



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**ANALISIS PENERIMAAN *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2* PADA BAGIAN KEMAHASISWAAN  
UNIVERSITAS DINAMIKA**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Sistem Informasi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**BAGAS WIYARSO PUJO PRABOWO**

**13.41010.0036**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

**ANALISIS PENERIMAAN *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2* PADA BAGIAN  
KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS DINAMIKA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



Oleh:

Nama : Bagas Wiyarso Pujo Prabowo  
NIM : 13.41010.0036  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

## TUGAS AKHIR

### ANALISIS PENERIMAAN *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2* PADA BAGIAN KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Bagas Wiyarso Pujo Prabowo**

**NIM: 13.41010.0036**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu, 17 Februari 2021

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing:

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

NIDN: 0719016801

II. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN: 0712108701

##### Pembahas:

I. Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., MM.

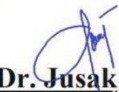
NIDN: 0721068904

Digitally signed by Sulistiowati  
DN: cn=Sulistiowati, o=Undika,  
ou=Undika,  
email=sulisti@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2021.02.23 15:06:48 +07'00'

Digitally signed by Endra Rahmawati  
DN: cn=Endra Rahmawati, o, ou=  
email=erahmawati@dinamika.ac.id, c=ID  
Date: 2021.02.23 14:50:34 +07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2021.02.23  
15:47:41 +07'00'

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

  
**Dr. Jusak**

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2021.02.25  
11:14:37 +07'00'

NIDN 0708017101

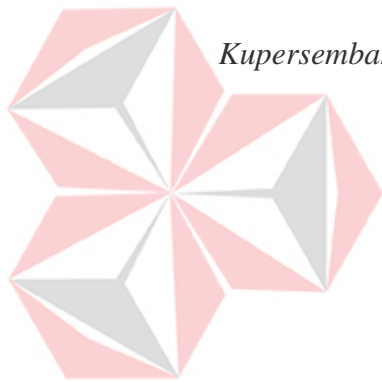
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

*“Setiap orang berjalan pada linimasa yang berbeda, berhentilah membandingkan dirimu dengan orang lain dan tetap bersyukur dengan apa yang kamu miliki”*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk Mama, Papa, dan semua orang yang*

*membantuku memahami hidup*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Bagas Wiyarso Pujo Prabowo  
Nim : 13.41010.0036  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **ANALISIS PENERIMAAN *WEBSITE* DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL *TECHNOLOGY*  
*ACCEPTANCE MODEL 2* PADA BAGIAN  
KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS DINAMIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pembangunan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive royalty 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, 17 Februari 2021  
Yang menyatakan



Bagas Wiyarso Pujo Prabowo  
Nim: 13410100036

## ABSTRAK

Universitas Dinamika (Undika) adalah perguruan tinggi swasta yang ada di Surabaya. Universitas Dinamika memiliki dua fakultas yaitu Fakultas Teknologi Industri (FTI) dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB). Salah satu bagian yang ada di Undika dalam hal pemberian pelayanan adalah bagian Kemahasiswaan. Kemahasiswaan sendiri bergerak dalam pengelolaan kegiatan dan pembinaan *soft skills* dengan menyediakan fasilitas sebagai wadah organisasi kegiatan mahasiswa. Untuk mendukung tugasnya, bagian Kemahasiswaan mempunyai *website* berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi kepada mahasiswa. *website* kemahasiswaan Universitas Dinamika menunjukkan kenaikan pengunjung pada masa setelah terjadi pandemi *covid-19* dimana semua kegiatan perkuliahan dan pencarian informasi terkait perkuliahan dilakukan secara online. Dengan begitu *website* kemahasiswaan Undika harusnya menjadi sumber informasi yang akurat. Permasalahannya, 80% mahasiswa Universitas Dinamika mengeluhkan tentang informasi yang disediakan pada *website* kemahasiswaan belum lengkap. Oleh sebab itu dilakukan penelitian untuk mengevaluasi *website* kemahasiswaan Undika dengan metode Tam. Dengan penyebaran kuisisioner sebanyak 93 responden mahasiswa Universitas Dinamika, kemudian dilakukan analisis dengan *structural equation modeling*(SEM) menggunakan Aplikasi SmartPLS diperoleh bahwa *Job relevance* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 25%. *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *image* sebesar 77%. *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 26%. *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use* sebesar 24%. *Output quality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 25%. *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use* sebesar 37%. *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 33%. *Intention to use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usage behavior* sebesar 66%.

**Kata Kunci:** *Technology Acceptance Model, Website, Kemahasiswaan*



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Analisis Penerimaan Website dengan menggunakan Technology Acceptance Model 2 Pada Bagian Kemahasiswaan Universitas Dinamika”. Adapun maksud Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) di Universitas Dinamika.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenalkan penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orangtua serta saudara yang selalu mendukung dan mendoakan sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, pengalaman serta motivasi dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, mengkoreksi serta memberikan banyak masukan positif dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., MM. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik, masukan, maupun saran dalam membantu penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang bersama-sama membantu, memberi dukungan, dan saran dari awal proses Tugas Akhir hingga pembuatan laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karma baik-Nya kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak hal positif untuk penulis. Penulis menyadari adanya kekurangan-kekurangan di dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca sebagai perbaikan dan pemebelajaran di masa yang akan datang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.

Surabaya, Februari 2021

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB 1 .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Website .....	5
2.3 User Acceptance .....	6
2.4 Technology Acceptance Model .....	7
2.5 Populasi dan Sampel.....	11
2.6 Teknik Sampling .....	11
2.7 Skala Pengukuran .....	12
2.8 Analisis Deskriptif.....	12
2.9 Validitas dan Reliabilitas.....	13
BAB 3 .....	16

3.1	Alur proses metodologi penelitian.....	16
3.2	Tahap awal Metodologi penelitian .....	17
3.2.1	Perhitungan sampel.....	17
3.2.2	Model konseptual .....	18
3.2.3	Pembuatan Kuisisioner.....	20
3.3	Tahap Analisis .....	22
3.3.1	Uji Validitas.....	22
3.3.2	Uji Reliabilitas.....	24
3.4	Tahap Akhir.....	26
BAB 4	.....	27
4.1	Hasil pengumpulan data .....	27
4.2	Model konseptual .....	28
4.3	Kuisisioner .....	28
4.4	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	29
4.4.1	Pengujian validitas konstruk.....	29
4.4.2	Pengujian reliabilitas konstruk .....	29
4.5	Deskriptif hasil Analisis .....	29
4.5.1	Gambaran karakteristik responden .....	29
4.5.2	Analisis deskripsi jawaban responden.....	31
4.6	Pengujian Hipotesis dan Pengaruh antar variabel penelitian.....	34
4.7	Hasil uji analisis .....	36
4.8	Desain Usulan.....	39
BAB 5	.....	40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran .....	40
DAFTAR PUSTAKA	.....	42



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Data pengunjung pada kemahasiswaan.dinamika.ac.id(Oktober 2019-September 2020) .....	2
Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Technology Acceptance Model 2</i> .....	9
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian .....	16
Gambar 3.2 Rumus Slovin .....	18
Gambar 3.3 Model Konseptual.....	19
Gambar 3.4 Langkah 1 pengujian Validitas .....	23
Gambar 3.5 Langkah 2 pengujian validitas .....	24
Gambar 3.6 Langkah 3 Pengujian Validitas .....	24
Gambar 3.7 Langkah 1 Pengujian Reliabilitas .....	25
Gambar 3.8 <i>Langkah 2 Pengujian Reliabilitas</i> .....	25
Gambar 3.9 Langkah 3 Pengujian Reliabilitas .....	26
Gambar 4.1 Model Konseptual Menggunakan SmartPLS .....	28
Gambar 4.2 Pie chart jenis kelamin responden .....	30
Gambar 4.3 Pie Chart program studi responden.....	31
Gambar 4.4 Path coefficient .....	37

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2. 2 Skala Likert .....	12
Tabel 2.3 Kategori Nilai Korelasi .....	14
Tabel 3.1 Data mahasiswa Aktif Universitas Dinamika.....	17
Tabel 3.2 konstruk operasional variabel untuk pertanyaan kuisioner .....	20
Tabel 3.3 Bobot Nilai Jawaban Responden.....	21
Tabel 4.1 Deskripsi Jawaban Responden Variabel Job Relevance(X1), Image(X2), subjective Norm(X3), Output Quality(X3), dan Result Demonstrability .....	31
Tabel 4.2 Deskriptif Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Usefulness</i> dan <i>Perceived Ease of Use</i> .....	33
Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel Intention to Use dan Usage Behavior .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1. Kuisisioner Penelitian .....	44
LAMPIRAN 2. Uji Validitas .....	46
LAMPIRAN 3. Uji Reliabilitas .....	47



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# BAB 1

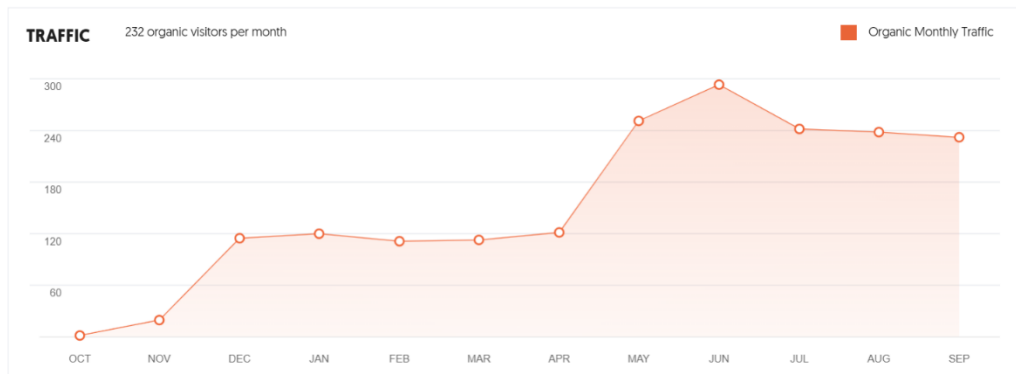
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Dinamika (Undika) adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Surabaya yang memiliki dua fakultas yaitu Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI) dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), yang terbagi menjadi sembilan program studi. Salah satu bagian yang ada di Undika dalam hal pemberian pelayanan adalah bagian kemahasiswaan yang bergerak dalam pengelolaan kegiatan dan pembinaan *soft skill* dengan menyediakan sarana dan fasilitas sebagai wadah organisasi kegiatan mahasiswa, untuk mendukung tugasnya, bagian kemahasiswaan mempunyai *website* yang berfungsi sebagai media penyebaran informasi kepada mahasiswa.

