambar 4.9 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{41} memiliki nilai sebesar 0,959, X_{42} memiliki nilai sebesar 0,849. Dari

semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.9 Model *Output quality*

5. Variabel *Result Demonstrability*

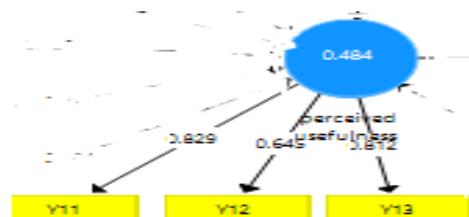
Pada gambar 4.10 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₅₁ memiliki nilai sebesar 0,869, X₅₂ memiliki nilai sebesar 0,921, X₅₃ memiliki nilai sebesar 0,876. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.10 Model *Result Demonstrability*

6. Variabel *Perceived Usefulness*

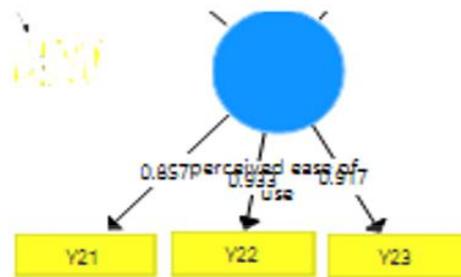
Pada gambar 4.11 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₁₁ memiliki nilai sebesar 0,829, Y₁₂ memiliki nilai sebesar 0,6455, Y₁₃ memiliki nilai sebesar 0,812. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.11 Model *Perceived Usefulness*

1. Variabel *Perceived Ease of Use*

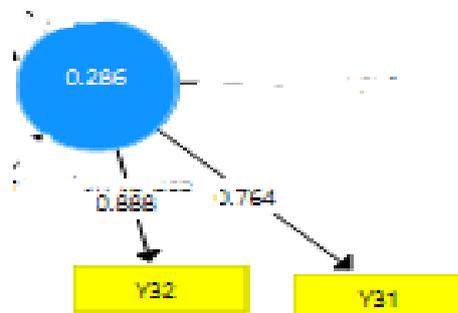
Pada gambar 4.12 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{21} memiliki nilai sebesar 0,857 dan Y_{22} memiliki nilai sebesar 0,933 dan Y_{23} memiliki nilai sebesar 0,917. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.12 Model *Perceived Ease of Use*

2. Variabel *Intention to Use*

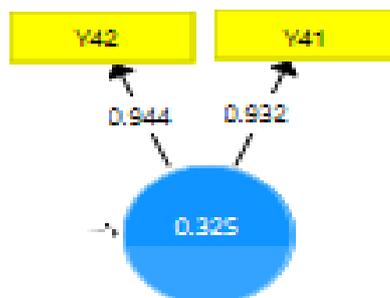
Pada gambar 4.13 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{31} memiliki nilai sebesar 0,888, X_{32} memiliki nilai sebesar 0,764 dan Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bias digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.13 Model *Intention to Use*

3. Variabel *Usage Behaviour*

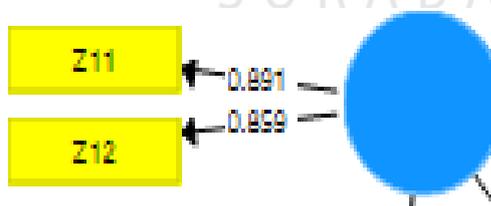
Pada gambar 4.14 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{41} memiliki nilai sebesar 0,944 dan Y_{42} memiliki nilai sebesar 0,932. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.14 Model *Usage Behaviour*

4. Variabel *Experience*

Pada gambar 4.15 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{11} memiliki nilai sebesar 0,891 dan Z_{12} memiliki nilai sebesar 0,859. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator bisa digunakan karena sudah melebihi 0,5.

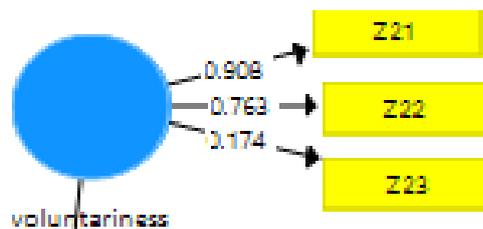


Gambar 4.15 Model *Experience*

5. Variabel *Voluntariness*

Pada gambar 4.16 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{21} memiliki nilai sebesar 0,908 , Z_{22} memiliki nilai sebesar 0,763 dan Z_{23} memiliki nilai 0,174. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan

bahwa indikator Z_{23} tidak bisa digunakan dan sebaiknya dihapus karena nilai *loading factor* indikator kurang dari 0,5.



Gambar 4.16 model *Voluntariness*

B. Uji *Discriminant Validity*

Untuk uji *discriminant validity*, parameter yang digunakan adalah dengan membandingkan skor *loading* pada masing-masing indikator di suatu konstruk harus lebih tinggi dibanding dengan indikator pada konstruk lain.

Berdasarkan pada tabel 4.15 *cross loading subjective norm* indikaot X_{11} dan X_{12} memiliki *loading* sebesar 0,927 dan 0,616 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading subjective norm* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.15 *Cross Loading Subject Norm*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
X11	0,410	0,266	0,912	0,325	0,578	0,402
X12	0,169	0,111	0,616	0,117	0,334	0,401

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
X11	0,374	0,235	0,442	0,306	0,206
X12	0,460	0,048	0,353	0,254	0,112

Berdasarkan pada tabel 4.16 *cross loading Image* indikator X_{21} dan X_{22} memiliki *loading* sebesar 0,934 dan 0,890 lebih besar dibandingkan dengan

variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Image* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.16 *Cross Loading Image*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
X21	0,934	0,535	0,460	0,411	0,309	0,393
X22	0,890	0,714	0,254	0,498	0,287	0,407

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
X21	0,250	0,334	0,502	0,548	0,257
X22	0,273	0,531	0,512	0,504	0,384

Berdasarkan pada tabel 4.17 *cross loading Job Relevance* indikator X₃₁ dan X₃₂ memiliki *loading* sebesar 0,883 dan 0,802 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Job Relevance* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.17 *Cross Loading Job Relevance*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
X31	0,660	0,883	0,281	0,566	0,437	0,426
X22	0,453	0,802	0,147	0,814	0,442	0,354

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
X31	0,333	0,405	0,575	0,523	0,473
X32	0,233	0,478	0,497	0,412	0,313

Berdasarkan pada tabel 4.18 *cross loading output quality* indikator X₄₁ dan X₄₂ memiliki *loading* sebesar 0,959 dan 0,849 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading output quality* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.18 *Cross Loading Output Quality*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
X41	0,507	0,745	0,344	0,959	0,586	0,561
X42	0,351	0,711	0,185	0,849	0,497	0,426

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
X41	0,333	0,405	0,575	0,523	0,473
X42	0,233	0,478	0,497	0,412	0,313

Berdasarkan pada tabel 4.19 *cross loading Result Demonstrability* indikator X₅₁, X₅₂ dan X₅₃ memiliki *loading* sebesar 0,865 , 0,921 dan 0,876 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Result Demonstrability* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.19 *Cross Loading Result Demonstrability*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
X51	0,274	0,499	0,527	0,592	0,865	0,559
X52	0,317	0,569	0,473	0,629	0,921	0,511
X53	0,275	0,293	0,649	0,373	0,876	0,570

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
X51	0,588	0,288	0,433	0,265	0,356
X52	0,596	0,298	0,599	0,418	0,363
X53	0,657	0,245	0,542	0,323	0,336

Berdasarkan pada tabel 4.20 *cross loading Perceive usefulness* indikator Y₁₁, Y₁₂ dan Y₁₃ memiliki *loading* sebesar 0,829 , 0,645 dan 0,812 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Perceive Usefulness* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.20 *Cross Loading Perceived Usefulness.*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
Y11	0,446	0,358	0,251	0,415	0,316	0,552
Y12	0,400	0,431	0,207	0,372	0,256	0,130
Y13	0,480	0,501	0,346	0,465	0,319	0,446

