



ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS*, *PERCEIVED EASE OF USE*, DAN *BEHAVIORAL INTENTION* TERHADAP *USE BEHAVIOR* PADA APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN PEMROGRAMAN DI INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**Oleh:
AGIL RIJAL QOUMUDDIN
13.41010.0047**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

**ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS*, *PERCEIVED EASE OF USE*, DAN *BEHAVIORAL INTENTION* TERHADAP *USE BEHAVIOR*
PADA APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN
PEMROGRAMAN DI INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM
SURABAYA**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**

Oleh :

Nama : Agil Rijal Qoumuddin

NIM : 13.41010.0047

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**



“Lebih Baik 1 tahun menjadi Singa daripada 1000 Tahun Menjadi Domba”

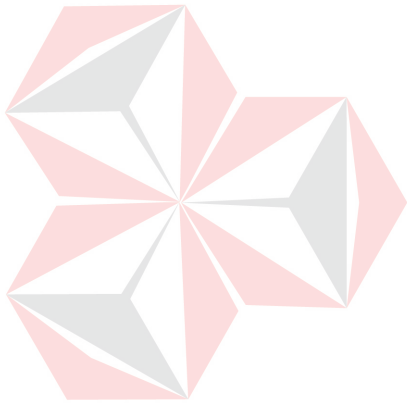
UNIVERSITAS
Dinamika

بِسْمِ هَالِي الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ku persembahkan kepada

Ayahanda, Ibunda dan adik tercinta,

Beserta semua teman dan sahabat yang menyayangiku



UNIVERSITAS
Dinamika

ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS*, *PERCEIVED EASE OF USE*, DAN *BEHAVIORAL INTENTION* TERHADAP *USE BEHAVIOR* PADA APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN PEMROGRAMAN DI INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Agil Rijal Qoumuddin

NIM : 13.41010.0047

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN 0719016801

II. Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
NIDN 0722108601

Pembahas

I. Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT.
NIDN: 0726106201

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

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

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Agil Rijal Qoumuddin
NIM : 13410100047
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : ANALISIS PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS*,
PERCEIVED EASE OF USE, DAN *BEHAVIORAL INTENTION* TERHADAP *USE BEHAVIOR* PADA
APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN
PEMROGRAMAN DI INSTITUT BISNIS DAN
INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut 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, Januari 2017

Yang menyatakan

Agil Rijal Qoumuddin

Nim : 13410100047

ABSTRACT

Based on data obtained from the Development and Application of Information Technology (PPTI) Institute Business and Information of Stikom Surabaya (Stikom Surabaya), 20% -30% of the students S1 Information Systems has a value under B for the course Programming Logic and Design. This proves that is an obstacle course students. Therefore, they invented Learning Application Programming Logic and Design to help the lecture on this subject. However, during implementation of the evaluation has not been done so that the acceptance of this application, developers and teachers do not know the effect of this application on the user's behavior.

Measurement of user behavior of applications and Design Learning Logic Programming using 3 TAM (Technology Acceptance Model 3). This method is carried out to determine the factors that influence user behavior.

Based on the distribution of questionnaires to 126 students S1 Information System that follows the lecture Logic and Design Programming, which is then analyzed by SEM showed that the Interests Behavior (behavioral intention) direct and significant impact on User Behavior (use behavior) while the benefits utilities (perceived usefulness) and Ease of Use (perceived ease of use), and significant indirect effect on User Behavior (use behavior).

Keyword : *Technology Acceptance Model 3(TAM 3), Learning Application Programming Logic and Design.*

ABSTRAK

Berdasarkan data yang diperoleh dari Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI) Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya), 20%-30% mahasiswa S1 Sistem Informasi memiliki nilai di bawah B untuk mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman. Hal ini membuktikan bahwa mata kuliah ini menjadi kendala mahasiswa. Oleh karena itu, dibuatlah Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman untuk membantu proses perkuliahan pada mata kuliah ini. Namun, pada saat implementasi belum pernah dilakukan evaluasi terhadap penerimaan Aplikasi ini sehingga, pengembang dan pengajar belum mengetahui pengaruh aplikasi ini terhadap perilaku pengguna.

Pengukuran perilaku pengguna terhadap aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman menggunakan TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*). Metode ini dilakukan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku pengguna.

Berdasarkan penyebaran kuisioner kepada 126 Mahasiswa S1 Sistem Informasi yang mengikuti kuliah Logika dan Desain Pemrograman, yang selanjutnya dianalisis dengan metode SEM diperoleh hasil bahwa Minat Perilaku (*behavioral intention*) berpengaruh langsung dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (*use behavior*) sedangkan Manfaat Kegunaan (*perceived usefulness*) dan Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*), berpengaruh tidak langsung dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (*use behavior*).

Kata Kunci : *Technology Acceptance Model 3 , Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh,

Alhamdulillah Rabbil 'alamiin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, hidayah, serta segala kemudahan yang selalu diberikan, sehingga atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease Of Use*, Dan *Behavioral Intention* Terhadap *Use Behavior* Pada Aplikasi Pembelajaran Logika Dan Desain Pemrograman Di Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya” dengan segala kelebihan maupun kekurangan.

Tugas Akhir ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1), Fakultas Teknologi dan Informatika, Program Studi Sistem Informasi. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, doa dan bantuan banyak pihak, baik moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah, Ibu dan adikku tercinta serta keluarga besarku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan, semangat, motivasi, arahan, pelajaran dan waktu yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan, semangat, motivasi, arahan, pelajaran dan waktu yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Sahabat, teman, dan rekan-rekan mahasiswa Stikom Surabaya angkatan 2013 tercinta yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
5. Mifta Khurrosidin, Laras Tilottama, Yomanda Maulana Hantoro, Kurnia Insani dan Amri Muhaimin serta Rosi Nanda Amalia yang ada pada perjuangan Tugas Akhir penulis.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasihat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga semua ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warrrahmatullahi Wabarakaatuh

Surabaya, Januari 2017

Penulis

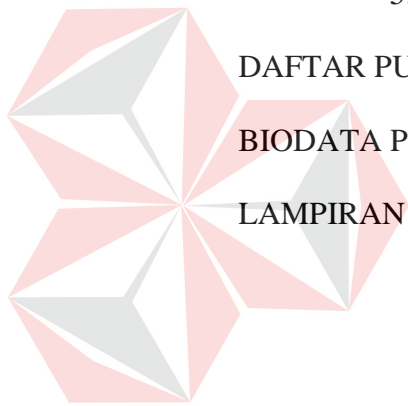
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>User Acceptance</i>	6
2.2 Technology Acceptance Model 3 (TAM 3).....	7
2.3 Variabel dan Indikator TAM 3.....	12
2.4 Populasi dan Sampel	15
2.4.1 Populasi	15
2.4.2 Sampel	16
2.5 Skala Pengukuran.....	17

	Halaman
2.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	18
2.6.1 Uji Validitas.....	19
2.6.2 Uji Reliabilitas.....	20
2.7 Analisis Deskriptif	18
2.8 Pengujian <i>Outlier</i>	21
2.9 Analisis Korelasi dan Regresi Metode SEM.....	22
2.9.1 <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	22
2.9.2 Kecocokan Model (Model Fit)	23
BAB III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Model Konseptual Hipotesis	25
3.2 Tahapan Penelitian	28
3.2.1 Tahap Pendahuluan	28
3.2.2 Tahap Pengumpulan Data	29
3.2.3 Tahap Analisis Data	40
BAB IV. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Studi Literatur	43
4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas	43
4.2.1 Uji Validitas	43
4.2.2 Uji Reabilitas.....	48
4.3 Analisis Deskriptif	49
4.3.1 Penyebaran Kuisisioner	49
4.3.2 Aplikasi Logika dan Desain Pemograman.....	51
4.4 Analisis SEM.....	53
4.4.1 Uji Asumsi	53



	Halaman
4.4.2 Uji Normalitas	60
4.4.3 Uji <i>Outlier</i>	61
4.4.4 Uji <i>Goodness of Fit</i>	63
4.4.5 Uji Hipotesis	66
4.4.6 Pengaruh Antar Variabel Penelitian.....	70
4.5 Tahap Pengambilan Keputusan.....	77
4.5.1 Hasil Analisis dan Pembahasan	77
BAB V. PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
BIODATA PENULIS	92
LAMPIRAN.....	94

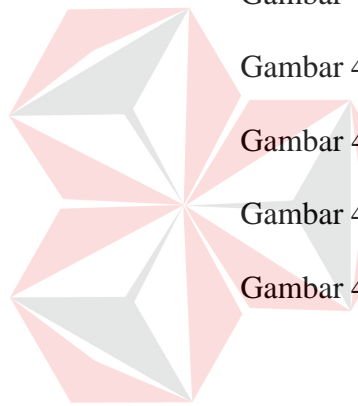


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual TAM 3.....	9
Gambar 3.1 Model Konseptual	25
Gambar 3.2 Tahapan dalam Metode Penelitian	28
Gambar 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Gambar 4.2 Jumlah Reponden Berdasarkan Kelas	50
Gambar 4.3 Modul 1 Konsep Dasar Pengolahan data	51
Gambar 4.4 Modul 1 Konsep Dasar Penyusunan Algoritma Menggunakan <i>Flowchart</i>	52
Gambar 4.5 Modul 3 Penyusunan Algoritma Menggunakan <i>Flowchart</i> untuk Array 1D	52
Gambar 4.6 Modul 4 Penyusunan Algoritma menggunakan <i>Flowchart</i> untuk Array 2D	53
Gambar 4.7 Hasil Uji Linearitas X1 X2	54
Gambar 4.8 Hasil Uji Linearitas X1 Y1	54
Gambar 4.9 Hasil Uji Linearitas X2 Y1	55
Gambar 4.10 Hasil Uji Linearitas X3 X4 Y1	55
Gambar 4.11 Hasil Uji Linearitas X5 Y1	55
Gambar 4.12 Hasil Uji Linearitas X6 Y2	56
Gambar 4.13 Hasil Uji Linearitas X7 Y2	56
Gambar 4.14 Hasil Uji Linearitas X8 Y2	57
Gambar 4.15 Hasil Uji Linearitas X9 Y2	57
Gambar 4.16 Hasil Uji Linearitas X10 Y2	58
Gambar 4.17 Hasil Uji Linearitas X11 Y2	58

	Halaman
Gambar 4.18 Hasil Uji Linearitas Y2 Y1	58
Gambar 4.19 Hasil Uji Linearitas Y2 Y3	59
Gambar 4.20 Hasil Uji Linearitas Y1 Y3	59
Gambar 4.21 Hasil Uji Linearitas Y3 Y4	60
Gambar 4.22 Hasil Pengujian Variabel	63
Gambar 4.23 Pengaruh Langsung X1 terhadap Y1	72
Gambar 4.24 Pengaruh Langsung X8 terhadap Y2	72
Gambar 4.25 Pengaruh Langsung Y2 terhadap Y1	73
Gambar 4.26 Pengaruh Langsung Y3 terhadap Y1	73
Gambar 4.27 Pengaruh Langsung Y2 terhadap Y3	74
Gambar 4.28 Pengaruh Langsung Y3 terhadap Y4	74
Gambar 4.29 Pengaruh Tidak Langsung X8 terhadap Y3	75
Gambar 4.30 Pengaruh Tidak Langsung X11 terhadap Y3	76
Gambar 4.31 Pengaruh Tidak Langsung Y	76

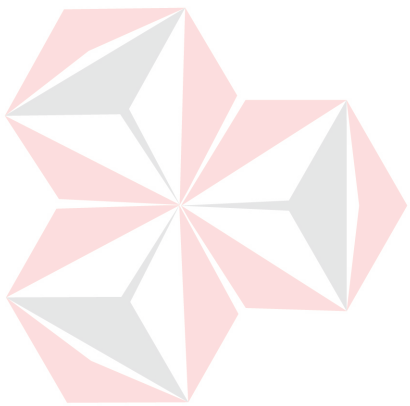


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Variabel dan Indikator TAM 3	12
Tabel 2.2 Indikator Penilaian.....	18
Tabel 3.1 Sampel Setiap Kelas.....	30
Tabel 3.2 <i>Subjective Norm</i>	31
Tabel 3.3 <i>Image</i>	32
Tabel 3.4 <i>Job Relevance</i>	32
Tabel 3.5 <i>Output Quality</i>	33
Tabel 3.6 <i>Result Demonstrability</i>	33
Tabel 3.7 <i>Computer Self Efficacy</i>	34
Tabel 3.8 <i>Perceptions of External Control</i>	34
Tabel 3.9 <i>Computer Anxiety</i>	35
Tabel 3.10 <i>Computer Playfulness</i>	35
Tabel 3.11 <i>Perceived Enjoyment</i>	36
Tabel 3.12 <i>Objective Usability</i>	36
Tabel 3.13 <i>Perceived Usefulness</i>	37
Tabel 3.14 <i>Perceived Ease of Use</i>	37
Tabel 3.15 <i>Behavioral Intention</i>	38
Tabel 3.16 <i>Use Behavioral</i>	38
Tabel 4.1 Hasil Validitas Variabel Norma Subjektif	43
Tabel 4.2 Hasil Validitas Variabel <i>Image</i>	44
Tabel 4.3 Hasil Validitas Variabel <i>Job Relevance</i>	44
Tabel 4.4 Hasil Validitas Variabel <i>Output Quality</i>	44

	Halaman
Tabel 4.5 Hasil Validitas Variabel <i>Result Demonstrability</i>	45
Tabel 4.6 Hasil Validitas Variabel <i>Computer Self Efficacy</i>	45
Tabel 4.7 Hasil Validitas Variabel <i>Perception Of External</i>	45
Tabel 4.8 Hasil Validitas Variabel <i>Computer Anxiety</i>	46
Tabel 4.9 Hasil Validitas Variabel <i>Computer Playfulness</i>	46
Tabel 4.10 Hasil Validitas Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	46
Tabel 4.11 Hasil Validitas Variabel <i>Objective Usability</i>	47
Tabel 4.12 Hasil Validitas Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	47
Tabel 4.13 Hasil Validitas Variabel <i>Perceived Ease of used</i>	47
Tabel 4.14 Hasil Validitas Variabel <i>Behavioral Intention</i>	48
Tabel 4.15 Hasil Validitas Variabel <i>Use Behavioral</i>	48
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Reliabilitas.....	49
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Normalitas.....	60
Tabel 4.18 Hasil Pengujian <i>Outlier</i>	62
Tabel 4.19 Hasil Pengujian <i>Goodness of Fit</i>	64
Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis.....	67
Tabel 4.21 Pengaruh Langsung	71
Tabel 4.22 Pengaruh Tidak Langsung.....	75
Tabel 4.23 Variabel Laten X1.....	77
Tabel 4.24 Variabel Laten X2.....	78
Tabel 4.25 Variabel Laten X3.....	78
Tabel 4.26 Variabel Laten X4.....	79
Tabel 4.27 Variabel Laten X5.....	80
Tabel 4.28 Variabel Laten X6.....	80

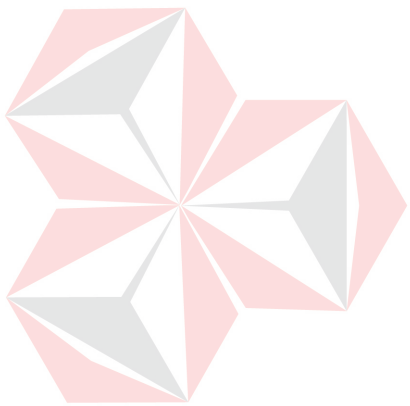
	Halaman
Tabel 4.29 Variabel Laten X7.....	81
Tabel 4.30 Variabel Laten X8.....	82
Tabel 4.31 Variabel Laten X9.....	82
Tabel 4.32 Variabel Laten X10.....	83
Tabel 4.33 Variabel Laten X11.....	84
Tabel 4.34 Variabel Laten Y1.....	84
Tabel 4.35 Variabel Laten Y2.....	85
Tabel 4.36 Variabel Laten Y3.....	86
Tabel 4.37 Variabel Laten Y4.....	86



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Keluaran dari SPSS AMOS.....	94



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Buku Pedoman Akademik S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya, mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya). Mata kuliah ini ada pada semester satu yang merupakan landasan dan kerangka berpikir untuk kompetensi keahlian *software engineer* dan *System Analyst* serta mata kuliah ini wajib untuk mendapatkan nilai minimal B, oleh karena itu mata kuliah ini sangat penting bagi mahasiswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI) pada tahun 2016 mahasiswa S1 Sistem Informasi selama ini yang telah mengikuti kuliah ini, kisaran 20%-30% mahasiswa memiliki nilai di bawah B. Hal ini membuktikan bahwa mata kuliah ini menjadi kendala mahasiswa. Sebagai dasar dari kompetensi keahlian *software engineer* dan *System Analyst* serta mata kuliah lainnya, seharusnya kuliah ini rata-rata mahasiswa mampu mendapatkan nilai di atas minimal.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, dosen mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman telah memberikan solusi dalam kegiatan pembelajaran, maka dibuatlah Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman. Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman bertujuan untuk meningkatkan tingkat kelulusan

pada mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman karena dengan adanya aplikasi ini diharapkan mahasiswa lebih mampu untuk memahami materi pada mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman. Namun, pada saat implementasi, dibutuhkan sebuah analisis untuk mengetahui seberapa besar penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi tersebut. Oleh karena itu, aplikasi ini membutuhkan masukan untuk bahan evaluasi apakah aplikasi Logika dan Desain Pemrograman dapat diterima oleh mahasiswa. Aplikasi ini juga belum diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam menjalankan aplikasi agar berjalan sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan penelitian yang mengarah kepada aspek perilaku pengguna dan penerimaan aplikasi kepada mahasiswa. Jogiyanto (2007:1) mengatakan bahwa pada dasarnya aplikasi teknologi informasi mempunyai dua dampak yang mungkin ditimbulkan. Pertama sistem menjadi optimal dan kinerjanya diterima oleh penggunaannya atau sistem menjadi tidak digunakan dengan baik dikarenakan pengguna sistem tidak mau menggunakannya dengan berbagai alasan. Sebuah teknologi informasi dikatakan berhasil jika dapat diterima oleh penggunaannya. Perilaku pengguna juga mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan sebuah aplikasi. Salah satu metode yang dapat mengukur perilaku pengguna teknologi informasi adalah metode *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi (TI). TAM 3 mengkaji lebih dalam faktor-faktor penentu persepsi pengguna terhadap manfaat yang dirasakan

(*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap perilaku pengguna (*use behaviour*).