*Website* kemahasiswaan.dinamika.ac.id memiliki beberapa fitur yang dapat diakses yaitu *home*, *events*, pengumuman, berita, organisasi mahasiswa, tentang kami, pedoman mahasiswa. *Website* kemahasiswaan.dinamika.ac.id digunakan sebagai layanan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai macam kegiatan kemahasiswaan. Layanan *home* kemahasiswaan berfungsi untuk memberikan informasi yang paling baru kepada mahasiswa. Layanan *events* berfungsi untuk menampilkan kegiatan apa saja yang akan diselenggarakan oleh bagian kemahasiswaan. Layanan pengumuman berfungsi untuk memberikan informasi terkait beasiswa, kompetisi, upacara dan lain lain. Layanan berita berfungsi untuk memberi pemberitahuan mengenai penerima beasiswa, jadwal kegiatan wajib mahasiswa baru, pendaftaran panitia, dan lain-lain. Layanan organisasi mahasiswa berfungsi untuk memberikan informasi tentang dewan mahasiswa (DEMA), Senat mahasiswa (SEMA), unit kegiatan mahasiswa (UKM) dan komunitas, dan koperasi mahasiswa (KOPMA). Layanan tentang kami berfungsi untuk memberikan informasi

mengenai prestasi dan struktur organisasi bagian kemahasiswaan. Layanan pedoman mahasiswa berfungsi untuk memberikan informasi tentang panduan tentang program kreatifitas mahasiswa (PKM).



Gambar 1.1 Data pengunjung pada kemahasiswaan.dinamika.ac.id (Oktober 2019-September 2020)

Berdasarkan data yang dihimpun dari app.neilpatel.com (Gambar 1) sebagai salah satu situs yang memberikan data traffic pengunjung website. Website kemahasiswaan Universitas Dinamika menunjukkan kenaikan pengunjung pada masa sekarang khususnya setelah terjadi pandemi covid 19 dimana semua kegiatan perkuliahan dan pencarian informasi terkait perkuliahan pasti dilakukan secara online. Dengan begitu website kemahasiswaan Undika harusnya menjadi sumber informasi yang akurat dan *up to date*. Namun berdasarkan penelitian Kurniawan(2020), 80% mahasiswa Universitas Dinamika Mengeluhkan tentang informasi yang disediakan pada *website* kemahasiswaan.dinamika.ac.id belum lengkap sehingga mahasiswa jarang mengunjungi *website* tersebut. . menurut wawancara dan survei dengan pihak kemahasiswaan, selama ini *website* kemahasiswaan.dinamika.ac.id belum pernah dilakukan evaluasi berdasarkan variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral intention* dan *use*

*behavior* dan beberapa variabel lain yaitu *Subjective norm*, *image*, *job relevance*, *Output quality* dan *result demonstrability* yang bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan *website*

Metode yang digunakan untuk meneliti Penerimaan *website* kemahasiswaan Universitas Dinamika menggunakan metode *Technology Acceptance Model 2*, metode ini khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam sebuah teknologi informasi (jogiyanto, 2007). TAM 2 merupakan model penelitian yang paling banyak digunakan untuk meneliti perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi informasi dari variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral intention* dan *use behavior* didapatkan dari beberapa variabel seperti *Subjective norm*, *image*, *job relevance*, *Output quality* dan *result demonstrability* . Hasil penelitian ini akan menjadi bahan evaluasi kepada pihak kemahasiswaan Universitas Dinamika dalam mengetahui penerimaan pengguna terhadap *website* kemahasiswaan Universitas Dinamika

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral intention*, *use behavior* dan beberapa variabel lain yaitu *Subjective norm*, *image*, *job relevance*, *Output quality* dan *result demonstrability* pada *website* kemahasiswaan Universitas Dinamika menggunakan *Technology Acceptance Model 2*.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang diterapkan sebagai berikut:

1. Data yang dihimpun dan diolah berasal dari jawaban kuisisioner responden , dimana responden adalah pengguna website kemahasiswaan.dinamika.ac.id
2. Responden dari penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Dinamika pada semester 201.
3. Dalam penelitian ini, kuisisioner yang didistribusikan menggunakan *google form*.

### 1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui seberapa besar penerimaan website kemahasiswaan Universitas Dinamika dengan menggunakan Technology Acceptance Model 2.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran bagi bagian kemahasiswaan Universitas Dinamika, serta sebagai bahan pertimbangan untuk masukan dalam perbaikan kualitas layanan *website* bagian kemahasiswaan Universitas Dinamika sehingga mahasiswa Universitas Dinamika bisa memperoleh informasi yang lebih akurat, terpercaya, dan *up to date*.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah salah satu acuan yang dibutuhkan dalam pengeejaan penelitian agar penelitian memiliki banyak kajian teori. Berdasarkan penelitian terdahulu diperoleh beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian ini yaitu dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian
(Hardjito, 2017)	Analisis Penerimaan aplikasi website dengan menggunakan Technology Acceptance Model 2 Pada Raja Duren	Hasil dari penelitian ini adalah Minat menggunakan ( <i>intention to use</i> ) memberikan efek pengaruh memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna ( <i>usage behavior</i> ) sebesar 95%, dari hasil yang diperoleh menunjukan bahwa tingkat penerimaan aplikasi dapat diukur dari minat menggunakan ( <i>intention to use</i> ) sebagai variabel mediasi yaitu sebesar 95%.
(Kurniawan, 2020)	Analisis Kesuksesan Website Kemahasiswaan Universitas Dinamika dengan menggunakan model delone and mclean berdasarkan persepsi mahasiswa	Hasil dari penelitian ini adalah kesuksesan website kemahasiswaan.dinamika.ac.id dapat dilihat dari persepsi mahasiswa Universitas Dinamika dari nilai rata-rata masing-masing variabel jawaban kuisisioner berkisar antara 2,638 sebagai nilai terendah sampai dengan 3,936 sebagai nilai tertinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa website kemahasiswaan.dinamika.ac.id masih memiliki kualitas sistem dan kualitas layanan yang kurang optimal dalam layanan Kemahasiswaan Universitas Dinamika

#### 2.2 Website

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

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

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

### 2.3 User Acceptance

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

pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang.

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

1. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum
2. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.
3. *Intrinsic Motivation (Computer Playfulness)* yaitu individu yang menggunakan komputer untuk kesenangan atau tugas pribadi (tidak hanya untuk bekerja) akan menunjukkan lebih siap menerima sebuah teknologi informasi.
4. *Emotion (Level of Computer Anxiety)* yaitu kekhawatiran terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan penggunaan persepsi.
5. *Perceived Enjoyment* yaitu derajat penggunaan untuk memperoleh kepuasan ketika menggunakan sistem.
6. *Object Usability* yaitu seberapa banyak sistem sesungguhnya memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik

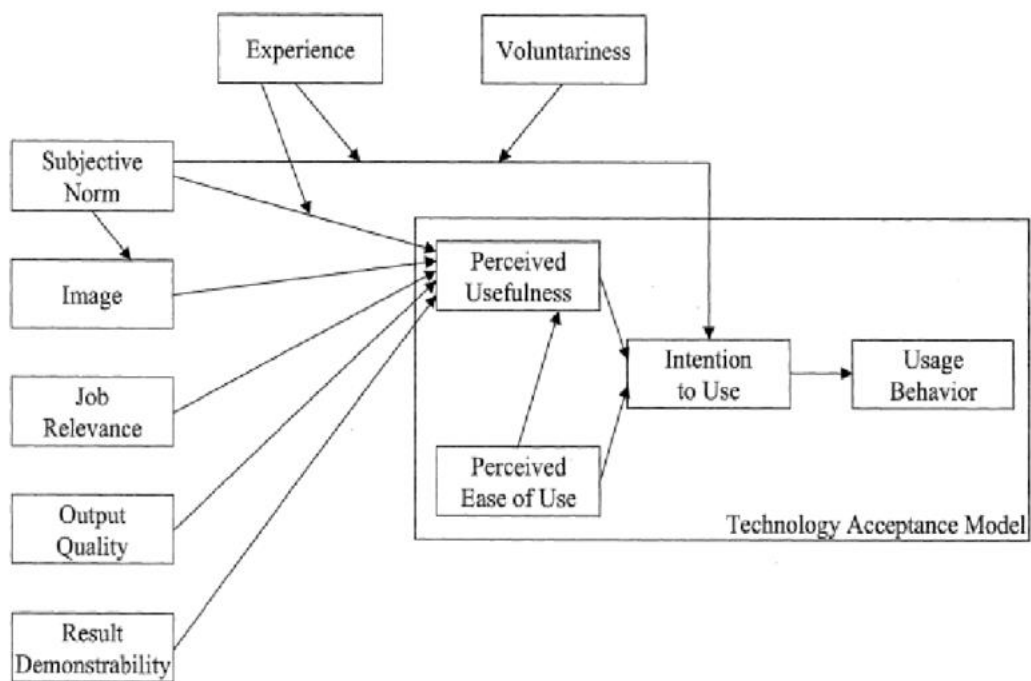
## 2.4 Technology Acceptance Model

*Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* pertama kali dikembangkan oleh Davis (1989) dalam memprediksi penerimaan pelanggan terhadap suatu teknologi. Semakin berkembangnya metode TAM Venkatesh (2002) melakukan modifikasi dengan menambahkan variabel trust dengan judul: *Trust Enhanced Technology Acceptance*

*Model*, yang meneliti tentang hubungan antar variabel TAM dan *Trust*. Modifikasi TAM lain yaitu *Trust and Risk in Technology Acceptance Model* (TRiTAM) yang menggunakan variabel kepercayaan dan resiko bersama variabel TAM (Lui and Jamieson, 2003). Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk menganalisis dan memahami faktor diterimanya penggunaan teknologi dalam memenuhi kebutuhan pelanggan dengan bukti riset pada bidang Teknologi Informasi seperti TRA, *Theory of Planed Behaviour* (TPB), dan TAM Davis F.D (1989). Metode ini paling banyak digunakan peneliti karena memudahkan penelitian lebih sederhana dan mudah diterapkan.