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
Y11	0,352	0,420	0,468	0,829	0,273
Y12	0,151	0,297	0,404	0,645	0,350
Y13	0,289	0,442	0,503	0,812	0,232

Berdasarkan pada tabel 4.21 *cross loading Perceive ease of use* indikator Y₂₁, Y₂₂ dan Y₂₃ memiliki *loading* sebesar 0,857 , 0,933 dan 0,917 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Perceive ease of use* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.21 *Cross Loading Perceive ease of use*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
Y21	0,475	0,498	0,464	0,539	0,532	0,462
Y22	0,465	0,620	0,455	0,540	0,557	0,498
Y23	0,553	0,603	0,458	0,482	0,544	0,617

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
Y21	0,467	0,248	0,857	0,555	0,143
Y22	0,424	0,341	0,933	0,538	0,355
Y23	0,507	0,518	0,917	0,537	0,303

Berdasarkan pada tabel 4.22 *cross loading Intention of use* indikator Y₃₁ dan Y₃₂ memiliki *loading* sebesar 0,763 dan 0,889 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross Intention of use* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.22 *Cross Loading Intention to use*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
Y31	0,405	0,359	0,228	0,387	0,145	0,338
Y32	0,370	0,482	0,140	0,390	0,343	0,575

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
Y31	0,089	0,763	0,309	0,419	0,143
Y32	0,313	0,889	0,380	0,433	0,255

Berdasarkan pada tabel 4.23 *cross loading Experience* indikator Z₁₁ dan Z₁₂ memiliki *loading* sebesar 0,763 dan 0,889 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross Experience* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.23 *Cross Loading Experience*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
Z11	0,298	0,376	0,446	0,453	0,679	0,555
Z12	0,193	0,212	0,425	0,304	0,517	0,543

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
Z11	0,891	0,279	0,554	0,300	0,461
Z12	0,859	0,175	0,340	0,321	0,445

Berdasarkan pada tabel 4.24 *cross loading Voluntariness* indikator Z₁₁ dan Z₁₂ memiliki *loading* sebesar 0,903 dan 0,789 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Voluntariness* memiliki diskriminan validitas yang baik.

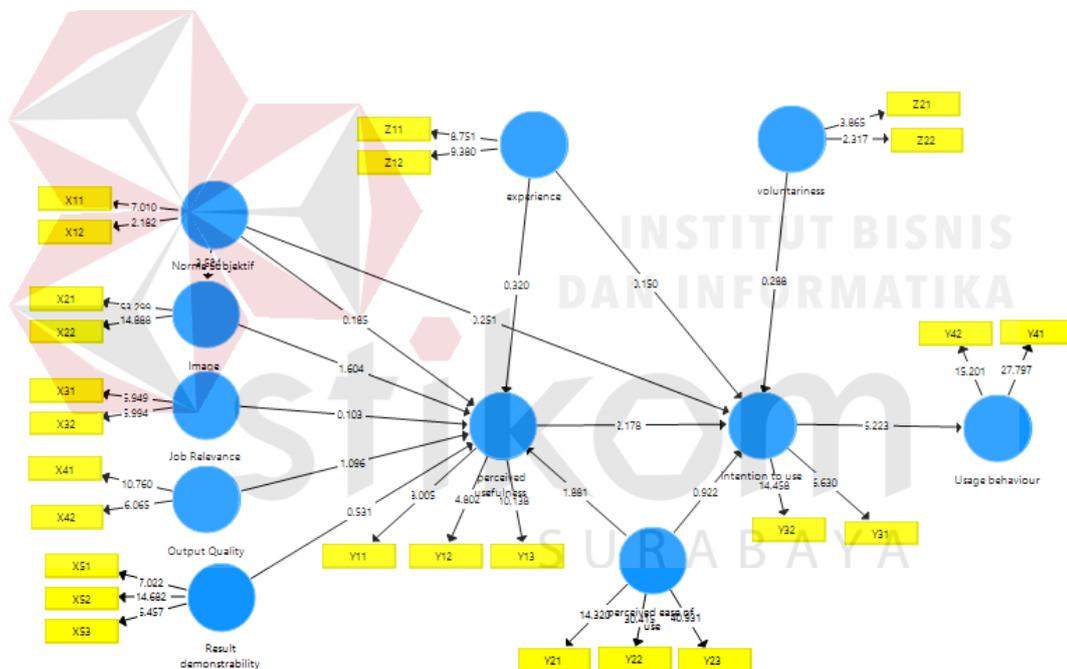
Tabel 4.24 *Cross Loading Voluntariness*

	Image	Job Relevance	Norma Subjektif	Output Quality	Result demonstrability	Usage behaviour
Z11	0,399	0,485	0,116	0,467	0,361	0,329
Z12	0,142	0,294	0,279	0,290	0,306	0,124

	experience	intention to use	perceived ease of use	perceived usefulness	voluntariness
Z11	0,546	0,243	0,341	0,308	0,903
Z12	0,297	0,170	0,136	0,312	0,789

4.4.2 Hasil Bootstrapping

Setelah melakukan tahapan *outer model* dan *inner model* maka tahap selanjutnya melakukan bootstrapping. *Bootstrapping* dilakukan dengan cara menguji setiap hubungan antar variabel terhadap sampel yang digunakan. Hasil *bootstrapping* dapat dilihat pada gambar 4.16



Gambar 4.17 Bootstrapping

Berdasarkan gambar 4.16 menunjukkan bahwa terdapat 4 variabel yang dikatakan signifikan terhadap variabel lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.25 dengan melihat nilai T-Static lebih besar dari 1,96 atau p-value lebih kecil dari 0,1.

Tabel 4.25 *Path Coeficient*

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics (O/STDEV)</i>	<i>P Values</i>	
Image -> perceived usefulness	0,292	0,303	0,182	1,604	0,109	Tidak Berpengaruh
Job Relevance -> perceived usefulness	-0,033	-0,045	0,320	0,103	0,918	Tidak Berpengaruh
Norma Subjektif -> Image	0,404	0,417	0,115	3,524	0,000	Berpengaruh
Norma Subjektif -> intention to use	-0,042	-0,036	0,169	0,251	0,802	Tidak Berpengaruh
Norma Subjektif -> perceived usefulness	0,036	0,054	0,196	0,185	0,854	Tidak Berpengaruh
Output Quality -> perceived usefulness	0,276	0,299	0,252	1,096	0,274	Tidak Berpengaruh
Result demonstrability -> perceived usefulness	-0,104	-0,083	0,196	0,531	0,596	Tidak Berpengaruh
experience -> intention to use	0,030	0,040	0,197	0,150	0,881	Tidak Berpengaruh
experience -> perceived usefulness	0,049	0,015	0,153	0,320	0,749	Tidak Berpengaruh
intention to use -> Usage behaviour	0,570	0,576	0,092	6,223	0,000	Berpengaruh
perceived ease of use -> intention to use	0,175	0,152	0,190	0,922	0,357	Tidak Berpengaruh
perceived ease of use -> perceived usefulness	0,321	0,294	0,171	1,881	0,061	Berpengaruh
perceived usefulness -> intention to use	0,393	0,418	0,180	2,178	0,030	Berpengaruh
voluntariness -> intention to use	0,048	0,068	0,167	0,288	0,773	Tidak Berpengaruh
Image -> perceived usefulness	0,292	0,303	0,182	1,604	0,109	Tidak Berpengaruh

Berdasarkan tabel 4.25 terdapat beberapa variabel yang signifikan yaitu:

1. Variabel *Image* terhadap Variabel *Perceive Usefulness* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,109 > 0,1$ atau *T-Statistics* $1,604 < 1,96$
2. Variabel *Job Relevance* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,103 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,918 < 1,96$
3. Variabel *norma subjektif* terhadap Variabel *image* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,000 < 0,1$ atau *T-Statistics* $3,524 > 1,96$
4. Variabel *norma subjektif* terhadap Variabel *intention to use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,802 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,251 < 1,96$
5. Variabel *norma subjektif* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,854 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,185 < 1,96$
6. Variabel *Output Quality* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,274 > 0,1$ atau *T-Statistics* $1,096 < 1,96$
7. Variabel *Result demonstrability* terhadap Variabel *perceived usefulness* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,596 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,531 < 1,96$
8. Variabel *experience* terhadap Variabel *intention to use* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,881 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,150 < 1,96$
9. Variabel *experience* terhadap Variabel *perceive usefulness* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,749 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,320 < 1,96$
10. Variabel *intention to use* terhadap Variabel *usage behaviour* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,000 < 0,1$ atau *T-Statistics* $6,223 > 1,96$