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan dilakukan penelitian tentang “Analisis pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *behavioral intention terhadap use behavior* pada Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya”. Hasil Analisis diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan sistem dan sebagai bahan evaluasi dengan mempertimbangkan faktor-faktor perilaku penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah seberapa besar pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *behavioral intention terhadap use behavior* pada Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman terhadap pengguna menggunakan *Technology Acceptance Model 3*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada analisis pengaruh Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman Stikom Surabaya yaitu pernyataan yang diadopsi dari metode TAM 3 Venkatesh dan Bala

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention terhadap Use Behavior* pada Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman di Institut

Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan juga untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi.

1.5 Manfaat

Pengukuran penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman tersebut antara lain :

- a. Mengetahui faktor-faktor perilaku yang berpengaruh dalam penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- b. Memberikan manfaat sebagai bahan evaluasi pengembang sistem Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

1.6 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, manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Teori-teori populasi dan sampel, teknik *Stratified Random Sampling*, model kesuksesan TAM 3, analisis validitas dan 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 SPSS 24, 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 AMOS 22.

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 di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *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 (2011:1) 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 (2011:102) mengapa pengguna dapat menerima teknologi informasi didasarkan pada enam faktor di bawah ini :

- A. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum.
- B. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.
- C. *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.

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

2.2 Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)

TAM 3 merupakan salah satu model penelitian yang digunakan untuk memprediksi adopsi teknologi informasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989. TAM dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi. TAM 3 merupakan model yang paling banyak digunakan dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi yang telah terbukti sangat prediktif dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi.

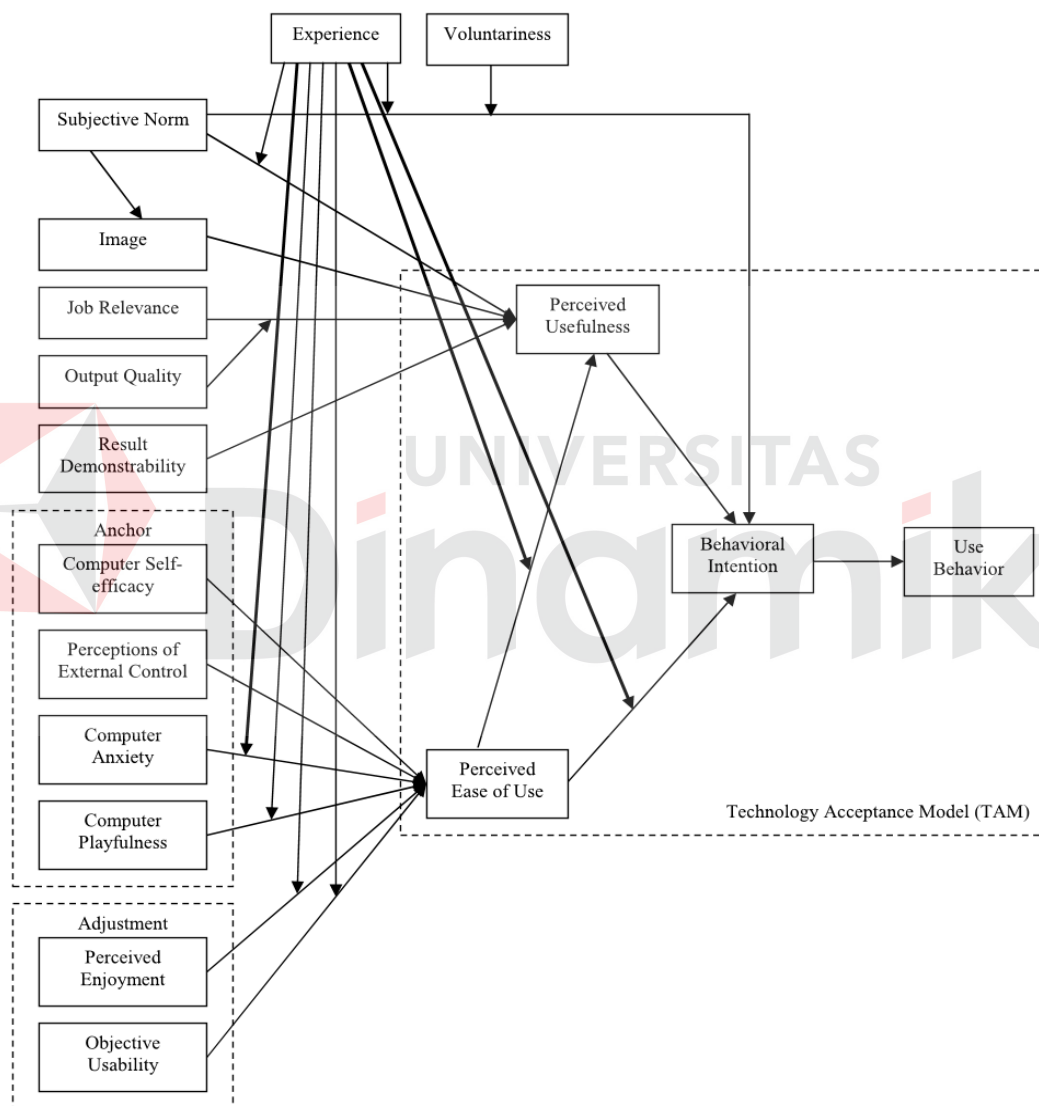
TAM 3 mengkaji lebih dalam faktor-faktor penentu persepsi pengguna terhadap manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) serta persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*). *Perceived usefulness* (PU) diartikan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya, dan *perceived ease of use* (PEOU) diartikan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tidak diperlukan usaha apapun (*free of effort*).

Pada TAM 3, *perceived usefulness* memiliki beberapa faktor penentu, yaitu *subjective norm* (SN), *image* (IMG), *job relevance* (REL), *output quality* (OUT),

result demonstrability (RES) dan *perceived ease of use* (PEOU). *Subjective norm* (SN) diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa orang yang menurutnya penting berpikir agar dia harus atau tidak harus menggunakan system. *Image* (IMG) diartikan sebagai persepsi seseorang bahwa penggunaan inovasi akan meningkatkan status sosialnya, *job relevance* (REL) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa penggunaan sistem sesuai untuk pekerjaannya. *Output quality* (OUT) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa sistem melakukan pekerjaannya dengan baik, *result demonstrability* (RES) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa hasil menggunakan sistem nyata, dapat diamati, dan disebar, serta *perceived ease of use* (PEOU) yang sebelumnya telah terdapat pada kerangka utama TAM.

Faktor-faktor penentu *perceived ease of use* (PEOU) adalah *computer self-efficacy* (CSE), *perceptions of external control* (PEC), *computer anxiety* (CANX), *computer playfulness* (CPLAY), *perceived enjoyment* (ENJ) dan *objective usability* (OU). *Computer self-efficacy* (CSE) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa ia memiliki kemampuan untuk melakukan tugas/ pekerjaan tertentu menggunakan komputer *perceptions of external control* (PEC) diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa sumber daya organisasi dan teknis yang ada mendukung untuk penggunaan sistem *computer anxiety* (CANX) diartikan sebagai tingkat ketakutan individu, atau bahkan takut, ketika dia dihadapkan dengan kemungkinan menggunakan komputer. *computer playfulness* (CPLAY) diartikan sebagai tingkat spontanitas kognitif pada interaksi individu dengan sistem, *perceived enjoyment* (ENJ) diartikan sebagai sejauh mana aktivitas menggunakan sistem dianggap menyenangkan dalam dirinya sendiri, selain dari

konsekuensi kerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem. Sedangkan *objective usability* (OU) diartikan sebagai sebuah perbandingan sistem berbasis pada tingkat yang sebenarnya (bukan persepsi) dari usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. TAM 3 juga memiliki *experience* (EXP) dan *voluntariness* (VOL) sebagai variabel yang bersifat moderasi. (Venkatesh dan Bala, 2008).



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual TAM 3

(Sumber : Venkantesh dan Bala, 2008)

Berikut adalah Penjelasan masing-masing konstruk yang ada pada TAM 3 sesuai Gambar 2.1 .

1. *Subjective Norm* adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku (*behaviour*) atau tidak.
2. *Experience* merupakan variabel yang menjadi tolak ukur penentuan ketika *subjective norm* akan menentukan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) sebuah sistem informasi atau teknologi yang secara langsung juga akan menentukan *behavioral intention*.
3. *Voluntariness*. Selain pengalaman (*experience*), tingkat sukarela (*voluntariness*) juga mempengaruhi *subjective norm* dalam menentukan *behavioral intention*.
4. *Image*. adalah tingkatan di mana 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 tingkatan nya 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. *Computer Self-efficacy*. Komponen ini menjelaskan tingkatan kepercayaan manusia bahwa mereka mempunyai kemampuan untuk melakukan tugas tertentu dengan menggunakan komputer .
9. *Perception of external control*. Komponen ini menjelaskan tingkatan kepercayaan atau persepsi individu manusia bahwa adanya infrastruktur atau hal lain yang ada untuk mendukung penggunaan sebuah sistem informasi .
10. *Computer anxiety* berkaitan dengan psikologis manusia yang takut atau enggan ketika berpikir bahwa dia kemungkinan akan menggunakan computer.
11. *Computer playfulness*. Komponen ini berkaitan dengan spontanitas manusia untuk berinteraksi dengan komputer .
12. *Perceived enjoyment*. Persepsi manusia di mana kegiatan menggunakan sebuah sistem informasi dipersepsikan akan menyenangkan, terlepas dari kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem informasi .
13. *Objective usability*. Komponen ini mengungkapkan tentang perbandingan tentang usaha yang dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk menyelesaikan sebuah tugas tertentu. Komponen ini bukan merupakan sebuah persepsi manusia karena bersifat objektif.
14. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan .
15. *Behavioral intention* berkaitan dengan tingkatan di mana seorang manusia sudah memformulasikan rencana untuk melakukan atau tidak melakukan sebuah perilaku di masa depan .

16. *Perceived of usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.

17. Komponen terakhir adalah komponen yang dipengaruhi oleh komponen-komponen di atas, yaitu komponen *use behaviour*. *Use behaviour* adalah perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi.

2.3 Variabel dan indikator TAM 3

Berikut ini adalah variabel dan indikator dari TAM versi 3:

Tabel 2.1 Variabel dan Indikator TAM 3

Variabel		Pengertian
Perceived Usefulness (PU)	PU1	Menggunakan sistem memperbaiki prestasi didalam pekerjaan saya
	PU2	Menggunakan sistem didalam pekerjaan saya menambah produktivitas
	PU3	Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas didalam pekerjaan saya
	PU4	Saya mengetahui sistem yang bermanfaat bagi pekerjaan saya
Perceived Ease of Use (PEOU)	PEOU1	Interaksi saya dengan sistem sudah jelas dan dapat dimengerti
	PEOU2	Berinteraksi dengan sistem tidak banyak memerlukan banyak usaha/tenaga
	PEOU3	Saya mengetahui sistem mudah untuk digunakan
	PEOU4	Saya menemukan kemudahan untuk menjalankan sistem melakukan apa yang mau saya lakukan
Computer Self-Efficacy (CSE)		Saya dapat menyelesaikan pekerjaan menggunakan paket perangkat lunak jika :

Variabel		Pengertian
	CSE1	Tidak ada seorang pun yang memberitahukan saya apa yang akan saya lakukan sebelum pergi
	CSE2	Saya baru saja membangun saran bantuan
	CSE3	Seseorang menunjukkan kepada saya bagaimana menggunakan ini terlebih dahulu
	CSE4	Saya telah menggunakan paket yang sama sebelum ini untuk melakukan pekerjaan yang sama
Perceptions of External Control (PEC)	PEC1	Saya punya kendali terhadap penggunaan sistem
	PEC2	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem
	PEC3	Diberi sumberdaya, kesempatan dan pengetahuan untuk menggunakan sistem dan mudah bagi saya untuk menggunakan sistem
	PEC4	Sistem tidak cocok dengan sistem lainnya yang saya gunakan
Computer Playfulness (CPLAY)		Pertanyaan yang meminta anda menjelaskan, bagaimana anda menggambarkan diri anda ketika menggunakan computer
	CPLAY1	Spontanitas
	CPLAY2	Keterampilan
	CPLAY3	Menyenangkan
	CPLAY4	Tidak Asli
Computer Anxiety (CANX)	CANX1	komputer tidak takut terhadap saya sama sekali
	CANX2	Bekerja bersama komputer membuat saya gugup
	CANX3	Komputer membuat saya merasa tidak nyaman
	CANX4	Komputer membuat saya merasa gelisah
Perceived Enjoyment (ENJ)	ENJ1	Saya menemukan kesenangan ketika menggunakan sistem

Variabel		Pengertian
	ENJ2	Proses sebenarnya dalam menggunakan sistem adalah kenyamanan
	ENJ3	Saya sangat senang menggunakan sistem
Objective Usability (OU)		Tidak ada item spesifik yang digunakan, rasio pengukuran waktu yang dihabiskan oleh subjek terhadap waktu yang dihabiskan oleh seorang ahli saat mengerjakan tugas yang sama
Subjective Norm (SN)	SN1	Orang yang memperngaruhi perilaku berfikir saya harus menggunakan sistem
	SN2	Orang penting bagi saya berfikir bahwa saya harus menggunakan sistem
	SN3	Senior manajemen bisnis membantu dalam penggunaan sistem
	SN3	Secara umum organisasi telah mendukung untuk menggunakan sistem
Volluntariness (VOL)	VOL1	Saya menggunakan sistem secara suka rela
	VOL2	Atasan saya tidak memerlukan saya menggunakan sistem
	VOL3	Meskipun sangat membantu, menggunakan sistem tentu saja tidak wajib dalam pekerjaan saya
Image (IMG)	IMG1	Orang dalam organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki gengsi lebih dari orang-orang yang tidak
	IMG2	orang dalam organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki profil tinggi
	IMG3	Menggunakan sistem adalah symbol status dalam organisasi saya
Job Relevance (REL)	REL1	Didalam pekerjaan saya menggunakan sistem sangat penting
	REL2	Didalam pekerjaan saya menggunakan sistem bersangkut paut/relevan
	REL3	Menggunakan sistem berkaitan terhadap berbagai macam tugas dalam pekerjaan saya

Variabel		Pengertian
Output Quality (OUT)	OUT1	Kualitas dari keluaran sistem yang saya dapatkan bernilai tinggi
	OUT2	Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas keluaran sistem
	OUT3	Saya memberikan penilaian hasil terhadap sistem dengan sangat baik
Result Demonstrability (RES)	RES1	Saya tidak mempunyai kesulitan memberitahu yang lain tentang hasil penggunaan sistem
	RES2	Saya percaya saya bias menceritakan kepada yang lain akibat /konsekuensi dalam menggunakan sistem
	RES3	Hasil menggunakan sistem terlihat jelas bagi saya
	RES4	Saya akan kesulitan menjelaskan kenapa menggunakan sistem bermanfaat atau mungkin tidak bermanfaat.
Behavioral Intention (BI)	BI1	Saya berasumsi dengan mengakses sistem, saya berniat menggunakannya
	BI2	Mengingat saya telah mengakses sistem, saya meramalkan akan menggunakannya
	BI3	Saya berencana menggunakan sistem dalam (n) bulan
Use Behavioral (USE)	USE1	Rata-rata, berapa banyak kamu menggunakan sistem setiap hari

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

2.4 Populasi dan Sampel

2.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2012:134) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Satu orang pun dapat digunakan sebagai populasi, karena satu orang itu mempunyai

karateristik, misalnya gaya bicaranya, disiplin pribadi, hobi, cara bergaul, kepemimpinan, dan lain-lain.