Menurut Davis (1989) TAM adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pelanggan mengerti dan menggunakan sebuah Teknologi Informasi. TAM menggunakan TRA dari Fishbein dan Ajzen (1967) yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat adopsi responden dalam menerima Teknologi Informasi. Suseno (2009) menggunakan konstruk asli TAM yang dibuat oleh Davis (1989) yaitu kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*), kemudahan yang dirasakan (*perceived ease of use*), dan minat pengguna (*intention to use*). Ditambahkan beberapa konstruk eksternal yaitu, pengalaman (*experience*), dan sukarela (*voluntaries*). Model TAM 2 ditunjukkan pada gambar 2.1

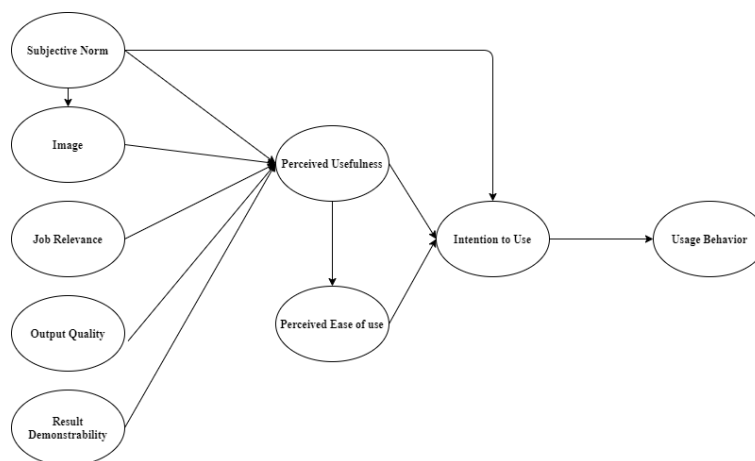




Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model*

Sumber : Venkatesh dan Davies (2000)

Pada penyusunan tugas akhir ini, rujukan yang digunakan sebagai acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Mei-Ying Wu, Han-ping Chou, Yung-Chien Weng, Yen-Han Huang (2011). Berikut adalah model konseptual TAM 2 yang akan digunakan :



Gambar 2.2 *Technology Acceptance Model 2*

Sumber: Wu *et. Al* (2011) adaptasi dari Venkatesh dan Davis (2000)

Berdasarkan gambar 2.2 maka indikator yang digunakan sebagai pengukuran untuk masing-masing komponen *Technology Acceptance Model 2* diuraikan sebagai berikut:

1. *Subjective Norm* adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku(*behaviour*) atau tidak.
2. *Image* adalah tingkatan dimana penggunaan sebuah teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. *Image* dapat secara langsung mempengaruhi persepsi kegunaan sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatan nya dapat dipengaruhi oleh *subjective norm*
3. *Job Relevance*. Komponen ini berkaitan dengan persepsi manusia tentang seberapa pentingnya sebuah informasi atau teknologi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan mereka.
4. *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.
5. *Result of demonstrability*. Komponen ini berkaitan dengan hasil penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur .
6. *Perceived usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.
7. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan .
8. *Intention to Use* diartikan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat

diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

9. *Use behavior* dapat di artikan sebagai perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi.

## 2.5 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari sehingga kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D, 2018).

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif semester 201 Universitas Dinamika.

Sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik dari suatu populasi. Apabila peneliti memperoleh populasi yang besar maka keterbatasan peneliti menjadi masalah dalam mempelajari seluruh responden yang terdapat pada populasi tersebut. Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Kesimpulan ini akan mewakili dari keseluruhan populasi tersebut sehingga sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representatif (Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, 2012).

## 2.6 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2012) pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel serta perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan. Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*.

*Probability sampling* meliputi *simple random*, *proportionate stratified random*, *disproportionate stratified random*, dan *area random*. *Nonprobability sampling* meliputi *sampling* sistematis, *sampling* kuota, *sampling* aksidental, *purposive sampling*, *sampling* jenuh, dan *snowball sampling*

## 2.7 Skala Pengukuran

Skala yang dipakai untuk mengukur hasil kuesioner atas persepsi responden terhadap indikator adalah Skala *Likert*. Menurut Ghazali (2005) Skala *Likert* terdiri atas lima tingkat yang dimulai dengan jawaban paling tinggi sangat setuju bernilai lima, setuju bernilai empat, netral bernilai tiga, tidak setuju bernilai dua dan jawaban paling rendah sangat tidak setuju bernilai satu. Namun untuk penelitian ini hanya menggunakan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dengan menghilangkan alternatif jawaban ragu-ragu. Alasan menghilangkan jawaban netral adalah karena jawaban netral memberikan makna ganda dan tidak menjelaskan jawaban responden yang sebenarnya secara tidak langsung responden cenderung memilih jawaban tersebut (netral). Berikut Tabel 2.2 Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2. 2 Skala Likert

Angka	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat setuju

## 2.8 Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas sehingga dengan

mudah dapat dipahami tentang karakteristik data, dijelaskan dan berguna untuk keperluan selanjutnya. Jadi aktivitas atau proses pengumpulan data, dan pengolahan data berdasarkan tujuannya.

## 2.9 Validitas dan Reliabilitas

Pengukuran validitas dan reliabilitas mutlak dilakukan, karena jika instrumen yang digunakan sudah tidak valid dan reliabel maka dipastikan hasil penelitiannya pun tidak akan valid dan reliabel. Menurut Sugiyono (2007), mengenai perbedaan antara valid dan reliabel suatu penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut : penelitian yang valid adalah penelitian yang apabila di dalamnya terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya

terjadi pada objek yang diteliti. Artinya, jika objek berwarna merah, sedangkan data yang terkumpul berwarna putih maka hasil penelitian tidak valid. Sedangkan penelitian yang reliabel terjadi bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Kalau dalam objek kemarin berwarna merah, maka sekarang dan besok tetap berwarna merah.

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

Dasar analisis yang digunakan dalam uji validitas yaitu jika nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel dan nilai  $r$  positif, maka butir atau item pertanyaan tersebut adalah valid (Ghozali, 2002).

Penentuan signifikan atau tidak signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan nilai  $r$  tabel *degree of freedom* =  $n-k$ , dan daerah sisi pengujian dengan  $\alpha$  0,05. Jika  $r$  hitung tiap butir pertanyaan bernilai positif dan lebih besar terhadap  $r$  tabel (*berdasarkan corrected item-total correlation*) maka butir pertanyaan tersebut dikatakan *valid*.

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi. Instrumen kuesioner yang tidak reliabel maka tidak dapat konsisten untuk pengukuran sehingga hasil pengukuran tidak dapat dipercaya. Uji reliabilitas yang banyak digunakan pada penelitian menggunakan metode *Cronbach Alpha*.

Metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas biasanya menggunakan batasan 0,6. Barker dkk, (2002), reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Sedangkan menurut Arikunto (2003), tinggi atau rendah, kuat atau lemah korelasi dapat ditentukan berdasarkan pada besar kecilnya nilai  $r$  (koefisien korelasi) yaitu:

Tabel 2.3 Kategori Nilai Korelasi

No	Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
1	$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2	$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
3	$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
4	$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
5	$0,00 < r \leq 0,21$	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, 2003

Barker dkk. (2002), menyatakan bahwa uji keandalan bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan,

kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individual, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda. Item dikatakan reliable jika nilai koefisien reliabilitas bernilai positif dan lebih besar daripada 0,6 (Barker dkk, 2002).



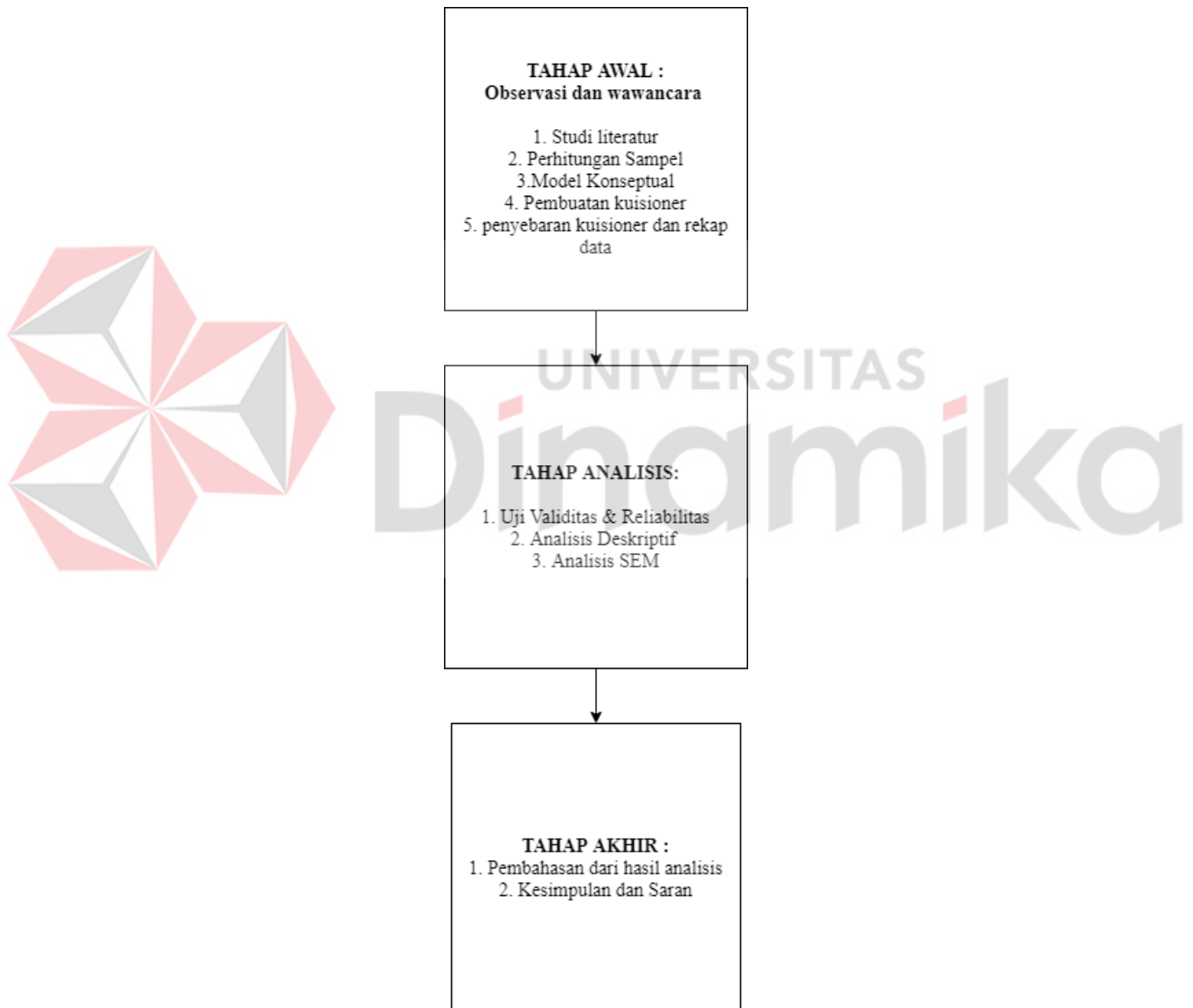
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Alur proses metodologi penelitian**

Pada Proses Metodologi penelitian terbagi dalam beberapa tahap, yaitu tahap awal, tahap analisis, dan tahap akhir. Rincian untuk setiap tahapan dapat dilihat pada gambar 3.1 .