11. Variabel *Perceive ease of use* terhadap Variabel *intention to use* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,357 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,922 < 1,96$
12. Variabel *perceive ease of use* terhadap Variabel *perceive usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,061 < 0,1$ atau *T-Statistics* $1,881 < 1,96$
13. Variabel *perceive usefulness* terhadap Variabel *Intention to use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,030 < 0,1$ atau *T-Statistics* $2,178 > 1,96$
14. Variabel *Voluntariness* terhadap Variabel *Intention to Use* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,773 > 0,1$ atau *T-Statistics* $0,288 < 1,96$

Setelah mengetahui variabel yang berpengaruh secara langsung dengan melihat path coefisient maka tahap selanjutnya mencari variabel yang berpengaruh secara tidak langsung dengan melihat tabel Indirect Effect pada tabel 4.26

Tabel 4.26 *Indirect Effect*

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics (O/STDEV)</i>	<i>P-Values</i>
Image -> Usage behaviour	0,065	0,075	0,058	1,136	0,256
Image -> intention to use	0,115	0,130	0,096	1,191	0,234
Image -> perceived usefulness					
Job Relevance -> Usage behaviour	-0,007	-0,003	0,085	0,086	0,931
Job Relevance -> intention to use	-0,013	-0,004	0,145	0,089	0,929
Job Relevance -> perceived usefulness					
Norma Subjektif -> Image					
Norma Subjektif -> Usage behaviour	0,010	0,024	0,088	0,118	0,906

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics (O/STDEV)</i>	<i>P-Values</i>
Norma Subjektif -> intention to use	0,061	0,079	0,090	0,673	0,502
Norma Subjektif -> perceived usefulness	0,118	0,121	0,081	1,451	0,147
Output Quality -> Usage behaviour	0,062	0,069	0,072	0,863	0,389
Output Quality -> intention to use	0,108	0,122	0,123	0,883	0,377
Output Quality -> perceived usefulness					
Result demonstrability -> Usage behaviour	-0,023	-0,020	0,051	0,454	0,650
Result demonstrability -> intention to use	-0,041	-0,038	0,093	0,441	0,660
Result demonstrability -> perceived usefulness					
experience -> Usage behaviour	0,028	0,027	0,113	0,246	0,806
experience -> intention to use	0,019	0,004	0,064	0,298	0,766
experience -> perceived usefulness					
intention to use -> Usage behaviour					
perceived ease of use -> Usage behaviour	0,172	0,162	0,114	1,506	0,133
perceived ease of use -> intention to use	0,126	0,120	0,087	1,451	0,148
perceived ease of use -> perceived usefulness					
perceived usefulness -> Usage behaviour	0,224	0,239	0,109	2,059	0,040
perceived usefulness -> intention to use					
voluntariness -> Usage behaviour	0,027	0,038	0,097	0,283	0,777
voluntariness -> intention to use					
Image -> Usage behaviour	0,065	0,075	0,058	1,136	0,256

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics (O/STDEV)</i>	<i>P-Values</i>
Image -> intention to use	0,115	0,130	0,096	1,191	0,234
Image -> perceived usefulness					

Berdasarkan hasil tabel 4.26 *indirect effect* maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Variabel *image* tidak berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,256 > 0,1$
2. Variabel *image* tidak berpengaruh terhadap *intention to use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,234 > 0,1$
3. Variabel *job relevance* tidak berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,931 > 0,1$
4. Variabel *job relevance* tidak berpengaruh terhadap *intention to use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,929 > 0,1$
5. Variabel *norma subjektif* tidak berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,906 > 0,1$
6. Variabel *norma subjektif* tidak berpengaruh terhadap *intention to use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,502 > 0,1$
7. Variabel *norma subjektif* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,147 > 0,1$
8. Variabel *Output Quality* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,389 > 0,1$
9. Variabel *output quality* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,377 > 0,1$

10. Variabel *result demonstrability* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,650 > 0,1$
11. Variabel *result demonstrability* tidak berpengaruh terhadap *intention to use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,660 > 0,1$
12. Variabel *experience* tidak berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,806 > 0,1$
13. Variabel *experience* tidak berpengaruh terhadap *intention to use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,766 > 0,1$
14. Variabel *perceive ease of use* tidak berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,133 > 0,1$
15. Variabel *perceive usefulness* berpengaruh terhadap *usage behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,040 < 0,1$
16. Variabel *Voluntariness* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,777 > 0,1$

Setelah *path coefficient* dan *indirect effect* telah diketahui maka langkah selanjutnya adalah penjumlahan antara *path coefficient* dengan *indirect effect* untuk mengetahui *total effect*. Untuk mengetahui antar variabel tersebut memiliki pengaruh signifikan dapat dilihat dari *p-value*. Jika *p-value* lebih kecil dari 0,1 maka pengaruh pada variabel tersebut dapat dikatakan signifikan, begitu pula sebaliknya jika *p-value* lebih besar dari 0,1 maka pengaruh pada variabel tersebut dikatakan tidak signifikan. Hasil dari *total effect* dapat dilihat pada tabel 4.27.

Tabel 4.27 Total Effect

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statisticss (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
Image -> Usage behaviour	0,065	0,075	0,058	1,136	0,256	Tidak Berpengaruh
Image -> intention to use	0,115	0,130	0,096	1,191	0,234	Tidak Berpengaruh
Image -> perceived usefulness	0,292	0,303	0,182	1,604	0,109	Tidak Berpengaruh
Job Relevance -> Usage behaviour	-0,007	-0,003	0,085	0,086	0,931	Tidak Berpengaruh
Job Relevance -> intention to use	-0,013	-0,004	0,145	0,089	0,929	Tidak Berpengaruh
Job Relevance -> perceived usefulness	-0,033	-0,045	0,320	0,103	0,918	Tidak Berpengaruh
Norma Subjektif -> Image	0,404	0,417	0,115	3,524	0,000	Berpengaruh
Norma Subjektif -> Usage behaviour	0,010	0,024	0,088	0,118	0,906	Tidak Berpengaruh
Norma Subjektif -> intention to use	0,018	0,043	0,153	0,118	0,906	Tidak Berpengaruh
Norma Subjektif -> perceived usefulness	0,154	0,175	0,174	0,884	0,377	Tidak Berpengaruh
Output Quality -> Usage behaviour	0,062	0,069	0,072	0,863	0,389	Tidak Berpengaruh
Output Quality ->	0,108	0,122	0,123	0,883	0,377	Tidak Berpengaruh

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statisticss (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
<i>intention to use</i>						
<i>Output Quality -> perceived usefulness</i>	0,276	0,299	0,252	1,096	0,274	Tidak Berpengaruh
<i>Result demonstrability -> Usage behaviour</i>	-0,023	-0,020	0,051	0,454	0,650	Tidak Berpengaruh
<i>Result demonstrability -> intention to use</i>	-0,041	-0,038	0,093	0,441	0,660	Tidak Berpengaruh
<i>Result demonstrability -> perceived usefulness</i>	-0,104	-0,083	0,196	0,531	0,596	Tidak Berpengaruh
<i>experience -> Usage behaviour</i>	0,028	0,027	0,113	0,246	0,806	Tidak Berpengaruh
<i>experience -> intention to use</i>	0,049	0,044	0,199	0,246	0,806	Tidak Berpengaruh
<i>experience -> perceived usefulness</i>	0,049	0,015	0,153	0,320	0,749	Tidak Berpengaruh
<i>intention to use -> Usage behaviour</i>	0,570	0,576	0,092	6,223	0,000	Berpengaruh
<i>perceived ease of use -> Usage behaviour</i>	0,172	0,162	0,114	1,506	0,133	Tidak Berpengaruh
<i>perceived ease of use -> intention to use</i>	0,301	0,272	0,181	1,666	0,096	Berpengaruh
<i>perceived ease of use -> perceived usefulness</i>	0,321	0,294	0,171	1,881	0,061	Berpengaruh