2.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan masuk dalam kategori *Stratified Random Sampling Proportional*. Rumus untuk menghitung jumlah sampel (Slovin, 1998) :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

e = Bound of error atau besarnya akurasi yang diinginkan dengan derajat keyakinan tertentu. Default nilai e = 5%

Rumus untuk *stratified random sampling proportional* (Cochran, 1977) :

Jika jumlah sampel sebesar n, jumlah populasi sebesar N, dan jumlah subpopulasi pada strata 1 sebesar N_1 , jumlah subpopulasi pada strata 2 sebesar N_2 , jumlah subpopulasi pada strata 3 sebesar N_3 , maka didapatkan perhitungan sampel untuk masing-masing strata sebagai berikut :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Sampel Strata 1 (n_1) rumusnya :

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n$$

Sampel Strata 2 (n_2) rumusnya :
$$n_2 = \frac{N_2}{N} \times n$$

Sampel Strata 3 (n_3) rumusnya :
$$n_3 = \frac{N_3}{N} \times n$$

Sehingga $n_1 + n_2 + n_3 = n$ dan $N_1 + N_2 + N_3 = N$

Keterangan :

n_i = ukuran sampel pada stratum ke i

n = ukuran sampel keseluruhan

N_i = ukuran populasi pada stratum ke i

N = ukuran populasi

2.5 Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang di gunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Macam-macam skala pengukuran tersebut antara lain : Skala Nominal, Skala Ordinal, Skala Interval, Skala Interval, Skala Rasio, Skala Thurstone, Skala Guttman, Semantic Diferensial, dan Skala Rating.

Pada Penelitian ini menggunakan Skala Likert karena pada penelitian ini mengukur sikap atau pendapat responden. Skala Likert menurut Djaali (2008:28) adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan

persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Likert yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Bentuk jawaban Skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 2.2 Indikator Penilaian

Pernyataan Positif	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Cukup Setuju(CS)	3
Tidak Setuju(TS)	2
Sangat Tidak Setuju(STS)	1

2.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas dan Reliabilitas dilakukan untuk sejauh mana suatu alat pengukur itu dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Apabila data sudah valid dan reliabel, maka penelitian dapat dilanjutkan. Apabila data tidak valid dan tidak reliabel, maka ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- A. Membuang item pertanyaan yang tidak valid. Tindakan ini bisa anda lakukan apabila kriteria variabel masih bisa terpenuhi oleh item pertanyaan yang tersisa, misalkan variabel X terdiri dari 5 pertanyaan, apabila dari 5 pertanyaan tadi terdapat 2 item pertanyaan yang tidak valid maka pertanyaan tersebut dapat dibuang dari kuesioner.
- B. Apabila item pertanyaan yang harus dibuang sangat penting dan menurut anda krusial atau tidak akan dihapus karena menyangkut variabel yang penting

solusinya adalah, memperbaiki atau membuat item pernyataan baru yang substansialnya sama, untuk kemudian diuji kembali validitasnya atau menambahkan sampel responden data baru sampai item pernyataan tadi menjadi valid sehingga untuk data yang lebih besar lebih mudah lolos uji validitas.

2.6.1 Uji Validitas

Tujuan pengujian validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat ukur tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Uji validitas dilakukan untuk menilai seberapa baik suatu instrument atau pun proses pengukuran terhadap konsep yang diharapkan untuk mengetahui apakah yang kita tanyakan dalam kuesioner sudah sesuai dengan konsepnya. Data dikatakan valid apabila skor indikator masing masing pertanyaan berkorelasi secara signifikan terhadap skor total konstruk. Hasil uji validitas dilakukan untuk masing-masing indikator. Ketentuan validitas instrumen apabila r hitung lebih besar dengan r tabel. Dasar pengambilan keputusan, r hitung $>$ r table maka variabel valid. r hitung $<$ r table maka variabel tidak valid (Ghozali, 2005). Berikut merupakan rumus dari Uji Validitas.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum (X)^2 - (\sum X)^2)(n \sum (Y)^2 - (\sum Y)^2)}} \dots\dots\dots (1)$$

Dimana:

r = Koefisien validitas

N = Banyaknya subjek

X = Nilai pembanding

Y = Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

2.6.2 Uji Reliabilitas

Setelah pengujian validitas, maka tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsistensi, stabil dan dependabilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas mengindikasikan bahwa suatu indikator tidak bias dan sejauh mana suatu indikator handal pada waktu, tempat dan orang yang berbeda-beda. Untuk mengukur reliabilitas dari indikator penelitian ini dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Koefisien *Cronbach's Alpha* yang mendekati satu menandakan reliabilitas konsistensi yang tinggi. *Cronbach's Alpha* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian. Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur apakah kuesioner benar-benar merupakan indikator yang mengukur suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 24.0*. Data dikatakan reliabel jika Nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ (Ghozali I. , 2005). Adapun rumus untuk menentukan reliabilitas, yaitu:

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

Dimana:

k = Jumlah instrumen pertanyaan

$\sum s_j^2$ = Jumlah varians tiap instrument

2.7 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.

2.8 Pengujian *Outlier*

Sampel yang digunakan dalam SEM harus representatif artinya sampel yang dipilih harus mewakili populasi yang ingin dijelaskan dan bahwa semua sifat dalam populasi ada pada sampel yang akan diteliti. Pentingnya representative karena dalam penelitian harus dapat menghasilkan analisis yang baik. Akibat dari sampel yang harus representatif adalah perlu dideteksi ada atau tidaknya *outlier* pada data yang akan diolah. *Outliers* dapat dilihat dengan membandingkan diagonal utama jarak *Mahalanobis* [7] dengan rumus

$$d_j^2 = (x_j - \bar{x}) S^{-1} (x_j - \bar{x}) \dots\dots\dots (3)$$

Dengan $X_{(\alpha,p)}^2$, $\alpha < 0,001$ dan p = banyak variabel

Untuk menguji *outliers* akan dibuat hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Data bebas *outliers*

H_1 : Data mengandung *outliers*

Statistik Uji :

Statistik yang digunakan adalah jarak Mahalanobis dan $X^2_{(\alpha,p)}$, dengan p adalah banyak variabel.

Kriteria Pengujian :

Terima H_0 jika jarak Mahalanobis $< X^2_{(\alpha,p)}$ dengan $\alpha < 0,001$.

2.9 Analisis Korelasi dan Regresi dengan Metode SEM (*Structural Equation Modeling*)

SEM merupakan teknik analisis multivariat yang dapat menganalisis hubungan antara variabel secara lebih kompleks. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan di antara variabel laten dengan variabel manifes. Variabel laten adalah variabel yang nilai kuantitatifnya tidak dapat diketahui secara langsung sedangkan variabel manifes adalah variabel yang besaran kuantitatifnya dapat diketahui secara langsung (Ghozali, 2008).

Analisis regresi memprediksi seberapa jauh pengaruhnya, sedangkan analisis analisis korelasi mempelajari apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih (Santoso, 2011). Analisis korelasi berkaitan erat dengan regresi, tetapi secara konsep berbeda dengan analisis regresi.

2.9.1 *Structural Equation Model* (SEM)

Structural Equation Model (SEM) atau model persamaan structural telah digunakan dalam bidang ilmu seperti psikologi, ekonomi, teknologi informasi,

pendidikan dan ilmu sosial dan lainnya. SEM sendiri merupakan perkembangan dari beberapa keterbatasan analisis multivariant. SEM mampu mampu menjelaskan keterkaitan variabel secara kompleks dan serta efek langsung maupun tidak langsung dari satu variabel atau beberapa terhadap variabel lainnya (Santoso, 2011).

SEM adalah sebuah model statistik yang memberikan perkiraan perhitungan dari hubungan hipotesis di antara variabel dalam sebuah model teoritis baik secara langsung maupun tak langsung. Seringkali SEM juga disebut sebagai kombinasi antara analisis faktor dan analisis jalur. SEM mengacu kepada hubungan antara variabel endogen (endogenous variables) dan variabel eksogen (exogenous variables), yang merupakan variable tidak dapat diamati atau dihitung (unobserved variables).

2.9.2 Kecocokan Model (Model Fit)

Prosedur untuk melakukan estimasi dan penilaian keselarasan model dalam SEM mirip dengan apa yang dilakukan dalam model-model statistik. Pertama, periksa dulu data kemudian cek untuk dilihat jika asumsi distribusi masuk akal dan apa yang dapat dilakukan terhadap masalah tersebut. Metode estimasi yang umum dalam SEM ialah estimasi kesamaan maksimum (*maximum likelihood* (ML) *estimation*). Asumsi pokok untuk metode ini ialah normalitas multivariat. (Sarjono & Julianita, 2015)

Langkah berikutnya ialah kita menggambarkan satu atau lebih model-model dalam program Amos, dengan mengindikasikan metode estimasi dengan opsi-opsi lainnya. Dengan menggunakan Amos kita dapat mencocokkan model kita dengan

data yang ada. Salah satu tujuan menggunakan Amos ialah menyediakan estimasi-estimasi yang paling baik terhadap parameter-parameter yang bervariasi sekali didasarkan dengan meminimalkan fungsi yang melakukan indeks seberapa baik model-model, serta dikenakan kendali-kendali yang sudah didefinisikan terlebih dahulu. Amos menyediakan pengukuran keselarasan model (*goodness-of-fit*) untuk membantu melakukan evaluasi kecocokan model. Setelah menelaah hasil-hasilnya maka kita dapat menyesuaikan model-model tertentu dan mencoba memperbaiki keselarasannya. SPSS Amos juga menyediakan model ekstensif untuk mencocokkan diagnosa- diagnosa yang dibuat oleh peneliti.

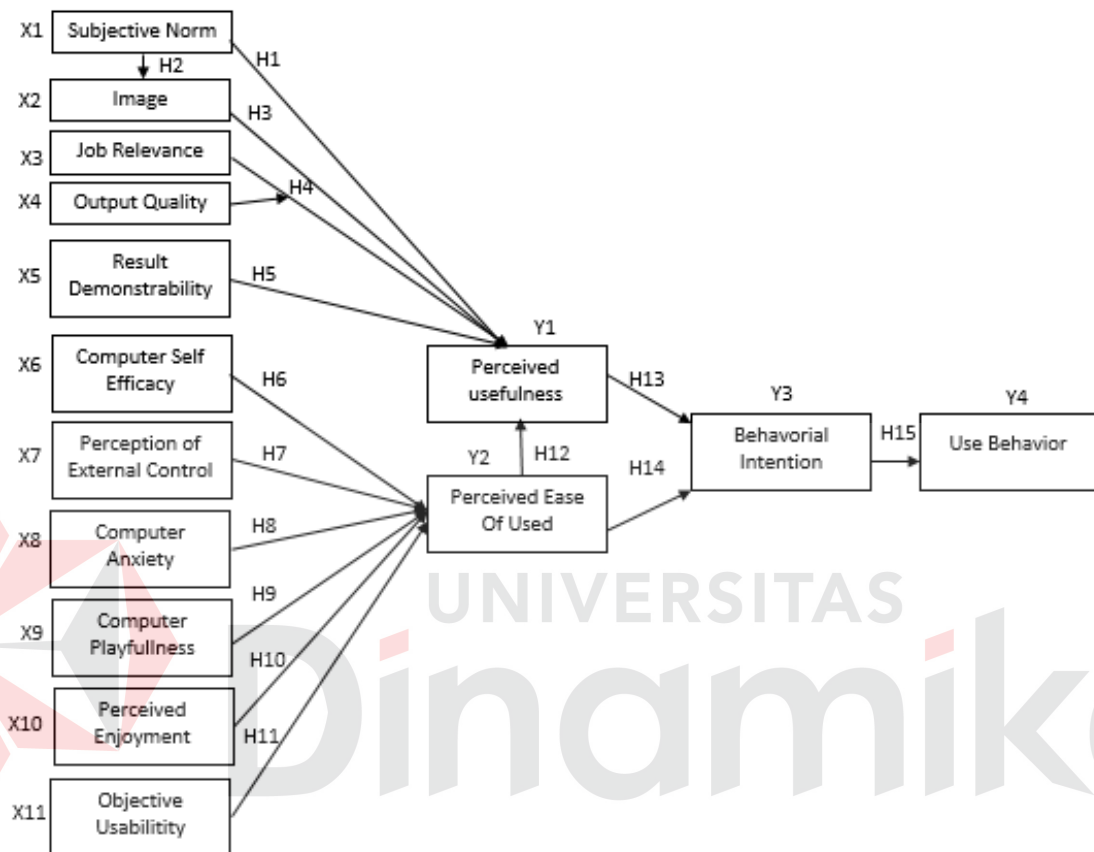


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Konseptual dan Hipotesis



Gambar 3.1 Model Konseptual

Langkah ini berfungsi untuk menentukan Hipotesis pada suatu penelitian, dengan tujuan menguji karakteristik populasi berdasarkan informasi dari suatu sampel. Hipotesis Penelitian dengan objek Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman:

H1 : Norma subjektif berpengaruh positif terhadap manfaat persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

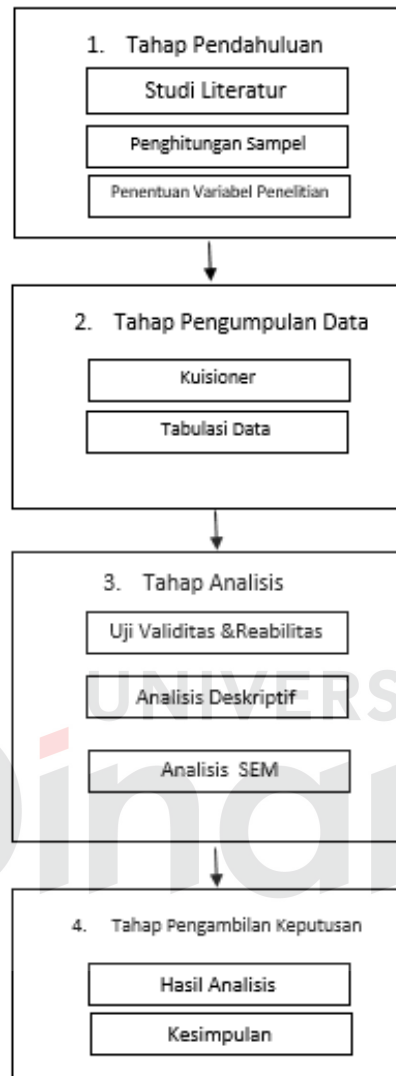
- H2 : Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap pandangan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H3 : Pandangan berpengaruh positif terhadap manfaat persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H4 : Relevansi pekerjaan dan kualitas hasil berpengaruh positif terhadap manfaat persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H5 : Ketampakan hasil berpengaruh positif terhadap manfaat persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H6 : Keyakinan diri sendiri terhadap komputer berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman
- H7 : Persepsian kontrol eksternal tidak berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H8 : Kegelisahan terhadap komputer berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman
- H9 : Kepermainan terhadap komputer tidak berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

- H10 : Kesukaan Persepsian memiliki tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H11 : Tujuan kegunaan berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H12 : Kemudahan penggunaan persepsian tidak berpengaruh positif terhadap minat perilaku Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H13 : Manfaat persepsian berpengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H14 : Kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H15 : Minat perilaku terhadap perilaku pengguna tidak berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

Analisis korelasi menyatakan derajat hubungan antara dua variabel tanpa memperhatikan variabel mana yang jadi perubah. Karena itu hubungan korelasi belum diartikan sebagai sebab-akibat. (Prastito, 2000).