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian



### 3.2 Tahap awal Metodologi penelitian

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan penelitian serta jurnal yang terkait. Studi literatur digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang cara pengukuran penerimaan sistem informasi menggunakan Technology Acceptance Model 2 dan bagaimana cara menguji hipotesis tersebut.

#### 3.2.1 Perhitungan sampel

Pada bagian ini menjelaskan tentang tahapan penghitungan sampel yang akan dilakukan terhadap penelitian yang akan diteliti.

##### 1. Populasi penelitian

Unit populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif semester 201 yang menggunakan website kemahasiswaan dengan total mahasiswa diketahui berjumlah 1254 mahasiswa.

##### 2. Metode dan teknik pengambilan sampel

Pada tahap ini menjabarkan tentang sampel yang akan dilakukan terhadap penelitian ini yang menggunakan populasi penelitian dari jumlah mahasiswa yang berstatus aktif di Undika pada semester 201, lebih jelas data dijelaskan pada tabel

3.1.

Tabel 3.1 Data mahasiswa Aktif Universitas Dinamika

PRODI		Mahasiswa aktif
39010	D3 Sitem Informasi	84
41010	S1 Sistem informasi	542
41020	Teknik Komputer	130
42010	Desain Komunikasi Visual	225
42020	Desain Produk	47
51016	Produksi Film dan Televisi	90
39015	Administrasi Perkantoran	18
43010	Manajemen	89

PRODI		Mahasiswa aktif
43020	Akuntansi	29
Total		1254

Sumber : BAAK Universitas Dinamika

Selanjutnya dilakukan deskripsi penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden dan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan dalam koesioner. Oleh karena itu, masing-masing variabel. karakteristik responden yaitu mahasiswa aktif Undika perlu dilakukan perhitungan untuk sampel penelitian.

Dalam melakukan perhitungan sampel pada responden mahasiswa Undika, perhitungan sampel menggunakan rumus pembagian secara proposional yang dapat dilihat pada gambar 3.2



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

$$n = \frac{1254}{1 + 1254 \cdot (0,1)^2}$$

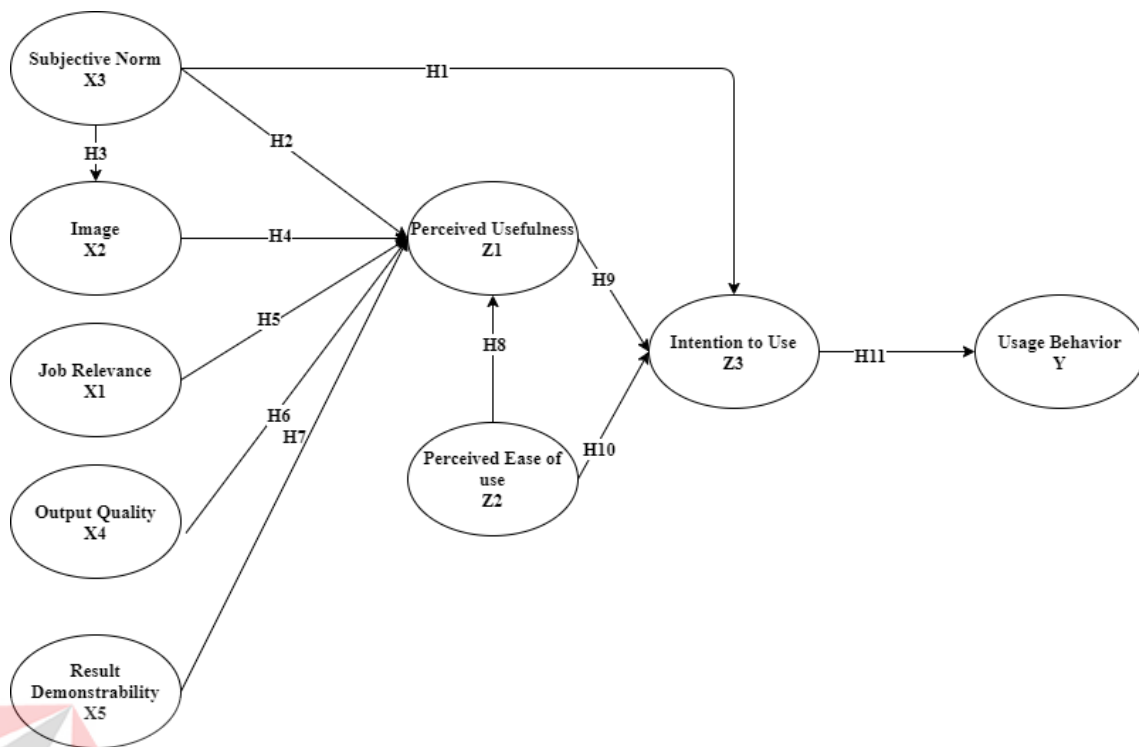
$$n = 93$$

Gambar 3.2 Rumus Slovin

Setelah menghitung jumlah sampel dengan rumus slovin maka hasil yang diperoleh 93 mahasiswa dari total populasi 1.254. Dari total sampel 93 mahasiswa akan dibagi menjadi 9 jurusan, untuk menentukan sampel dari masing-masing jurusan pada semester 201.

### 3.2.2 Model konseptual

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



Gambar 3.3 Model Konseptual

Berdasarkan model konseptual di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H1: *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*.
- H2: *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.
- H3: *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *image*.
- H4: *Image* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.
- H5: *Job relevance* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.
- H6: *Output quality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.
- H7: *Result demonstrability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.
- H8: *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.

H9: *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*.

H10: *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*.

H11: *Intention to use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *usage behavior*

### 3.2.3 Pembuatan Kuisisioner

Instrumen atau alat yang dipergunakan didalam penelitian ini adalah kuesioner maka dalam pembuatan kuesioner didalamnya terdapat konstruk yang berfungsi sebagai tujuan dan penilaian sebuah kuesioner terhadap objek kuesioner, konstruk yang dibuat setelah itu dipergunakan ke dalam sebuah konsep untuk mengetahui fungsi dari setiap konstruk tersebut. dalam hal ini konstruk setiap pertanyaan akan mengacu pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 konstruk operasional variabel untuk pertanyaan kuisisioner

Variabel	Kode	Pernyataan
Usage Behavior	Y1	Seberapa sering mengakses website kemahasiswaan Undika
	Y2	Seberapa lama mengakses website kemahasiswaan Undika
Intention to Use	Z31	Saya berniat untuk mengakses website kemahasiswaan Undika
	Z32	Saya berniat mengajak orang lain untuk mengakses website kemahasiswaan Undika
Perceived Usefulness	Z11	Website kemahasiswaan Undika membuat saya mampu mendapatkan informasi dengan cepat
	Z12	Website kemahasiswaan Undika menghemat waktu saya dalam mencari informasi
	Z13	Website kemahasiswaan Undika membuat saya mampu mendapatkan informasi dengan mudah
	Z14	Website kemahasiswaan Undika berguna bagi saya
Perceived Ease of Use	Z21	Website kemahasiswaan Undika mudah dipelajari
	Z22	Website kemahasiswaan Undika mudah menemukan sesuatu yang dicari
	Z23	Penggunaan Website kemahasiswaan Undika mudah dipahami
	Z24	Saya merasa menguasai penggunaan fitur-fitur di Website kemahasiswaan Undika
Subjective Norm	X31	Rekan-rekan menganjurkan saya untuk mengakses website kemahasiswaan Undika
	X32	Website kemahasiswaan Undika mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi
Image	X21	Keluarga saya berpikir bahwa saya sering mengakses website kemahasiswaan Undika
	X22	Rekan saya berpikir bahwa saya sering mengakses website kemahasiswaan Undika
	X23	Mengakses website kemahasiswaan Undika baik bagi saya
Job Relevance	X11	Mengakses website kemahasiswaan Undika berkaitan dengan

Variabel	Kode	Pernyataan
Output Quality		butuhnya informasi akan kemahasiswaan
	X12	Mengakses website kemahasiswaan Undika karena saya mahasiswa Undika
	X41	Kualitas informasi yang disampaikan website kemahasiswaan Undika akurat
	X42	Kualitas informasi yang disampaikan website kemahasiswaan Undika <i>up to date</i>
Result Demonstrability	X51	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu orang lain tentang cara mengakses website kemahasiswaan Undika
	X52	Saya percaya komunikasi yang disampaikan pengelola kemahasiswaan Undika kepada mahasiswa Undika melalui website dapat berjalan dengan baik
	X53	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan manfaat website kemahasiswaan Undika

Sedangkan untuk pengukuran variabel menggunakan skala *Likert*.

Prosedur pengukuran variabel yaitu :

- 1) Responden diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan *general* yang akan digunakan sebagai dasar apakah responden masuk dalam kriteria atau tidak.
- 2) Responden diarahkan untuk menyatakan persepsinya yaitu setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Jawaban disediakan terdiri dari lima pilihan, yakni: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).
- 3) *Scoring* atas jawaban Sangat Setuju (SS) diberikan nilai 5, dan seterusnya menurun sampai pada jawaban Tidak Setuju (TS) diberikan nilai 1.