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statisticss (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
<i>perceived usefulness -> Usage behaviour</i>	0,224	0,239	0,109	2,059	0,040	Berpengaruh
<i>perceived usefulness -> intention to use</i>	0,393	0,418	0,180	2,178	0,030	Berpengaruh
<i>voluntariness -> Usage behaviour</i>	0,027	0,038	0,097	0,283	0,777	Tidak Berpengaruh
<i>voluntariness -> intention to use</i>	0,048	0,068	0,167	0,288	0,773	Tidak Berpengaruh

Berdasarkan tabel 4.27, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *image* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,256 > 0,1$
2. Variabel *image* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,234 < 0,1$
3. Variabel *image* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,109 > 0,1$
4. Variabel *job relevance* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,931 > 0,1$
5. Variabel *job relevance* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,929 > 0,1$
6. Variabel *job relevance* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,929 > 0,1$
7. Variabel *Intention to Use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,918 > 0,1$

8. Variabel *norma subjektif* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *image*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,000 < 0,1$
9. Variabel *norma subjektif* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,906 > 0,1$
10. Variabel *norma subjektif* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,906 > 0,1$
11. Variabel *norma subjektif* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,377 < 0,1$
12. Variabel *Ouput Quality* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,389 < 0,1$
13. Variabel *Output Quality* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,377 > 0,1$
14. Variabel *Output Quality* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,389 > 0,1$
15. Variabel *result demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,650 > 0,1$
16. Variabel *result demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,660 > 0,1$
17. Variabel *result demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,596 > 0,1$
18. Variabel *experience* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,806 > 0,1$
19. Variabel *experience* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,806 > 0,1$

20. Variabel *experience* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,749 > 0,1$
21. Variabel *intention to use* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,000 < 0,1$
22. Variabel *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,133 > 0,1$
23. Variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,096 < 0,1$
24. Variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *perceived usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,061 < 0,1$
25. Variabel *perceived usefulness* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,040 < 0,1$
26. Variabel *perceived usefulness* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,040 < 0,1$
27. Variabel *Voluntariness* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *usage behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,777 > 0,1$
28. Variabel *Voluntariness* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *intention to use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,773 > 0,1$

Berdasarkan dari *Total Effect* diketahui bahwa yang memiliki pengaruh signifikan terhadap variable lain adalah *norma subjektif terhadap image*, *intention to use* terhadap *usage behavior*, *perceived ease of use* terhadap *intention to use*, *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*, *perceived usefulness* terhadap *usage behavior*, *perceived usefulness* terhadap *intention to use*.

4.4.3 Uji Kesesuaian Model (*Goodness of Fit*)

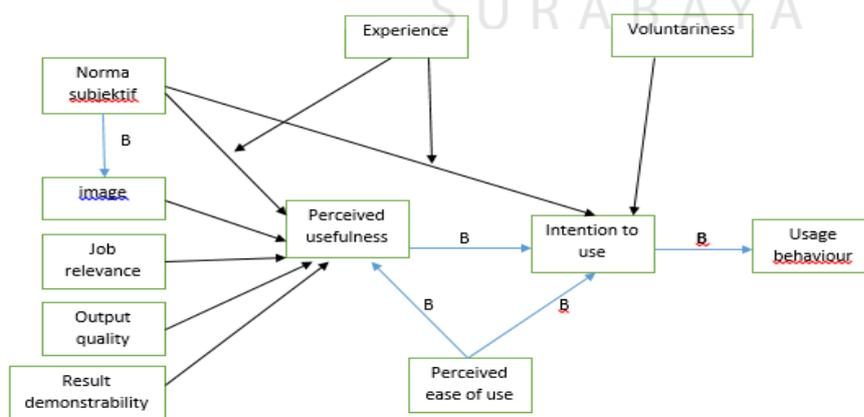
Tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan perhitungan *Goodness of Fit (GoF)*. Nilai yang diekspetasi dalam model dikatakan baik jika lebih tinggi dari 0.38, dikatakan medium jika 0.25-0.37 dan dikatakan buruk jika 0.1-0.24.

Tabel 4.28 Kesesuaian Model (*Goodness of Fit*)

Variabel	R ²	AVE	GoF = $\sqrt{AVE \times R^2}$	Keterangan
<i>Image</i>	0,163	0.908	0,384	Besar
<i>Intention to Use</i>	0,325	0.813	0,513	Besar
<i>Perceived Usefulness</i>	0,285	0.582	0.406	Besar
<i>Usage Behaviour</i>	0,484	0.654	0,562	Besar

Berdasarkan tabel 4.28 yang menunjukkan tingkat perbedaan nilai yang di observasi dengan nilai yang diekspetasi dalam model dikatakan besar terdapat pada variabel *Image*, *Intention to Use*, *Perceived Usefulness* dan *Usage Behaviour*.

Setelah mengetahui variabel mana saja yang memiliki pengaruh signifikan maka tahap selanjutnya memodelkan variabel mana saja yang dapat mempengaruhi variabel lain dan seberapa besar tingkat pengaruhnya. Berdasarkan hasil total effect, maka dapat digambarkan pada gambar 4.18.



Keterangan : B = Berpengaruh

Gambar 4.18 Model Pengaruh langsung

Berdasarkan gambar 4.18 menunjukkan bahwa terdapat 6 variabel yang berpengaruh secara langsung dan 1 variabel terhadap variabel lain yaitu:

1. *Subjective Norm* berpengaruh terhadap *Image*
2. *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap *intention to use*
3. *Intention to use* berpengaruh terhadap *usage behavior*
4. *Perceive ease of use* berpengaruh terhadap *Intention to Use*
5. *Perceive ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*
6. *Perceived Usefulness* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *usage behaviour*
7. *Perceived Usefulness* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *intention to use*

4.4.4 Pengujian Inner Model

Dalam Pengujian *Inner Model* terdapat 3 tahap analisis yaitu dilihat dari R^2 , F^2 dan Q^2 .

A. Analisis R^2

Analisis R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel yang terjadi pada variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai R^2 pada variabel dependen semakin tinggi maka semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai R^2 dapat dilihat pada tabel 4.32.

Tabel 4.29 Nilai R^2

<u>Variabel</u>	R Square	Keterangan
<i>Image</i>	0,163	Sangat Rendah
<i>Intention to Use</i>	0,325	Rendah
<i>Perceived Usefulness</i>	0,285	Rendah
<i>Usage Behaviour</i>	0,484	Kuat

Berdasarkan tabel 4.32 menunjukkan bahwa nilai R^2 yang dihasilkan pada variabel *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness* yaitu kuat karena nilai R^2 berada pada rentang 0,60–0,79 sedangkan pada variabel *Image* yaitu rendah dengan rentang nilai 0,20–0,39 dan *Usage Behaviour* sangat rendah dengan rentang nilai 0–0,19. Jadi tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen yang kuat terjadi pada variabel *Usage Behaviour*.

B. Analisis F^2

Tahap berikutnya melakukan analisis F^2 yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk mengetahui seberapa besar atau lemahnya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dapat dilihat pada tabel 4.37.