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap yang dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Tahapan dalam Metode Penelitian

3.2.1 Tahap Pendahuluan

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan penelitian serta jurnal yang terkait. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan pemahaman tentang melakukan pengukuran penerimaan teknologi dengan metode TAM 3 dan bagaimana menguji hipotesis.

3.2.2 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan detail informasi mengenai penggunaan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman. Peneliti menentukan variabel – variabel yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran.

A. Penghitungan Sampel

Pada bagian ini menjelaskan tentang tahapan penghitungan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1.) Populasi Penelitian

Unit populasi pada penelitian ini adalah jumlah mahasiswa Stikom Surabaya Prodi S1 Sistem Informasi Tahun 2016 Semester 162 yang mengikuti mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman sebanyak 183 orang (Sumber : PPTI Stikom Surabaya).

2.) Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan masuk dalam kategori *Stratified Random Sampling Proportional*. Rumus untuk menghitung jumlah sampel (Slovin, 1998) :

$$183/1+(183 \times 0,05^2) = 126 \text{ Orang.}$$

Maka didapatkan sampel sebesar 126 orang dari 183 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah logika dan desain pemrograman. Dari total sampel yaitu 126 orang akan dibagi menjadi 5 kelas untuk menentukan jumlah sampel dari masing-masing kelas mata kuliah logika dan desain pemrograman menggunakan *stratified random sampling propotional*. Masing-masing sampel dapat dilihat di tabel 3.1

Rumus untuk *stratified random sampling proportional* (Cochran, 1994) :

Tabel 3.1 Sampel Setiap Kelas

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa	Penghitungan <i>Stratified Random Sampling</i>	Sampel
1	P1	29	$29/183 \times 126$	20
2	P2	32	$32/183 \times 126$	22
3	P3	33	$33/183 \times 126$	23
4	Q1	44	$44/183 \times 126$	30
5	Q2	45	$45/183 \times 126$	31
	TOTAL			126

3.) Lokasi

Penelitian ini berlokasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Jalan kedung baruk no 98 Surabaya.

B. Penentuan Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel dependent, independent. Variabel *independent* (variabel bebas) adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent*. Variabel *dependent* (variabel terikat) adalah variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel-variabel yang ada dalam metode TAM 3 memiliki beberapa indikator yang digunakan untuk meneliti penerimaan penggunaan Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman di Stikom Surabaya (Guritno : 2011). Variabel penelitian yang terdiri dari berikut :

1.) Variabel eksogen (variabel bebas) terdiri dari:

a. Norma subjektif (*subjective norm*) sebagai X1

- b. Pandangan (*Image*) sebagai X2
- c. Relevansi Pekerjaan (*job relevance*) sebagai X3
- d. Kualitas Hasil (*output quality*) sebagai X4
- e. Ketampakan hasil (*result demonstrability*) sebagai X5
- f. Keyakinan diri terhadap komputer (*computer Self-efficacy*) sebagai X6
- g. Persepsian kontrol eksternal (*perception of external control*) sebagai X7
- h. Kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) sebagai X8
- i. Kepermainan komputer (*computer playfulness*) sebagai X9
- j. Kesukaan persepsian (*perceived enjoyment*) sebagai X10
- k. Manfaat kegunaan (*objective usability*) sebagai X11

2.) Variabel endogen (variable terikat) terdiri dari:

- a. Persepsi Manfaat Persepsian (*Perceived usefulness*) sebagai Y1
- b. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai Y2
- c. Minat perilaku (*Behavioral Intention*) sebagai Y3
- d. Perilaku pengguna (*Use Behavior*) sebagai Y4

Definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. **Subjective Norm** didefinisikan sebagai persepsi seseorang tentang pemikiran orang lain yang akan mendukung atau tidak dalam melakukan sesuatu. Item pertanyaan dijelaskan pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Subjective Norm

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X1.1	Rekan-rekan saya menyarankan agar saya menggunakan aplikasi ini					

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X1.2	Aplikasi ini mempermudah saya dalam mengerjakan tugas					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

2. **Image** menjelaskan bahwa pengguna teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. Item pertanyaan dijelaskan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Image

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X2.1	Teman saya beranggapan bahwa saya menggunakan aplikasi ini					
X2.2	Dosen saya berpikir bahwa saya menggunakan aplikasi ini					
X2.3	Saya menganggap aplikasi ini baik untuk mendukung perkuliahan saya					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

3. **Job Relevance** menjelaskan bahwa seberapa penting sebuah teknologi informasi dalam mempengaruhi sebuah pekerjaan. Item pertanyaan dijelaskan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Job Relevance

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X3.1	Penggunaan aplikasi ini berkaitan dengan tugas kuliah saya					

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X3.2	Aplikasi ini mendukung pengerjaan tugas kuliah					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

4. *Output Quality* menjelaskan tentang tingkat kepercayaan manusia bahwa sebuah sistem teknologi informasi yang digunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaannya. Item pernyataan dijelaskan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 *Output Quality*

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X4.1	Saya beranggapan bahwa <i>output</i> dari aplikasi ini sangat mendukung perkuliahan.					
X4.2	Aplikasi ini memiliki kualitas yang baik dalam menyajikan materi perkuliahan					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

5. *Result Demonstrability* dapat diartikan sebagai hasil yang berwujud dari sebuah inovasi. Item pernyataan dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 *Result Demonstrability*

KODE.	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X5.1	Saya percaya bahwa saya akan mudah menjelaskan ke orang lain tentang manfaat dari aplikasi ini					
X5.2	Saya mudah untuk menjelaskan cara penggunaan aplikasi ini ke orang lain					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

6. *Computer self-efficacy* didefinisikan sebagai seberapa jauh seorang individu memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas tertentu dengan menggunakan komputer. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Computer Self-Efficacy

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X6.1	Saya merasa percaya diri ketika saya belajar mengoperasikan aplikasi ini					
X6.2	Saya merasa percaya diri ketika menguasai materi kuliah melalui aplikasi ini					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

7. *Perceptions of External Control* menjelaskan seberapa seorang individu percaya terhadap sumber daya organisasi dan teknis yang dapat mendukung penggunaan terhadap sistem. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Perceptions of External Control

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X7.1	Saya memiliki bekal pengetahuan untuk menggunakan aplikasi					
X7.2	Saya memiliki komputer/laptop untuk menggunakan aplikasi ini					
X7.3	Dengan menggunakan aplikasi ini, saya berpeluang mendapat nilai yang lebih baik					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

8. **Computer Anxiety** menjelaskan bahwa setiap ketakutan dan kecemasan individu terhadap penggunaan interaksi dengan komputer. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9. Computer Anxiety

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X8.1	Saya merasa ragu dengan kemampuan saya dalam menguasai aplikasi ini					
X8.2	Saya berpikir bahwa saya tidak akan bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik					
X8.3	Saya merasa takut saat memulai penggunaan aplikasi ini					
X8.4	Saya merasa kesulitan dalam menguasai aplikasi ini					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

9. **Computer Playfulness** diartikan dengan spontanitas kognitif interaksi individu dengan sistem. Item pernyataan dijelaskan pada tabel 3.10

Tabel 3.10 Computer Playfulness

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X9.1	Saya senang menggunakan aplikasi ini					
X9.2	Saya menyukai semua fitur aplikasi ini karena mudah dan tidak ada error					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

10. ***Perceived Enjoyment*** yaitu seberapa jauh aktivitas yang menggunakan sistem dapat membuat senang pada pengguna terhadap kinerja hasil dari penggunaan sistem. Item pernyataan dijelaskan pada tabel 3.11

Tabel 3.11 *Perceived Enjoyment*

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X10.1	Penggunaan aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan					
X10.2	Fitur aplikasi ini membangkitkan rasa keingintahuan saya					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

11. ***Objective Usability*** sebagai perbandingan sistem berbasis dari usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.12

Tabel 3.12 *Objective Usability*

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
X11.1	Aplikasi ini dapat mempercepat penyelesaian tugas kuliah					
X11.2	Penggunaan aplikasi ini dapat mempercepat pemahaman mata kuliah					
X11.3	Aplikasi ini menghasilkan output yang akurat					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

12. *Perceived Usefulness* dapat diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi informasi dapat dirasakan Manfaatnya. Item pertanyaan dijelaskan pada Tabel 3.13

Tabel 3.13 *Perceived Usefulness*

NO.	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
Y1.1	Aplikasi membuat saya mampu mendapatkan informasi dengan cepat					
Y1.2	Aplikasi ini membuat saya lebih cepat dalam memahami materi perkuliahan					
Y1.3	Aplikasi ini membantu saya mendapatkan materi kuliah dengan mudah					
Y1.4	Aplikasi menghemat waktu saya untuk mempelajari materi kuliah					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

13. *Perceived Ease of Use* sebagai persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaannya. Item pernyataan dijelaskan pada tabel 3.14.

Tabel 3.14 *Perceived Ease of Use*

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
Y2.1	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari					
Y2.2	Saya mudah menemukan sesuatu yang ingin dicari					
Y2.3	Penggunaan aplikasi sangat jelas dan mudah dipahami					
Y2.4	Saya menguasai dengan mudah penggunaan aplikasi ini					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

14. **Behavioral Intention** di definisikan keinginan seorang individu untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.15.

Tabel 3.15 Behavioral Intention

KODE	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
Y3.1	Saya berniat untuk menggunakan dengan baik aplikasi yang sudah disediakan dosen.					
Y3.2	Saya berniat mengajak teman-teman yang lain untuk menggunakan aplikasi ini					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

15. **Use Behavior** sebagai penggunaan aktual pengguna terhadap sebuah teknologi atau teknik informasi. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.16

Tabel 3.16 Use Behavioral

NO.	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		STS	TS	CS	S	SS
Y4.1	Saya selalu menggunakan aplikasi ini dalam perkuliahan setiap minggu					
Y4.2	Saya sering menggunakan aplikasi ini untuk membantu pengerjaan tugas di luar jam kuliah					

Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008.

C. Kuisioner

Kuisioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain sebagai respons (*responden*) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan

penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dalam pengisian data pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta (Riduwan, 2005).

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data-data yang terkait dengan penelitian dan berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan ke responden. Dalam kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup dan diukur dengan skala Likert 5 poin. Kuisisioner dibentuk dengan cara sebagai berikut :

1. Menentukan variabel pada metode TAM 3 yang akan diteliti.
2. Menyusun pernyataan sesuai dengan indikator masing-masing variabel.
3. Menyusun pertanyaan berdasarkan pernyataan yang sudah dibuat

Variabel-Variabel dan Indikator TAM 3 mengacu pada Venkatesh dan Bala, 2008 sesuai pada tabel-tabel yang dijabarkan sebelum poin ini. Penyebaran kuesioner akan dilakukan menggunakan lembar kuisisioner.

D. Tabulasi Data

Tabulasi adalah pembuatan tabel-tabel yang berisi data yang telah diberi kode sesuai analisis yang dibutuhkan. Dalam melakukan tabulasi diperlukan ketelitian agar tidak terjadi kesalahan. Tabel hasil tabulasi dapat berbentuk seperti tabel pemindahan, tabel biasa, atau tabel analisis. Pada penilitan ini, kuesioner yang telah dikembalikan oleh responden akan ditabulasi menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel 2013.

3.2.3 Tahap Analisis Data

Analisis validitas dan reliabilitas pada analisis ini menggunakan perangkat lunak SPSS 24. Sedangkan untuk analisis data menggunakan menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM) perangkat lunak yang digunakan untuk analisis struktural adalah SPSS AMOS.

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik, maka diperlukan seluruh dari instrument penelitian yang baik pula. Dalam penelitian ini menggunakan instrument kuisioner. Kuisioner digunakan untuk mengukur nilai dari variabel. Salah satu kriteria dari penyusunan kuisioner adalah memiliki validitas dan reliabilitas. Validitas menjelaskan kinerja kuisioner dalam mengukur, sedangkan reliabilitas menjelaskan bahwa kuisioner tersebut selalu konsisten untuk mengukur gejala permasalahan yang sama. Tujuan dari pengujian instrumen ini adalah untuk menyakinkan kuisioner yang telah disusun benar-benar baik dalam mengukur gejala permasalahan dan menghasilkan data dan hasil yang valid.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang diukur dan menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Apabila data sudah valid dan reliabel, maka penelitian dapat dilanjutkan. Analisis reliabilitas dan validitas dengan menggunakan SPSS 24.

Uji validitas diukur apabila r hitung lebih besar dengan r tabel. Dasar pengambilan keputusan, r hitung $>$ r tabel maka variabel dikatakan valid r hitung $<$ r table maka variabel tidak valid.

Sedangkan untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 24.0*. *Cronbach's alpha* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian. Data jika Nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0.6 maka dianggap cukup baik dan reliabel.

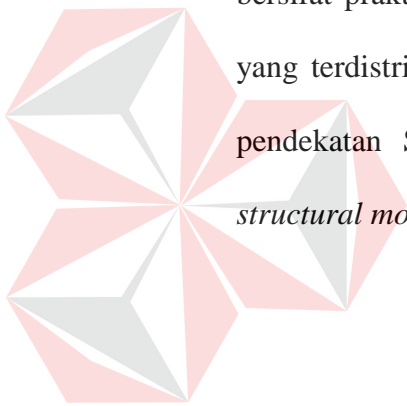
B. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran tentang tanggapan responden terhadap variabel-variabel penelitian, yaitu perilaku pengguna (*use Behavior*), minat perilaku (*behavioral intention*), dan manfaat persepsian (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*), norma subjektif (*subjective Norm*), pandangan (*image*), relevansi pekerjaan (*job Relevance*), kualitas hasil (*output quality*), ketampakan hasil (*result of demonstrability*), keyakinan diri terhadap komputer (*computer Self-efficacy*), persepsian kontrol eksternal (*perception of external control*), kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*), kepermainan komputer (*computer playfulness*), kesukaan persepsian (*perceived enjoyment*) dan tujuan kegunaan (*objective usability*). Pada penelitian ini memiliki 2 parameter yang akan dijelaskan, diantaranya adalah jumlah responden pada jurusan S1 Sistem Informasi serta tahun angkatan dan tanggapan responden tentang variabel penelitian. Dari 2 parameter tersebut akan diolah menjadi beberapa perhitungan data yang terdiri dari *mean* (rata-rata), *Std Dev*. Proses analisis deskriptif ini dilakukan pada masing-masing variabel dan menggunakan aplikasi *SPSS 24*.

C. Analisis Data SEM

Teknik analisis data menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM). Proses analisa struktural menggunakan perangkat lunak yang digunakan adalah SPSS AMOS. Instrumen penelitian ini akan digunakan telah melewati uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan alat bantu SPSS 24. Kemudian data tersebut akan diolah melalui aplikasi dengan melewati satu jenis uji asumsi klasik yaitu uji linearitas.

SPSS AMOS digunakan untuk analisis SEM dengan sampel di atas 100 responden. untuk memperkuat hasil analisis data dan SPSS AMOS aplikasi yang bersifat praktis karena pengujian ini tidak dibatasi oleh harus terpenuhinya data yang terdistribusi normal dan batasan jumlah sampel data. Analisa data dengan pendekatan SEM, dilakukan dengan mengevaluasi *measurement model* dan *structural model*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Studi Literatur

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini harus sesuai dengan Metode penelitian, langkah awal yakni melakukan studi literatur dan jurnal yang terkait dengan penelitian. Studi literatur atau jurnal terdapat pada Bab II Landasan Teori laporan ini, Studi literatur menghasilkan penjelasan dan pengetahuan mengenai teori-teori yang dapat menyelesaikan penelitian ini.

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.2.1 Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipergunakan untuk mengukur sudah mampu mewakili variabel yang ada. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS for Windows Versi 24. Pada penelitian ini $N=126$, maka $df=N-2$ sehingga $df=124=0,175$. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung (Corrected Item-Total Correlation) > r tabel yaitu sebesar 0,175, maka item/ pertanyaan tersebut valid dan sebaliknya.