Tabel 3.3 Bobot Nilai Jawaban Responden

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Pada tahap ini kuisioner yang telah dibuat berdasarkan dimensi *Technology Acceptance Model 2* diberikan dan diisi oleh mahasiswa Universitas Dinamika yang

menggunakan aplikasi google form. Kuesioner atau angket adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D, 2018).

### 3.3 Tahap Analisis

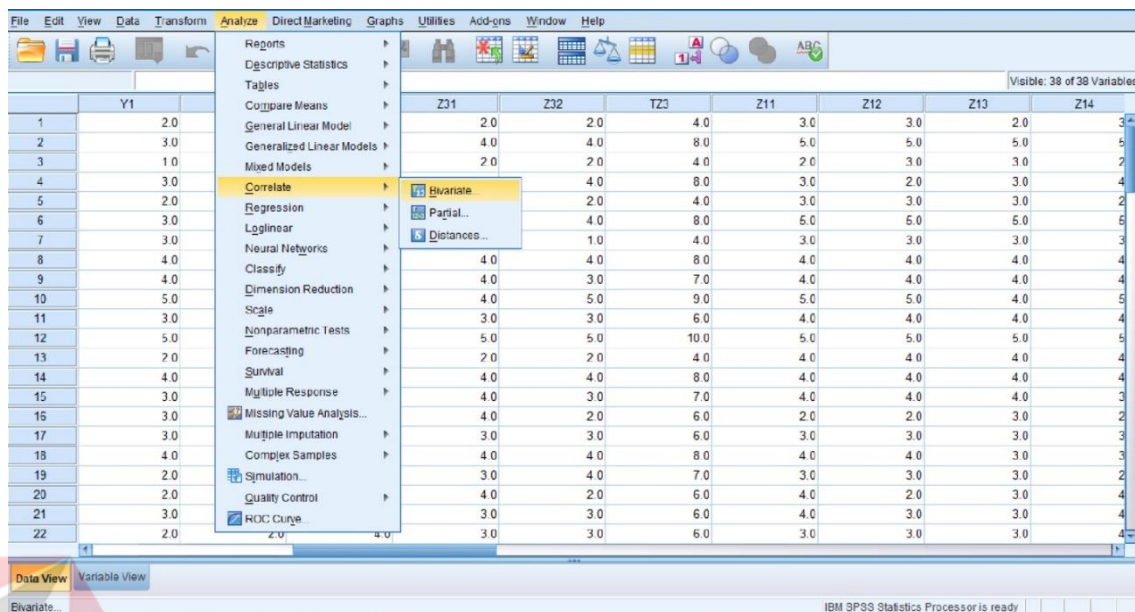
Pada tahap ini analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Sebelum itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap hasil kuesioner yang telah dibuat tabulasi data.

#### 3.3.1 Uji Validitas

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

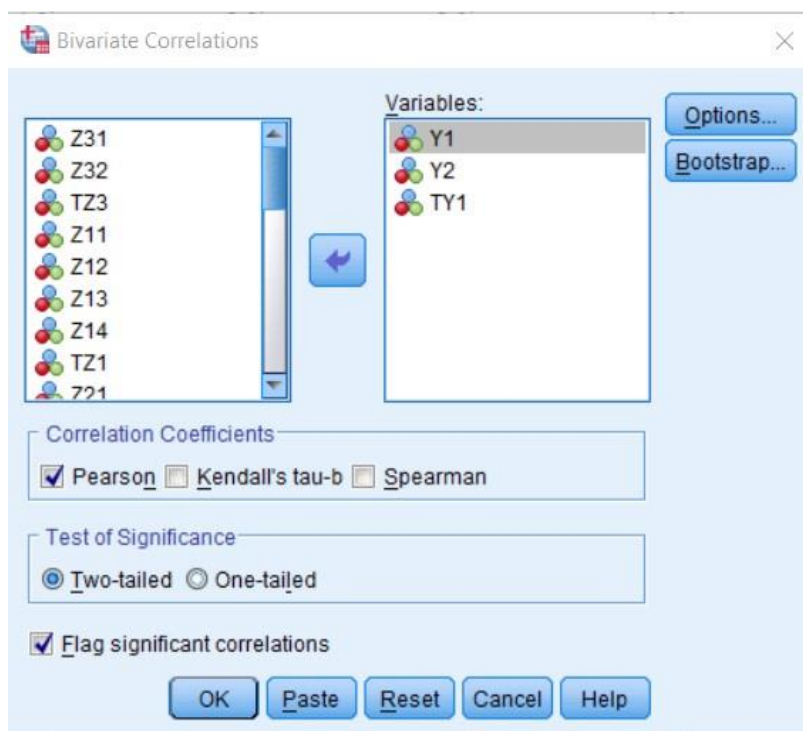
Uji validitas diukur apabila  $r$  Hitung lebih besar dengan  $r$  Tabel. Dasar pengambilan keputusan,  $r$  Hitung  $>$   $r$  Tabel maka variabel dikatakan valid  $r$  Hitung  $<$   $r$  Tabel maka variabel tidak valid. Berikut tahapan yang dilakukan dalam uji validitas :

1. Buka Aplikasi SPSS Klik file untuk Open data yang telah di tabulasi di Excel sebelumnya → klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* seperti Gambar 3.4



Gambar 3.4 Langkah 1 pengujian Validitas

2. Masukkan masing-masing variabel dan total yang ingin diuji seperti pada gambar 3.5





Gambar 3.5 Langkah 2 pengujian validitas

3. klik tombol OK, kemudian pada halaman *output* SPSS akan muncul hasil seperti di gambar 3.6

Correlations

		Y1	Y2	TY1
Y1	Pearson Correlation	1	.855**	.965**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	92	92	92
Y2	Pearson Correlation	.855**	1	.961**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	92	92	92
TY1	Pearson Correlation	.965**	.961**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	92	92	92

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

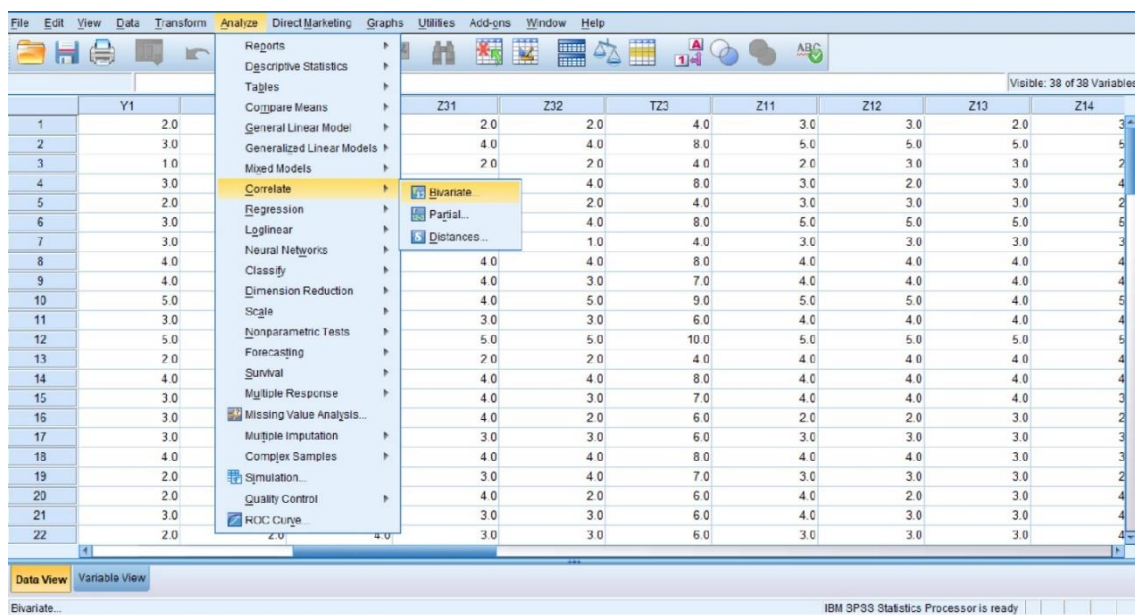
Gambar 3.6 Langkah 3 Pengujian Validitas

### 3.3.2 Uji Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16. *Cronbach's Alpha* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian. Jika hasil *Cronbach's Alpha* bernilai diatas 0,60 maka dianggap cukup baik dan reliabel. Berikut tahapan yang dilakukan dalam uji reliabilitas:

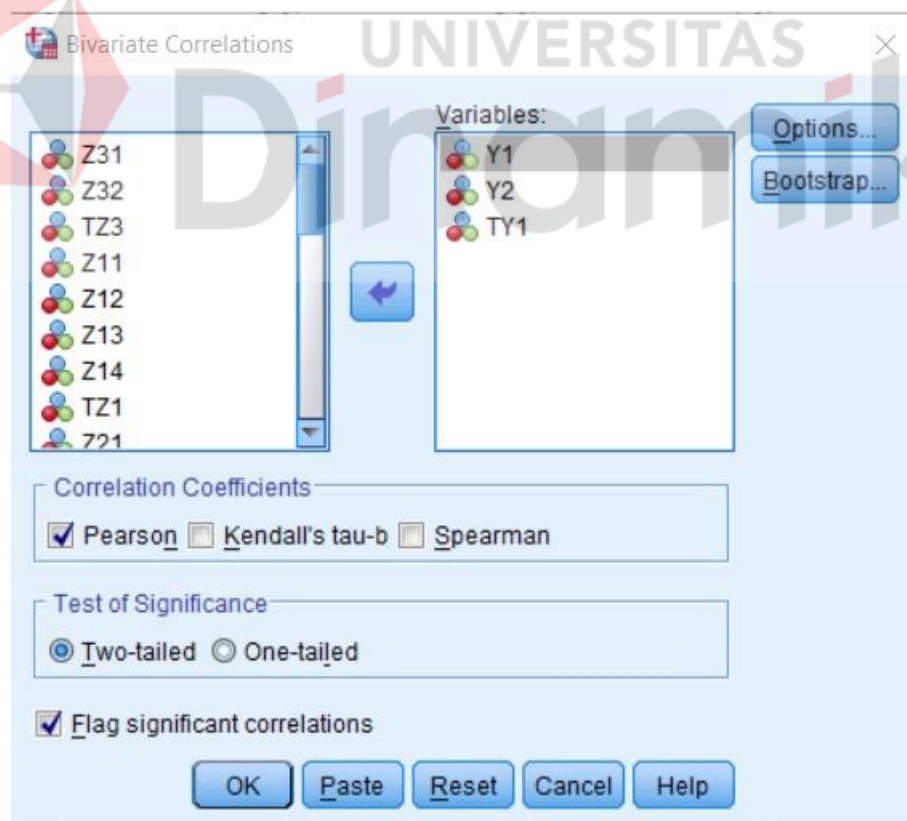
1. Buka aplikasi SPSS klik *File* untuk *open* data yang telah ditabulasi di *Excel* sebelumnya. Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis* seperti Gambar 3.7