Tabel 4.30 Analisis F^2

Variabel	F^2
<i>image -> Perceived Usefulness</i>	0,073
<i>Job relevance -> Perceived Usefulness</i>	0,000
<i>Norma subjektif -> image</i>	0,195
<i>Norma subjektif -> intention to use</i>	0,002
<i>Norma subjektif -> Perceived Usefulness</i>	0,001
<i>Output Quality -> Perceived Usefulness</i>	0,046
<i>Resut demonstrability -> Perceived Usefulness</i>	0,007
<i>Experience -> Intention to Use</i>	0,001
<i>Experience -> Perceived Usefulness</i>	0,002
<i>Intention to use -> usage behaviour</i>	0,481
<i>Perceived ease of use -> Intention to Use</i>	0,021
<i>Perceived ease of use -> Perceived Usefulness</i>	0,085

Variabel	F ²
<i>Perceived Usefulness -> Intention to Use</i>	0,129
<i>voluntariness -> Intention to Use</i>	0,002

Berdasarkan tabel 4.37 maka dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Pengaruh *image* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F² sebesar 0,073 dapat dikatakan lemah.
2. Pengaruh *job relevance* terhadap *perceive usefulness* memiliki F² sebesar 0,195 dapat dikatakan medium.
3. Pengaruh *norma subjektif* terhadap *image* memiliki F² sebesar 0,002 dapat dikatakan lemah.
4. Pengaruh *norma subjektif* terhadap *intention to use* memiliki F² sebesar 0,001 dapat dikatakan lemah.
5. Pengaruh *norma subjektif* terhadap *perceived usefulness* memiliki F² sebesar 0,046 dapat dikatakan lemah.
6. Pengaruh *Output Quality* terhadap *perceived usefulness* memiliki F² sebesar 0,046 dapat dikatakan lemah.
7. Pengaruh *result demonstrability* terhadap *perceived usefulness* memiliki F² sebesar 0,007 dapat dikatakan lemah.
8. Pengaruh *experience* terhadap *intention to use* memiliki F² sebesar 0,001 dapat dikatakan lemah.
9. Pengaruh *experience* terhadap *perceived usefulness* memiliki F² sebesar 0,002 dapat dikatakan lemah.
10. Pengaruh *Intention to Use* terhadap *usage behaviour* memiliki F² sebesar 0,481 dapat dikatakan besar.

11. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,021 dapat dikatakan lemah.
12. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,085 dapat dikatakan lemah.
13. Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,129 dapat dikatakan lemah.
14. Pengaruh *voluntariness* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,002 dapat dikatakan lemah.

C. Analisis Q^2

Analisis Q^2 digunakan untuk melakukan pengujian model structural dengan melihat *predictive relevance* atau nilai Q^2 . Tujuan dilakukan analisis Q^2 adalah untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan oleh model yang digunakan dan estimasi parameternya. Nilai Q^2 dikatakan baik atau relevan jika nilainya lebih besar dari 0 (nol). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.33 sampai tabel 4.36.

Tabel 4.31 *Construct Crossvalidated Redudancy*

Variabel	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
Image	158,000	142,929	0,095
Job Relevance	158,000	158,000	
Norma Subjektif	158,000	158,000	
Output Quality	158,000	158,000	
Result demonstrability	237,000	237,000	
Usage behaviour	158,000	117,186	0,258
experience	158,000	158,000	
intention to use	158,000	147,512	0,066
perceived ease of use	237,000	237,000	
perceived usefulness	237,000	190,235	0,197
voluntariness	158,000	158,000	

Tabel 4. 32 *Indicator Crossvalidated Redudancy*

Indikator	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
X11	79,000	79,000	
X12	79,000	79,000	
X21	79,000	67,290	0,148
X22	79,000	75,639	0,043
X31	79,000	79,000	
X32	79,000	79,000	
X41	79,000	79,000	
X42	79,000	79,000	
X51	79,000	79,000	
X52	79,000	79,000	
X53	79,000	79,000	
Y11	79,000	66,409	0,159
Y12	79,000	68,211	0,137
Y13	79,000	55,615	0,296
Y21	79,000	79,000	
Y22	79,000	79,000	
Y23	79,000	79,000	
Y31	79,000	71,078	0,100
Y32	79,000	76,434	0,032
Y41	79,000	60,527	0,234
Y42	79,000	56,659	0,283
Z11	79,000	79,000	
Z12	79,000	79,000	
Z21	79,000	79,000	
Z22	79,000	79,000	
X11	79,000	79,000	
X12	79,000	79,000	

Berdasarkan hasil perolehan tabel 4.33 dan tabel 4.34 untuk pengukuran kualitas model struktural pada tiap variabel dependent menunjukkan bahwa pada variabel *Image*, *Usage behavior*, *intention to Use* dan *Perceived Usefulness* sudah dikatakan baik atau relevan karena Q² lebih besar dari 0 (nol).

Tabel 4.33 *Construct Crossvalidated Communality*

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Image	158,000	92,899	0,412

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Job Relevance	158,000	129,867	0,178
Norma Subjektif	158,000	156,542	0,009
Output Quality	158,000	95,094	0,398
Result demonstrability	237,000	118,266	0,501
Usage behaviour	158,000	77,845	0,507
experience	158,000	115,281	0,270
intention to use	158,000	136,129	0,138
perceived ease of use	237,000	104,564	0,559
perceived usefulness	237,000	187,141	0,210
voluntariness	158,000	129,504	0,180
Image	158,000	92,899	0,412

Tabel 4.34 *Indicator Crossvalidated Commuality*

Indikator	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
X11	79,000	75,599	0,043
X12	79,000	80,943	-0,025
X21	79,000	47,640	0,397
X22	79,000	45,259	0,427
X31	79,000	64,772	0,180
X32	79,000	65,095	0,176
X41	79,000	49,912	0,368
X42	79,000	45,182	0,428
X51	79,000	39,500	0,500
X52	79,000	38,914	0,507
X53	79,000	39,852	0,496
Y11	79,000	54,399	0,311
Y12	79,000	72,116	0,087
Y13	79,000	60,626	0,233
Y21	79,000	40,656	0,485
Y22	79,000	28,822	0,635
Y23	79,000	35,086	0,556
Y31	79,000	68,990	0,127
Y32	79,000	67,139	0,150
Y41	79,000	38,301	0,515
Y42	79,000	39,543	0,499
Z11	79,000	58,414	0,261
Z12	79,000	56,867	0,280
Z21	79,000	64,450	0,184
Z22	79,000	65,053	0,177

Berdasarkan hasil perolehan tabel 4.35 dan tabel 4.36 menunjukkan bahwa Variabel *Image*, *Intention to Use*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Perceived Ease of Use* Variabel *Experience*, *Usage Behaviour*, *Perceived Usefulness*, *Result Demonstrability*, *Subject Norm*, *Experience* dan *voluntariness* sudah dikatakan baik atau relevan karena Q2 lebih besar dari 0 (nol).

4.5 Pembahasan

Berdasarkan penjelasan terdapat pengaruh dari variabel *Subjective Norm* terhadap *Image*, *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*, *Perceived ease of use* terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of use* terhadap *Intention to Use* dan *Intention to Use* terhadap *Usage Behaviour*. Dalam hal ini ke 4 variabel tersebut yang mempunyai pengaruh signifikan akan dianalisis lebih dalam lagi untuk melihat persepsi responden saat penelitian dapat dilihat dari *sample mean* dan melihat persepsi responden apa yang harus dilakukan di masa mendatang dapat dilihat dari *original sample* atau *factor loading*. Jika *sample mean* dan *factor loading* terletak pada indikator yang sama berarti ke depannya indikator dengan angka terbesar lebih di intensifkan. Apabila sebaliknya, maka di masa mendatang indikator *factor loading* terbesar menjadi tumpuan perubahan kebijakan organisasi.

Tabel 4.35 *Original Sample dan Sample Mean Subjective Norm*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
X11	Pihak SCC menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom	0,912	0,878
X12	Teman-teman alumni yang lain menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> Stikom	0,616	0,576

Berdasarkan hasil table 4.35 menunjukkan persepsi alumni Stikom Surabaya bahwa indikator subjective norm yang memiliki mean dominan adalah X_{11} (Pihak SCC menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi *Tracer Study* Stikom) sebesar 0,878 , sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada X_{11} (Pihak SCC menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi *Tracer Study* Stikom) sebesar 0,912. Hal ini menunjukkan bahwa pihak SCC Stikom Surabaya sebaiknya lebih menekankan dalam menyarankan Alumni untuk menggunakan *Tracer Study* Stikom.