A. Uji Validitas Variabel Norma Subjektif (*Subjective Norm*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X1) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Validitas Variabel Norma Subjektif

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X1.1	0,557	0,175	Valid
2	X1.2	0,554	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

B. Uji Validitas Variabel Pandangan (*Image*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel Pandangan (X2) dengan tiga pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Variabel *Image*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X2.1	0,182	0,175	Valid
2	X2.2	0,181	0,175	Valid
3	X2.3	0,634	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

C. Uji Validitas Variabel Relevansi Pekerjaan (*Job Relevance*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel Relevansi Pekerjaan (X3) dengan Tiga pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Validitas Variabel *Job Relevance*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X3.1	0,314	0,175	Valid
2	X3.2	0,497	0,175	Valid
3	X3.3	0,512	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

D. Uji Validitas Variabel Kualitas Hasil (*Output Quality*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X4) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Validitas Variabel *Output Quality*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X4.1	0,512	0,175	Valid
2	X4.2	0,5733	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

E. Uji Validitas Variabel Ketampakan Hasil (*Result Demonstrability*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X5) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Validitas Variabel *Result Demonstrability*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X5.1	0,713	0,175	Valid
2	X5.2	0,506	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

F. Uji Validitas Variabel Kepercayaan diri terhadap komputer (*Computer Self Efficacy*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X6) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.6 Hasil Validitas *Computer Self Efficacy*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X6.1	0,659	0,175	Valid
2	X6.2	0,653	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

G. Uji Validitas Variabel Persepsian Kontrol Eksternal (*Perception of External Control*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X7) dengan tiga pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Validitas Variabel *Perception of External*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X7.1	0,659	0,175	Valid
2	X7.2	0,653	0,175	Valid
3	X7.3	0,582	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

H. Uji Validitas Variabel Kegelisahan Terhadap Komputer (*Computer Anxiety*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel kegelisahan terhadap komputer (X8) dengan empat pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Validitas Variabel *Computer Anxiety*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X8.1	0,404	0,175	Valid
2	X8.2	0,337	0,175	Valid
3	X8.3	0,318	0,175	Valid
4	X8.4	0,406	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

I. Uji Validitas Variabel Kepermainan Komputer (*Computer Playfulness*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X9) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Validitas Variabel *Computer Playfulness*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X9.1	0,647	0,175	Valid
2	X9.2	0,519	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

J. Uji Validitas Variabel Kesukaan Persepsian (*Perceived Enjoyment*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X10) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Validitas Variabel *Perceived Enjoyment*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X10.1	0,719	0,175	Valid
2	X10.2	0,627	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

K. Uji Validitas Variabel Manfaat Kegunaan (*Objective usaibility*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel norma subjektif (X11) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.11 Hasil Validitas Variabel *Objective*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	X11.1	0,657	0,175	Valid
2	X11.2	0,747	0,175	Valid
3	X11.3	0,376	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

L. Uji Validitas Variabel Manfaat Persepsian (*Perceived Usefulness*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel Manfaat Persepsian (Y1) dengan empat pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.12 Hasil Validitas Variabel *Perceived Usefulness*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	Y1.1	0,678	0,175	Valid
2	Y1.2	0,727	0,175	Valid
3	Y1.3	0,803	0,175	Valid
4	Y1.4	0,648	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

M. Uji Validitas Variabel Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of use*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel kemudahan penggunaan (Y2) dengan empat pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.13 Hasil Validitas Variabel *Perceived Ease of Used*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	Y2.1	0,605	0,175	Valid
2	Y2.2	0,714	0,175	Valid
3	Y2.3	0,690	0,175	Valid

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
4	Y2.4	0,792	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

N. Uji Validitas Variabel Minat perilaku (*Behavioral Intention*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel Minat perilaku (Y3) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.14 Hasil Validitas Variabel *Behavioral Intention*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	Y3.1	0,526	0,175	Valid
2	Y3.2	0,711	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

O. Uji Validitas Variabel Manfaat Kegunaan (*Use Behavioral*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel Perilaku Pengguna (Y4) dengan dua pertanyaan berikut di bawah ini.

Tabel 4.15 Hasil Validitas Variabel *Use Behavioral*

Butir	Variabel Laten	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r- Tabel	Kriteria
1	Y4.1	0,642	0,175	Valid
2	Y4.2	0,787	0,175	Valid

Sumber : Data Primer Yang Diolah

4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus “Alpha Cronbach”. Penghitungan dilakukan

dengan dibantu komputer program SPSS. Variabel dianggap reliabel apabila Cronbach Alpha $\geq 0,6$ (Ghozali, 2005) Adapun reliabilitas untuk masing-masing variabel hasilnya disajikan pada tabel 4.18.

Tabel 4.16 Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel Laten	Cronbach Alpha	Keterangan
X1	0,887	Reliabel
X2	0,892	Reliabel
X3	0,895	Reliabel
X4	0,888	Reliabel
X5	0,889	Reliabel
X6	0,886	Reliabel
X7	0,887	Reliabel
X8	0,937	Reliabel
X9	0,889	Reliabel
X10	0,887	Reliabel
X11	0,885	Reliabel
Y1	0,878	Reliabel
Y2	0,878	Reliabel
Y3	0,889	Reliabel
Y4	0,883	Reliabel

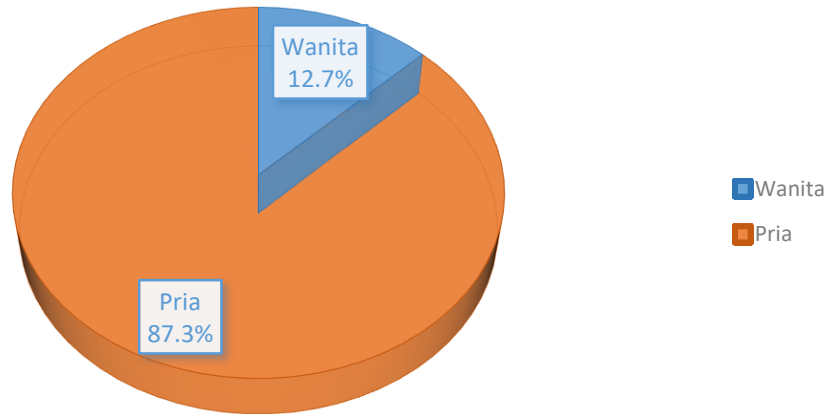
Sumber : Data Primer Yang Diolah

4.3 Analisis Deskriptif

4.3.1 Penyebaran Kuisioner

Penyebaran kuisioner dilakukan dilakukan pada sampel yang telah dilakukan penghitungan pada tabel 4.2 yakni total keseluruhan sampel yakni 126 Mahasiswa yang berarti prosentase 100%. Karakteristik responden diantaranya pria berjumlah 110 orang dan wanita berjumlah 16 orang dapat dilihat pada Gambar 4.1.

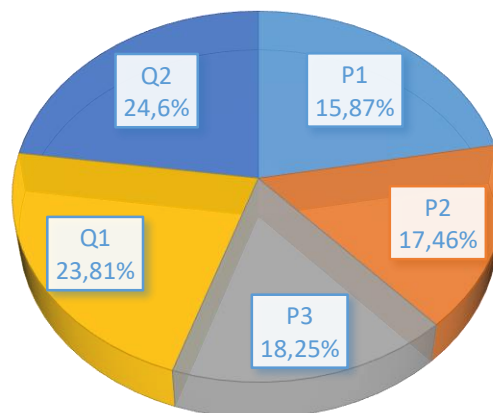
KARAKTERISTIK JUMLAH RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN



**Gambar 4.1 Prosentase Jumlah Responden
Berdasarkan Jenis Kelamin**

Adapun karakteristik lain, yakni jumlah sampel yang diambil pada setiap kelas dari mata kuliah logika dan desain pemrograman yakni P1 sejumlah 20, P2 sejumlah 22, P3 Sejumlah 23, Q1 sejumlah 30 dan Q2 Sejumlah 31 yang prosentasenya dapat dilihat pada Gambar 4.2

KARAKTERISTIK JUMLAH RESPONDEN BERDASARKAN KELAS

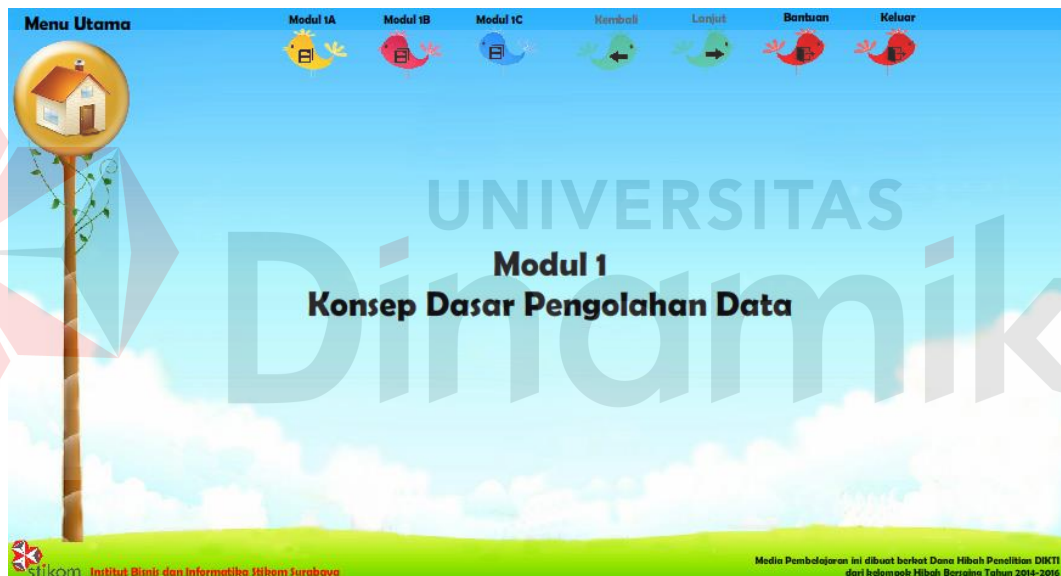


**Gambar 4.2 Prosentase Jumlah Responden
Berdasarkan Kelas**

4.3.2 Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman

Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman merupakan aplikasi desktop yang berbasis *flash* yang dibangun oleh salah satu dosen di Institut Bisnis dan Informatika yang bertujuan untuk membantu para dosen mata kuliah logika dan desain pemrograman dalam melakukan pembelajaran khususnya dalam pengenalan Logika dan Pemrograman Dasar yang terdiri dari empat modul, adalah :

1. Modul 1 yakni menjelaskan mengenai Konsep dasar pengolahan data dalam Proses Sekuensial, Proses Percabangan dan Proses Perulangan. Tampilan pada Modul 1 dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Modul 1 Konsep Dasar Pengolahan Data

2. Modul 2 yakni menjelaskan mengenai Proses Dasar Penyusunan Algoritma Menggunakan *Flowchart*. Tampilan pada modul 2 dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Modul 1 Konsep Dasar Penyusunan Algoritma Menggunakan Flowchart

3. Modul 3 yakni menjelaskan mengenai penggunaan Algoritma menggunakan Flowchart untuk Array 1D. Tampilan pada modul 3 dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Modul 3 Penyusunan Algoritma Menggunakan Flowchart untuk Array 1D

4. Modul 4 yakni menjelaskan mengenai penggunaan Algoritma menggunakan Flowchart untuk Array 2D. Tampilan pada modul 4 dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Modul 4 Penyusunan Algoritma Menggunakan Flowchart untuk Array 2D

4.4 Analisis SEM

Setelah dilakukan penghitungan uji validitas, uji reabilitas dan Analisis Deskriptif selanjutnya dilakukan Uji Asumsi maka dapat dilanjutkan dengan Uji *Goodness Of Fit* dan Uji Hipotesis.

4.4.1 Uji Asumsi

Uji Asumsi Linearitas bertujuan untuk menganalisis besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Selain itu metode ini juga dapat digunakan untuk menentukan bentuk hubungan antara kedua variabel sekaligus korelasi diantara keduanya.

Uji linearitas, untuk memeriksanya dapat dilakukan dengan membuat diagram pencar (*scatter diagram*) atau pendekatan *curve fit* (pada *software* SPSS). Pengujian asumsi linieritas menggunakan metode *curve fit* yang dilakukan dengan

software SPSS. Rujukan yang digunakan adalah jika nilai Sig model Linier < 0.05 maka asumsi linieritas terpenuhi.

A. Uji Linearitas Norma Subjektif terhadap Pandangan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: X2 Pandangan

Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,178	26,856	1	124	,000	6,006	,517

The independent variable is X1 Norma Subjektif

Gambar 4.7 Hasil Uji Linearitas X1 X2

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Norma Subjektif terhadap Pandangan.

B. Uji Linearitas Norma Subjektif terhadap Manfaat Persepsian

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y1 Manfaat Persepsian

Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,384	77,292	1	124	,000	5,177	1,237

The independent variable is X1 Norma Subjektif

Gambar 4.8 Hasil Uji Linearitas X1 Y1

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Norma Subjektif terhadap Manfaat Persepsian.

C. Uji Linearitas Pandangan terhadap Manfaat Persepsian

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y1 Manfaat Persepsian

Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,233	37,613	1	124	,000	6,836	,787

The independent variable is X2. Pandangan

Gambar 4.9 Hasil Uji Linearitas X2 Y1

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Manfaat persepsian terhadap Pandangan.

D. Uji Linearitas Relevansi Pekerjaan dan Kualitas Hasil terhadap Manfaat Persepsian

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y1 Manfaat Persepsian

Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,264	44,368	1	124	,000	10,321	,081

The independent variable is X3 Relevansi Pekerjaan X4 Kualitas Hasil.

Gambar 4.10 Hasil Uji Linearitas X3 X4

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Relevansi Pekerjaan dan Kualitas Hasil terhadap Manfaat Persepsian.

E. Uji Linearitas Ketampakan Hasil terhadap Manfaat Persepsian

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y1 Manfaat Persepsian

Model Summary						Parameter Estimates	
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,369	72,523	1	124	,000	6,648	1,152

The independent variable is X5. Ketampakan Hasil

Gambar 4.11 Hasil Uji Linearitas X5 Y1

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Ketampakan Hasil terhadap Manfaat Persepsian.

F. Uji Linearitas Kepercayaan diri terhadap komputer terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,475	112,250	1	124	,000	5,331	1,339

The independent variable is X6 Kepercayaan diri terhadap komputer

Gambar 4.12 Hasil Uji Linearitas X6 Y2

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kepercayaan diri Terhadap Komputer terhadap Kemudahan Penggunaan.

G. Uji Linearitas Persepsian kontrol Eksternal terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,472	111,029	1	124	,000	4,076	,927

The independent variable is X7 Persepsian Kontrol Eksternal

Gambar 4.13 Hasil Uji Linearitas X7 Y2

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Persepsian kontrol eksternal terhadap Kemudahan Penggunaan.

H. Uji Linearitas Kegelisahan Terhadap Komputer Terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,070	9,397	1	124	,003	12,981	,157

The independent variable is X8. Kegelisahan Terhadap Komputer

Gambar 4.14 Hasil Uji Linearitas X8 Y2

Dari hasil perhitungan uji linearitas diperoleh nilai signifikansi 0.003 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kegelisahan Terhadap Komputer terhadap Kemudahan Penggunaan.

I. Uji Linearitas kepermainan komputer terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,366	71,504	1	124	,000	5,838	1,243

The independent variable is X9.Kepermainan Komputer

Gambar 4.15 Hasil Uji Linearitas X9 Y2

Dari hasil perhitungan uji linearitas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kepermainan Komputer terhadap Kemudahan Penggunaan.

J. Uji Linearitas Kesukaan Persepsian terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,418	88,905	1	124	,000	4,977	1,302

The independent variable is X10. Kesukaan Persepsian

Gambar 4.16 Hasil Uji Linearitas X10 Y2

Dari hasil perhitungan uji linearitas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kesukaan Persepsian terhadap Kemudahan Penggunaan.

K. Uji Linearitas Manfaat Kegunaan terhadap Kemudahan Penggunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y2 Kemudahan Penggunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,479	114,045	1	124	,000	3,718	,992

The independent variable is X11. Manfaat Kegunaan

Gambar 4.17 Hasil Uji Linearitas X11 Y2

Dari hasil perhitungan uji linearitas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Manfaat Kegunaan terhadap Kemudahan Penggunaan.

L. Uji Linearitas Kemudahan Penggunaan terhadap Manfaat Persepsian

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y1 Manfaat Persepsian

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,691	277,558	1	124	,000	3,224	,783

The independent variable is Y2. Kemudahan Penggunaan

Gambar 4.18 Hasil Uji Linearitas Y2 Y1

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kemudahan Penggunaan terhadap Manfaat Persepsian.