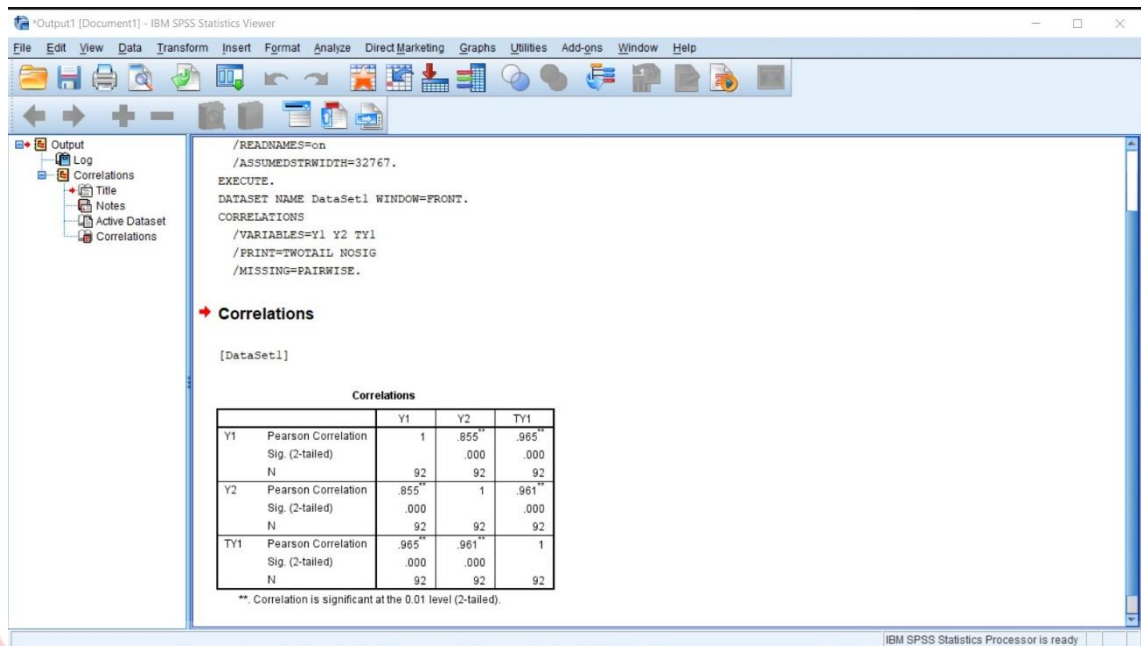
Gambar 3.7 Langkah 1 Pengujian Reliabilitas

2. Masukkan seluruh variabel yang akan diuji tanpa total dan AVG seperti Gambar 3.8



Gambar 3.8 Langkah 2 Pengujian Reliabilitas

3. Klik Tombol OK, kemudian pada halaman *output* SPSS akan muncul hasil seperti



Gambar 3.9 Langkah 3 Pengujian Reliabilitas

### 3.4 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini, akan dilakukan perhitungan untuk menentukan seberapa besar penerimaan aplikasi *website* Kemahasiswaan Undika Surabaya dengan melihat hasil perhitungan dari SEM yaitu melalui pengaruh langsung maupun tidak langsung yang memiliki kontribusi paling besar terhadap *user behavior*.

## BAB 4

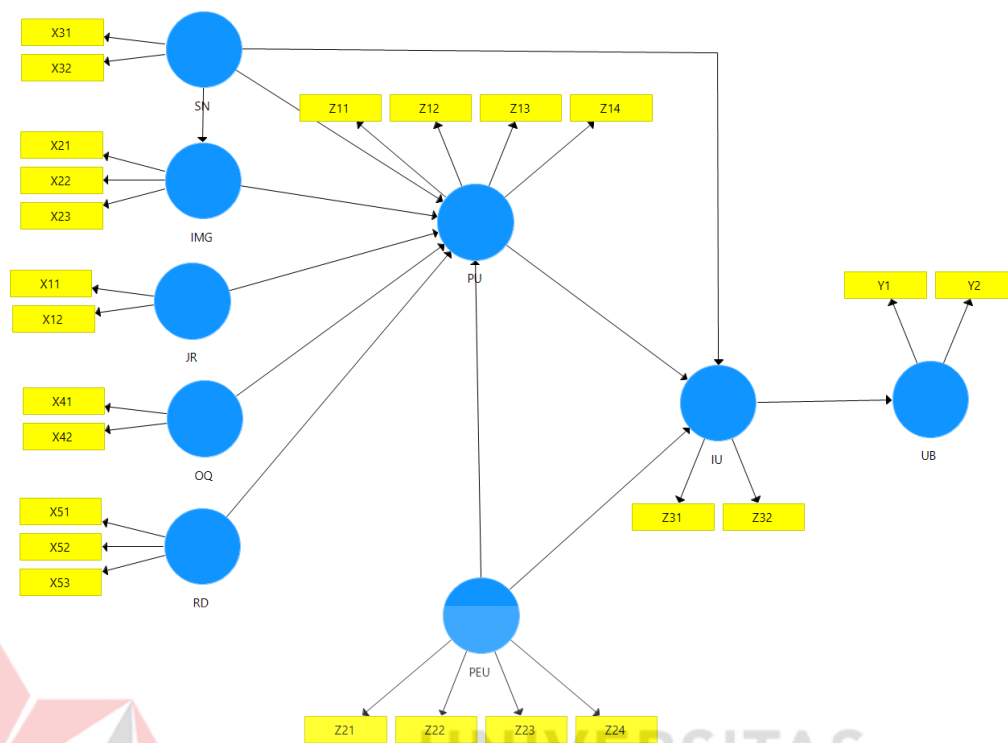
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil pengumpulan data

Berdasarkan penelitian (Kurniawan, 2020), 80% mahasiswa Universitas Dinamika mengeluhkan tentang informasi yang disediakan pada website kemahasiswaan.undika.ac.id belum lengkap sehingga mahasiswa jarang mengakses website tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka Kemahasiswaan Undika Surabaya membutuhkan sebuah analisis terhadap penerimaan aplikasi *website* Kemahasiswaan.undika.ac.id. Untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap perilaku pengguna *website* menggunakan *Technology Acceptance Model*. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model penelitian yang pada umumnya digunakan untuk meneliti penerimaan teknologi informasi.

## 4.2 Model konseptual



Gambar 4.1 Model Konseptual Menggunakan SmartPLS

## 4.3 Kuisiomer

Setelah menyusun indikator dan variabel, kuesiomer yang akan digunakan pada penelitian ini ditampilkan pada lampiran 1. Pada penelitian ini ada beberapa variabel yang tidak digunakan yaitu *experience* dan *voluntariness* hal ini disebabkan variabel tersebut berguna untuk mengetahui apakah penggunaan sistem tersebut berbentuk wajib (*mandatory*) atau secara sukarela (*voluntariness*) dan *experience* untuk mengetahui responden harus pernah menggunakan sistem ini sebelumnya, sedangkan pada penelitian ini penggunaan sistem berbentuk wajib (*mandatory*) digunakan untuk melakukan pemesanan online dan penggunaan sistem tidak harus berfokus hanya kepada pelanggan yang pernah menggunakan sistem saja.

#### 4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengukuran validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan sudah valid dan reliabel

##### 4.4.1 Pengujian validitas konstruk

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada lampiran 2 menunjukkan bahwa semua indikator penelitian memiliki nilai Sig(2-Tailed) Kurang dari nilai alpha yaitu 0,1. Dengan demikian indikator-indikator dari setiap konstruk yang terdiri dari variabel *job relevance* (X1), *image* (X2), *subjective norm* (X3), *output quality* (X4), *result demonstrability* (X5), *perceived usefulness* (Z1), *perceived ease of use* (Z2), *intention to use* (Z3) dan *usage behavior* (Y) telah valid untuk digunakan dalam penelitian ini.

##### 4.4.2 Pengujian reliabilitas konstruk

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat tingkat konsistensi variabel yang diamati. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *cronbach alpha*, dimana nilai *cronbach alpha* yang dihasilkan harus lebih besar daripada 0,6. Berdasarkan tabel pada lampiran 3, semua variable pada penelitian ini reliabel.

#### 4.5 Deskriptif hasil Analisis

Analisis Deskriptif dilakukan untuk mengetahui karakteristik responden dan jawaban terhadap pertanyaan dalam kuisioner untuk masing-masing variabel.