Tabel 4.36 *Original Sample dan Sample Mean Perceived ease of Use*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y21	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah untuk dipelajari	0,857	0,850
Y22	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah digunakan	0,933	0,930
Y23	Aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom mudah dipahami	0,917	0,921

Berdasarkan hasil table 4.36 menunjukkan persepsi alumni Stikom Surabaya bahwa indikator subjective norm yang memiliki mean dominan adalah Y_{22} (Aplikasi *Tracer Study* stikom mudah digunakan) sebesar 0,930, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y_{22} (Aplikasi *Tracer Study* stikom mudah digunakan m) sebesar 0,912. Hal ini menunjukkan bahwa pihak SCC Stikom Surabaya sebaiknya lebih fokus dalam kemudahan Alumni dalam menggunakan *Tracer Study* Stikom.

Tabel 4.37 *Original Sample dan Sample Mean Perceived Usefulness*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y11	Aplikasi <i>Tracer Study</i> memudahkan saya dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni	0,829	0,821
Y12	Dengan aplikasi <i>Tracer Study</i> , saya tidak perlu datang ke stikom untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni	0,645	0,626

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y13	Aplikasi <i>Tracer Study</i> bermanfaat bagi saya untuk memberikan data penelusuran kondisi alumni	0,812	0,817

Berdasarkan hasil table 4.37 menunjukkan persepsi alumni Stikom Surabaya bahwa indikator subjective norm yang memiliki mean dominan adalah Y₁₁ (Aplikasi *Tracer Study* memudahkan saya dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni) sebesar 0,821, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y₁₁ (Aplikasi *Tracer Study* memudahkan saya dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni) sebesar 0,829. Hal ini menunjukkan bahwa pihak SCC Stikom Surabaya sebaiknya lebih menekankan dalam memudahkan alumni dalam memberikan data penelusuran kondisi alumni.

Tabel 4.38 *Original Sample dan Sample Mean Intention to Use*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y31	Apabila saya memiliki akses ke aplikasi <i>Tracer Study</i> saya berniat menggunakannya	0,763	0,759
Y32	Apabila saya sudah memiliki akses, saya berniat menggunakan aplikasi <i>Tracer Study</i> stikom untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni	0,889	0,885

Berdasarkan hasil table 4.38 menunjukkan persepsi alumni Stikom Surabaya bahwa indikator subjective norm yang memiliki mean dominan adalah Y₃₂ (Apabila saya sudah memiliki akses, saya berniat menggunakan aplikasi *Tracer Study* stikom untuk keperluan memberikan data penelusuran kondisi alumni) sebesar 0,885, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y₃₂ (Apabila saya sudah memiliki akses, saya berniat menggunakan aplikasi *Tracer Study* stikom untuk keperluan memberikan data

penelusuran kondisi alumni) sebesar 0,889. Hal ini menunjukkan bahwa pihak SCC Stikom Surabaya sebaiknya lebih menekankan dalam memberikan hak akses Alumni untuk menggunakan *Tracer Study* Stikom.

4.6 Desain

Setelah selesai melakukan analisis terhadap tingkat penerimaan *Tracer Study* Stikom, selanjutnya adalah memberikan saran perbaikan desain tampilan Website *Tracer Study* Stikom berdasarkan feedback pengguna dari kuesioner yang telah disebar. Feedback yang diambil sebagai acuan dalam saran perbaikan desain tampilan ini adalah sebagai berikut :

1. Hrus dapat di update, hrus mempunyai pengamanan untuk privasi kerja/data seseorang, hatus mudah di akses dan digunakan.
2. Mengenai password mungkin para alumni beberapa ada yang lupa bagaimana memberikan password ke beberapa alumni?
3. coba lebih didetail lagi keuntungan yang diperoleh oleh pihak alumni maupun pihak kampus dari aplikasi ini. Sehingga terlihat lebih jelas tujuan dari aplikasi ini dibuat (kurang jelas fungsi utamanya).

Dalam melakukan desain user interface menurut jurnal *Human Computer Interaction (HCI)* adalah dengan membuat *Prototype*, *Prototype* dibagi menjadi dua yaitu *Prototype Low Fidelity* dan *Prototype High Fidelity*.

4.6.1 *Prototype Low Fidelity*

Langkah pertama adalah membuat *Prototype Low Fidelity* yaitu membuat *story boarding* untuk menjelaskan proses jalannya penggunaan website oleh

pengguna dan membuat *Sketch* yaitu membuat gambaran kasar desain tampilan yang di buat.

1. *story boarding*

Hrus dapat di update, hrus mempunyai pengamanan untuk privasi kerja/data seseorang, hatus mudah di akses dan digunakan.

1. User mengunjungi alamat website *Tracer Study* Stikom <https://tracerstudystikom.com/>
2. User melakukan login, jika user sudah pernah melakukan pengisian kuesioner *Tracer Study* stikom sebelumnya akan muncul, dialog box yang mengatakan bahwa user sudah mengisi kuesioner sebelumnya dan apakah user ingin update data kondisi alumni?
3. Jika iya maka pilih update dan user akan diarahkan ke halaman kuesioner untuk memperbarui data kondisi alumni yang terbaru.
4. Jika tidak maka pilih close

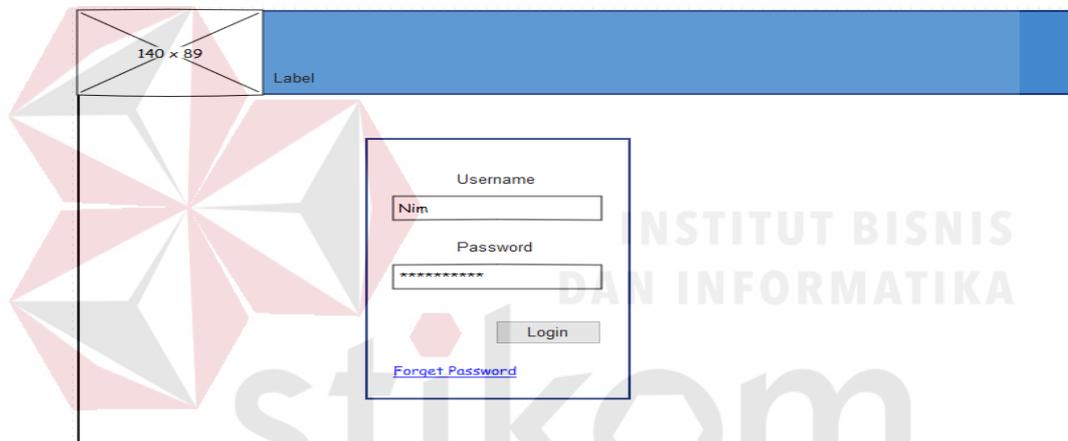
Mengenai password mungkin para alumni beberapa ada yang lupa bagaimana memberikan password ke beberapa alumni?

1. User mengunjungi alamat website *Tracer Study* Stikom <https://tracerstudystikom.com/>
2. User memilih forget password
3. Akan muncul dialog box yang berisi 2 kolom, kolom satu untuk NIM dan kolom 2 untuk email

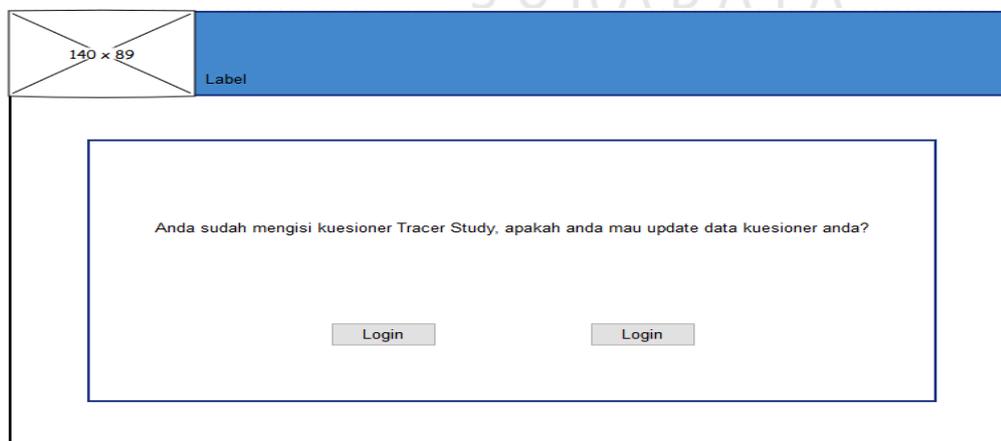
4. User memilih new password untuk mendapatkan password baru

2. Sketch

Berikut adalah sketch dari desain tampilan yang mengacu berdasarkan feedback dari user yaitu “Harus dapat di update, harus mempunyai pengamanan untuk privasi kerja/data seseorang, harus mudah di akses dan digunakan.”. berdasarkan sketsa yang dibuat menunjukkan form login dan halaman pilihan untuk update data atau tidak.