M. Uji linearitas Kemudahan Penggunaan terhadap Minat perilaku

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y3 Minat Perilaku

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,249	41,124	1	124	,000	3,533	,249

The independent variable is Y2 Kemudahan Penggunaan.

Gambar 4.19 Hasil Uji Linearitas Y2 Y3

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Perilaku.

N. Uji Linearitas Manfaat Persepsian terhadap Minat perilaku

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y3 Minat Perilaku

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,211	33,183	1	124	,000	3,603	,243

The independent variable is Y1 Manfaat Persepsian.

Gambar 4.20 Hasil Uji Linearitas Y1 Y3

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Manfaat Persepsian terhadap Minat Perilaku.

O. Uji Linearitas Minat perilaku terhadap Manfaat Kegunaan

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Y4 Manfaat Kegunaan

Equation	R Square	Model Summary				Parameter Estimates	
		F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	,584	174,379	1	124	,000	-,895	1,046

The independent variable is Y3 Minat Perilaku.

Gambar 4.21 Hasil Uji Linearitas Y3 Y4

Dari hasil perhitungan uji linearitas diperoleh nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel Manfaat Kegunaan terhadap Minat Perilaku.

4.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas penting untuk dilakukan pada variabel komposit karena nilai komposit selanjutnya akan berpengaruh terhadap uji struktural yang akan dilakukan selanjutnya. Uji normalitas pada penelitian ini adalah dengan melihat nilai skewness (kemiringan), kurtosis (keruncingan) pada SPSS AMOS 22.0. Nilai skewness harus kurang dari 2, dan nilai kurtosis tidak lebih dari 5 dapat dikategorikan sebagai data yang normal (Kendall & Stuart, 1969).

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Normalitas

Variable	min	max	skew	c.r.	kurtosis	c.r.
X3X4	25	80	0,367	1,68	-0,518	-1,186
Y42	2	5	-0,128	-0,584	-1,131	-2,592
Y41	2	5	-0,084	-0,385	-0,599	-1,373
Y32	2	5	-0,305	-1,399	-0,178	-0,407
Y31	2	5	-0,173	-0,791	-0,157	-0,36
Y21	3	5	0,181	0,83	-0,556	-1,274
Y22	2	5	0,355	1,629	-0,402	-0,922
Y23	2	5	-0,293	-1,343	-0,007	-0,016

<i>Variable</i>	<i>min</i>	<i>max</i>	<i>skew</i>	<i>c.r.</i>	<i>kurtosis</i>	<i>c.r.</i>
Y24	2	5	-0,293	-1,343	-0,007	-0,016
Y14	2	5	0,06	0,276	-0,362	-0,829
Y13	3	5	0,184	0,841	-0,617	-1,413
Y12	3	5	0,449	2,058	-0,726	-1,664
Y11	3	5	0,044	0,201	-0,537	-1,231
X111	2	5	0,22	1,009	-0,478	-1,095
X112	2	5	-0,281	-1,286	0,19	0,436
X113	2	5	-0,064	-0,295	-0,305	-0,699
X101	3	5	0,295	1,35	-0,699	-1,601
X102	2	5	-0,309	-1,417	0,164	0,375
X91	3	5	0,782	3,585	-0,401	-0,918
X92	2	5	0,604	2,767	-0,412	-0,943
X84	1	5	0,385	1,766	-0,608	-1,394
X81	1	5	0,396	1,815	-0,817	-1,871
X82	1	5	0,448	2,054	-0,391	-0,895
X83	1	5	0,386	1,767	-0,853	-1,954
X71	2	5	0,138	0,631	-0,431	-0,988
X72	3	5	0,044	0,2	-0,964	-2,208
X73	3	5	0,523	2,398	-1,002	-2,297
X61	2	5	0,114	0,521	-0,258	-0,591
X62	2	5	0,446	2,045	-0,468	-1,073
X51	2	5	0,495	2,27	-0,482	-1,104
X52	2	5	0,185	0,849	-0,218	-0,499
X21	1	4	-0,385	-1,762	-0,304	-0,696
X22	2	4	0,03	0,139	0,496	1,137
X23	3	5	0	0	-0,968	-2,217
X11	2	5	-0,199	-0,912	0,118	0,269
X12	3	5	0,08	0,369	-0,504	-1,155
Multivariate					326,84	35,07

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.17 tidak ada nilai yang tidak memenuhi syarat oleh karena itu data dianggap normal.

4.4.3 Uji *Outlier*

Sampel yang digunakan dalam SEM harus representatif artinya sampel yang dipilih harus mewakili populasi yang ingin dijelaskan dan bahwa semua sifat dalam

populasi ada pada sampel yang akan diteliti. Pentingnya representatif karena dalam penelitian harus dapat menghasilkan analisis yang baik. Akibat dari sampel yang harus representatif adalah perlu dideteksi ada atau tidaknya *outlier* pada data yang akan diolah.

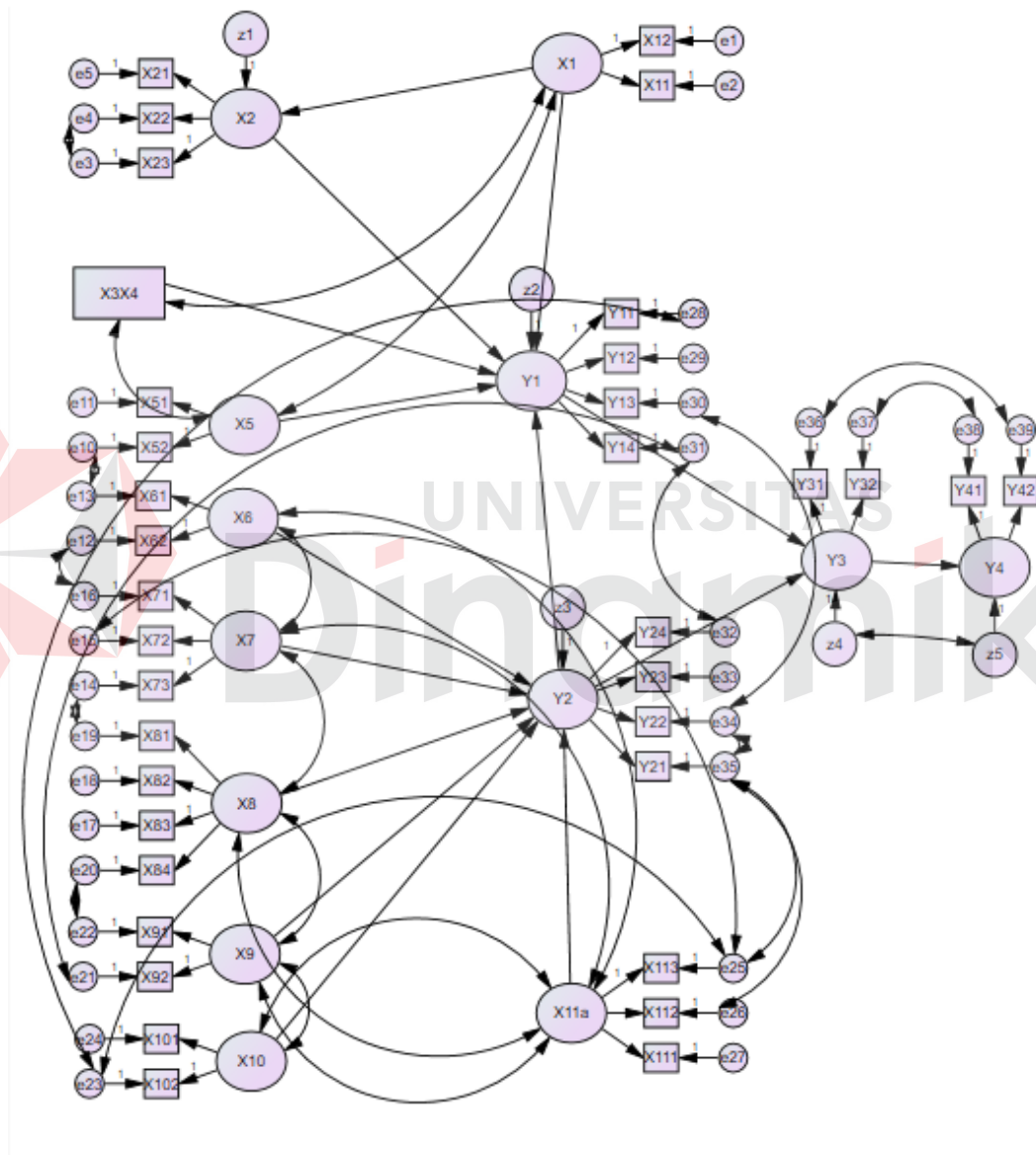
Tabel 4.18 Hasil Pengujian *Outlier*

Observation number	Mahalanobis d-squared	p1	p2
26	94,804	0	0
4	87,58	0	0
30	87,023	0	0
3	84,251	0	0
17	82,733	0	0
22	82,622	0	0
5	76,239	0	0
29	74,678	0	0
23	73,867	0	0
12	70,617	0	0

Pada tabel 4.20 merupakan *output* dari pengujian *outlier*. Terdapat 10 data outlier, dikatakan outlier jika nilai p1,p2 kurang dari 0.001. Sehingga terdapat 10 data outlier yang harus dihapuskan dari data dan tidak diikuti dalam analisa selanjutnya.

4.4.4 Uji Goodness Of Fit

Uji *Goodness Of Fit* digunakan untuk mengetahui bahwa model yang digunakan sudah baik atau sebaliknya. Uji *Goodness Of Fit* ini dibantu dengan *Software* SPSS AMOS 22 yang dijabarkan pada Gambar 4.23



Gambar 4.22 Hasil Pengujian Variabel

Hasil Pengujian dari Gambar 4.22 akan dideskripsikan pada tabel 4.19

Tabel 4.19 Hasil Pengujian *Goodness of Fit*

Kriteria	Cut off	Perbandingan	Keterangan
PRatio	0.878	≥ 0.05	Baik
CMIN/DF	4.957	≤ 5	Baik
GFI	0.556	≥ 0.9	Cenderung Baik
AGFI	0.464	≥ 0.9	Cukup Baik
CFI	0.556	≥ 0.9	Cukup Baik
RMR	0.738	< 0.05	Cukup Baik
RMSEA	0.178	≤ 0.08	Cenderung Baik

Sumber : Ferdinand (2002)

Uji *goodness-of-fit* yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melihat nilai dari PRatio, CMIN/DF, GFI, CFI, RMR, RMSEA dan RMR. Uji fit model dapat dilihat dari Tabel 4.21. Dari hasil uji tersebut terlihat bahwa model telah fit dan lulus uji kelayakan. Menurut Solimun (2006) apabila telah terdapat dua kriteria *goodness-of-fit* yang memenuhi kriteria maka model dikatakan baik atau layak. Pada nilai yang diuji, 2 dari 8 nilai telah fit sehingga model dikatakan fit dan layak. Dari model yang telah sesuai, maka dari masing-masing variabel dapat ditentukan jalur. Koefisien jalur merupakan hipotesis dalam penelitian ini. Variabel dependen dengan simbol (X) dan Variabel Dependent (Y), yang disajikan dalam persamaan struktural berikut:

Variabel Dependent dengan simbol (Y), adalah

Y1 : Manfaat Persepsian (*Perceived Usefulness*)

Y2 : Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Y3 : Minat Perilaku (*Behavioral Intention*)

Y4 : Perilaku Pengguna (*Use Behavior*)

Variabel Independen dengan simbol (X), adalah

X1 : Norma Subjektif (*Subjective Norm*)

- X2 : Pandangan (*Image*)
- X3 : Relevansi Pekerjaan (*Job Relevance*)
- X4 : Kualitas Hasil (*Output Quality*)
- X3X4 : Interaksi Kualitas Hasil dan Relevansi Pekerjaan
- X5 : Ketampakan Hasil (*Result Demonstrability*)
- X6 : Keyakinan diri terhadap Komputer (*Computer Self Efficacy*)
- X7 : Persepsian kontrol eksternal (*perception of external control*)
- X8 : Kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*)
- X9 : Kepermainan komputer (*computer playfulness*)
- X10 : Kesukaan persepsian (*perceived enjoyment*)
- X11 : Manfaat kegunaan (*objective usability*)

Pada penelitian ini akan menganalisis persamaan-persamaan regresi pada masing-masing variabel yang saling berpengaruh, diantaranya yaitu :

$$Y1 = 7,344X1 + e$$

$$X2 = 1,195X1 + e$$

$$Y1 = -6164X2 + e$$

$$Y1 = 0,0003X3X4 + e$$

$$Y1 = 0,195X5 + e$$

$$Y2 = -0,262X6 + e$$

$$Y2 = 0,613X7 + e$$

$$Y2 = 0,193X8 + e$$

$$Y2 = 0,409X9 + e$$

$$Y2 = 0,149X10 + e$$

$$Y2 = 0,594X11 + e$$

$$Y1 = 0,547Y2 + e$$

$$Y3 = -0,748Y1 + e$$

$$Y3 = 1,122Y2 + e$$

$$Y4 = 1,733Y3 + e$$

$$Y3 = 7,344X1 - 0,748Y1$$

$$Y3 = -6164X2 - 0,748Y1$$

$$Y3 = 0,003X3X4 - 0,748Y1$$

$$Y3 = 0,195X5 - 0,748Y1$$

$$Y3 = -0,262X6 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,613X7 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,193X8 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,409X9 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,149X10 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,594X11 + 1,122Y2$$

$$Y3 = 0,547Y2 - 0,748Y1$$

$$Y4 = -0,748Y1 + 1,733Y3$$

$$Y4 = 1,122Y2 + 1,733Y3$$

4.4.5 Uji Hipotesis

Setelah model dianggap layak, langkah selanjutnya atau yang menjadi tujuan dari penelitian menggunakan metode SEM yaitu melakukan uji hipotesis dengan melihat nilai probability atau *p-value* dari hubungan struktural. Dengan menggunakan *software* SPSS AMOS 22 kemudian 15 hipotesis penelitian akan di uji. Hipotesis diterima atau dianggap signifikan apabila *p-value* lebih kecil dari 0,05 ($\alpha=5\%$).

Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis

			Koefisien	S.E.	C.R.	P	Keterangan
Y1	<---	X1	7,344	2033,62	0,004	0,997	Tidak Signifikan
X2	<---	X1	1,195	0,12	9,96	***	Signifikan
Y1	<---	X2	-6,164	1702,36	-0,004	0,997	Tidak Signifikan
Y1	<---	X3X4	0,003	0,006	0,604	0,546	Tidak Signifikan
Y1	<---	X5	0,195	0,19	1,026	0,305	Tidak Signifikan
Y2	<---	X6	-0,262	0,823	-0,318	0,75	Tidak Signifikan
Y2	<---	X7	0,613	0,854	0,717	0,473	Tidak Signifikan
Y2	<---	X8	0,193	0,09	2,137	0,033	Signifikan
Y2	<---	X9	0,409	0,256	1,599	0,11	Tidak Signifikan
Y2	<---	X10	0,149	0,236	0,632	0,527	Tidak Signifikan
Y2	<---	X11	0,594	0,255	2,328	0,02	Signifikan
Y1	<---	Y2	0,547	0,078	7,009	***	Signifikan
Y3	<---	Y1	-0,748	0,241	-3,098	0,002	Signifikan
Y3	<---	Y2	1,122	0,204	5,507	***	Signifikan
Y4	<---	Y3	1,733	0,226	7,671	***	Signifikan

* *** : Nilai Kurang dari 0,000

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada tabel 4.20 terlihat 8 dari 15 hipotesis yang tidak signifikan. Pada hipotesis pertama, yakni hubungan antara norma subjektif dan manfaat persepsian memiliki nilai probabilitas sebesar 0,997 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05, hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara norma subjektif terhadap manfaat persepsian.

Hipotesis kedua yakni hubungan antara norma subjektif dan pandangan memiliki nilai probabilitas sebesar *** atau kurang dari 0,000 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap pandangan dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis pertama diterima.

Hipotesis ketiga yakni hubungan antara Pandangan dan Manfaat Persepsian memiliki nilai probabilitas sebesar 0,997 lebih besar dari batas signifikansi yaitu

0,05 hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara Pandangan terhadap Manfaat Persepsian.