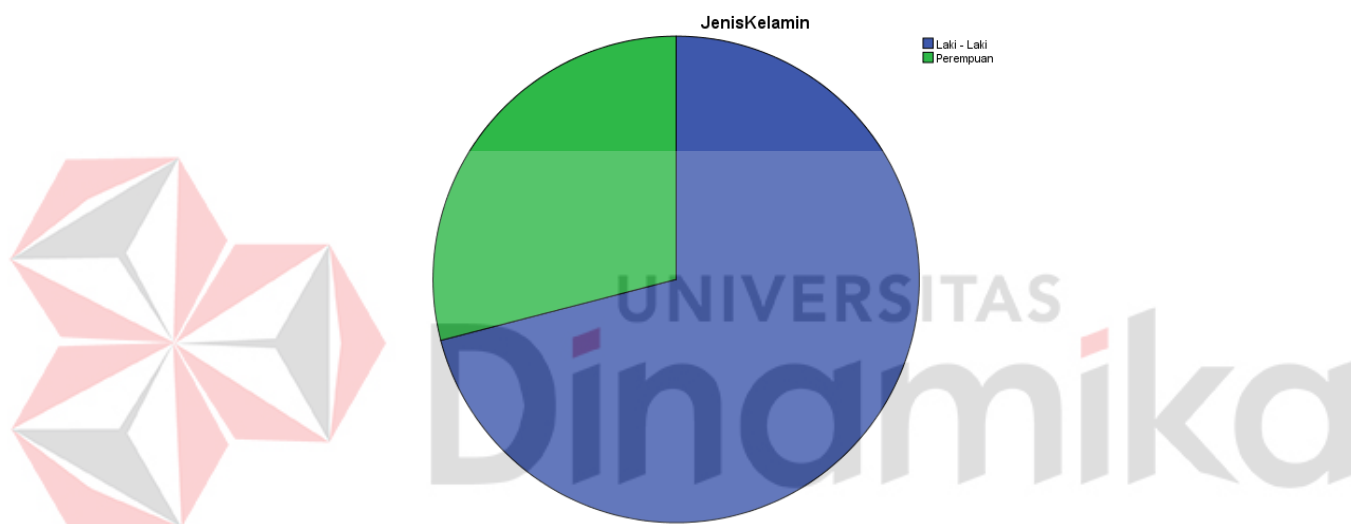
##### 4.5.1 Gambaran karakteristik responden

Responden dari kuisioner yang terkumpul sebanyak 93 responden. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dan analisis sehingga diperoleh informasi yang baik mengenai karakteristik profil responden atas pertanyaan-pertanyaan pada variabel penelitian.

Adapun hasil olahdata yang dilakukan dalam penelitian ini terkait dengan karakteristik responden akan diuraikan sebagai berikut :

### 1. Jenis Kelamin

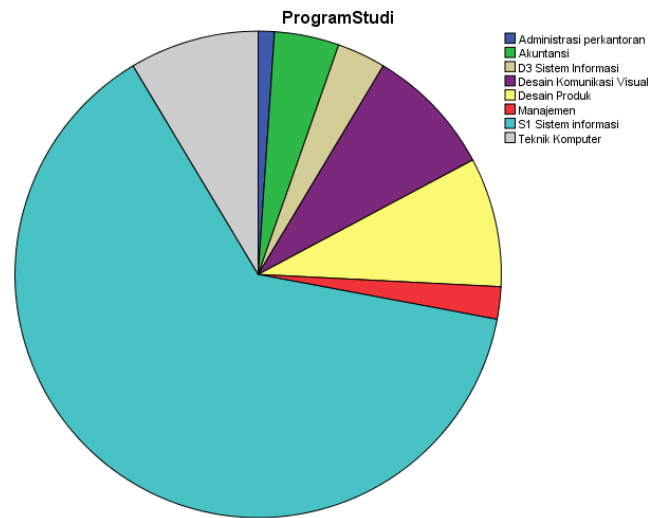
Jumlah responden pria yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 66 orang atau sekitar 71% dari jumpah keseluruhan responden dalam penelitian ini. Sedangkan untuk responden wanita sebanyak 27 orang atau sekitar 29%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa yang mengakses *website* kemahasiswaan Undika di dominasi oleh pria.



Gambar 4.2 Pie chart jenis kelamin responden

### 2. Program Studi

Jumlah responden yang ada di program studi(prodi) S1 sistem informasi sebanyak 59 orang (63%) . lalu responden yang ada di prodi D3 sistem informasi sebanyak 3 orang (3,2%). Pada prodi administrasi perkantoran sebanyak 1 orang (1,1%). Pada prodi Akuntansi sebanyak 4 orang(4,3%). Pada prodi Desain Komunikasi Visual sebanyak 8orang(8,6%). Pada prodi Desain Produk sebanyak 8orang (8,6%). Pada Prodi Manajemen sebanyak 2orang(2,2%). Pada Prodi Teknik Komputer sebanyak 8 orang(8,6%).



Gambar 4.3 Pie Chart program studi responden

#### 4.5.2 Analisis deskripsi jawaban responden

Langkah analisis deskriptif dilakukan guna untuk memperoleh gambaran jawaban secara keseluruhan dari semua responden. Analisis ini akan dilakukan pada konstruk-konstruk yang telah digunakan dalam penelitian ini yaitu *job relevance*, *image*, *subjective norm*, *ouput quality*, *result demonstrability*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *intention to use*, dan *usage behavior*. Berikut adalah hasil pengolahan data terkait dengan konstruk tersebut.

Tabel 4.1 Deskripsi Jawaban Responden Variabel Job Relevance(X1), Image(X2), subjective Norm(X3), Output Quality(X3), dan Result Demonstrability

Indikator	Pilihan Jawaban					Mean
	STS	TS	CS	S	SS	
X11	0	6	29	43	14	3,71
X12	0	3	32	35	23	3,84
<b>Total Job Relevance</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>61</b>	<b>78</b>	<b>37</b>	<b>3,77</b>
X21	17	22	32	15	7	2,71

X22	12	20	35	21	5	2,86
X23	0	4	44	36	9	3,53
<b>Total Image</b>	<b>29</b>	<b>46</b>	<b>111</b>	<b>72</b>	<b>21</b>	<b>3,03</b>
X31	9	18	30	30	6	3,01
X32	1	11	41	33	7	3,37
<b>Total Subjective Norm</b>	<b>10</b>	<b>29</b>	<b>71</b>	<b>63</b>	<b>19</b>	<b>3,19</b>
X41	0	3	38	44	8	3,61
X42	1	12	37	33	10	3,42
<b>Total Output Quality</b>	<b>1</b>	<b>15</b>	<b>75</b>	<b>77</b>	<b>18</b>	<b>3,51</b>
X51	1	7	48	30	7	3,38
X52	0	3	41	38	11	3,61
X53	0	8	47	28	50	3,43
<b>Total Result Demonstrability</b>	<b>1</b>	<b>18</b>	<b>136</b>	<b>96</b>	<b>68</b>	<b>3,47</b>
<b>Total keseluruhan</b>	<b>41</b>	<b>117</b>	<b>454</b>	<b>386</b>	<b>163</b>	<b>3,39</b>

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan total keseluruhan distribusi jawaban responden berada pada jawaban setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *Job Relevance*, *Image*, *subjective Norm*, *Output Quality*, dan *Result Demonstrability*. Tanggapan responden yang mayoritas setuju terhadap variabel *job relevance* berarti responden menganggap bahwa mengakses *website* kemahasiswaan Undika karena responden adalah Mahasiswa Undika. Tanggapan responden yang mayoritas cukup setuju terhadap variabel *image* berarti responden menganggap bahwa *website* kemahasiswaan Undika cukup identik dengan responden . Tanggapan responden yang mayoritas cukup setuju terhadap variabel *subjective norm* berarti responden menganggap bahwa *website* kemahasiswaan Undika cukup mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi dan rekan responden menganjurkan untuk mengakses *website* kemahasiswaan Undika. Tanggapan responden yang mayoritas setuju terhadap variabel *output quality* berarti responden menganggap bahwa informasi yang disampaikan *website* kemahasiswaan Undika akurat dan *up to date*. Sementara tanggapan responden yang mayoritas setuju terhadap variabel *result demonstrability* berarti responden tidak mengalami kesulitan ketika akan menunjukkan kepada orang lain cara mengakses *website* kemahasiswaan Undika.



Tabel 4.2 Deskriptif Jawaban Responden Variabel *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*

Indikator	Pilihan Jawaban					Mean
	STS	TS	CS	S	SS	
Z11	0	11	35	36	11	3,50
Z12	0	13	40	30	10	3,40
Z13	0	12	36	36	9	3,45
Z14	0	9	31	40	13	3,61
<b>Total Perceived Usefulness</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>142</b>	<b>142</b>	<b>43</b>	<b>3,49</b>
Z21	0	8	40	36	9	3,49
Z22	0	15	32	38	8	3,41
Z23	0	7	38	37	11	3,56
Z24	4	18	28	35	8	3,27
<b>Total Perceived Ease of Use</b>	<b>4</b>	<b>48</b>	<b>138</b>	<b>146</b>	<b>36</b>	<b>3,43</b>
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>4</b>	<b>93</b>	<b>280</b>	<b>288</b>	<b>79</b>	<b>3,46</b>

Berdasarkan hasil jawaban responden di atas menunjukkan total keseluruhan distribusi jawaban responden berada pada jawaban setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang setuju terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Tanggapan responden yang mayoritas setuju terhadap variabel *perceived usefulness* berarti responden percaya bahwa website kemahasiswaan Undika dapat meningkatkan kinerja dalam mendapatkan informasi. Tanggapan responden yang mayoritas setuju terhadap variabel *perceived ease of use* berarti responden menganggap bahwa website kemahasiswaan Undika mudah dipahami dan dipelajari.

Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Intention to Use* dan *Usage Behavior*

Kode Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Mean
	STS	TS	CS	S	SS	
Z31	0	11	40	38	4	3,38
Z32	8	19	33	28	5	3,03
<b>Total Intention To Use</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	<b>73</b>	<b>66</b>	<b>9</b>	<b>3,20</b>
Y1	3	27	34	21	8	3,04
Y2	5	26	33	26	3	2,96
<b>Total Usage Behavior</b>	<b>8</b>	<b>53</b>	<b>67</b>	<b>47</b>	<b>11</b>	<b>3</b>
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>16</b>	<b>83</b>	<b>140</b>	<b>113</b>	<b>20</b>	<b>3,1</b>

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa total keseluruhan distribusi jawaban responden berada pada jawaban cukup setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan yang cukup setuju terhadap *intention to use* dan *usage behavior*. Tanggapan responden yang mayoritas cukup setuju terhadap *intention to use* berarti responden cukup memiliki niat untuk mengakses website kemahasiswaan Undika serta cukup ingin mengajak orang lain untuk mengakses website kemahasiswaan Undika. Tanggapan responden yang mayoritas cukup setuju terhadap variabel *usage behavior* berarti responden memiliki rata-rata standart dalam mengakses website kemahasiswaan Undika serta memiliki durasi yang standart dalam mengakses website kemahasiswaan Undika.

#### 4.6 Pengujian Hipotesis dan Pengaruh antar variabel penelitian

Pada Langkah pengujian hipotesis ini akan dilakukan dengan cara membandingkan nilai *P-Value* dengan *Significance level* yang dihasilkan dari proses bootstrapping menggunakan aplikasi SmartPLS.

Tabel 4.6 Uji Hipotesis

Hipotesis	Pengaruh	Sample Mean	P-Value	Keputusan
H1	<i>Subjective norm</i> terhadap <i>intention to use</i>	0.244	0.044	Signifikan
H2	<i>Subjective norm</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	0.256	0.057	Signifikan
H3	<i>Subjective norm</i> terhadap <i>image</i>	0.779	0.000	Signifikan
H4	<i>Image</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	-0.065	0.702	Tidak Signifikan
H5	<i>Job relevance</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	0.224	0.017	Signifikan
H6	<i>Output quality</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	0.254	0.044	Signifikan
H7	<i>Result demonstrability</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	-0.056	0.538	Tidak signifikan
H8	<i>Perceived ease of use</i> terhadap <i>perceived usefulness</i>	0.333	0.008	Signifikan
H9	<i>Perceived usefulness</i> terhadap <i>intention to use</i>	0.374	0.000	Signifikan

Hipotesis	Pengaruh	Sample Mean	P-Value	Keputusan
H10	<i>Perceived ease of use</i> terhadap <i>intention to use</i>	0.157	0.187	Tidak Signifikan
H11	<i>Intention to use</i> terhadap <i>usage behavior</i>	0.656	0.000	Signifikan

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.4, maka diperoleh penjelasan sebagai berikut:

1. Pengaruh *subjective norm* terhadap *intention to use*. *p-value* sebesar 0,044 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap *intention to use* sebesar 24%.
2. Pengaruh *subjective norm* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0,057 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 26%.
3. Pengaruh *subjective norm* terhadap *image*. *p-value* sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap *image* sebesar 78%.
4. Pengaruh *image* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0.702 yang lebih besar dari 0,1. Artinya *subjective norm* tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar -6.5%.
5. Pengaruh *job relevance* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0,017 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *job relevance* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 22%.
6. Pengaruh *output quality* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0,044 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *output quality* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 25%.

7. Pengaruh *Result demonstrability* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0.538 yang lebih besar dari 0,1. Artinya *Result demonstrability* tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar -5.6%.
8. Pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*. *p-value* sebesar 0,008 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *Perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 33%.
9. Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention to use*. *p-value* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,1. Artinya *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *intention to use* sebesar 37%.
10. Pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *intention to use*. *p-value* sebesar 0.187 yang lebih besar dari 0,1. Artinya *Result demonstrability* tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sebesar 16%.
11. Pengaruh *intention to use* terhadap *usage behavior*. *p-value* sebesar 0.000 yang lebih besar dari 0,1. Artinya *intention to use* berpengaruh signifikan terhadap *usage behavior* sebesar 66%.

#### 4.7 Hasil uji analisis

Berdasarkan hasil *bootsraping*, dilakukan untuk melihat signifikansi hubungan antara konstruk ditunjukkan nilai *T Statistics*. *T Statistic* dikatakan *valid* memiliki nilai *T Statistics* > 1,96. Indikator juga dapat dikatakan valid jika memiliki *p value* < 0,05 (Haryono, 2017)

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values
X1 -> Z1	0.220	0.224	0.092	2.401	0.017
X2 -> Z1	-0.051	-0.065	0.132	0.383	0.702
X3 -> X2	0.778	0.779	0.050	15.523	0.000
X3 -> Z1	0.236	0.256	0.124	1.910	0.057
X3 -> Z3	0.245	0.244	0.122	2.016	0.044
X4 -> Z1	0.259	0.254	0.128	2.024	0.044
X5 -> Z1	-0.066	-0.056	0.107	0.616	0.538
Z1 -> Z3	0.381	0.374	0.106	3.602	0.000
Z2 -> Z1	0.346	0.333	0.131	2.650	0.008
Z2 -> Z3	0.147	0.157	0.111	1.321	0.187
Z3 -> Y	0.656	0.656	0.065	10.153	0.000

Gambar 4.4 Path coefficient

Jika dilihat dari gambar 4.4 maka hasil analisis adalah sebagai berikut:

1. *Job relevance*(X3) terhadap *perceived usefulness*(Z1)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *Job relevance* mempunyai hubungan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 2,401 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,017 lebih kecil dari 0,1 .

Dan terdapat pengaruh pada variabel *Job relevance* dengan variabel *perceived usefulness* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.220

2. *Subjective norm* (X3) terhadap *image*(X2)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *Subjective norm* mempunyai hubungan terhadap *image*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 15,523 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *Subjective norm* dengan variabel *image* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.778

### 3. *Subjective norm*(X3) terhadap *perceived usefulness*(Z1)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *Subjective norm* mempunyai hubungan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 1,910 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,057 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *Subjective norm* dengan variabel *perceived usefulness* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.236

### 4. *Subjective norm*(X3) terhadap *intention to use*(Z3)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *Subjective norm* mempunyai hubungan terhadap *intention to use*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 2,016 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,044 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *Subjective norm* dengan variabel *intention to use* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.245

### 5. *Output quality*(X4) terhadap *perceived usefulness*(Z1)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *output quality* mempunyai hubungan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 2,024 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,044 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *output quality* dengan variabel *perceived usefulness* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.259

### 6. *perceived usefulness*(Z1) terhadap *intention to use*(Z3)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *perceived usefulness* mempunyai hubungan terhadap *intention to use*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 3,602 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,1 .

Dan terdapat pengaruh pada variabel *perceived usefulness* dengan variabel *intention to use* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.381

7. *perceived ease of use*(Z2) terhadap *perceived usefulness*(Z1)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *perceived ease of use* mempunyai hubungan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 2,650 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *perceived ease of use* dengan variabel *perceived usefulness* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.346

8. *intention to use*(Z3) terhadap *usage behavior*(Y)

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *intention to use* mempunyai hubungan terhadap *usage behavior*. Hal ini dapat dilihat dari nilai t- statistik sebesar 10,153 yang berarti lebih besar dari 1,96 serta nilai p values sebesar 0,0 lebih kecil dari 0,1 . Dan terdapat pengaruh pada variabel *Job relevance* dengan variabel *perceived usefulness* ditunjukkan dengan nilai *Original Sample* sebesar 0.656

#### 4.8 Desain Usulan

Pada hasil analisis, diperoleh bahwa variabel yang berhubungan dengan tampilan website adalah variabel *perceived ease of use* yang memuat indikator kemudahan mempelajari website Undika, kemudahan menemukan sesuatu yang dicari di website Undika, kemudahan memahami, penguasaan fitur-fitur di website Undika dengan rata rata jawaban responden sebesar 3.43 , oleh sebab itu maka diusulkan desain UI seperti pada lampiran 4.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari semua variabel yang ada pada TAM 2, variabel yang berpengaruh dalam penerimaan masyarakat terhadap *website* kemahasiswaan Undika. Yaitu :

1. Minat menggunakan website kemahasiswaan (*Intention to use*) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (*Usage behavior*) sebesar 66%, Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat penerimaan website dapat diukur dari minat menggunakan *website kemahasiswaan (intention to use)* yaitu sebesar 66%. Artinya setiap peningkatan pada minat menggunakan *website* kemahasiswaan akan meningkatkan perilaku pengguna terhadap *website* kemahasiswaan.
2. tingkat kepercayaan mahasiswa bahwa website kemahasiswaan akan membantu meningkatkan performa di perkuliahan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap minat penggunaan mahasiswa untuk website kemahasiswaan (*intention to use*). Maka dari itu diusulkan desain user interface yang baru agar website kemahasiswaan dapat meningkatkan minat penggunaan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat, maka penulis ingin mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi penelitian selanjutnya agar menggunakan Variabel dan indikator seperti *voluntariness* dan *experience* perlu ditambahkan untuk mengetahui apakah ada



perbedaan hasil dengan penelitian ini dan memperkaya model yang digunakan agar penelitian lebih sempurna.

2. Bagi Peneliti berikutnya dapat menggunakan metode selain TAM 2 dan dapat menggunakan teori penerimaan aplikasi lainnya sehingga didapat perbandingan hasil.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Barker, C., Pistrang, N., dan Elliott, R. 2002. *Research Methods in Clinical Psychology : An Introduction for Students and Practitioners, 2nd*. England. : John Wiley dan Sons, Ltd.
- Davis, F. D., 1989. “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*”, MIS Quarterly, 13/3: 319-339
- Fishbein, M. dan I. Ajzen. 1975. *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An introduction to Theory and Research*. Addison-Wesley reading: MA
- Ghozali, I. 2005. *Aplikasi Multivariate dengan Proses SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, R. (2020). ANALISIS KESUKSESAN WEBSITE KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS DINAMIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL DELONE MCLEAN BERDASARKAN PRESEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS DINAMIKA.
- Lui, H.K., & R. Jamieson. 2003. *TRiTAM: A Model for Integrating Trust and Risk Perceptions in Business-to-Cunsomer Electronic Commerce, 16<sup>th</sup>*. Bled E-Commerce Conference Transformation Bled: Slovenia. Pp.349-364.
- Neil Patel Digital. (2020, October 13). *Traffic Overview*. Retrieved from Ubersuggest: [https://app.neilpatel.com/en/traffic\\_analyzer/overview?domain=kemahasiswaan.dinamika.ac.id&locId=2360&lang=id](https://app.neilpatel.com/en/traffic_analyzer/overview?domain=kemahasiswaan.dinamika.ac.id&locId=2360&lang=id)
- Nurwansyah. 2010. *Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Program Studi Diploma 3 Ilmu Komputer Universitas Sumatera Utara Tugas Akhir*

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Teo, T. 2011. *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*.Netherlands: Sense Publishers.

Venkatesh, V., dan Michael G. Moris. 2000. “*Why Don’t Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior*”, MIS Quarterly, 24/1.

Wexler, J. (2001). *Why Computer Users Except New Systems*. MIT Sloan Management Review, pp 17.

Wu, M.Y., Chou, H.P., Weng, Y.C., Huang, Y.H. (2011). TAM 2 Based Study of Website User Behavior-Using Web 2.0 Websites an Example. *Business and Economics*. Issue 4, Vol. 8, October 2011: 133-151.