Gambar 4,22 Sketsa halaman login



Gambar 4.19 Sketsa halaman *Update*

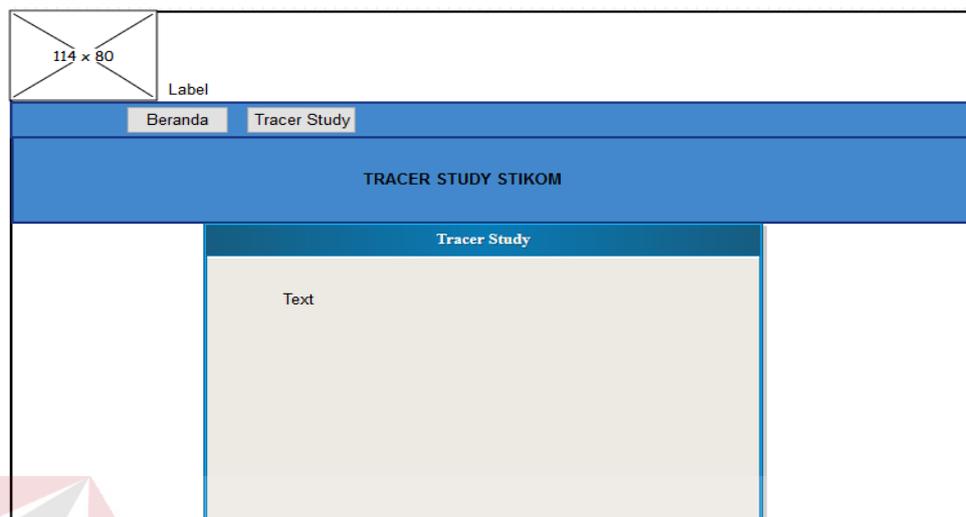
1. Berdasarkan dari *feedback user* “Mengenal password mungkin para alumni beberapa ada yang lupa bagaimana memberikan password ke beberapa alumni?” berikut adalah sketch desainnya. Pada sketsa dibawah menunjukkan fungsi lupa password dan form permintaan password baru.

Gambar 4.20 desain halaman *login*

Gambar 4.21 Sketsa halaman *Request Password*

2. Berdasarkan dari *feedback user* “coba lebih didetail lagi keuntungan yang diperoleh oleh pihak alumni maupun pihak kampus dari aplikasi ini. Sehingga terlihat lebih jelas tujuan dari aplikasi ini dibuat (kurang jelas fungsi utamanya)” berikut adalah sketch desainnya. Menunjukkan halaman

utama *Tracer Study* Stikom yang berisi penjelasan, tujuan, dan manfaat *Tracer Study*.



Gambar 4.22 Sketsa halaman beranda

4.6.2 *Prototype High Fidelity*

Prototype High Fidelity adalah membuat desain berdasarkan sketch yang telah dibuat dengan menggunakan *software Adobe Experience Design* yang nantinya akan diberikan kepada pihak *Stikom Career Center (SCC)* sebagai rekomendasi desain *interface* aplikasi *Tracer Study* Stikom yang sudah berjalan saat ini.

1. *Prototype High Fidelity 1*

Dirancang berdasarkan sketsa 1. Pada *Prototype High Fidelity 1* yang menjadi acuan desain adalah feedback dari user “Harus dapat di update, harus mempunyai pengamanan untuk privasi kerja/data seseorang, harus mudah di akses dan digunakan.”

The image shows a login page for 'stikom TRACER STUDY Surabaya'. At the top left is the Stikom logo, a red and white stylized flower. To its right, the text 'stikom TRACER STUDY' is displayed in a bold, sans-serif font, with 'Surabaya' in a smaller font underneath. The main content area is a light gray box containing a login form. The form has a title 'Login' at the top. Below it are two input fields: 'NIM' and 'Password'. A 'Login' button is positioned below the password field. At the bottom of the form is a link that says 'Forget Password'.

Gambar 4.23 desain halaman *login*

The image shows an update page for 'stikom TRACER STUDY Surabaya'. The header is identical to the login page. The main content area is a white box with a large, semi-transparent watermark of the Stikom logo and the text 'stikom SURABAYA'. In the center of this box is a dialog box with a light gray border. The dialog box contains the text: 'Anda Sudah mengisi kuesioner Tracer Study Stikom Sebelumnya, apakah anda ingin update data kuesioner anda?'. Below the text are two buttons: 'Close' and 'Update'.

Gambar 4.24 desain halaman *update*

2. *Prototype High Fidelity 2*

Dirancang berdasarkan sketsa 2. Pada *Prototype High Fidelity 2* yang menjadi acuan desain adalah feedback dari user “Mengenai password mungkin para alumni beberapa ada yang lupa bagaimana memberikan password ke beberapa alumni?”