Hipotesis keempat yakni hubungan antara interaksi Relevansi Pekerjaan bersama Kualitas hasil dan Manfaat Persepsian memiliki nilai probabilitas sebesar 0,546 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05, hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara interaksi Relevansi Pekerjaan bersama Kualitas hasil terhadap manfaat persepsian.

Hipotesis kelima yakni hubungan antara ketampakan hasil dan manfaat persepsian memiliki nilai probabilitas sebesar 0,305 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05, hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara ketampakan hasil terhadap manfaat persepsian

Hipotesis keenam yakni antara Keyakinan diri terhadap komputer terhadap Kemudahan Penggunaan memiliki nilai sebesar 0,75 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05 hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara Keyakinan diri terhadap komputer terhadap Kemudahan Penggunaan.

Hipotesis ketujuh yakni antara persepsian kontrol eksternal terhadap kemudahan penggunaan memiliki nilai sebesar 0,473 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05 hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara persepsian kontrol eksternal terhadap kemudahan penggunaan.

Hipotesis kedelapan , yakni antara kegelisahan terhadap komputer terhadap kemudahan penggunaan memiliki nilai sebesar 0,033 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegelisahan terhadap komputer berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan dapat diterima

dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis keempat diterima.

Hipotesis kesembilan, yakni antara permainan komputer terhadap kemudahan penggunaan memiliki nilai sebesar 0,11 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05 hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara permainan komputer terhadap kemudahan penggunaan.

Hipotesis kesepuluh, yakni antara kesukaan persepsian terhadap kemudahan penggunaan memiliki nilai sebesar 0,527 lebih besar dari batas signifikansi yaitu 0,05 hal ini berarti tidak terdapat hubungan antara kesukaan persepsian terhadap kemudahan penggunaan.

Hipotesis kesebelas, yakni hubungan antara Manfaat Persepsian dan Minat Perilaku memiliki nilai probabilitas sebesar 0,002 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Manfaat Persepsian berpengaruh signifikan terhadap Minat Perilaku dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis kesebelas diterima.

Hipotesis kedua belas, yakni hubungan antara Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Persepsian memiliki nilai probabilitas sebesar ***** atau 0,000 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Manfaat Persepsian dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis kesebelas diterima.

Hipotesis ketiga belas, yakni antara manfaat kegunaan terhadap kemudahan penggunaan memiliki nilai sebesar 0,02 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05

, sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat kegunaan berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis ketiga belas diterima..

Hubungan keempat belas, yakni hubungan antara Kemudahan Penggunaan dan Minat Perilaku memiliki nilai probabilitas sebesar **** atau kurang dari 0,000 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Perilaku dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis keempat belas diterima.

Hipotesis kelima belas, yakni hubungan antara Minat Perilaku dan Perilaku Pengguna memiliki nilai probabilitas sebesar **** atau kurang dari 0,000 lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Minat Perilaku berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna dapat diterima dan terbukti kebenarannya didukung dari data penelitian yang telah diolah. Oleh karena itu hipotesis kelima belas diterima.

4.4.6 Pengaruh Antar Variabel Penelitian

Dalam persamaan struktural pada penelitian ini melibatkan banyak variabel dan jalur antara variabel berpengaruh langsung dan variabel tidak berpengaruh langsung dan pengaruh total . Untuk itu dapat dijabarkan secara rinci masing-masing variabel yang berpengaruh sebagai berikut :

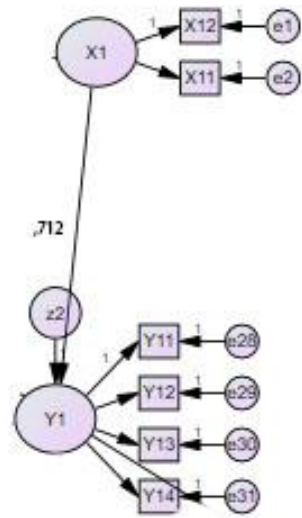
A. Pengaruh Langsung Antar Variabel Penelitian

Hubungan berpengaruh langsung terjadi antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) dapat dilihat pada Tabel 4.21

Tabel 4.21 Pengaruh Langsung

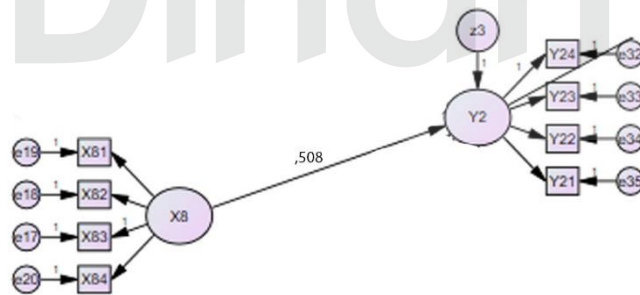
Pengaruh Langsung		Variabel Dependent			
		Manfaat Persepsian (Y1)	Kemudahan Penggunaan (Y2)	Minat Perilaku (Y3)	Perilaku Pengguna (Y4)
Variabel Independen	Norma Subjektif (X1)	0,712			
	Pandangan (X2)	-0,755			
	Relevansi Pekerjaan dan Kualitas Hasil (X3 X4)	0,155			
	Ketampakan Hasil (X5)	0,276			
	Keyakinan diri terhadap komputer (X6)		-0,242		
	Persepsian Kontrol Eksternal (X7)		0,405		
	Kegelisahan Terhadap Komputer (X8)		0,508		
	Kepermainan Komputer (X9)		0,332		
	Kesukaan Persepsian (X10)		0,162		
	Manfaat Kegunaan (X11)		0,454		
	Manfaat Persepsian (Y1)			0,564	
	Kemudahan Penggunaan (Y2)	0,838		0,823	
	Minat Perilaku (Y3)				0,849

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Norma Subjektif (X1) terhadap Manfaat Persepsian (Y1) dengan persentase 71,2% yang terlihat pada gambar 4.23



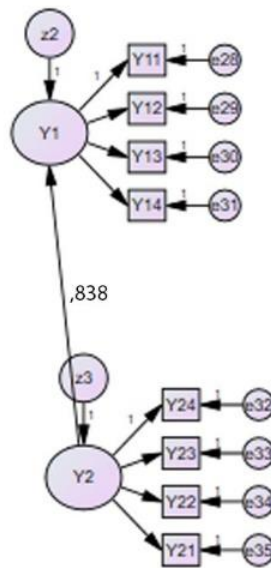
Gambar 4.23 Pengaruh Langsung X1 terhadap Y1

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Kegelisahan Terhadap Komputer (X8) terhadap Kemudahan Penggunaan (Y2) dengan persentase 50,8% yang terlihat pada gambar 4.24



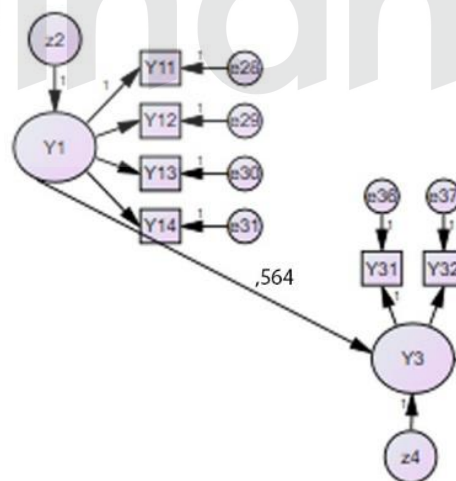
Gambar 4.24 Pengaruh Langsung X8 terhadap Y2

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Kemudahan Penggunaan (Y2) terhadap Manfaat Persepsian (Y1) dengan persentase 83,8% yang terlihat pada gambar 4.25



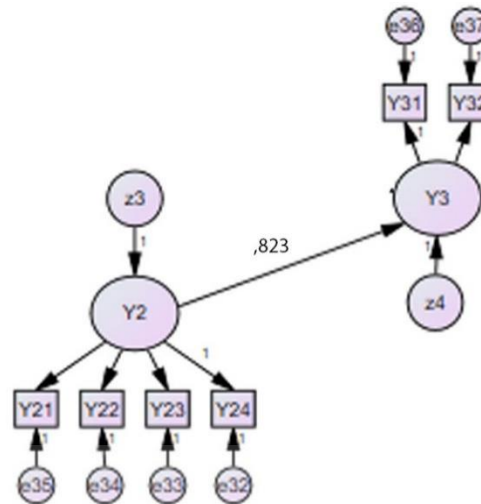
Gambar 4.25 Pengaruh Langsung Y2 terhadap Y1

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Manfaat Persepsian (Y1) terhadap Minat Perilaku (Y3) dengan persentase 56,4% yang terlihat pada gambar 4.26



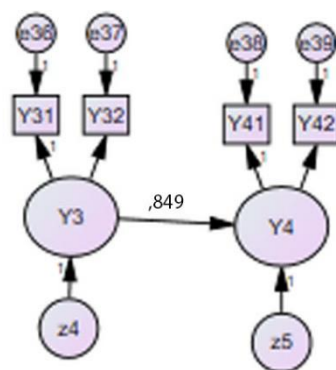
Gambar 4.26 Pengaruh Langsung Y3 terhadap Y1

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Kemudahan Penggunaan (Y2) terhadap Minat Perilaku (Y3) dengan persentase 82,3% yang terlihat pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Pengaruh Langsung Y2 terhadap Y3

Pengaruh langsung yang signifikan terjadi pada variabel Minat Perilaku (Y3) terhadap Perilaku Pengguna (Y4) dengan persentase 85% yang terlihat pada gambar 4.28



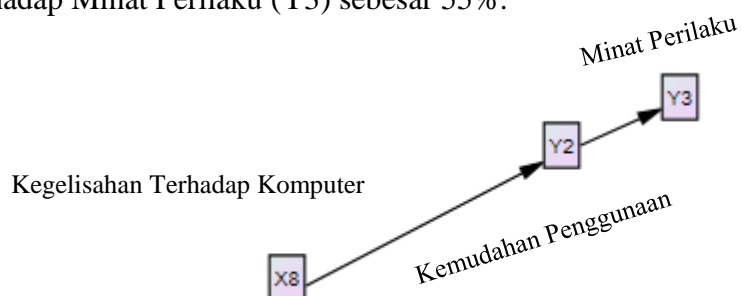
Gambar 4.28 Pengaruh Langsung Y3 terhadap Y4

B. Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel Penelitian

Tabel 4.22 Pengaruh Tidak Langsung

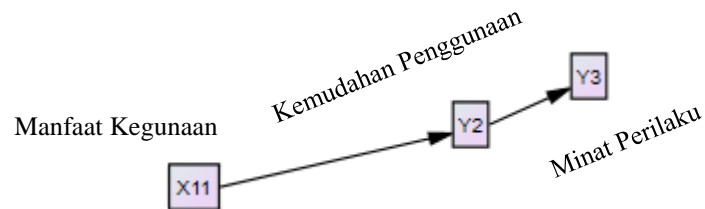
Pengaruh Tidak Langsung		Melalui Variabel Mediasi			Variabel Dependent	
		Y1	Y2	Y3	Perilaku Pengguna (Y4)	Minat Perilaku (Y3)
Variabel Independen	Kegelisahan Terhadap Komputer (X8)		0,55			0,55
	Manfaat Kegunaan(X11)		0,73			0,73
	Kemudahan Penggunaan (Y2)	0,560		0,954	0,954	0,560
	Manfaat Persepsian (Y1)			0,543	0,543	

Tabel 4.22 Menunjukkan adanya hubungan yang tidak langsung antara Kegelisahan Terhadap Komputer (X8) melalui variabel mediasi Kemudahan Penggunaan (Y2) terhadap Minat Perilaku (Y3) sebesar 55%.



Gambar 4.29 Pengaruh Tidak Langsung X8 terhadap Y3

Tabel 4.24 Menunjukkan adanya hubungan yang tidak langsung antara Manfaat Kegunaan (X11) melalui variabel mediasi Kemudahan Penggunaan (Y2) terhadap Minat Perilaku (Y3) sebesar 73%.

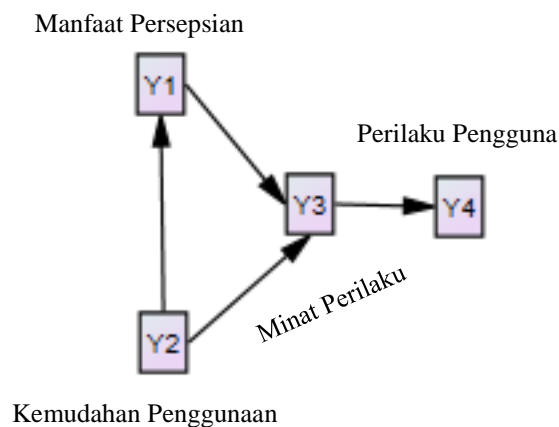


Gambar 4.30 Pengaruh Tidak Langsung X11 terhadap Y3

Tabel 4.24 Menunjukkan adanya hubungan yang tidak langsung antara Kemudahan Penggunaan (Y2) melalui variabel mediasi Minat Perilaku (Y3) terhadap Perilaku Pengguna (Y4) sebesar 95,4%

Tabel 4.24 menunjukkan adanya hubungan yang tidak langsung antara Kemudahan Penggunaan (Y2) melalui variabel mediasi Manfaat Persepsian (Y1) terhadap Minat Perilaku (Y3) sebesar 56%

Tabel 4.24 menunjukkan adanya hubungan yang tidak langsung antara Manfaat Persepsian (Y1) melalui variabel mediasi Minat Perilaku (Y3) terhadap perilaku Pengguna sebesar 54,3%.



Gambar 4.31 Pengaruh Tidak Langsung Y

4.5 Tahap Pengambilan Keputusan

4.5.1 Hasil Analisis dan Pembahasan

A. Pembentuk Variabel Laten

Pembuatan variabel laten dijelaskan dari frekuensi jawaban setuju dan tidak setuju atau Mean dari jawaban kuisioner dan hasil *standart deviation*. Angka frekuensi Mean menunjukkan persepsi responden saat penelitian dan angka faktor loading menunjukkan apa yang harus dilakukan di masa mendatang. Jika angka frekuensi Mean dan faktor loading terletak pada indikator yang sama berarti kedepannya indikator dengan angka terbesar lebih diintensifkan. Jika sebaliknya, maka di masa akan datang indikator faktor loading terbesar menjadi tumpuan perubahan kebijakan organisasi.

Tabel 4.23 Variabel Laten X1

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X1.1	Rekan-rekan saya menyarankan agar saya menggunakan aplikasi ini	3,79	0,63	0,475
X1.2	Aplikasi ini mempermudah saya dalam mengerjakan tugas	3,9	0,63	0,778
	Rata-Rata	3,84		

Berdasarkan Tabel 4.23 menunjukkan bahwa indikator pada variabel norma subjektif yang memiliki mean dominan yakni X1.2 (Aplikasi ini Mempermudah saya dalam mengerjakan tugas) sebesar 3,9 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi tetap pada X1.2 (Mempermudah saya dalam mengerjakan tugas) menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat Aplikasi logika dan desain pemrograman dapat membantu mempermudah dalam mengerjakan

tugas, dan untuk masa yang akan datang responden masih tetap menginginkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam pengerjaan tugas.

Tabel 4.24 variabel laten X2

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X2.1	Teman saya beranggapan bahwa saya menggunakan aplikasi ini	2,94	0,79	0,109
X2.2	Dosen saya berpikir bahwa saya menggunakan aplikasi ini	3,03	0,53	0,207
X2.3	Saya menganggap aplikasi ini baik untuk mendukung perkuliahan saya	4	0,70	0,833
	Rata-Rata	3,33		

Berdasarkan Tabel 4.24 menunjukkan bahwa indikator pada variabel pandangan yang memiliki mean dominan yakni X2.3 (Aplikasi ini baik untuk mendukung perkuliahan saya) sebesar 4, Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi tetap pada X2.3 (Aplikasi ini baik untuk mendukung perkuliahan saya) menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat Aplikasi pembelajaran logika dan desain pemrograman dapat mendukung perkuliahan saya, dan untuk masa yang akan datang responden masih tetap menginginkan aplikasi yang dapat mendukung perkuliahan responden.