stikom TRACER STUDY
Surabaya

Login

NIM

Password

Login

Forget Password

Gambar 4.25 desain halaman *login*

stikom TRACER STUDY
Surabaya

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Nama

NIM

Email

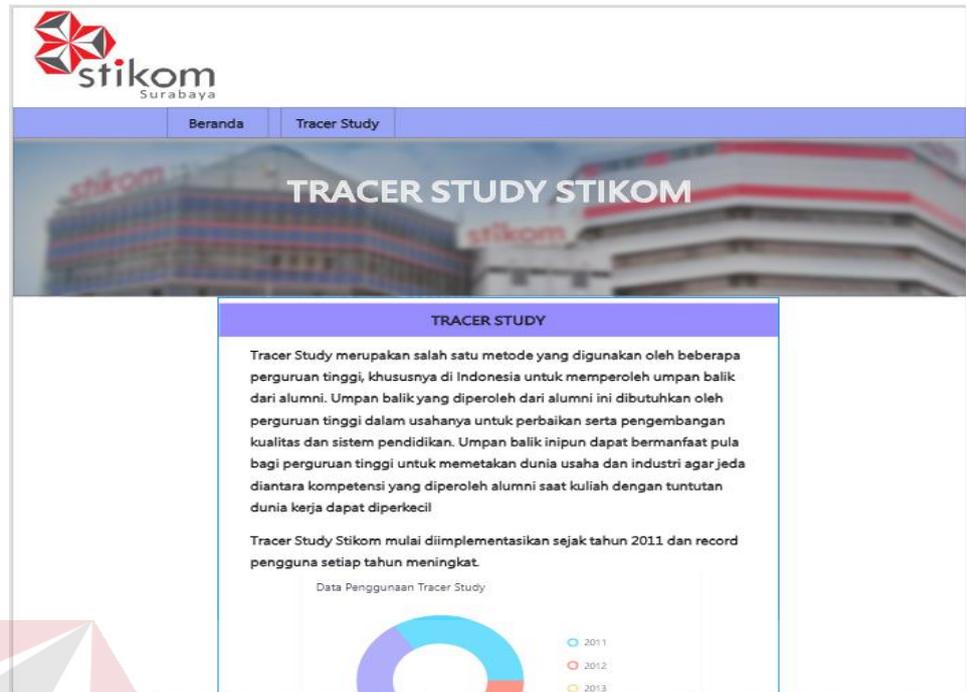
Send

stikom
SURABAYA

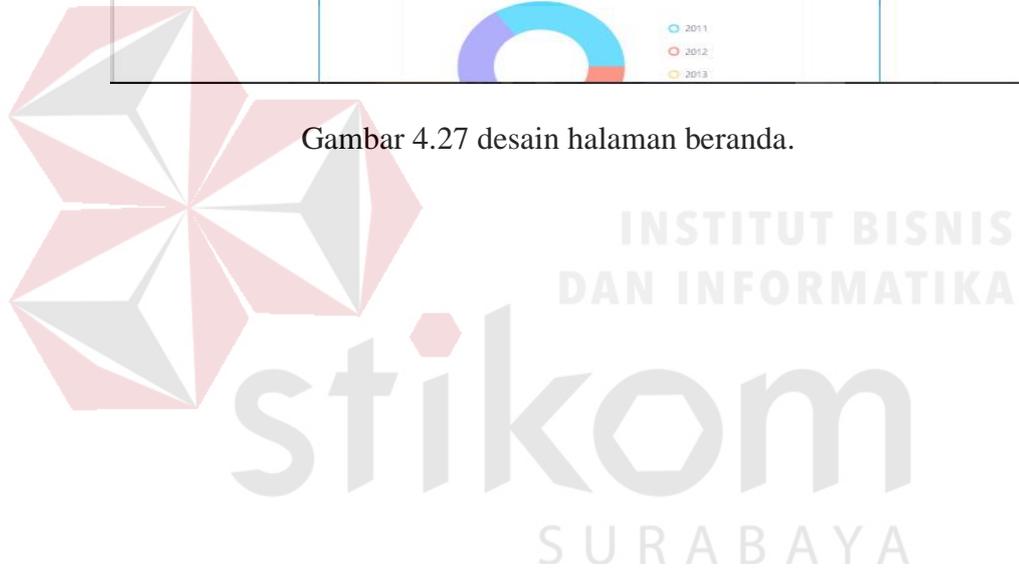
Gambar 4.26 desain halaman *request password*

3. *Prototype High Fidelity* sketsa 3

Dirancang berdasarkan sketsa 3. Pada *Prototype High Fidelity* 3 yang menjadi acuan desain adalah feedback dari user “coba lebih didetail lagi keuntungan yang diperoleh oleh pihak alumni maupun pihak kampus dari aplikasi ini. Sehingga terlihat lebih jelas tujuan dari aplikasi ini dibuat (kurang jelas fungsi utamanya).”



Gambar 4.27 desain halaman beranda.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya terdapat 2 tujuan yang sudah tercapai yaitu:

1. Hasil analisis penerimaan aplikasi *Tracer Study* Stikom Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance Model 2* adalah sebagai berikut:
 - a. *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap *Image* artinya setiap peningkatan persepsi manusia (*Subjective Norm*) maka akan meningkatkan faktor *Image*.
 - b. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* yang artinya setiap peningkatan *Perceived Usefulness* maka akan meningkatkan faktor *Intention to Use*.
 - c. *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* yang artinya setiap peningkatan *Perceived Usefulness* maka akan meningkatkan faktor *Intention to Use*.
 - d. *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* yang artinya setiap peningkatan *Perceived Usefulness* maka akan meningkatkan faktor *Perceived Usefulness*.
 - e. *Intention to use* berpengaruh positif terhadap *Usage Behaviour* yang artinya setiap peningkatan *Perceived Usefulness* maka akan meningkatkan faktor *Perceived Usefulness*.

- f. *Perceived Usefulness* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *Usage Behaviour* yang di pengaruhi oleh *Intention to Use*, artinya setiap peningkatan persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) melalui minat menggunakan (*Intention to Use*) maka akan meningkatkan faktor *Usage Behaviour*.

Jadi Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya untuk ke depannya harus lebih Menekankan kemudahan penggunaan, pemberian hak akses dan kerja sama antara SCC dengan alumni.

2. Rekomendasi yang diberikan kepada Kepala Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya berdasarkan penggunaan Metode TAM 2 yaitu :
 - a. Stikom Career Center (SCC) harus lebih meningkatkan Variabel *Subjective Norm* yaitu memberikan saran dalam menggunakan aplikasi agar meningkatkan variabel *image*
 - b. Stikom Career Center (SCC) harus lebih meningkatkan Variabel *perceived usefulness* yaitu memberikan gambaran kegunaan dalam menggunakan aplikasi agar meningkatkan pengaruh terhadap variable *Intention to Use*
 - c. Stikom Career Center (SCC) harus lebih memperhatikan Variabel *perceived ease of use* sebagai moderator antara *perceived usefulness* dan *intention to use* dalam hal persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi *Tracer Study* agar meningkatkan pengaruh terhadap variable *intention to use*,
 - d. Stikom Career Center (SCC) harus lebih memperhatikan Variabel *perceived ease of use* sebagai moderator antara *intention to use* dan *usage*

behaviour dalam hal persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi *Tracer Study* agar meningkatkan pengaruh terhadap variable *Usage Behaviour*.

- e. Stikom Career Center (SCC) harus lebih meningkatkan Variabel *Intention to Use* yaitu minat pengguna dalam menggunakan aplikasi agar meningkatkan pengaruh terhadap variable *Usage Behaviour*
- f. Stikom Career Center (SCC) harus lebih memperhatikan Variabel *Intention to Use* sebagai moderator antara *perceived usefulness* dan *Usage Behaviour* dalam hal minat pengguna dalam menggunakan aplikasi *Tracer Study* agar meningkatkan pengaruh terhadap variable *Usage Behaviour*.
- g. Stikom Career Center (SCC) sebaiknya memberikan informasi tentang *Tracer Study* beserta tujuan dan manfaatnya agar jelas tujuan aplikasi *Tracer Study* dibuat, berdasarkan saran yang diberikan oleh alumni.
- h. Stikom Career Center (SCC) sebaiknya memberikan fungsi update ketika alumni ingin memperbarui data kondisi alumni yang terbaru berdasarkan saran yang diberikan oleh alumni.
- i. Stikom Career Center (SCC) sebaiknya memberikan fungsi ketika alumni lupa password berdasarkan saran yang diberikan oleh alumni.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat maka dapat dijadikan sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya dalam mengukur tingkat penerimaan aplikasi *Tracer Study* di Stikom Career Center (SCC) Stikom Surabaya jika telah dilakukan pembaruan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Sabil Hussein, S. M. (2015). *Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares (PLS) dengan smartPLS 3.0*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Azwar, S. (2005). *Sikap Manusia : Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barker, C., Pistrang, N., & Elliot, R. (2002). *Research Methods in Clinical Psychology*. England.
- Desika, R. (2016). *Hubungan Keaktifan Mengikuti Ekstrakurikuler Kecil Menanam Dewasa Menganan (Kmdm) dan Sikap Dengan Perilaku Peduli Lingkungan Hidup Siswa Madrasah Tsanawiyah Kesuma Sumbersari Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Ferdinand, A. (2006). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk skripsi, Tesis dan Disertai Ilmu Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gefen, D., & Straub, D. (2004). *Consumer Trust in B2C e-Commerce and The Importance of social presence: Experimence in e-Product and e-Service*. *Omega* 32 , 407 – 424.
- Ghozali, I. (2002). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2008). *Structural Equation Modelling, Edisi II*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hair, e. a. (2010). *Multivariate Data Analysis, Seventh Edition*. *Pearson Prentice Hall*.
- Khurosidin, M., Sulistiowati, & Lemantara, J. (2017). *Analisis Penerimaan Aplikasi pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model 2*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- McDaniel, D., & Gates, R. (2013). *Riset Pemasaran Kontemporer*. Jakarta : Selemba Empat.
- Nielsen, A. (2000). EPIC Dimensions of advertising Effectiveness. *AC Nielsen Ads@work*.

- Nurwansyah. (2010). *In Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Program Studi Diploma 3 Ilmu Komputer Universitas sumatra utara*. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Park, S. Y. (2009). An Analysis of the Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to Use e-Learning. *Educational technology & society*, 12(3), 150-160.
- Schomburg, H. (2003). *In Handbook for Graduate Tracer Study*. Germany: Wissenschaftliches Zentrum für Berufs- und Hochschulforschung, Universität Kassel.
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Teo, T. (2011). *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publishers.
- Vankatesh, V., & Davis, F. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal. *management science*, 46(2):186-204.
- Wexler, J. (2001). why computer user accept new system. *MIT sloan management review*, 17.
- Wijayanto, S. H. (2008). *Structural Equation Modeling dengan LISREL 8.8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.