Tabel 4.25 Variabel Laten X3

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X3.1	Penggunaan aplikasi ini berkaitan dengan tugas kuliah saya	3,93	0,73	0,155
X3.2	Aplikasi ini mendukung pengerjaan tugas kuliah	4,02	0,65	0,155
	Rata-Rata	3,97		

Berdasarkan Tabel 4.25 menunjukkan bahwa indikator pada variabel relevansi pekerjaan yang memiliki mean dominan yakni X2.3 (Aplikasi ini baik untuk mendukung pengerjaan tugas kuliah) sebesar 4,02 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat Aplikasi pembelajaran logika dan desain pemrograman mendukung pengerjaan tugas kuliah dan untuk masa yang akan datang responden masih tetap menginginkan aplikasi yang dapat mendukung pengerjaan tugas kuliah dan aplikasi masih berkaitan dengan tugas kuliah.

Tabel 4.26 Variabel Laten X4

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X4.1	Saya beranggapan bahwa <i>output</i> dari aplikasi ini sangat mendukung perkuliahan.	3,75	0,85	0,155
X4.2	Aplikasi ini memiliki kualitas yang baik dalam menyajikan materi perkuliahan	3,75	0,63	0,155
	Rata-Rata	3,75		

Berdasarkan Tabel 4.26 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kualitas hasil yang memiliki mean dominan yang sama pada semua indikator yakni X4.1 (Beranggapan bahwa *output* dari aplikasi ini sangat mendukung perkuliahan) dan X4.2 (Aplikasi ini memiliki kualitas yang baik) Aplikasi, Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai yang sama hal ini menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat *Output* dari Aplikasi logika dan desain pemrograman mendukung perkuliahan dan aplikasi memiliki kualitas yang baik, dan untuk masa yang akan datang responden masih tetap menginginkan aplikasi yang seperti di atas.

Tabel 4.27 Variabel Laten X5

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X5.1	Saya percaya bahwa saya akan mudah menjelaskan ke orang lain tentang manfaat dari aplikasi ini	3,58	0,65	0,912
X5.2	Saya mudah untuk menjelaskan cara penggunaan aplikasi ini ke orang lain	3,4	0,61	0,699
	Rata-Rata	3,49		

Berdasarkan Tabel 4.27 menunjukkan bahwa indikator pada variabel ketampakan hasil yang memiliki mean dominan yakni X5.1 (Saya akan mudah menjelaskan ke orang lain tentang manfaat dari aplikasi ini) sebesar 3,58 Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X5.1 (Saya akan mudah menjelaskan ke orang lain tentang manfaat dari aplikasi ini sebesar 0,912 menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat Aplikasi logika dan desain pemrograman mudah di jelaskan ke orang lain tentang manfaatnya, dan untuk masa yang akan datang responden juga berpendapat mudah menjelaskan ke orang lain.

Tabel 4.28 Variabel Laten X6

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X6.1	Saya merasa percaya diri ketika saya belajar mengoperasikan aplikasi ini	3,38	0,73	0,679
X6.2	Saya merasa percaya diri ketika menguasai materi kuliah melalui aplikasi ini	3,56	0,63	0,703
	Rata-Rata	3,47		

Berdasarkan Tabel 4.28 menunjukkan bahwa indikator pada variabel keyakinan diri terhadap komputer yang memiliki mean dominan yakni X6.2 (Saya merasa percaya diri ketika menguasai materi kuliah melalui aplikasi ini) sebesar

3,56 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X6.1 (merasa percaya diri ketika saya belajar mengoperasikan aplikasi ini) sebesar 0,729 menunjukkan bahwa responden pada saat ini berpendapat merasa percaya diri ketika mampu menguasai materi kuliah melalui aplikasi ini, dan untuk masa yang akan datang responden berharap aplikasi dapat membuat percaya diri saat melakukan pembelajaran pada aplikasi ini.

Tabel 4.29 Variabel Laten X7

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X7.1	Saya memiliki bekal pengetahuan untuk menggunakan aplikasi	3,71	0,63	0,871
X7.2	Saya memiliki komputer/laptop untuk menggunakan aplikasi ini	3,97	0,70	0,790
X7.3	Dengan menggunakan aplikasi ini, saya berpeluang mendapat nilai yang lebih baik	3,71	0,74	0,564
	Rata-Rata	3,79		

Berdasarkan Tabel 4.29 menunjukkan bahwa indikator pada variabel persepsi kontrol eksternal yang memiliki mean dominan yakni X7.2 (Saya memiliki komputer/laptop untuk menggunakan aplikasi ini) sebesar 3,97 Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X7.1 (Saya memiliki bekal pengetahuan untuk menggunakan aplikasi ini) sebesar 0,871 menunjukkan bahwa responden pada saat ini memiliki pengetahuan untuk menggunakan aplikasi ini, dan untuk masa yang akan datang responden memilih memiliki laptop/komputer untuk menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.30 Variabel Laten X8

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X8.1	Saya merasa ragu dengan kemampuan saya dalam menguasai aplikasi ini	2,68	1,02	0,825
X8.2	Saya berpikir bahwa saya tidak akan bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik	2,56	1	0,964
X8.3	Saya merasa takut saat memulai penggunaan aplikasi ini	2,55	1,1	0,892
X8.4	Saya merasa kesulitan dalam menguasai aplikasi ini	2,70	1,07	0,875
	Rata-Rata	2,62		

Berdasarkan Tabel 4.30 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kegelisahan terhadap komputer yang memiliki mean dominan yakni X8.4 (Saya merasa kesulitan dalam menguasai aplikasi ini) sebesar 2,70 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X8.2 (Saya berpikir bahwa saya tidak akan bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik) sebesar 0,964 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa kesulitan dalam menguasai aplikasi ini , dan untuk masa yang akan responden merasa bahwa responden tidak akan bisa menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.31 Variabel Laten X9

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X9.1	Saya senang menggunakan aplikasi ini	3,52	0,63	0,658
X9.2	Saya menyukai semua fitur aplikasi ini karena mudah dan tidak ada error	3,55	0,65	0,586
	Rata -Rata	3,54		

Berdasarkan Tabel 4.31 menunjukkan bahwa indikator pada variabel permainan komputer yang memiliki mean dominan yakni X9.2 (Saya menyukai semua fitur aplikasi karena mudah dan tidak error) sebesar 3,55 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X9.1 (Saya senang menggunakan aplikasi ini) sebesar 0,658 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa menyukai karena fitur mudah dan tidak ada error , dan untuk masa yang akan datang responden berharap aplikasi dapat menyenangkan.

Tabel 4.32 Variabel Laten X10

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X10.1	Penggunaan aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan	3,63	0,59	0,776
X10.2	Fitur aplikasi ini membangkitkan rasa keingintahuan saya	3,78	0,68	0,765
	Rata-Rata	3,71		

Berdasarkan Tabel 4.32 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kesukaan persepsian yang memiliki mean dominan yakni X10.2 (Fitur Aplikasi yang membangkitkan keingin tahuan saya) sebesar 3,78 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X10.1 (Aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan) sebesar 0,745 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa menyukai aplikasi karena membangkitkan rasa keingin tahuan , dan untuk masa yang akan responden berharap penggunaan aplikasi dapat menarik dan menyenangkan.

Tabel 4.33 Variabel laten X11

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
X11.1	Aplikasi ini dapat mempercepat penyelesaian tugas kuliah	3,67	0,68	0,801
X11.2	Penggunaan aplikasi ini dapat mempercepat pemahaman mata kuliah	3,75	0,64	0,787
X11.3	Aplikasi ini menghasilkan output yang akurat	3,57	0,61	0,480
	Rata-Rata	3,66		

Berdasarkan Tabel 4.33 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kesukaan persepsian yang memiliki mean dominan yakni X11.2 (Penggunaan aplikasi ini dapat mempercepat pemahaman mata kuliah) sebesar 3,75 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada X11.1 (Aplikasi ini dapat mempercepat penyelesaian tugas kuliah) sebesar 0,801 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa menyukai aplikasi karena membangkitkan rasa keingintahuan , dan untuk masa yang akan responden berharap penggunaan aplikasi dapat menarik dan menyenangkan.

Tabel 4.34 Variabel Laten Y1

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
Y1.1	Aplikasi membuat saya mampu mendapatkan informasi dengan cepat	3,71	0,56	0,624
Y1.2	Aplikasi ini membuat saya lebih cepat dalam memahami materi perkuliahan	3,67	0,65	0,701
Y1.3	Aplikasi ini membantu saya mendapatkan materi kuliah dengan mudah	3,69	0,58	0,830
Y1.4	Aplikasi menghemat waktu saya untuk mempelajari materi kuliah	3,6	0,74	0,569
	Rata-Rata	3,67		

Berdasarkan Tabel 4.34 menunjukkan bahwa indikator pada variabel Manfaat Persepsian yang memiliki mean dominan yakni Y1.1 (Aplikasi mampu mendapatkan informasi dengan cepat) sebesar 3,71 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada Y.13 (Aplikasi ini dapat membantu saya mendapatkan materi kuliah dengan mudah) sebesar 0,847 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa menyukai aplikasi karena membangkitkan rasa keingin tahuan , dan untuk masa yang akan responden berharap penggunaan aplikasi dapat menarik dan menyenangkan.

Tabel 4.35 Variabel Laten Y2

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
Y2.1	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari	3,75	0,60	0,507
Y2.2	Saya mudah menemukan sesuatu yang ingin dicari	3,56	0,72	0,672
Y2.3	Penggunaan aplikasi sangat jelas dan mudah dipahami	3,66	0,69	0,639
Y2.4	Saya menguasai dengan mudah penggunaan aplikasi ini	3,66	0,69	0,776
	Rata-Rata	3,68		

Berdasarkan Tabel 4.35 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kemudahan penggunaan yang memiliki mean dominan yakni Y2.1 (Aplikasi ini mudah untuk dipelajari) sebesar 3,75 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada Y2.4 (Saya Menguasai dengan mudah aplikasi ini) sebesar 0,847 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa aplikasi logika dan desain pemrograman ini mudah dipelajari , dan untuk masa yang akan responden berharap dengan mudah penggunaan aplikasi ini.

Tabel 4.36 Variabel Laten Y3

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
Y3.1	Saya berniat untuk menggunakan dengan baik aplikasi yang sudah disediakan dosen.	3,60	0,63	0,763
Y3.2	Saya berniat mengajak teman-teman yang lain untuk menggunakan aplikasi ini	3,58	0,61	0,849
	Rata-Rata	3,59		

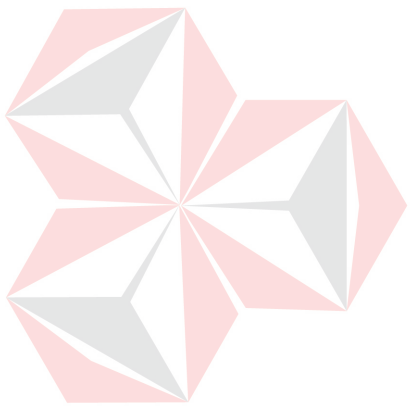
Berdasarkan Tabel 4.36 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kemudahan penggunaan yang memiliki mean dominan yakni Y3.1 (Saya berniat menggunakan dengan baik aplikasi yang sudah disediakan dosen) sebesar 3,60 , Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada Y3.2 (Saya Menguasai dengan mudah aplikasi ini) sebesar 0,849 menunjukkan bahwa responden pada saat ini merasa menyukai aplikasi karena membangkitkan rasa keingintahuan , dan untuk masa yang akan datang responden berharap penggunaan aplikasi dapat menarik dan menyenangkan.

Tabel 4.39 Variabel Laten Y4

	Indikator	Mean	Std Deviation	Faktor Loading
Y4.1	Saya selalu menggunakan aplikasi ini dalam perkuliahan setiap minggu	3,36	0,8	0,777
Y4.2	Saya sering menggunakan aplikasi ini untuk membantu pengerjaan tugas di luar jam kuliah	3,25	0,9	0,798
	Rata-Rata	3,31		

Berdasarkan Tabel 4.39 menunjukkan bahwa indikator pada variabel kemudahan penggunaan yang memiliki mean dominan yakni Y3.1 (Saya berniat

menggunakan dengan baik aplikasi yang sudah dosen berikan ini) sebesar 3,60 ,
Sedangkan faktor loading yang memiliki nilai tertinggi pada Y3.2 (Saya Menguasai
dengan mudah aplikasi ini) sebesar 0,847 menunjukkan bahwa responden pada saat
ini merasa menyukai aplikasi karena membangkitkan rasa keingintahuan, dan untuk
masa yang akan datang responden berharap penggunaan aplikasi dapat menarik dan
menyenangkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dapat diketahui perilaku pengguna dalam implementasi Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman, ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik yaitu :

1. Kemudahan Penggunaan (Y2) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Y4) melalui mediasi Minat Perilaku (Y3) sebesar 95,4%.
2. Kemudahan Penggunaan (Y2) berpengaruh signifikan terhadap Minat Perilaku (Y3) melalui mediasi Manfaat Persepsian (Y1) sebesar 56%.
3. Manfaat Persepsian (Y1) berpengaruh signifikan terhadap perilaku Pengguna (Y4) melalui mediasi Minat Perilaku (Y3) sebesar 54,3%.
4. Manfaat Kegunaan (X11) berpengaruh signifikan terhadap Minat Perilaku (Y3) melalui mediasi Kemudahan Penggunaan (Y2) sebesar 73%.
5. Minat Perilaku (Y3) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Y4) sebesar 84,9%.

Kesimpulan dari lima poin di atas yakni Kemudahan Penggunaan, Manfaat Kegunaan, Manfaat Persepsian dan Minat Perilaku berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna dalam menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

5.2 Saran

Saran dari peneliti dapat diuraikan sebagai berikut,

1. Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman harus memperhatikan Manfaat Kegunaan, Kemudahan Penggunaan dan Minat Perilaku sebab faktor-faktor tersebut yang paling berpengaruh pada perilaku pengguna Aplikasi yang nampak pada penelitian ini.
2. Model TAM 3 pada penggambaran sudah baik namun pada penggambaran menggunakan SEM pada penelitian selanjutnya agar dilakukan modifikasi model lagi agar banyak asumsi yang memenuhi kriteria baik dari *Goodness of Fit*.



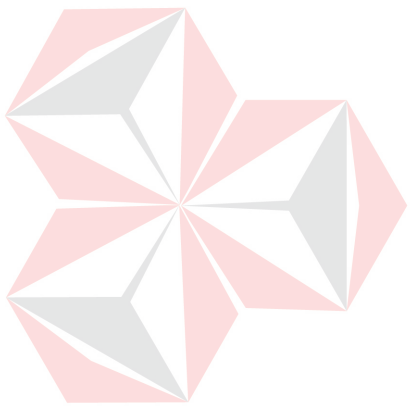
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

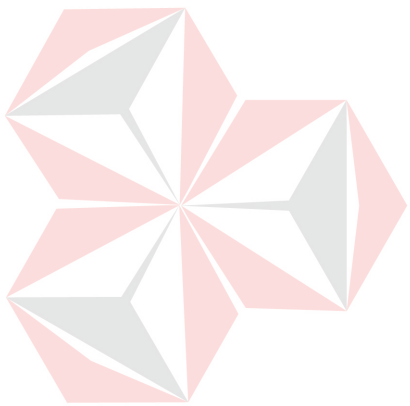
- Cochran, William G., 1977. *Sampling Technique Third Edition*. United States of America. John Wiley & Sons Inc.
- Djaali, 2008. *Skala likert*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Ferdinand, Augusty. 2002. *Structural Equation Modelling dalam Penelitian Manajemen*. Semarang: FE UNDIP
- Ghozali, I. 2005. *Aplikasi Multivariate dengan Proses SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. 2008. *Structural Equation Modeling*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Guritno, Suryo., Sudaryono., Rahardja, Untung. 2011. *Theory and Application of IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, H. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kendall, M. G., dan Stuart, A. 1969. *The Advanced Theory of Statistics, Vol 2, 3rd ed.* New York: Hafner Publishing Co.
- Prastito, A. 2000. *Statistik Menjadi Lebih Mudah Dengan SPSS 17*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, S. 2011. *Structural Equation Modeling (SEM) Konsep dan Aplikasi dengan Amos 18*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sarjono, H., & Julianita, W. 2015. *Structural Equation Modeling (SEM): Sebuah Pengantar Aplikasi Untuk Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba 4.
- Slovin dalam Umar, H. 2003. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Solimun. 2006. *Structural Equation Modelling (SEM)*. Malang: Fakultas FMIPA dan Program Pascasarjana Universitas Brawijaya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Teo, T. 2011. *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publishers.

Venkatesh dan Bala. 2008. *Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions*. *Decisopn Sci.*, 39, 273-315.

Wexler, J. 2011. Why Computer Users Eccept New Systems. *MIT Sloan Management Review*, pp 17.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika