

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi beberapa tahun ini berkembang dengan pesat, perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, yang dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan.

Saat ini telah terjadi perubahan paradigma pembelajaran terkait dengan ketergantungan terhadap dosen dan peran dosen dalam proses pembelajaran (Pannen, 2005 dalam Adri, 2008). Proses pembelajaran seharusnya tidak 100% bergantung kepada dosen lagi (*instructor dependent*) tetapi lebih banyak terpusat kepada mahasiswa (*student-centered learning atau instructor independent*). Dosen tidak lagi dijadikan satu-satunya rujukan semua pengetahuan tetapi lebih sebagai fasilitator atau konsultan (Resnick, 2002 dalam Adri, 2008). Ditambah lagi dengan semakin banyaknya tenaga pengajar

yang melanjutkan studi ke tempat lain, sehingga jumlah tenaga pengajar yang berada di tempat semakin berkurang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu konsep pengajaran jarak jauh (*long distance*) yang memungkinkan berlangsungnya proses perkuliahan oleh tenaga pengajar yang berada di tempat yang lain. Meningkatnya persaingan dan usaha untuk menekan biaya operasional seefisien mungkin juga mendorong universitas-universitas untuk memanfaatkan internet dalam menjalankan bisnisnya. Selain itu tingkat mobilitas di masyarakat yang semakin meningkat dari tahun ke tahun menyebabkan para penyedia layanan bagi masyarakat seperti universitas melakukan banyak inovasi pada layanan mereka terhadap para konsumennya. Salah satu aplikasi yang saat ini mulai menjadi perhatian adalah *e-learning*.

E-learning adalah salah satu strategi yang digunakan oleh universitas untuk bersaing dengan universitas yang lain. Semakin meningkatnya jumlah pemakai internet dari tahun ke tahun dipercaya akan mendorong penggunaan *e-learning* sehingga prospek penggunaan *e-learning* sebagai salah satu bentuk pelayanan universitas kepada konsumen akan semakin menguntungkan. Layanan *e-learning* diberikan oleh universitas dengan tujuan utama memberikan kemudahan kepada konsumen dalam hal ini mahasiswa dalam melakukan kegiatan perkuliahan.

E-learning telah mendorong demokratisasi pengajaran dan proses pembelajaran dengan memberikan kendali yang lebih besar kepada mahasiswa (Kirkpatrick , 2001 dalam Adri, 2008). Selain Teknologi Informasi (TI) akan sangat mewarnai masa depan, TI juga mengubah tidak hanya terhadap apa

yang seharusnya dipelajari oleh mahasiswa, tetapi juga apa yang dapat dipelajari (Resnick, 2002 dalam Adri, 2008). Sangat mungkin banyak hal yang seharusnya dapat dipelajari mahasiswa tetapi tidak bisa dimasukkan ke dalam kurikulum karena ruang yang terbatas atau kompleksitas yang tinggi dalam mengajarkannya. Terkait dengan ini, paradigma pembelajaran yang sebelumnya mengandalkan bahwa sumber daya pembelajaran hanya terbatas pada materi di kelas dan buku harus diubah.

Hadirnya TI, terutama internet telah menyediakan sumber daya pembelajaran yang tidak terbatas. Internet juga memfasilitasi terwujudnya *e-learning*. Untuk memfasilitasi *e-learning* dengan bantuan koneksi Internet, dalam beberapa tahun terakhir, telah dikembangkan banyak aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu aplikasi ini disebut dengan *Learning Management System* (LMS). LMS ini mengintegrasikan banyak fungsi yang mendukung proses pembelajaran seperti memfasilitasi berbagai macam bentuk materi instruksional (*teks, audio, video*), *e-mail, chat, diskusi online, forum, kuis, dan penugasan*. Biasanya lembaga pendidikan tinggi (universitas) menggunakan LMS (*Learning Management System*) untuk menyediakan *virtual classroom* (ruang kelas virtual) di Internet. *Virtual classroom* yang dimiliki biasanya memiliki banyak metafora ruang kelas konvensional seperti forum diskusi, pengumpulan tugas, katalog/perpustakaan bahan ajar, katalog *hyperlink* dan lain sebagainya.

Keberhasilan *e-learning* tergantung dari bagaimana mahasiswa menerima sistem tersebut. Oleh karena itu penting bagi pihak Universitas

untuk mengetahui bagaimana para mahasiswa mengapresiasi *e-learning* untuk merangsang daya kreatifitas mahasiswa. Tetapi sering muncul kecemasan para praktisi karena pemahaman dan reaksi pengguna yang salah terhadap penerapan teknologi informasi. Untuk menanggapi keprihatinan ini, beberapa model teoritis telah diusulkan untuk pemahaman yang lebih baik dan untuk menjelaskan sikap-sikap dan beberapa perilaku individu terhadap TI baru: teori difusi inovasi (Brancheau dan Wetherbe 1990; Rogers 1995 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), model penerimaan teknologi (TAM; Davis 1989; Davis et al. 1989 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), teori perbuatan yang beralasan (TRA; Ajzen dan Fishbein 1980; Fishbein and Ajzen 1975 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) dan teori perilaku yang direncanakan (TPB; Ajzen 1985, 1988; Ajzen dan Madden 1986 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Meskipun ada perbedaan konstruksi spesifik dan hubungan-hubungan yang diumpamakan di antara model-model ini, tetapi juga ada beberapa pertemuan pada satu titik di antara model-model tersebut yaitu bahwa kepercayaan-kepercayaan individu atau persepsi-persepsi terhadap TI memiliki pengaruh signifikan pada perilaku penggunaan. Secara umum, kepercayaan-kepercayaan itu penting tidak hanya karena mempengaruhi perilaku selanjutnya, tetapi karena kepercayaan-kepercayaan itu juga mengizinkan manipulasi pengaturan strategis melalui intervensi-intervensi yang tepat seperti desain sistem (Davis, 1993 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) dan pelatihan (Venkatesh, 1999 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

Sementara riset sebelumnya telah memfokuskan perhatian pada kepercayaan-kepercayaan di beberapa hasil kunci sebagai pusatnya, seperti sikap dan penggunaan, dan penekanan pada bagaimana kepercayaan-kepercayaan tersebut terbentuk. Beberapa pengecualian di sini adalah studi-studi dari (Agarwal dan Prasad 1999 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), (Davis 1993 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), (Davis et al.1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), (Compeau dan Higgins 1995a, 1995b dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), dan (Venkatesh dan Davis 1996 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Masing-masing studi ini meneliti beberapa pengaruh yang berbeda pada pembentukan kepercayaan-kepercayaan tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi, termasuk keasyikan yang dirasakan (Davis et al.1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), efektivitas diri (Compeau dan Higgins 1995a, 1995b; Venkatesh dan Davis, 1996 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), karakteristik-karakteristik desain sistem (Davis, 1993 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), dan berbagai pengaruh pribadi dan situasional (Agarwal dan Prasad, 1999 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

Dalam banyak penelitian, penekanan dominan berfokus pada perilaku-perilaku pengguna terhadap teknologi informasi dalam pengertian sarana. Sebagai contoh, model penerimaan teknologi berpendapat bahwa perilaku penggunaan didorong oleh sarana dan kepercayaan-kepercayaan kognitif yang kompleks. Sebaliknya, penelitian bidang alternatif yang mendapat dasar-dasar teoritisnya dari psikologi pribadi berpendapat bahwa perilaku individu

terhadap teknologi informasi baru terbentuk oleh pengalaman-pengalaman holistik mereka bersama teknologi (Trevino dan Webster, 1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Dalam kebiasaan ini, konstruksi seperti keadaan terbawa suasana yang digambarkan oleh (Csikszentmihalyi, 1990 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), yang menangkap sebuah keasyikan subyektif individu dari interaksinya dengan teknologi, secara empiris telah ditetapkan menjadi prediktor-prediktor signifikan dalam hasil penting yang berkaitan dengan penggunaan teknologi, seperti sikap dan tingkat penggunaan (Trevino dan Webster, 1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

Pemahaman individu terhadap proses penerimaan teknologi untuk menunjang aktivitasnya, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keputusannya masih menjadi fokus penting dalam penelitian di bidang pemasaran. Hal ini menjadi penting untuk dikaji karena perhatian konsumen yang semakin meningkat terhadap pemanfaatan teknologi, sehingga memerlukan upaya pemasaran yang memfokuskan pada penerapan teknologi. Konsumen sangat selektif dalam memilih produk yang berorientasi teknologi yang mudah di aplikasikan dan sesuai dengan kebutuhan.

E-Learning menarik perhatian karena *e-learning* menawarkan sesuatu yang berbeda dan tidak dimiliki oleh kelas konvensional. Dari segi biaya dana yang bisa dihemat oleh konsumen/pengguna *e-learning* cukup signifikan antara lain biaya-biaya relokasi, biaya transportasi dari rumah ke kampus, *loss of income*, *professional cost*, dan juga waktu untuk keluarga. Hal inilah yang menjadi pendorong utama konsumen memilih *e-learning* dibandingkan

dengan kelas konvensional. Berbagai penghematan lain juga dirasakan oleh institusi yang menyelenggarakan *e-learning* dalam hal beban administrasi dan rasio penambahan beban pendidikan terhadap penambahan jumlah peserta didik. Hal-hal tersebut di atas menjadi pendorong tumbuh pesatnya *e-learning*. Hal ini juga yang menjadikan *e-learning* mampu menerobos dunia bisnis dengan prospek yang cukup cerah.

Studi ini diarahkan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kesediaan konsumen dalam penerimaan teknologi. Melalui studi ini diharapkan agar faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen dalam penerimaan teknologi dapat diketahui. Keragaman yang terjadi dalam proses penerimaan teknologi menunjukkan bahwa tidak ada satu model yang berkemampuan untuk menjelaskan fenomena ini dalam segala situasi. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mereplikasi model penerimaan teknologi dari Agarwal dan Karahanna (2000) dalam jurnal Agarwal dan Karahanna (2000) yang menggunakan objek penelitian web, sampel mahasiswa kelas bisnis dan setting universitas di U.S.A yang diperkirakan relevan untuk diaplikasikan pada setting penelitian di Indonesia. Secara spesifik obyek yang digunakan dalam studi ini adalah proses penerimaan *e-learning* dalam perkuliahan di Fakultas Ekonomi UNS.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“Penerapan Model Penerimaan Teknologi Informasi Pada E-Learning (Studi Kasus di Fakultas Ekonomi UNS)”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dan judul yang telah disampaikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah inovasi pribadi berpengaruh positif pada penyerapan kognitif teknologi informasi?
2. Apakah keasyikan dengan komputer berpengaruh positif pada penyerapan kognitif teknologi informasi?
3. Apakah setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri, penyerapan kognitif teknologi informasi berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi informasi?
4. Apakah setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri, penyerapan kognitif teknologi informasi berpengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi?
5. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi informasi?
6. Apakah persepsi manfaat berpengaruh positif pada penggunaan teknologi informasi?
7. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif pada penggunaan teknologi informasi?

C. Tujuan Penelitian

Studi ini bertujuan untuk menguji model yang diharapkan dapat digunakan untuk memprediksi berperilaku mahasiswa terhadap proses penerimaan teknologi. Model yang dihasilkan merupakan model yang

dikonstruksi dari model-model keperilakuan dari literatur sebelumnya yang mengungkap permasalahan tentang penerimaan teknologi. Kelayakan model yang dikembangkan dalam studi ini dianalisis dengan berdasarkan kriteria *goodness of fit* model yang diperoleh, sehingga hasilnya dapat memberikan keyakinan terhadap keakuratan daya prediksi model yang diusulkan. Tujuan penelitian dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif inovasi pribadi pada penyerapan kognitif teknologi informasi.
2. Untuk mengetahui pengaruh positif keasyikan dengan komputer pada penyerapan kognitif teknologi informasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh positif penyerapan kognitif pada teknologi informasi terhadap persepsi manfaat setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri.
4. Untuk mengetahui pengaruh positif penyerapan kognitif teknologi informasi pada persepsi kemudahan penggunaan setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri.
5. Untuk mengetahui pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan pada persepsi manfaat teknologi informasi.
6. Untuk mengetahui pengaruh positif persepsi manfaat pada penggunaan teknologi informasi
7. Untuk mengetahui pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan pada penggunaan teknologi informasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Kemanfaatan Teoritis

Model penerimaan teknologi dalam studi ini diharapkan mampu mengukur tingkat penerimaan teknologi dan mengetahui faktor pendorong utama konsumen dalam memilih *e-learning* dibandingkan dengan kelas konvensional. Hal ini dapat menjadi penting untuk dikaji karena perhatian konsumen yang semakin meningkat terhadap pemanfaatan teknologi informasi, sehingga memerlukan upaya pemasaran yang menfokuskan pada penerapan teknologi. Hal ini disebabkan karena konsumen sangat selektif dalam memilih produk yang berorientasi teknologi yang mudah diaplikasikan dan sesuai dengan kebutuhan.

2. Kemanfaatan Untuk Studi Lanjutan

Model dalam penelitian ini diharapkan mampu mengkonfirmasi teori-teori yang ada terkait dengan teori penerimaan teknologi dan diharapkan penelitian berikutnya mampu memperbaiki dan menyempurnakan keterbatasan dalam penelitian ini.

3. Kemanfaatan Praktis

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan *e-learning* dalam perkuliahan.

E. Justifikasi Penelitian

Ada beberapa hal yang dipergunakan untuk menjustifikasi tentang pentingnya studi ini dilakukan, antara lain: obyek penelitian, pendekatan penelitian, alasan pemilihan setting penelitian, prinsip pengujian hipotesis dan perlunya generalisasi model.

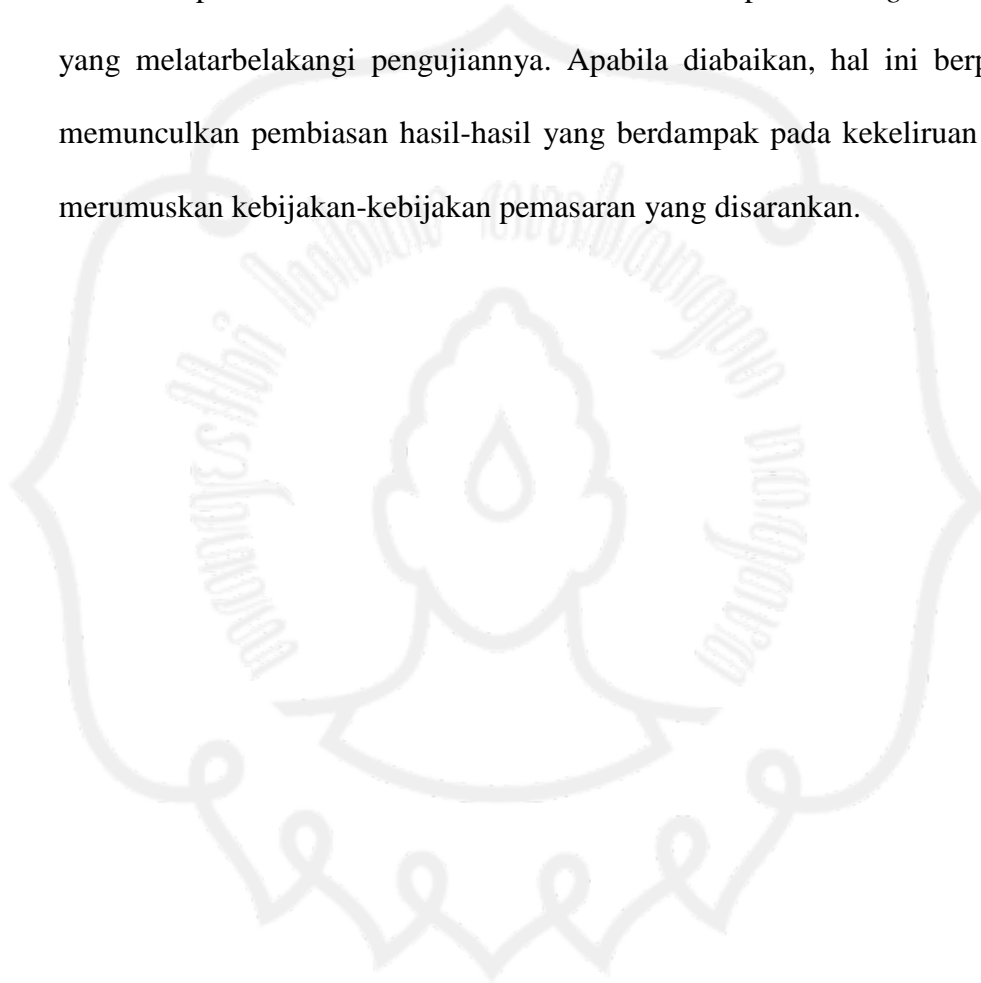
Obyek penelitian. Studi ini mengambil obyek penelitian *e-learning*. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pemahaman konsumen terhadap proses penerimaan teknologi dan faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen dalam memilih *e-learning* dibandingkan dengan kelas konvensional masih menjadi fokus penting dalam penelitian di bidang pemasaran. Hal ini dapat menjadi penting untuk dikaji karena perhatian konsumen yang semakin meningkat terhadap pemanfaatan teknologi informasi, sehingga memerlukan upaya pemasaran yang memfokuskan pada penerapan teknologi.

Pendekatan penelitian. Studi ini bertumpu pada 7 variabel amatan yang digunakan sebagai dasar untuk memahami proses penerimaan teknologi. Tujuh variabel tersebut antara lain: *Personal Inovatif, Playfulness, Cognitif Absorption, Self Efficacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease-of-Use dan Behavioral Intention to Use*.

Alasan pemilihan setting penelitian. Penelitian ini mengambil setting kota Surakarta khususnya Universitas Sebelas Maret. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa perilaku penerimaan teknologi *e-learning* di Fakultas Ekonomi UNS diperkirakan dapat mewakili perilaku penerimaan

teknologi di perguruan-perguruan tinggi di Indonesia. Pemilihan lokasi ini diharapkan dapat menjelaskan pengujian model yang dikonstruksi.

Prinsip generalisasi model. Studi ini bertumpu pada metode riset yang terbatas ruang lingkungannya, sehingga untuk menggeneralisasi pada setting yang berbeda diperlukan kehati-hatian untuk mencermati profil *background* faktor yang melatarbelakangi pengujiannya. Apabila diabaikan, hal ini berpotensi memunculkan pembiasan hasil-hasil yang berdampak pada kekeliruan dalam merumuskan kebijakan-kebijakan pemasaran yang disarankan.



BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Teknologi Informasi

Teknologi informasi jika dilihat dari kata penyusunnya terdiri dari kata teknologi dan informasi. Teknologi dapat dipandang sebagai alat yang digunakan oleh individu untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi juga dapat digunakan sebagai sistem komputer (*hardware, software* dan data) dan jasa yang mendukung pemakai (*training, help lines* dan lain-lain) yang disediakan untuk membantu pemakai dalam tugas-tugasnya (Goodhue dan Thompson, 1995 dalam Ramadhani, 2008). Sedangkan informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian atau penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya. Secara sederhana, teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke bagian penerima sehingga penerimaan informasi tersebut menjadi lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyampaiannya (Ramadhani, 2008).

2. E-Learning

Penerapan *e-learning* merupakan salah satu strategi yang digunakan universitas dalam menghadapi persaingan antar universitas yang semakin ketat, dimana universitas berlomba-lomba menawarkan pelayanan

perkuliahan yang sesuai dengan keinginan para konsumennya. *E-learning* yang dapat memenuhi kebutuhan konsumennya akan mendorong kepuasan terhadap sistem tersebut dan akan menjadi pengukur yang subjektif dan berkelanjutan terhadap keberhasilan sistem. Penggunaan suatu sistem oleh para konsumen dapat menjadi indikator keberhasilan dan penerimaan sistem tersebut. Apakah sistem tersebut dikatakan baik atau buruk tergantung bagaimana para konsumen merasakan sistem tersebut. Oleh karena itu penting bagi pihak universitas untuk mengidentifikasi alasan mengapa para konsumen memutuskan untuk menggunakan atau tidak menggunakan sistem tersebut. Memahami determinan penerimaan *e-learning* tersebut akan membantu pihak universitas dalam mengendalikan sikap para konsumen sehingga mereka tetap bersedia menggunakan *e-learning* dan akhirnya menjadi loyal.

a. Definisi e-Learning

E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan pelajaran ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001 dalam Adri, 2008).

Glossary 2001 dalam Adri (2008) menyatakan bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone.

b. Komponen e-Learning

Secara garis besar, apabila kita menyebut tentang *e-learning* ada tiga komponen utama yang menyusun *e-learning* tersebut (Romi, 2007 dalam Fajar, 2008).

1. e-Learning System

Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar-mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online* dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar-mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS).

2. e-Learning Content (Isi)

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system* (*learning management system*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

3. e-Learning Infrastructure (Peralatan)

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.

c. Fungsi Learning Management System

Fungsi *Learning Management System* menurut Adri (2008) adalah sebagai berikut

1. Uploading and sharing materials

Umumnya LMS menyediakan layanan untuk mempermudah proses publikasi konten. Dengan menggunakan editor HTML, kemudian mengirim dokumen melalui *FTP server*, sehingga dengan demikian mempermudah instruktur untuk menempatkan materi ajarnya sesuai dengan silabus yang mereka buat. Kebanyakan instruktur mengupload silabus perkuliahan, catatan materi, penilaian, dan artikel-artikel siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada.

2. Forums and chats

Forum *online* dan *chatting* menyediakan layanan komunikasi dua arah antara instruktur dengan pesertanya, baik dilakukan secara sinkron (*chat*) maupun *asinkron* (forum, *e-mail*). Sehingga dengan fasilitas ini memungkinkan bagi siswa untuk menulis tanggapannya dan mendiskusikannya dengan teman-teman yang lain.

3. Quizzes and surveys

Kuis dan survey secara *online* dapat digunakan untuk memberikan grade secara instan bagi mahasiswa. Hal ini merupakan alat yang sangat baik digunakan untuk mendapatkan respon langsung dari

siswa yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang mereka miliki. Proses ini juga dapat dilakukan dengan membangun sebuah bank soal, yang kemudian semua soal tersebut dapat di *generate* secara acak untuk muncul dalam kuis.

4. Gathering and reviewing assignments

Proses pemberian nilai dan skoring kepada siswa dapat juga dilakukan secara online dengan bantuan LMS ini.

5. Recording grades

Melakukan perekaman data *grade* siswa secara otomatis, sesuai konfigurasi dan pengaturan yang dilakukan oleh instruktur dari awal perkuliahan dilaksanakan.

d. Jenis-Jenis E-Learning

Jenis-jenis *e-learning* menurut Adri (2008) adalah sebagai berikut:

1. E-Learning sebagai distance learning (pembelajaran jarak jauh)

Suatu bentuk *e-learning* dimana siswa tidak perlu hadir ke tempat institusi pendidikan secara langsung. Jadi, sejak siswa itu mendaftar, melakukan kegiatan belajar, mengikuti ujian, hingga siswa tersebut dinyatakan lulus dan berhak untuk menerima ijazah semuanya terjadi secara *on-line*. Umumnya sistem seperti ini akan menarik sejumlah biaya tertentu kepada siswa atas jasa pendidikan yang telah ia berikan selama masa pendidikan. Sistem seperti itu

tentu akan lebih memerlukan dukungan infrastruktur dan manajemen yang tangguh dan berkelanjutan. Karena jika tidak, maka dapat memberikan citra yang buruk bagi lulusan atau alumninya.

2. E-Learning sebagai pendukung sistem pembelajaran konvensional

Suatu bentuk *e-learning* yang hanya menjadi pendukung proses kegiatan belajar-mengajar di kelas. Implementasi bentuk seperti ini lebih mudah dan murah bila dibandingkan dengan *e-learning* bentuk pertama di atas baik dilihat dari segi infrastruktur maupun manajerialnya. *E-learning* model kedua ini dapat dijadikan sarana bagi siswa, dosen bahkan staff untuk lebih meningkatkan wawasan dan pengetahuannya atas mata kuliah yang berkaitan dengan perkuliahan masing-masing. *E-learning* jenis inilah yang diterapkan di Fakultas Ekonomi UNS.

e. Manfaat E-Learning

Manfaat *e-learning* menurut Adri (2008) adalah sebagai berikut:

1. Fleksibel

E-Learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses palajaran.

2. Belajar Mandiri

E-Learning memberi kesempatan bagi mahasiswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar.

3. Efisiensi Biaya

E-learning dapat memberikan efisiensi biaya bagi universitas antara lain: biaya administrasi pengelolaan dan efisiensi biaya penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar. *E-Learning* juga dapat memberikan efisiensi biaya bagi konsumen antara lain: biaya transportasi dari rumah ke kampus, biaya kost dan biaya operasional lainnya.

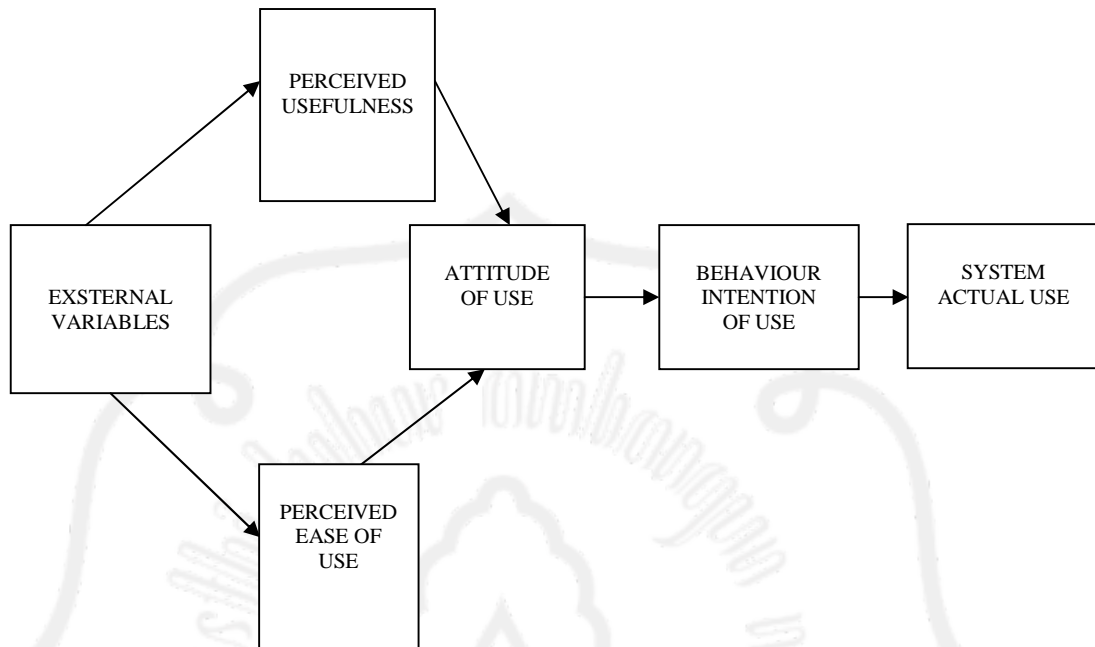
Manfaat-manfaat inilah yang menjadi pendorong utama konsumen memilih *e-learning* dibanding dengan kelas konvensional. Hal ini mendorong tumbuh pesatnya *e-learning* diberbagai tempat karena penerapan *e-learning* dapat menerobos dunia bisnis dengan prospek yang cukup cerah.

3. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model pertama kali dikenalkan oleh Freed D.Davis pada tahun 1986. TAM mengadopsi hubungan sebab akibat dari model *The Theory Reasoned Action* (TRA) yang berpendapat bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu hal akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. TAM merupakan adaptasi dari TRA yang dibuat khusus untuk model adopsi penggunaan sistem informasi.

TAM secara lebih rinci menjelaskan penerimaan teknologi informasi (TI) dengan determinan yang dapat mempengaruhi penerimaan TI oleh pemakai (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku

pengguna dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan (*ease to use*) (Iqbaria, et. al, 1997 dalam Ramadhani, 2008).



Gambar II.1 : Technology Acceptance Model Oleh Davis (1983 dan 1989)

4. The Domain of Cognitif Absorption

Cognitif Absorption berasal dari tiga bidang penelitian yang saling terkait erat yaitu: *The trait of absorption*, *The state of flow*, dan *The concept of cognitive Engagemen*.

a. The Trait of Absorption

The trait of of Absorption adalah situasi dan pengalaman yang dihasilkan dalam keadaan perhatian dan keterlibatan yang mendalam yaitu secara perseptual individu asyik dengan pengalaman. Tellegen dan Atkinson (1974) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menawarkan salah satu konseptualisasi paling awal dari pengertian

keasyikan ini, keasyikan didefinisikan sebagai disposisi atau sifat individu, yaitu kepribadian berdimensi intrinsik yang membawa kepada episode-episode dari semua perhatian di mana semua sumber perhatian individu dikonsumsi oleh objek perhatian. Roche dan McConkey (1990) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menyatakan bahwa konseptualisasi dari keasyikan terdiri dari unsur-unsur kesiapan untuk pengalaman dengan keterlibatan mendalam, sebuah kesadaran yang makin peka pada kenyataan objek perhatian, dan tidak mudahnya terpengaruh pada peristiwa-peristiwa biasa yang mengganggu.

Tellegen dan rekannya (Tellegen 1981, 1982; Tellegen dan Atkinson, 1974 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) mengembangkan dan menyempurnakan definisi konseptual dan operasional dari variabel sifat ini, menghasilkan ukuran yang digunakan secara luas yang disebut *The Tellegen Absorption Scale* atau TAS. TAS terdiri dari sembilan kelompok: tanggapan untuk melibatkan rangsangan, tanggapan untuk rangsangan induktif, berpikir melalui gambar, kemampuan untuk membayangkan gambar hidup dan sugestif, kecenderungan untuk memiliki pengalaman-pengalaman “modal-silang”, kemampuan untuk terserap dalam pikiran dan khayalan sendiri, kecenderungan untuk memiliki episode-episode kesadaran yang luas, kemampuan untuk mengalami keadaan sadar yang berubah, dan kemampuan untuk kembali mengalami pengalaman masa lalu. Sedangkan Tellegen dan Atkinson, 1974 dalam Agarwal

dan Karahanna (2000) memahami keasyikan sebagai sifat multidimensi yang merupakan penggambar stabil seseorang secara relative.

b. The State of Flow

Csikszentmihalyi (1990) dalam Agarwal dan Karahanna (2000), mengembangkan sebuah teori terbawa suasana adalah keadaan di mana manusia sangat terlibat dalam suatu kegiatan yang tampaknya tidak ada lagi yang dipedulikan. Dimensi-dimensi terbawa suasana termasuk konsentrasi tinggi, kepekaan dalam pengendalian, kehilangan kesadaran diri, dan transformasi waktu. Csikszentmihalyi (1990) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) mengarakterisasikan terbawa suasana sebagai keadaan pengalaman optimal yang dapat terjadi tidak hanya dalam mengejar kegiatan fisik, tetapi juga dalam interaksi dengan sistem-sistem simbolis seperti matematika dan bahasa-bahasa komputer.

Menambahi karya (Csikszentmihalyi, Trevino dan Webster, 1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) menyajikan argumen-argumen yang menunjukkan bahwa arti dari terbawa suasana adalah unsur penting dalam memahami interaksi manusia dengan teknologi dan juga sikap mengutamakan teknologi. Trevino dan Webster dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menggambarkan empat dimensi dari pengalaman terbawa suasana dalam konteks teknologi informasi: (1) dimensi kontrol, menangkap persepsi individu bahwa dia berlatih

mengontrol atas interaksinya dengan teknologi; (2) fokus perhatian, di mana perhatian individu terbatas pada rangsangan yang sempit yang diwakili oleh teknologi; (3) sebuah dimensi keingintahuan, menunjukkan bahwa selama pengalaman terbawa suasana, ada rangsangan tinggi pada indra dan keingintahuan kognitif; dan (4) dimensi intrinsik yang menyenangkan, menyiratkan bahwa interaksi individu dengan teknologi hanya sebagai sarana untuk menjadi menyenangkan dan dapat dinikmati sebagai tujuan akhirnya.

Dalam karya berikutnya (Webster et al.1993 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) mengembangkan skala-skala multi item untuk mengukur empat dimensi terbawa suasana. Dimensi-dimensi itu menyatakan bahwa terbawa suasana akan dihubungkan dengan karakteristik-karakteristik software tertentu dan dengan perilaku-perilaku tertentu dalam penggunaan teknologi. Dalam studi kedua yang dilaporkan dalam artikel yang sama, (Webster et al. 1993 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) memberikan hipotesis bahwa terbawa suasana akan dikaitkan dengan penggunaan teknologi yang sebenarnya dan dengan kuantitas komunikasi dan keefektifan yang dirasakan. Data yang dikumpulkan dari 43 pengguna e-mail dalam satu organisasi memberikan dukungan empiris untuk hipotesis mereka. Bagaimanapun, dalam studi ini Webster et al. 1993 dalam Agarwal dan Karahanna (2000) tidak dapat membedakan antara dua dimensi terbawa suasana yaitu minat intrinsik dan keingintahuan

secara empiris mungkin karena keterbatasan ukuran sampel. Oleh karena itu, mereka merekomendasikan bahwa terbawa suasana dapat dikonseptualisasikan sebagai hal yang terdiri dari tiga bukan empat dimensi, dengan ketiga dimensi yang mewakili kombinasi dari minat intrinsik dan rasa ingin tahu.

Konseptualisasi-konseptualisasi lain dari pengalaman terbawa suasana dalam interaksi-interaksi manusia dengan komputer termasuk karya Ghani dan Deshpande (1994), Ghani et al. (1991), dan Hoffman dan Novak (1996) dalam Agarwal dan Karahanna (2000). Ghani dan Deshpande, 1994 dalam Agarwal dan Karahanna (2000) berpendapat bahwa dua karakteristik kunci dari terbawa suasana adalah (a) semua konsentrasi dalam suatu kegiatan dan (b) keasyikan seseorang dalam beraktivitas.

c. The Concept of Cognitive Engagement

Webster dan Ho (1997) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menjelaskan sebuah konstruksi yang disebut keterlibatan kognitif adalah keterlibatan hubungan dengan keadaan bersenang-senang, dan bahwa keadaan bersenang-senang identik dengan pengalaman terbawa suasana, Webster dan Ho (1997) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menyajikan keterlibatan sebagai terbawa suasana tanpa gagasan kontrol. Dengan demikian, keterlibatan itu dikemukakan menjadi multi-dimensional, tetapi hanya meliputi dimensi-dimensi minat intrinsik, keingintahuan, dan fokus perhatian.

5. The State of Cognitive Absorption

Cognitive Absorption adalah perilaku dilakukan untuk dirinya sendiri, agar mengalami kesenangan dan kepuasan yang melekat dalam aktivitas (Vallerand 1997, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Fokus studi ini adalah pada aspek-aspek *keadaan* keasyikan dan peranan yang dimainkannya dalam memberi pemahaman tentang perilaku pengguna bersama dengan teknologi informasi. (Kumar et al. 1996; Nelson 1995, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) mendefinisikan Penyerapan kognitif sebagai keadaan keterlibatan mendalam dengan perangkat lunak yang ditunjukkan melalui lima dimensi: (1) disosiasi temporal, atau ketidakmampuan untuk mengenal waktu ketika terlibat dalam interaksi; (2) ketenggelaman terfokus, atau pengalaman semua keterlibatan di mana keinginan lainnya diabaikan; (3) keasyikan yang memuncak, yaitu aspek-aspek interaksi yang menyenangkan; (4) kontrol, yang mewakili persepsi pengguna dalam bertanggung jawab atas interaksi; dan (5) rasa ingin tahu, sejauh mana pengalaman membangkitkan indra dan keingintahuan kognitif seseorang (Malone, 1981 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

B. PENELITIAN TERDAHULU

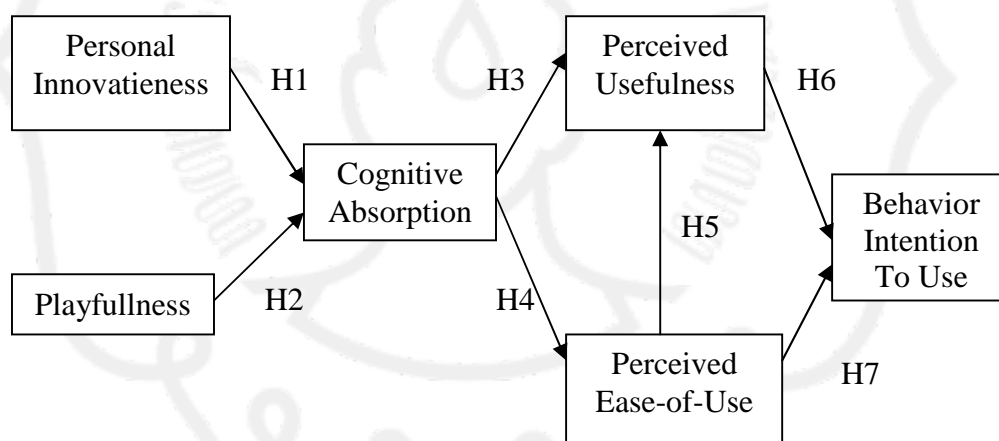
Penelitian yang dilakukan oleh Ian Fajri (2008) Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “Pengaplikasian Model Adopsi Teknologi Informasi (Studi kasus pada Kartu UNS e-wallet)”. Dalam penelitian ini menggunakan 9 variabel yaitu *Capacity, Perceived Accesibility dan Complexity, Technical Reliability, Relative Advantage, Individual Needs*

Fulfilment, Perceived Risk, Desire for Control, Willingness, dan Adoption. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan hubungan antar variabel yang signifikan yaitu: *Capacity* pada *Willingness, Perceived Accesibility* dan *Complexity* pada *Capacity, Technical Reliability* pada *Perceived Accesibility* dan *Complexity, Relative Advantage* pada *Willingnes, Individual Needs Fulfilment* pada *Willingnes, Perceived Risk* pada *Willingnes, Desire for Control* pada *Willingnes, Willingnes* pada *Adoption*. Sedangkan hubungan antar variabel yang tidak signifikan terjadi pada hubungan *Technical Reliability* pada *Willingnes*.

Penelitian yang dilakukan oleh Risna Ramadhani (2008) Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia yang berjudul “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Nasabah Terhadap Layanan Internet Banking Di Semarang: Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*“. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan nasabah terhadap layanan internet banking dengan menggunakan model penerimaan teknologi Davis yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan dengan menggunakan sepuluh variabel tambahan: personalisasi, aliansi jasa, kefamiliaran tugas, kemampuan akses, kualitas argumen, kredibilitas sumber, kompatibilitas, keinovatifan teknologi, kepercayaan dan pelatihan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah antara satu variabel yang diteliti mempunyai hubungan signifikan atau tidak signifikan terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini ada 17 hipotesis yang akan di uji. Untuk menguji hipotesis

penelitian digunakan metode analisis dengan metode analisis SEM dengan menggunakan bantuan program AMOS versi 6.0. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa personalisasi, aliansi jasa, kefamiliaran tugas, kualitas arguman, kredibilitas sumber, kompatibilitas, keinovatifan teknologi, kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi manfaat dan kemampuan akses, kefamiliaran tugas, keinovatifan teknologi, kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan serta persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan itu.

C. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar II.2 : Model Penelitian

Model penelitian yang ditunjukkan Gambar II.2 membuat hipotesis bahwa penyerapan kognitif yang dipengaruhi oleh inovasi pribadi dan keceriaan adalah sebuah faktor penentu yang mendasari manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi yang dirasakan, yang pada gilirannya mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan

teknologi. Sisi baik dari model penelitian menunjukkan konstruksi-konstruksi dan hubungan-hubungan dari model penerimaan teknologi (Davis 1989; Davis et al. 1989 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Mengikuti model kepercayaan-sikap-perilaku seperti yang dicontohkan oleh teori tindakan yang beralasan dari psikologi sosial (Ajzen dan Fishbein 1980, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), (Davis et al. 1989, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) mengusulkan bahwa tujuan-tujuan penggunaan teknologi diprediksikan oleh manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Walaupun rumusan asli TAM meliputi sikap sebagai konstruksi yang menengahi efek-efek kepercayaan pada niat (Davis, 1989 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), kemudian sikap dijatuhkan dari spesifikasi TAM (Davis et al. 1989, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

Kemudahan penggunaan yang dirasakan adalah penilaian individu pada interaksi teknologi secara relatif akan menjadi bebas dari beban kognitif, yaitu kemudahan penggunaan mencerminkan fasilitas yang dengannya individu dapat berinteraksi dengan perangkat lunak tertentu. Telah terbukti bahwa orang-orang lebih cenderung berinteraksi dengan teknologi-teknologi baru jika mereka melihat bahwa secara relatif sedikit upaya kognitif yang dikeluarkan selama interaksi (Adams et al. 1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Menurut Davis (1989) dalam Agarwal dan Karahanna (2000), kemudahan penggunaan yang dirasakan mewakili aspek motivasi secara intrinsik dari interaksi manusia dengan komputer. Manfaat yang dirasakan didefinisikan sebagai “tingkatan seseorang percaya bahwa

menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya" (Davis 1989, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Manfaat yang dirasakan diharapkan mempunyai pengaruh yang signifikan pada sistem pemanfaatan karena kepercayaan pengguna pada keberadaan hubungan kinerja yang digunakan. Davis, 1989 dalam Agarwal dan Karahanna (2000) berpendapat bahwa dasar-dasar teoritis dari manfaat yang dirasakan sebagai prediktor perilaku penggunaan yang berasal dari berbagai bidang penelitian, termasuk teori efektivitas diri, paradigma keuntungan dan biaya, dan adopsi penelitian inovasi. Kemudahan penggunaan yang dirasakan ditawarkan untuk mempengaruhi niat perilaku dalam penggunaan melalui dua jalur kausal: efek langsung sebagaimana efek tidak langsung melalui manfaat yang dirasakan. Hubungan yang kedua didukung oleh gagasan bahwa sejauh beban kognitif yang lebih rendah dipaksakan oleh teknologi membebaskan sumber perhatian untuk berfokus pada hal-hal lain yang berfungsi sebagai akhir instrumental para pengguna (Davis et al. 1989, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

D. HIPOTESIS

Roche dan McConkey 1990; Wild et al. 1995 dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menyatakan bahwa sifat individu cenderung memiliki efek pada pengalamannya. Prediktor utama *Cognitive Absorption* (CA) adalah inovasi pribadi dalam domain teknologi informasi (PIIT; Agarwal dan Prasad 1998, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). *Personal Innovativeness* (PIIT) dikonseptualisasikan sebagai suatu sifat individu yang mencerminkan keinginan untuk mencoba setiap teknologi baru. Berdasarkan definisi ini,

maka memungkinkan bila PIIT mempengaruhi CA pada para individu yang memiliki kecenderungan bawaan untuk menjadi lebih inovatif dengan komputer, cenderung lebih mengalami episode-episode penyerapan kognitif. Webster dan Martocchio (1995) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) berpendapat sifat keceriaan kognitif individu (CPS) didefinisikan sebagai tingkat spontanitas kognitif dalam interaksi-interaksi mikrokomputer. Mengingat fakta bahwa keadaan *Cognitive Absorption* (CA) merangkum setidaknya tiga dimensi utama terbawa suasana seperti yang dijelaskan oleh Webster dan Martocchio (1995) dalam Agarwal dan Karahanna (2000), masuk akal bila mengharapkan keceriaan akan menjelaskan beberapa varians dalam CA. Berikut ini adalah hipotesis yang dirumuskan:

H1: Inovasi pribadi berpengaruh positif pada penyerapan kognitif teknologi informasi

H2: Keasyikan dengan komputer berpengaruh positif pada penyerapan kognitif teknologi informasi

Hubungan yang diusulkan antara CA dan manfaat yang dirasakan berasal dari pondasi-pondasinya yaitu bawaan kecenderungan manusia untuk membenarkan perilaku. Teori persepsi diri (Bem, 1972 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) berpendapat bahwa seseorang akan berusaha untuk merasionalisasi tindakan-tindakan mereka dan mengurangi disonansi kognitif (Festinger, 1976 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Disonansi kognitif sebagai suatu keadaan psikologis yang muncul ketika individu memiliki dua struktur kognitif yang tidak konsisten dalam waktu yang sama. Ketika dalam

keadaan penyerapan kognitif, individu mengalami kepuasan dan kesenangan dari interaksinya dengan perangkat lunak. Oleh karena itu, ada kemungkinan menjadi kecenderungan alami untuk mengabaikan aspek-aspek *hedonistic* suatu kegiatan dan untuk memperhitungkan waktu yang dihabiskan dalam berkegiatan dengan menghubungkan nilai instrumental. Dengan demikian, melalui dimensi keasyikan yang memuncak, keadaan penyerapan kognitif diharapkan memberi pengaruh positif pada manfaat yang dirasakan. Intinya, individu merasionalisasikan “saya dengan tidak terpaksa menghabiskan banyak waktu untuk hal ini dan menikmatinya, oleh karena itu, hal itu pasti berguna.”

Mengikuti teori kognitif sosial Bandura (1977), Compeau dan Higgins (1995a, 1995b) dan Compeau et al. (1999) dalam Agarwal dan Karahanna, (2000) mengemukakan bahwa efektivitas diri akan memperlihatkan pengaruh positif pada harapan-harapan seseorang tentang konsekuensi-konsekuensi perilaku spesifik yang dilakukan. Hasil harapan-harapan seperti itu telah disamakan secara luas dengan pengertian manfaat yang dirasakan (Davis 1989; Venkatesh 1999, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Oleh karena itu, dalam rangka untuk membangun CA sebagai prediktor tambahan penting dari manfaat yang dirasakan, berikut ini hipotesis yang dirumuskan:

H3: Setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri, penyerapan kognitif teknologi informasi berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi informasi.

Penyerapan kognitif diharapkan menunjukkan pengaruh positif pada keyakinan kemudahan penggunaan melalui semua lima dimensi yaitu *Temporal Dissociation*, *Focused Immersion*, *Heightened Enjoyment*, *Control*, dan *Curiosity*. Ketika mengalami disosiasi temporal, individu merasakan dirinya memiliki cukup waktu untuk menyelesaikan sebuah tugas, memanfaatkan kemudahan penggunaan teknologi. Ketenggelaman terfokus menunjukkan bahwa semua sumber perhatian seseorang terfokus pada tugas tertentu, sehingga mengurangi tingkat beban kognitif yang terkait dengan kinerja tugas. Hasil ini menguraikan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Argumen-argumen serupa mungkin juga dapat ditemukan dalam konsep beban kerja mental (Evaristo dan Karahanna, 1998 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000), di mana beban kerja mental dicirikan sebagai perbedaan antara sumber-sumber kognitif yang dialokasikan untuk kinerja tugas dan hal-hal yang dimanfaatkan oleh tugas. Sehingga penyerapan kognitif mencerminkan semua perhatian, beban kerja mental yang terkait dengan penggunaan teknologi harus lebih rendah karena sumber daya kognitif lebih banyak dialokasikan untuk tugas itu. Keingintahuan yang sangat menunjukkan bahwa tindakan berinteraksi dengan perangkat lunak membangkitkan keingintahuan (Webster et al. 1993, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Keingintahuan seperti itu harus digunakan untuk mengurangi beban kognitif yang dirasakan yang terkait dengan interaksi. Sebuah perasaan bertanggung jawab dan kontrol menggunakan interaksi perangkat lunak harus mengurangi kesulitan yang dirasakan dalam kinerja tugas. Akhirnya, dimensi kenikmatan

Cognitive Absorption (CA) yang memuncak memberikan kontribusi pada kemudahan penggunaan yang dirasakan yaitu kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dipandang mengurangi beban (Csikszentmihalyi, 1990 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000).

Penting untuk dicatat bahwa beberapa karya sebelumnya telah mengusulkan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan adalah hal yang didahulukan daripada hasil dari dimensi CA. Trevino dan Webster (1992) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) secara khusus mengemukakan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan akan memperkuat pengalaman terbawa suasana, sementara Davis et al. (1992) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) mengemukakan hubungan serupa antara kemudahan penggunaan yang dirasakan dan keasyikan.

Dalam rangka untuk menetapkan relevansi CA sebagai prediktor dari kemudahan penggunaan yang dirasakan, perhatian juga perlu difokuskan pada faktor kunci penentu lain dari keyakinan ini. Walaupun ada karya terbatas sebelumnya yang memeriksa faktor-faktor penentu keyakinan-keyakinan dalam kemudahan penggunaan, dalam sebuah studi baru-baru ini Venkatesh dan Davis (1996) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) merumuskan dan menyajikan dukungan empiris untuk efektivitas diri sebagai kunci yang didahulukan. Efektivitas diri adalah kepercayaan yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas tertentu (Bandura, 1997 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Dengan kata lain, kepercayaan diri dan keadaan di mana seorang individu akan termotivasi secara intrinsik bersama-

sama akan meningkatkan beban persepsi-persepsi kognitif yang lebih rendah.

Berikut ini adalah hipotesis yang dirumuskan:

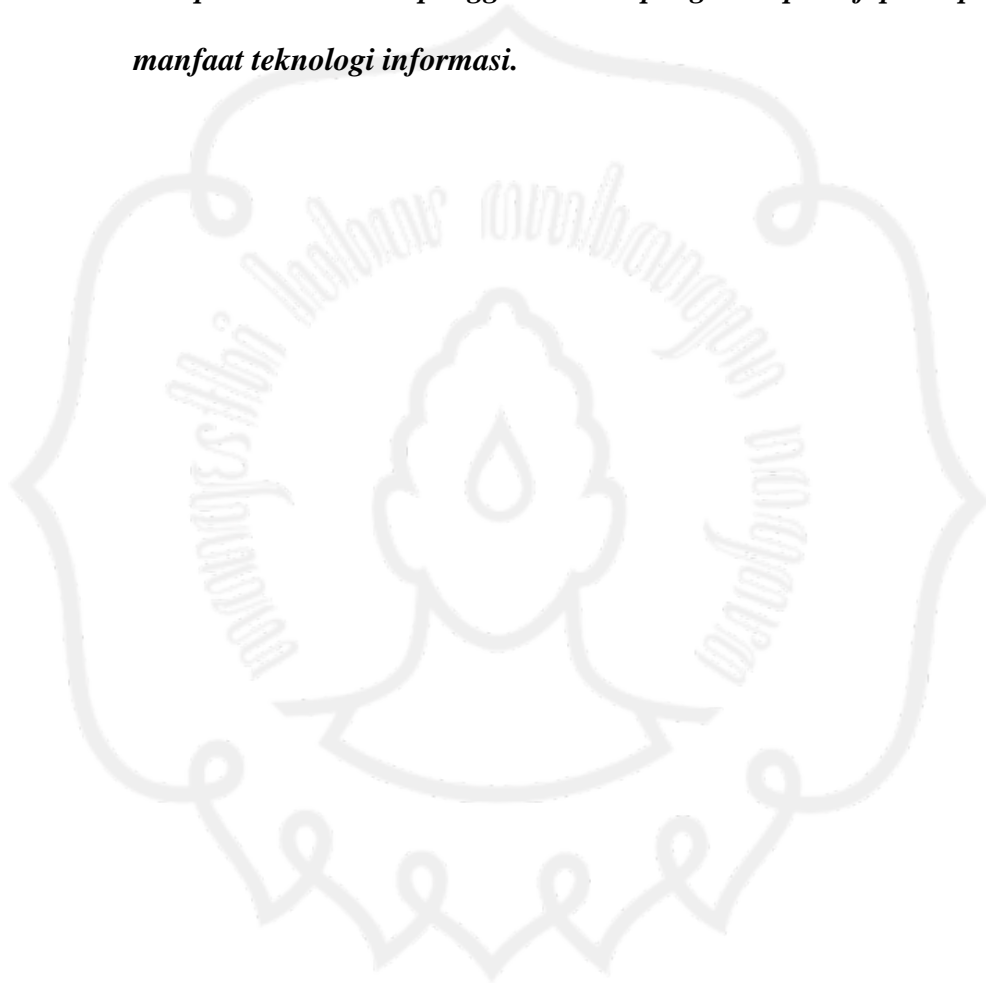
H4: Setelah mengendalikan persepsi efektivitas diri, penyerapan kognitif teknologi informasi berpengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi.

Secara kolektif, beberapa studi empiris menegaskan pentingnya manfaat yang dirasakan dan kepercayaan akan kemudahan penggunaan dalam memprediksi keinginan. Misalnya, Davis et al. (1989) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) menemukan bahwa manfaat adalah prediktor yang sangat penting untuk sikap seperti tujuan perilaku untuk menggunakan teknologi baru di dua periode waktu yang berbeda dalam konteks *software* pemroses-kata. Hasil-hasil ini ditiru oleh (Mathieson 1991, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) dalam studi tentang tujuan menggunakan perangkat lunak spreadsheet, dan oleh (Adams et al.1992, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000) dalam serangkaian penelitian yang menggunakan *software* produktivitas pengguna akhir yang berbeda. Baru-baru ini, Szajna (1996) dalam Agarwal dan Karahanna (2000) mengusulkan dan menemukan dukungan empiris untuk revisi kecil model penerimaan teknologi, meskipun ada beberapa perbedaan dari konseptualisasi asli TAM dalam model ini, arti penting manfaat yang dirasakan dalam data yang dikumpulkan mendukung baik pra maupun pasca teknologi informasi digunakan. Berikut ini adalah hipotesis yang dirumuskan:

H5: Persepsi manfaat berpengaruh positif pada penggunaan teknologi informasi.

H6: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif pada penggunaan teknologi informasi.

H7: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif pada persepsi manfaat teknologi informasi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian (Natzir, 1999 dalam Fajri, 2008). Penelitian ini menggunakan metode survei. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner. Sebelum menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi dosen-dosen yang sudah mengimplementasikan *e-learning* dalam perkuliahan. Kuesioner penelitian disebarkan kepada mahasiswa yang telah menggunakan *e-learning* di fakultas ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta, sehingga ketidakjelasan pertanyaan kuesioner dapat segera ditindaklanjuti. Hal ini memberi kesempatan bagi responden untuk menjawab setiap pertanyaan dengan tepat.

B. TEKNIK PENGAMBILAN DATA

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek yang diteliti dan terdiri atas sejumlah individu, baik yang terbatas (*finite*) maupun yang tak terbatas (*infinite*) (Murti dan Salamah, 2005 dalam Fajri, 2008). Pada umumnya populasi merujuk pada sekumpulan obyek atau orang yang memiliki kesamaan dalam satu atau beberapa hal dan yang membentuk masalah pokok dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini yang dimaksud populasi adalah mahasiswa yang pernah menggunakan *e-learning*.

2. Sampel

Sampel adalah bagian populasi yang digunakan untuk memperkirakan karakteristik populasi (Murti dan Salamah, 2005 dalam Fajri, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret yang pernah menggunakan *e-learning*. Dalam penelitian ini disebarakan kuesioner sebanyak 190 eksemplar. Sampel akhir yang digunakan adalah 160 responden karena adanya kuesioner yang rusak atau tidak diisi secara keseluruhan sebanyak 30 eksemplar. Penentuan jumlah sampel didasari pada Roscoe dalam Sekaran (2000) dalam Fajri (2008) yang memberikan *Rule of Thumb* yaitu besarnya sampel yang lebih besar dari 30 dan kurang dari 500 sudah mencukupi untuk penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *non probability sampling*. *Purposive sampling* dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi berdasarkan kriteria tertentu (Jogiyanto, 2004 dalam Fajri, 2008). Kriteria yang digunakan berdasarkan pertimbangan mengenai karakteristik populasi dan tujuan penelitian ini yang dimana kriteria yang digunakan untuk memilih sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi UNS yang pernah menggunakan *e-learning*.

C. DEFINISI OPERASIONAL DAN PENGUKURAN VARIABEL

Definisi operasional adalah definisi pada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasi kegiatan atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Cognitif Absorption**

Cognitif Absorption adalah keadaan keterlibatan mendalam dengan perangkat lunak yang ditunjukkan melalui lima dimensi:

- a. ***Desosiasi Temporal***, atau ketidakmampuan untuk mengenal waktu ketika terlibat dalam interaksi. Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu waktu terasa lebih cepat ketika saya menggunakan *e-learning*; saya sering lupa waktu ketika menggunakan *e-learning*; saya sering menghabiskan waktu lebih banyak dari yang saya rencanakan ketika menggunakan *e-learning*. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).
- b. ***Focused Immersion*** atau pengalaman semua keterlibatan dimana keinginan lainnya diabaikan. Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu saya tidak mengalami gangguan berarti ketika menggunakan *e-learning*; saya fokus dengan tugas yang akan saya kerjakan ketika menggunakan *e-learning*; perhatian saya tidak mudah dialihkan ketika menggunakan *e-learning*. Pertanyaan tersebut diukur

dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

- c. ***Heightened Enjoyment*** adalah aspek-aspek interaksi yang menyenangkan. Konstruk ini diukur dengan 4 butir pertanyaan yaitu saya *have fun* ketika berinteraksi dengan *e-learning*; menggunakan *e-learning* menyediakan banyak kesenangan bagi saya; saya *enjoy* ketika menggunakan *e-learning*; menggunakan *e-learning* membuat saya bosan. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).
- d. ***Control*** adalah hal yang mewakili pengguna dalam bertanggung jawab atas interaksinya. Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu saya dapat membatasi diri saya ketika menggunakan *e-learning*; saya tidak dapat membatasi interaksi saya dengan *e-learning*; *e-learning* memungkinkan saya untuk membatasi interaksi saya dengan komputer. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).
- e. ***Curiosity*** adalah sejauh mana pengalaman membangkitkan indra dan keingintahuan seseorang (Malone, 1981 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu menggunakan *e-learning* membangkitkan keingintahuan saya; berinteraksi dengan *e-learning* membuat saya penasaran; menggunakan *e-learning* membangkitkan daya imajinasi saya.

Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

2. Perceived Ease of Use

Perceived Ease of Use adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan terbebas dari usaha (Davis, 1989 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 4 butir pertanyaan yaitu mudah bagi saya untuk belajar mengoperasikan *e-learning*; saya merasa mudah mengoperasikan *e-learning* untuk melakukan yang saya inginkan; mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan *e-learning*; saya merasa *e-learning* mudah digunakan. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

3. Perceived Usefulness

Perceived Usefulness adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut (Davis, 1989 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu menggunakan *e-learning* meningkatkan efektivitas saya di perguruan tinggi; saya mampu mengoptimalkan penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan prestasi akademik saya; saya merasa *e-learning* berguna untuk kegiatan kuliah saya. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

4. Personal Innovativeness

Personal Innovativeness adalah sifat individu yang mencerminkan keinginan untuk mencoba setiap teknologi baru (Agarwal & Prasad, 1998, dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu saya ragu-ragu untuk mencoba teknologi informasi baru; diantara rekan-rekan saya, saya adalah orang yang pertama mencoba teknologi informasi baru; saya suka bereksperimen dengan teknologi informasi baru. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

5. Playfulness

Playfulness adalah tingkat spontanitas keceriaan kognitif individu dalam berinteraksi dengan teknologi (Webster& Martocchio, 1992 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 6 butir pertanyaan yaitu saya menggunakan *e-learning* secara spontan; saya menggunakan *e-learning* secara fleksibel; saya menggunakan *e-learning* secara kreatif; saya menggunakan *e-learning* dengan penuh imajinatif; saya menggunakan *e-learning* secara menyenangkan; saya menghasilkan banyak ide tentang pemanfaatan *e-learning*. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

6. Behavioral Intention to Use

Behavioral Intention to Use adalah Suatu sikap intensitas penggunaan teknologi (Delone& Mclean dalam Agarwal dan Karahanna,

2000). Konstruk ini diukur dengan 3 butir pertanyaan yaitu saya berencana untuk lebih intensif menggunakan *e-learning*; saya berniat untuk terus menggunakan *e-learning* dimasa mendatang; saya berharap penggunaan *e-learning* dalam perkuliahan berlanjut dimasa mendatang. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

7. Self Efficacy

Self Efficacy adalah pengaruh positif dari harapan-harapan seseorang tentang konsekuensi-konsekuensi perilaku spesifik yang dilakukan (Compeau,1999 dalam Agarwal dan Karahanna, 2000). Konstruk ini diukur dengan 5 butir pertanyaan yaitu saya bisa menggunakan *e-learning* tanpa bantuan siapapun; saya belum pernah menggunakan *e-learning* sebelumnya tetapi saya yakin bisa menggunakannya; menurut saya cara menggunakan *e-learning* mudah; menurut saya *e-learning* cukup menggunakan manual *software*; saya tidak butuh waktu lama untuk belajar tentang *e-learning*. Pertanyaan tersebut diukur dengan menggunakan 5 point skala likert (1: sangat tidak setuju sampai dengan 5: sangat setuju).

D. SUMBER DATA

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber pertama secara langsung ditempat penelitian atau suatu tempat yang menjadi obyek penelitian. Data primer dapat diperoleh dengan

wawancara, kuesioner, ataupun observasi lapangan. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari jawaban responden yang disebar melalui kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dalam bentuk tabel, grafik, diagram, gambar dan sebagainya, sehingga lebih informatif jika digunakan oleh pihak lain. Data sekunder ini digunakan oleh peneliti untuk diproses lebih lanjut.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

1. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membagi daftar pertanyaan kepada responden, dalam hal ini yang menjadi responden adalah mahasiswa yang pernah menggunakan *e-learning* di Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

2. Wawancara

Adalah kontak langsung atau tanya jawab dengan responden yang tujuannya sebagai penunjang untuk memperjelas data yang ada pada kuesioner.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diambil dari sumber-sumber kepustakaan, baik dari buku, jurnal penelitian, maupun artikel-artikel yang berfungsi mendukung penelitian yang dilakukan.

F. MODEL PENELITIAN

Dalam menguji hipotesis, langkah yang dilakukan sebelumnya adalah

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji validasi item pertanyaan. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis unidimensionalitas untuk memastikan bahwa masing-masing pertanyaan akan terklarifikasi pada variabel-variabel yang telah ditetapkan (*construct validity*).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama. Peneliti melakukan pengujian reliabilitas dengan menghitung *cronbach'Alpha* dari masing-masing item dalam suatu variabel, instrument yang dipakai akan dianggap reliabel apabila *cronbach'Alpha* > 0.60

3. Pretest

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pretest sebelum penyebaran kuesioner pada sampel besar. Pretest dilakukan untuk menguji apakah kuesioner mampu bekerja dengan tepat dan pengujian pada item-item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur konstruk yang digunakan. Tujuan lain adalah untuk mengukur tingkat validitas awal dari variabel yang akan diuji

dengan sampel besar. Adapun jumlah responden yang digunakan sebanyak 30 responden.

G. METODE ANALISIS DATA

Penelitian ini menggunakan model persamaan simultan atau SEM yang dibantu dengan program aplikasi AMOS. Model *structural equation model* bertujuan untuk mengestimasi beberapa persamaan regresi terpisah akan tetapi masing-masing mempunyai hubungan simultan atau bersamaan. Dalam analisis ini dimungkinkan terdapat beberapa variabel dependen dan variabel ini dimungkinkan menjadi variabel independen bagi variabel dependen yang lainnya.

Pada prinsipnya, model struktural bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat antar variabel sehingga jika salah satu variabel diubah, maka terjadi perubahan pada variabel yang lain. Dalam studi ini, data diolah dengan menggunakan *Analysis of Moment Structure* atau AMOS versi 4.0

Analisis SEM memungkinkan perhitungan estimasi seperangkat persamaan regresi yang simultan, berganda atau saling berhubungan. Karakteristik penggunaan model ini : (1) untuk mengestimasi hubungan dependen ganda yang saling berkaitan, (2) kemampuannya untuk memunculkan konsep yang tidak teramati dalam hubungan serta dalam menentukan kesalahan pengukuran dalam proses estimasi, dan (3) kemampuannya untuk mengakomodasi seperangkat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen serta mengungkap variabel laten (Hair et al, 1998 dalam Fajri, 2008)

1. Evaluasi Asumsi Structural Equation Model (SEM)

a. Asumsi Kecukupan Sampel

Sampel yang harus dipenuhi dalam model SEM ini berjumlah minimal 5 kali jumlah parameter yang akan diestimasi (Ferdinand, 2002 dalam Fajri, 2008). Namun apabila jumlah sampel yang terlalu banyak dan tidak memungkinkan untuk melakukan penarikan sampel seluruhnya, maka peneliti akan menggunakan maksimum likelihood yaitu penarikan sampel antara 100-400 sampel (Hair et al.1998 dalam Fajri, 2008)

b. Asumsi Normalitas

Asumsi yang paling fundamental dalam analisis multivariate adalah normalitas yang merupakan bentuk distribusi data pada variabel matrik tunggal yang menghasilkan distribusi normal (Hair et al.1998 dalam Fajri, 2008). Apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi dan penyimpangan data normalitas tersebut besar maka akan menghasilkan hasil uji statistik yang bias. Uji terhadap normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan nilai *critical ratio skewness* dan *kurtosis* yang berturut-turut, yang merupakan ukuran penyimpangan dari distribusi normal yang simetris dan ukuran kecuraman dari distribusi data. Nilai statistik untuk menguji normalitas disebut *Z value* (*Critical Ratio* atau CR pada output Amos 4.01) dari ukuran *skewness* dan *kurtosis* sebaran data. Bila nilai CR lebih besar dari nilai kritis maka dapat diduga bahwa distribusi data tidak normal. Nilai

kritis dapat ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi 1% yaitu sebesar 2,58.

Curran et al, (dalam Ghozali, 2004) membagi distribusi data menjadi tiga bagian :

1. *Normaly*, apabila nilai z statistic (*Critical Ratio* atau CR) *skewness* <2 dan nilai CR *kurtosis* <7.
2. *Moderately non normal*, apabila nilai CR *skewness* berkisar antara 2 sampai 3 dan nilai CR *kurtosis* berkisar antara 7 sampai 21.
3. *Extremely non normal*, apabila nilai CR *skewness*>3 dan nilai CR *kurtosis*>21.

c. Asumsi Outliers

Outliers adalah observasi yang muncul dengan nilai-nilai ekstrim yang memiliki karakteristik unik yang sangat berbeda dari observasi lainnya dan muncul dalam bentuk nilai ekstrim yang baik untuk variabel tunggal maupun variabel kombinasi (Hair et al.1998 dalam Fajri, 2008). Umumnya perlakuan terhadap *outliers* adalah dengan mengeluarkan dari data dan tidak diikutsertakan dalam perhitungan berikutnya. Bila tidak ada alasan khusus untuk mengeluarkan *outliers*, maka observasi dapat diikutsertakan dalam analisis selanjutnya. *Outliers* dapat dievaluasi dengan nilai *mahalanobis distance* dengan nilai *degree of freedom* sejumlah variabel yang dipergunakan dalam penelitian pada tingkat $p < 0,001$.

Dalam hal ini variabel yang dimaksud adalah jumlah item pengukuran pada model. Dalam analisis multivariate adanya *outliers* dapat diuji dengan statistik chi square (x^2) terhadap nilai *mahalanobis distance squared* pada tingkat signifikansi 0,001 dengan *degree of freedom* sejumlah konstruk yang digunakan dalam penelitian (Ferdinand, 2002 dalam Fajri, 2008).

2. Evaluasi Atas Kriteria Goodness of Fit

Setelah penggunaan model pengukuran (*measurement model*) dilakukan, pengujian berikutnya adalah menguji *goodness of fit* yang mengukur derajat kesesuaian antara model yang dihipotesiskan dengan data yang disajikan. Pengujian *goodness of fit model* didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

1. Uji Chi-Square Statistic (X^2)

Uji Chi-Square Statistic digunakan untuk mengukur *overall fit*. Model yang dikatakan baik harus mempunyai nilai Chi-Square yang lebih kecil dan diterima berdasarkan probabilitas dengan *cutt-of value* sebesar $\alpha > 0.05$ atau $\alpha > 0.01$. Model penyesuaian yang baik bisa ditunjukkan ketika rasio x^2 dengan tingkat *degree of freedom* ≤ 3.00

2. Rootment Square Error of Approximation (RMSEA)

RMSEA digunakan untuk mengkompensasi Chi-Square statistik dalam sampel besar. Nilai RMSEA 0.05 – 0.08 merupakan ukuran yang dapat diterima.

3. Goodness of Fit Index (GFI)

Digunakan untuk mengukur proporsi tertimbang dari varian dalam matrikkovarian sampel yang dijelaskan oleh matrik kovarian populasi yang terestimasi. Nilai GFI berkisar antara 0 -1.0 (*perfect fit*). Nilai GFI yang tinggi menunjukkan fit yang lebih baik dan beberapa nilai GFI yang dapat diterima sebagai nilai yang layak belum ada standarnya. Nilai GFI yang distandarkan adalah ≥ 0.90 .

4. Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)

Indeks ini merupakan pengembangan dari GFI yang telah disesuaikan dengan rasio dari *degree of freedom* dari null model (model konstruk tunggal dengan semua indikator pengukuran konstruk). Nilai yang direkomendasikan adalah $AGFI \geq 0.90$ maka semakin baik kesesuaian yang dimiliki model.

5. Tucker Lewis Index (TLI)

TLI digunakan untuk mengukur kelebihan suatu model terhadap model yang lain. Nilainya berkisar antara 0 -1.0. TLI yang direkomendasikan adalah ≥ 0.90 .

6. Normed Fit Index (NFI)

Indeks ini juga merupakan indeks kesesuaian incremental. Nilai yang direkomendasikan adalah $\geq 0,90$.

7. Comparative Fit Index (CFI)

CFI juga merupakan indeks kesesuaian incremental. Besaran indeks ini adalah rentang 0 sampai 1 dan nilai yang mendekati satu

mengindikasikan model memiliki tingkat kesesuaian yang baik. Indeks ini sangat dianjurkan untuk dipakai karena indeks ini relatif tidak sensitive terhadap besarnya sampel dan kurang dipengaruhi oleh kerumitan model. Nilai penerimaan yang direkomendasikan adalah $CFI \geq 0,90$.

8. Normated Chi Square (CMIN/DF)

CMIN/DF adalah ukuran yang diperoleh dari nilai chi square dibagi dengan *degree of freedom*. Indeks ini merupakan indeks kesesuaian parsimonious yang mengukur hubungan *goodness of fit* model dan jumlah-jumlah koefisien estimasi yang diharapkan untuk mencapai tingkat kesesuaian. Nilai yang direkomendasikan untuk menerima kesesuaian model adalah $CMIN/DF < 2,0/3,0$.

Tabel III.1 Indikator Goodness-of-Fit Model

KRITERIA	CONTROL OFF VALUE	KETERANGAN
X^2 -Chi square	Diharapkan kecil	Baik
X^2 Significance probability	$\geq 0,05$	Baik
GFI	$\geq 0,90$	Baik
RMSEA	$\geq 0,80$	Baik
AGFI	$\geq 0,90$	Baik
TLI	$\geq 0,95$	Baik
Comparative Fit Index (CFI)	$\geq 0,90$	Baik
Normed Chi Square (CMIN/DF)	$\leq 2,00- 3,00$	Baik

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini bertujuan untuk menjelaskan hasil-hasil yang diperoleh melalui pengujian statistik yang dilakukan. Namun sebelum mengungkapkannya, terlebih dahulu dikemukakan hasil pengujian validitas dan reliabilitas data penelitian. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian yang diperoleh dapat diyakini kebenarannya yang selanjutnya dapat menjamin keakuratan hasil prediksi yang dilakukan. Oleh karena, pembahasan difokuskan pada pengujian kualitas data penelitian dan pengujian hipotesis.

A. Pengujian kualitas data penelitian

Pengujian kualitas data penelitian meliputi pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan bahwa indikator-indikator yang didesain dapat mengukur konstruk dengan baik. Sedangkan pengujian reliabilitas digunakan untuk menjelaskan tingkat konsistensi dari masing-masing indikator dalam menjelaskan konstraknya. Berikut ini adalah penjelasannya.

1. Pengujian validitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan indikator untuk menjelaskan konstruk yang diukurnya atau yang disebut dengan validitas konvergen, dan ketidakmampuan indikan untuk menjelaskan konstruk yang tidak diukurnya atau yang disebut dengan validitas deskriminan. Kedua jenis validitas ini dapat dijelaskan melalui skor loading yang diperoleh melalui pengujian *confirmatory*

factor analysis yang diperoleh. Namun sebelum menjelaskannya terlebih dahulu dijelaskan hasil pengujian *KMO* dan *Bartlett's Test* yang diperoleh. Pengujian ini merupakan pengujian *goodness-of-fit* model dari analisis faktor yang digunakan untuk menjamin bahwa hasil reduksian yang diperoleh dapat diyakini kebenarannya.



Tabel IV.1**KMO and Bartlett's Test****KMO and Bartlett's Test untuk dimensi dari CA (Cognitif Absorption)**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.922
Approx. Chi-Square	3175.049
df	120
Sig.	.000

Sumber: data primer yang diolah

Tabel IV.2**Rotated Component Matrix****Rotated Component Matrix(a) untuk dimensi dari CA (Cognitif Absorption)**

	Component				
	1	2	3	4	5
td1	.588				
td2			.874		
td3			.863		
fi1					.622
fi2					.792
fi3					.548
he1	.725				
he2	.687				
he3	.694				
he4	.861				
co1		.899			
co2		.828			
co3		.769			
cu1	.704				
cu2				.724	
cu3				.783	

Sumber: data primer yang diolah

Tabel IV.3**KMO and Bartlett's Test****KMO and Bartlett's Test variabel**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.927
Approx. Chi-Square	4399.635
df	276
Sig.	.000

Sumber: data primer yang diolah

Tabel IV.4**Rotated Component Matrix****Rotated Component Matrix(a) variabel**

	Component					
	1	2	3	4	5	6
peou1		.785				
peou2		.786				
peou3		.805				
peou4		.797				
pu1	.630	.570				
pu2	.751					
pu3	.725					
piit1			.607			
piit2			.584			
piit3			.635			
cps1						.936
cps2			.781			
cps3			.751			
cps4			.697			
cps5	.642		.537			
cps6	.547		.543			
bi1	.711					
bi2	.691					
bi3	.731					
se1					.854	
se2					.740	
se3				.613		
se4				.741		
se5				.701		

Sumber: data primer yang diolah.

Tabel IV.1 dan Tabel IV.3 mengindikasikan mengindikasikan bahwa model analisis faktor yang digunakan memenuhi kriteria *goodness-of-fit* yang baik. Hal ini dapat dilihat melalui skor KMO = 0,922 ($>0,50$) untuk dimensi CA, skor KMO = 0,927 ($>0,50$) untuk variabel dan signifikansi Bartlett's Test of Sphericity 0,000 ($<0,05$).

Pengujian berikutnya adalah mereduksi faktor melalui *confirmatory factor analysis*. Untuk mempermudah penganalisisan terhadap hasil-hasil reduksian teknik yang dilakukan adalah melalui *rotated factor matrix*. Tabel IV.2 dan Tabel IV.4 mengindikasikan bahwa hasil rotasian faktor yang disajikan belum terekstrak sempurna maka peneliti melakukan langkah trial and eror sampai rotated component matrix terekstrak secara sempurna.

Tabel IV.5
KMO and Bartlett's Test
Dimensi dari CA (Cognitif Absorption)

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.904
Approx. Chi-Square	2656.391
df	91
Sig.	.000

Sumber : data primer yang diolah.

Tabel IV.6
Rotated Component Matrix
Dimensi dari CA (Cognitif Absorption)

	Component				
	1	2	3	4	5
td2			.875		
td3			.870		
fi1					.616
fi2					.829
fi3					.544
he1	.669				
he2	.636				
he3	.642				
he4	.863				
co1		.894			
co2		.825			
co3		.780			
cu2				.762	
cu3				.817	

Sumber : data primer yang diolah.

Tabel IV.7**KMO and Bartlett's Test Variabel**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.911
Approx. Chi-Square	2882.880
df	120
Sig.	.000

Sumber : data primer yang diolah

Tabel IV.8***Rotated Component Matrix Variabel***

	Component					
	1	2	3	4	5	6
peou1	.803					
peou2	.810					
peou3	.826					
peou4	.821					
pu2					.706	
pu3					.710	
piit2						.712
piit3						.654
cps2			.856			
cps3			.726			
cps4			.769			
bi1				.770		
bi2				.820		
se3		.767				
se4		.859				
se5		.838				

Sumber : data primer yang diolah.

Tabel IV.5 dan Tabel IV.7 mengindikasikan mengindikasikan bahwa model analisis faktor yang digunakan memenuhi kriteria *goodness-of-fit* yang baik. Hal ini dapat dilihat melalui skor KMO = 0,904 ($>0,50$) untuk dimensi CA, skor KMO = 0,911 ($>0,50$) untuk variabel dan signifikansi Bartlett's Test of Sphericity 0,000 ($<0,05$).

Pengujian berikutnya adalah mereduksi faktor melalui *confirmatory factor analysis*. Untuk mempermudah penganalisan terhadap hasil-hasil reduksian teknik yang dilakukan adalah melalui *rotated factor matrix*. Hal ini terjadi karena skor loading yang terbesar saja yang muncul pada tabel faktor sehingga penganalisan dapat dilakukan secara cepat. Hasil rotasian faktor yang disajikan dalam Tabel IV.6 dan Tabel IV.8 merupakan indikator-indikator yang berkemampuan untuk menjelaskan konstraknya saja atau yang mempunyai validitas konvergen dan diskriminan yang baik, sedangkan indikator-indikator yang tidak berkemampuan untuk menjelaskan konstruk yang diukurnya didrop dalam model, sebab hal ini dapat berdampak pada hasil prediksi yang diperoleh.

Hasil reduksian yang diperoleh mengindikasikan bahwa TD2 dan TD3 adalah indikator-indikator yang dapat menjelaskan *Temporal Dissociation*. Hal ini berarti bahwa *Temporal Dissociation* bercirikan kadang-kadang lupa waktu ketika menggunakan *e-learning* dan sering menghabiskan waktu lebih banyak dari yang direncanakan ketika menggunakan *e-learning*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan

studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan fenomena *Temporal Dissociation* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian ini memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Focused Immersion dapat dijelaskan melalui indikator FI1, FI2, dan FI3. Hal ini berarti bahwa *Focused Immersion* bercirikan tidak mau diganggu dengan aktivitas lain ketika menggunakan *e-learning*, merasa senang ketika menggunakan *e-learning*, dan fokus dengan tugas yang akan dikerjakan ketika menggunakan *e-learning*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Namun demikian, temuan ini masih memerlukan studi lanjutan untuk meningkatkan validitas eksternal dari konsep yang diuji.

Heightened Enjoyment dapat dijelaskan melalui indikator HE1, HE2, HE3, dan HE4. Hal ini berarti bahwa *Heightened Enjoyment* bercirikan *have fun* ketika berinteraksi dengan *e-learning*, menggunakan *e-learning* menyediakan banyak kesenangan, *enjoy* ketika menggunakan *e-learning*, dan menggunakan *e-learning* membuat bosan. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Namun, temuan ini masih memerlukan studi lanjutan untuk meningkatkan validitas eksternal dari konsep yang diuji.

Control dapat dijelaskan melalui indikator CO1, CO2, dan CO3. Hal ini berarti bahwa *Control* bercirikan dapat mengontrol diri ketika menggunakan *e-learning* dan *e-learning* dapat mengontrol interaksi dengan komputer. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Namun demikian, temuan ini masih memerlukan studi lanjutan untuk meningkatkan validitas eksternal dari konsep yang diuji.

Curiosity dapat dijelaskan melalui indikator CU2 dan CU3. Hal ini berarti bahwa *Curiosity* bercirikan berinteraksi dengan *e-learning* membuat penasaran dan menggunakan *e-learning* membangkitkan daya imajinasi. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan fenomena *Curiosity* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Perceived Ease-of-Use dapat dijelaskan melalui indikator PEOU1, PEOU2, PEOU3, dan PEOU4. Hal ini berarti bahwa *Perceived Ease-of-Use* bercirikan mudah untuk belajar mengoperasikan *e-learning*, merasa mudah mengoperasikan *e-learning* untuk melakukan apa yang diinginkan, mudah untuk menjadi terampil dalam menggunakan *e-learning*, dan

merasa *e-learning* mudah digunakan . Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Namun demikian, temuan ini masih memerlukan studi lanjutan untuk meningkatkan validitas eksternal dari konsep yang diuji.

Perceived Usefulness dapat dijelaskan melalui indikator PU2 dan PU3. Hal ini berarti bahwa *Perceived Usefulness* bercirikan menggunakan *e-learning* mampu meningkatkan produktivitas dan merasa *e-learning* berguna untuk kegiatan kuliah. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan fenomena *Perceived Usefulness* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Personal Innovativeness dapat dijelaskan melalui indikator PIIT2 dan PIIT3. Hal ini berarti bahwa *Personal Innovativeness* bercirikan ragu-ragu untuk mencoba teknologi informasi baru dan orang pertama yang mencoba teknologi informasi baru dibanding rekan-rekannya. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan

fenomena *Personal Innovativeness* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Playfulness dapat dijelaskan melalui indikator CPS2, CPS3, dan CPS4. Hal ini berarti bahwa *Playfulness* bercirikan spontan, fleksibel, dan kreatif ketika menggunakan *e-learning*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator-indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan fenomena *Playfulness* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Behavioral Intention to Use dapat dijelaskan melalui indikator BI1 dan BI2. Hal ini berarti bahwa *Behavioral Intention to Use* bercirikan berencana untuk lebih intensif menggunakan *e-learning* di masa mendatang dan berniat untuk terus menggunakan *e-learning* dimasa mendatang. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya

untuk menjelaskan fenomena *Behavioral Intention to Use* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Self Efficacy dapat dijelaskan melalui indikator SE3, SE4, dan SE5. Hal ini berarti bahwa *Self Efficacy* bercirikan pernah melihat orang lain menggunakan *e-learning* sebelum mencobanya sendiri, meminta bantuan orang lain jika menemui kesulitan dalam menggunakan *e-learning*, dan mendapatkan pelatihan *e-learning* dari pelajaran umum di bangku kuliah. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi temuan studi terdahulu yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000). Sedangkan, indikator-indikator yang mempunyai validitas rendah mengindikasikan ketidakmampuannya untuk menjelaskan fenomena *Self Efficacy* yang terjadi pada *setting* yang diteliti. Hal ini kemungkinan diperkirakan terdapatnya perbedaan karakteristik responden yang menjadi obyek studi. Hasil pengujian yang diperoleh memerlukan penelitian lanjutan untuk mencermati profil *background* variabel yang menjadi obyek studi.

Setelah pengujian validitas, pengujian reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi internal dari indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur konstruk yang diukur. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh.

2. **Pengujian reliabilitas.** Melalui pengujian ini diharapkan dapat menjelaskan kualitas data penelitian melalui tingkat konsistensi dari alat ukur yang digunakan untuk mengukur konstruk yang diukur. Ada 11 hasil pengujian reliabilitas yaitu pengujian reliabilitas terhadap *temporal dissociation, focused immersion, heightened enjoyment, control, curiosity, perceived ease-of-use, perceived usefulness, personal innovativeness, playfulness, behavioral intention to use, dan self efficacy.*

Tabel IV.9

Hasil Pengujian Reliabilitas

Konstruk	Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Temporal Dissociation</i>	2	0,977	Baik
<i>Focused Immersion</i>	3	0,903	Baik
<i>Heightened Enjoyment</i>	4	0,943	Baik
<i>Control</i>	3	0,889	Baik
<i>Curiosity</i>	2	0,962	Baik
<i>Perceived Ease-of-Use</i>	4	0,964	Baik
<i>Perceived Usefulness</i>	2	0,853	Baik
<i>Personal Innovativeness</i>	2	0,829	Baik
<i>Playfulness</i>	3	0,892	Baik
<i>Behavioral Intention to Use</i>	2	0,923	Baik
<i>Self Efficacy</i>	3	0,955	Baik

Sumber : data primer yang diolah.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *temporal dissociation.*

Variabel ini diukur dengan menggunakan 2 indikator yaitu TD2 dan TD3.

Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha = 0,977.*

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena dari *temporal dissociation.*

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *focused immersion*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 indikator yaitu FI1, FI2, dan FI3. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,903. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *focused immersion* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *heightened enjoyment*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 4 indikator yaitu HE1, HE2, HE3, dan HE4. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,943. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *heightened enjoyment* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *control*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 indikator yaitu CO1, CO2, dan CO3. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,889. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *control* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *curiosity*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 4 indikator yaitu CU2 dan CU3. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,962. Hal

ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *curiosity* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *perceived ease-of-use*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 4 indikator yaitu PEOU1, PEOU2, PEOU3, dan PEOU4. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,964. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *perceived ease-of-use* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *perceived usefulness*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 2 indikator yaitu PU2 dan PU3. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,853. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *perceived usefulness* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *personal innovativeness*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 2 indikator yaitu PIIT2 dan PIIT3. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,829. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *personal innovativeness*

yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *playfulness*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 indikator yaitu CPS2, CPS3, dan CPS4. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,892. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *playfulness* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *behavioral intention to use*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 2 indikator yaitu BI1 dan BI2. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,932. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *behavioral intention to use* yang diukurnya.

Pengujian reliabilitas terhadap variabel *self efficacy*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 indikator yaitu CPS3, CPS4, dan CPS5. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan *Cronbach's Alpha* = 0,955. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen-instrumen yang didesain dalam studi ini mempunyai konsistensi internal yang relatif tinggi dan berkemampuan untuk menjelaskan fenomena *self efficacy* yang diukurnya.

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM). Ada beberapa asumsi yang harus diperhatikan sebelum melakukan pengujian model struktural yaitu asumsi kecukupan sampel, asumsi normalitas, asumsi *outliers*, dan asumsi *goodness-of-fit* model.

- 1. Asumsi Kecukupan Sampel.** Jumlah kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah 160 buah. Dengan demikian pengujian yang dilakukan dengan menggunakan SEM dengan prosedur *Maximum Likelihood Estimation* (MLE).
- 2. Asumsi Normalitas.** Syarat lain yang harus dipenuhi dalam SEM adalah normalitas data yaitu dengan menggunakan *z value* (*Critical Ratio* atau C.R pada output AMOS 4.01) dari nilai *skewness* dan *kurtosis* dari sebaran datanya. Bila nilai C.R lebih besar dari nilai kritis maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data tidak normal. Nilai kritis dapat ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi 1% yaitu sebesar ± 2.58 . Nilai kritis dari C.R *kurtosis* di bawah 7. Normalitas *univariate* dan *multivariate* terhadap data yang digunakan dalam analisis ini diuji dengan menggunakan AMOS 4.01. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada Tabel IV.10.

Tabel IV.10

Hasil Pengujian Normalitas Data

Assessment of normality						
	min	max	skew	c.r.	kurtosis	c.r.
BI2	1.000	5.000	-0.192	-0.991	-0.282	-0.729
BI1	1.000	5.000	-0.336	-1.737	-0.062	-0.161
PU3	1.000	5.000	-1.147	-5.922	0.712	1.838
PU2	1.000	5.000	-0.391	-2.018	-0.088	-0.227
PEOU1	1.000	5.000	-1.682	-8.686	3.119	8.053
PEOU2	1.000	5.000	-1.762	-9.100	3.294	8.505
PEOU3	1.000	5.000	-1.571	-8.114	2.389	6.169
PEOU4	1.000	5.000	-1.712	-8.843	2.902	7.493
SE3	1.000	5.000	-1.293	-6.679	2.563	6.617
SE4	1.000	5.000	-1.527	-7.887	2.953	7.624
SE5	1.000	5.000	-1.416	-7.313	2.941	7.594
PIIT2	1.000	5.000	0.043	0.220	0.689	1.779
PIIT3	1.000	5.000	-0.612	-3.162	-0.049	-0.126
CPS2	1.000	5.000	-0.837	-4.322	0.489	1.262
CPS3	1.000	5.000	-0.424	-2.187	-0.152	-0.392
CPS4	1.000	5.000	-0.298	-1.541	-0.439	-1.133
FI3	1.000	5.000	-0.800	-4.133	-0.273	-0.704
CU2	1.000	5.000	-0.677	-3.496	0.121	0.313
CU3	1.000	5.000	-0.503	-2.597	-0.076	-0.195
CO3	1.000	5.000	-0.153	-0.790	-0.694	-1.791
CO2	1.000	5.000	-0.128	-0.661	-0.723	-1.866
CO1	1.000	5.000	0.347	1.794	-1.116	-2.883
HE4	1.000	5.000	-0.740	-3.822	-0.551	-1.424
HE3	1.000	5.000	-1.076	-5.558	0.360	0.930
HE2	1.000	5.000	-1.159	-5.988	0.624	1.611
HE1	1.000	5.000	-1.296	-6.693	0.825	2.131
FI2	1.000	5.000	-1.333	-6.886	1.587	4.096
FI1	1.000	5.000	-0.689	-3.556	-0.379	-0.979
TD3	1.000	5.000	-0.509	-2.627	-1.023	-2.640
TD2	1.000	5.000	-0.395	-2.038	-1.132	-2.922
Multivariate					145.979	21.070

Sumber : data primer yang diolah.

Dari tabel IV.10 menjelaskan bahwa secara *univariate* maupun *multivariate*, data yang diperoleh termasuk dalam kategori *moderately nonnormal* karena memiliki nilai C.R. *skewness* > 2 dan nilai C.R. *kurtosis* > 7. Hasil pengujian *multivariate* data yang menghasilkan skor nilai CR sebesar 21,070 juga mengindikasikan sebaran data yang tidak normal. Analisis terhadap data yang tidak normal dapat mengakibatkan

pembiasan intepretasian hasil dikarenakan nilai *chi-square* cenderung meningkat sehingga nilai *probability level* semakin rendah yang berarti semakin signifikan. Dalam studi ini, sampel yang berjumlah 160 diperkirakan sulit memenuhi distribusi normal, sehingga diharapkan studi di masa mendatang diharapkan meningkatkan jumlah sampel penelitian untuk mendapatkan hasil pengujian berdasarkan kriteria normalitas data. Namun demikian, teknik *Maximum Likelihood Estimates* (MLE) yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan tidak terlalu terpengaruh (*robust*) terhadap penyimpangan *multivariate normality* yang terjadi (Ghozali, 2004).

- 3. Asumsi *Outliers*.** *Outliers* adalah observasi atau data yang memiliki karakteristik unik yang berbeda dari observasi-observasi lainnya yang muncul dalam bentuk nilai ekstrim, baik untuk sebuah variabel tunggal atau variabel kombinasi (Hair *et al.* Dalam Ghozali, 2004). Uji terhadap *multivariate outliers* dilakukan dengan menggunakan kriteria jarak Mahalanobis pada tingkat $p < 0,001$. Jarak ini dapat dijelaskan dengan menggunakan χ^2 pada derajat bebas sebesar jumlah variabel yang digunakan dalam penelitian (Ferdinand, 2002 dalam Ghozali, 2004). Dalam penelitian ini, ada 30 variabel indikator. Oleh karena itu, semua kasus yang mempunyai *Mahalanobis Distance* lebih besar dari $\chi^2 (30, 0,001) = 59,703$ adalah *multivariate outliers*. Tabel IV.11 mengindikasikan bahwa ada 8 observasi yang termasuk dalam kategori outlier sebab memiliki nilai *Mahalanobis Distance* diatas 59,703, yaitu observasi nomor

158, 160, 52, 89, 157, 151, 153, dan 92. Bila tidak terdapat alasan khusus untuk mengeluarkan kasus (berbagai jawaban seorang responden) yang mengindikasikan adanya *outlier*, maka kasus itu harus tetap diikutsertakan dalam analisis selanjutnya (Ferdinand, 2005 : 153). Dengan demikian jumlah sampel yang akan digunakan tetap sebanyak 160 responden.

Tabel IV.11

Hasil Pengujian *Outliers*

Observation number	Mahalanobis		
	d-squared	p1	p2
158	83.141	0.000	0.000
160	77.208	0.000	0.000
52	68.161	0.000	0.000
89	67.406	0.000	0.000
157	66.873	0.000	0.000
151	62.756	0.000	0.000
153	60.683	0.001	0.000
92	60.190	0.001	0.000
73	58.067	0.002	0.000
159	57.905	0.002	0.000
104	54.293	0.004	0.000

Sumber : data primer yang diolah.

- 4. Asumsi *goodness-of-fit model*.** Sebelum menginterpretasi hasil pengujian hipotesis, terlebih dahulu menganalisis *goodness-of-fit model*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa model yang dikonstruksi mempunyai

kesesuaian yang baik dengan setting yang digunakan sebagai obyek amatan melalui data yang diperoleh. Hasil pengujiannya disajikan dalam Tabel IV.12.

Tabel IV.12

Hasil *Goodness of Fit* Model Struktural

	Indeks	Nilai Kritis	Hasil	Keterangan
1	<i>Chi-Square</i> (χ^2)	Diharapkan kecil	908,573	-
2	Probability level	≥ 0.05	0,000	Marginal
3	<i>CMIN/DF</i>	$\leq 2.0 / \leq 3.0$	2,342	Baik
4	<i>CFI</i>	≥ 0.90	0,914	Baik
5	<i>RMSEA</i>	≤ 0.08	0,092	Marginal
6	<i>TLI</i>	≥ 0.90	0,903	Baik
7	<i>NFI</i>	≥ 0.90	0,860	Marginal
8	<i>GFI</i>	≥ 0.90	0,742	Marginal
9	<i>AGFI</i>	≥ 0.90	0,690	Marginal

Sumber: Data primer yang diolah.

Nilai chi-square sebesar 908,573 dengan *probability level* 0,000.

Karena *probability level* $\leq 0,05$ maka menunjukkan bahwa *overall fit* dari model penelitian ini dapat dikatakan marginal.

Normed Chi-Square (CMIN/DF) adalah ukuran yang diperoleh dari nilai *Chi-Square* dibagi dengan *degree of freedom*. Indeks ini merupakan indeks kesesuaian *parsimonious* yang mengukur hubungan *goodness-of-fit* model dengan jumlah koefisien-koefisien estimasi yang diharapkan untuk mencapai tingkat kesesuaian. Nilai CMIN/DF pada model ini adalah 2,342 menunjukkan bahwa model penelitian ini *fit*.

Goodness of fit index – GFI mencerminkan tingkat kesesuaian model secara keseluruhan. Dengan tingkat penerimaan yang

direkomendasikan $GFI \geq 0,90$, model memiliki nilai GFI sebesar 0,742 sehingga dapat dikatakan memiliki tingkat kesesuaian model yang marginal.

Adjusted goodness of fit index – AGFI sebagai pengembangan indeks dari GFI, merupakan indeks yang telah disesuaikan dengan rasio *degree of freedom* model yang diusulkan dengan *degree of freedom* dari *null model*. Dengan nilai penerimaan yang direkomendasikan $AGFI \geq 0,90$, model memiliki nilai AGFI sebesar 0,690 sehingga dapat dikatakan memiliki tingkat kesesuaian yang marginal.

Comparative Fit Index (CFI) adalah indeks kesesuaian *incremental* yang membandingkan model yang diuji dengan null model. Besaran indeks ini adalah dalam rentang 0 sampai 1 dan nilai yang mendekati 1 mengindikasikan model memiliki tingkat kesesuaian yang baik. Indeks ini sangat dianjurkan untuk dipakai karena indeks ini relatif tidak sensitif terhadap besarnya sampel dan kurang dipengaruhi oleh kerumitan model. Dengan memperhatikan nilai yang direkomendasikan $\geq 0,90$, maka nilai CFI sebesar 0,914 menunjukkan bahwa model ini memiliki kesesuaian yang baik.

The Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) adalah indeks yang digunakan untuk mengkompensasi nilai *Chi-Square* dalam sampel yang besar. Nilai penerimaan yang direkomendasikan $\leq 0,08$, maka nilai RMSEA sebesar 0,092 menunjukkan tingkat kesesuaian yang marginal.

Tucker Lewis Index (TLI) merupakan alternatif *incremental fit index* yang membandingkan model yang diuji dengan *baseline model*. TLI merupakan indeks kesesuaian model yang kurang dipengaruhi oleh ukuran sampel. Nilai yang direkomendasikan $\geq 0,90$, dapat disimpulkan bahwa model menunjukkan tingkat kesesuaian yang baik dengan nilai TLI sebesar 0,903.

Normed Fit Index – NFI, membandingkan proposed model dan *null model*. Dengan nilai penerimaan yang direkomendasikan $NFI \geq 0,90$, nilai 0,860 menunjukkan model ini memiliki nilai *fit* yang marginal.

Dari keseluruhan pengukuran *goodness of fit* tersebut di atas mengindikasikan bahwa model yang diajukan dalam penelitian ini belum dapat diterima. Karena model yang diajukan dalam penelitian ini belum dapat diterima maka peneliti mempertimbangkan untuk melakukan modifikasi model untuk membentuk model alternatif yang mempunyai *goodness of fit* yang lebih baik.

C. Modifikasi Model

Menurut Ferdinand (2002) dalam Ghazali (2004) salah satu tujuan modifikasi model adalah untuk mendapatkan kriteria *goodness of fit* dari model yang dapat diterima. Melalui nilai *modification indices* dapat diketahui ada tidaknya kemungkinan modifikasi terhadap model yang dapat diusulkan. *Modification indices* yang dapat diketahui dari output Amos 4.01 akan menunjukkan hubungan-hubungan yang perlu diestimasi yang sebelumnya tidak ada dalam model supaya terjadi penurunan pada nilai *chi-square* untuk

mendapatkan model penelitian yang lebih baik.

Untuk mendapatkan kriteria model yang dapat diterima, peneliti mengestimasi hubungan korelasi antar *error term* yang tidak memerlukan justifikasi teoritis dan yang memiliki nilai *modification indices* lebih besar dari 10. Tabel IV.13 merupakan hasil *goodness of fit* model yang telah dimodifikasi.

Tabel IV.13

Hasil Goodness-of-Fit Model Setelah Modifikasi

	Indeks	Nilai Kritis	Hasil	Keterangan
1	<i>Chi-Square</i> (χ^2)	Diharapkan kecil	619,057	-
2	Probability level	≥ 0.05	0,000	Marginal
3	<i>CMIN/DF</i>	$\leq 2.0 / \leq 3.0$	1,701	Baik
4	<i>GFI</i>	≥ 0.90	0,818	Marginal
5	<i>AGFI</i>	≥ 0.90	0,767	Marginal
6	<i>CFI</i>	≥ 0.90	0,958	Baik
7	<i>RMSEA</i>	≤ 0.08	0,066	Baik
8	<i>TLI</i>	≥ 0.90	0,949	Baik
9	<i>NFI</i>	≥ 0.90	0,904	Baik

Sumber : Data primer yang diolah.

Tujuan analisis *Chi-Square* (X^2) adalah mengembangkan dan menguji model yang sesuai dengan data. *Chi-Square* sangat sensitif terhadap ukuran sampel. Nilai X^2 pada penelitian ini sebesar 619,057 dengan probabilitas 0,000 menunjukkan bahwa model penelitian yang diajukan dapat dikatakan marginal. Meskipun *probability level* $\leq 0,05$, analisis selanjutnya masih bisa dilakukan.

Normed Chi-Square (*CMIN/DF*) adalah ukuran yang diperoleh dari nilai *Chi-Square* dibagi dengan *degree of freedom*. Indeks ini merupakan

indeks kesesuaian *parsimonious* yang mengukur hubungan *goodness-of-fit* model dengan jumlah koefisien-koefisien estimasi yang diharapkan untuk mencapai tingkat kesesuaian. Nilai CMIN/DF pada model ini adalah 1,701 menunjukkan bahwa model penelitian ini *fit*.

Goodness of Fit Index (GFI) mencerminkan tingkat kesesuaian model secara keseluruhan yang dihitung dari residual kuadrat dari model yang diprediksi dibandingkan data yang sebenarnya. Nilai yang mendekati 1 mengisyaratkan model yang diuji memiliki kesesuaian yang baik. Dengan tingkat penerimaan yang direkomendasikan ≥ 0.90 , dapat disimpulkan bahwa model memiliki tingkat kesesuaian yang marginal dengan nilai GFI sebesar 0,818.

Adjusted goodness of fit index – AGFI sebagai pengembangan indeks dari GFI, merupakan indeks yang telah disesuaikan dengan rasio *degree of freedom* model yang diusulkan dengan *degree of freedom* dari *null model*. Dengan nilai penerimaan yang direkomendasikan $AGFI \geq 0,90$, model memiliki nilai AGFI sebesar 0,767 sehingga dapat dikatakan memiliki tingkat kesesuaian yang marginal.

Comparative Fit Index (CFI) adalah indeks kesesuaian *incremental* yang membandingkan model yang diuji dengan null model. Besaran indeks ini adalah dalam rentang 0 sampai 1 dan nilai yang mendekati 1 mengindikasikan model memiliki tingkat kesesuaian yang baik. Indeks ini sangat dianjurkan untuk dipakai karena indeks ini relatif tidak sensitif terhadap besarnya sampel dan kurang dipengaruhi oleh kerumitan model. Dengan memperhatikan nilai

yang direkomendasikan $\geq 0,90$, maka nilai CFI sebesar 0,958 menunjukkan bahwa model ini memiliki kesesuaian yang baik.

The Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) adalah indeks yang digunakan untuk mengkompensasi nilai *Chi-Square* dalam sampel yang besar. Nilai penerimaan yang direkomendasikan $\leq 0,08$, maka nilai RMSEA sebesar 0,066 menunjukkan tingkat kesesuaian yang baik.

Tucker Lewis Index (TLI) merupakan alternatif *incremental fit index* yang membandingkan model yang diuji dengan *baseline model*. TLI merupakan indeks kesesuaian model yang kurang dipengaruhi oleh ukuran sampel. Nilai yang direkomendasikan $\geq 0,90$, dapat disimpulkan bahwa model menunjukkan tingkat kesesuaian yang baik dengan nilai TLI sebesar 0,949.

Normed Fit Index – NFI, membandingkan proposed model dan *null model*. Dengan nilai penerimaan yang direkomendasikan $NFI \geq 0,90$, nilai 0,904 menunjukkan model ini memiliki nilai *fit* yang baik.

Keseluruhan pengukuran tersebut di atas, mengindikasikan bahwa model diterima dengan baik.

D. Hasil pengujian hipotesis.

Dalam studi ini ada 7 hipotesis yang diuji. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis tingkat signifikansi hubungan kausalitas antar konstruk dalam model yang didasarkan pada nilai C.R (z-hitung) lebih besar dari atau sama dengan nilai z-tabel ($z\text{-hitung} \geq z\text{-tabel}$). Kemudian, dengan melihat *standardized structural (path) coefficients* dari setiap hipotesis terutama pada kesesuaian arah hubungan path dengan arah hubungan yang

telah dihipotesiskan sebelumnya. Jika arah hubungan sesuai dengan yang dihipotesiskan dan nilai *critical ratio*-nya juga memenuhi persyaratan maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diuji terbukti. Pada jumlah responden lebih dari 120 maka nilai z tabel untuk masing-masing tingkat signifikansi :

1% = 2,56

5% = 1,96

10% = 1,645

Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing pengujian hipotesis tersebut.

Tabel IV.14

Hasil Estimasi Model Struktural

Regression Weights			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
CA	<--	CPS	0.351	0.329	1.066	0.286	par-25
CA	<--	PIIT	1.591	0.478	3.329	0.001	par-26
PEOU	<--	SE	0.569	0.077	7.388	0.000	par-27
PEOU	<--	CA	0.193	0.036	5.435	0.000	par-29
PU	<--	SE	0.093	0.070	1.328	0.184	par-28
PU	<--	CA	0.373	0.043	8.621	0.000	par-30
PU	<--	PEOU	0.063	0.083	0.759	0.448	par-31
CU	<--	CA	0.439	0.045	9.778	0.000	par-10
CO	<--	CA	0.342	0.045	7.561	0.000	par-11
TD	<--	CA	0.455	0.053	8.525	0.000	par-12
FI	<--	CA	0.498	0.050	9.880	0.000	par-13
HE	<--	CA	0.522	0.048	10.764	0.000	par-14
BI	<--	PEOU	-0.029	0.101	-0.285	0.776	par-32
BI	<--	PU	0.975	0.119	8.222	0.000	par-33

Sumber : Data primer yang diolah.

Catatan: untuk SE (*Self Efficacy*) adalah variable control jadi tidak diikutsertakan dalam hipotesis.

1. Pengaruh *personal innovativeness* pada *cognitive absorption*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *personal innovativeness* pada *cognitive absorption* (H1) terdukung dalam studi ini ($\beta = 1,591$; $CR = 3,329$; $P = 0,001$). Hal ini berarti bahwa *cognitive absorption* dipengaruhi secara signifikan oleh *personal innovativeness*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa yang suka mencoba teknologi informasi baru akan memiliki kecenderungan bawaan untuk menjadi lebih inovatif dengan komputer.

Temuan studi ini mendukung regularitas fenomena pola hubungan positif antara *personal innovativeness* dan *cognitive absorption* yaitu semakin tinggi *personal innovativeness* semakin tinggi *cognitive absorption*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi studi yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000).

2. Pengaruh *playfulness* pada *cognitive absorption*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *playfulness* pada *cognitive absorption* (H2) tidak terdukung dalam studi ini ($\beta = 0,351$; $CR = 1,066$; $P = 0,286$). Hal ini berarti bahwa *cognitive absorption* tidak dipengaruhi secara signifikan oleh *playfulness*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa yang menggunakan E-learning secara spontan, fleksibel, dan kreatif merasa bahwa alasan mereka menggunakan E-learning hanya sebagai penunjang kegiatan kuliah, sehingga mereka tidak memiliki kepercayaan yang tinggi akan pentingnya E-learning. Hal ini yang diperkirakan berdampak pada pola hubungan

yang tidak signifikan dari konsep yang dihipotesiskan.

Temuan studi ini tidak memberikan dukungan terhadap regularitas fenomena seperti yang dikemukakan dalam studi terdahulu yang mengindikasikan pola hubungan yang positif yaitu semakin tinggi *playfulness* semakin tinggi *cognitive absorption* (Agarwal & Karahanna, 2000).

3. Pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived usefulness*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived usefulness* (H3) terdukung dalam studi ini ($\beta = 0,373$; $CR = 8,621$; $P = 0,000$). Hal ini berarti bahwa *perceived usefulness* dipengaruhi secara signifikan oleh *cognitive absorption*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa percaya bahwa waktu yang mereka habiskan untuk menggunakan *E-learning* tidak akan sia-sia dan mereka sangat menikmatinya. Mereka merasa bahwa hal tersebut pasti akan mendatangkan manfaat bagi mereka.

Temuan studi ini mendukung regularitas fenomena pola hubungan positif antara *cognitive absorption* dan *perceived usefulness* yaitu semakin tinggi *cognitive absorption* semakin tinggi *perceived usefulness*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi studi yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000).

4. Pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived ease-of-use*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived ease-of-use* (H4) terdukung dalam studi ini ($\beta = 0,193$; $CR = 5,435$; $P = 0,000$). Hal ini berarti bahwa *perceived ease-of-use*

dipengaruhi secara signifikan oleh *cognitive absorption*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa yang memiliki kepercayaan-kepercayaan akan pentingnya *E-learning* dan memiliki keterlibatan mendalam dengan *E-learning*, akan memperkuat keyakinan mereka terhadap kemudahan dalam penggunaan *E-learning*.

Temuan studi ini mendukung regularitas fenomena pola hubungan positif antara *cognitive absorption* dan *perceived ease-of-use* yaitu semakin tinggi *cognitive absorption* semakin tinggi *perceived ease-of-use*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi studi yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000).

5. Pengaruh *perceived ease-of-use* pada *perceived usefulness*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *perceived ease-of-use* pada *perceived usefulness* (H5) tidak terdukung dalam studi ini ($\beta=0,063$; $CR=0,759$; $P=0,448$). Hal ini berarti bahwa *perceived usefulness* tidak dipengaruhi secara signifikan oleh *perceived ease-of-use*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan kemudahan dalam mengoperasikan *E-learning* tidak membuat mahasiswa mempersepsikan *E-learning* sebagai sesuatu yang bisa meningkatkan produktivitas mereka dan bermanfaat untuk kegiatan sekolah. Mahasiswa dalam penelitian ini mungkin merasa bahwa penggunaan *E-learning* dalam kegiatan kuliah merupakan hal yang baru dan mereka mungkin belum merasakan manfaat dari *E-learning* tersebut. Hal ini yang diperkirakan berdampak pada pola hubungan yang tidak signifikan dari konsep yang dihipotesiskan.

Temuan studi ini mendukung regularitas fenomena seperti yang dikemukakan dalam studi terdahulu yang mengindikasikan pola hubungan yang tidak signifikan antara *perceived ease-of-use* dan *perceived usefulness* (Agarwal & Karahanna, 2000).

6. Pengaruh *perceived usefulness* pada *behavioral intention to use*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *perceived usefulness* pada *behavioral intention to use* (H6) didukung dalam studi ini ($\beta = 0,975$; $CR = 8,222$; $P = 0,000$). Hal ini berarti bahwa *behavioral intention to use* dipengaruhi secara signifikan oleh *perceived usefulness*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa yang memiliki kepercayaan bahwa penggunaan *E-learning* akan meningkatkan produktivitas mereka dan bermanfaat untuk kegiatan kuliah, akan memiliki niat untuk lebih intensif dan terus menggunakan *E-learning* di masa mendatang.

Temuan studi ini mendukung regularitas fenomena pola hubungan positif antara *perceived usefulness* dan *behavioral intention to use* yaitu semakin tinggi *perceived usefulness* semakin tinggi *behavioral intention to use*. Hasil pengujian ini mengkonfirmasi studi yang dilakukan oleh Agarwal & Karahanna (2000).

7. Pengaruh *perceived ease-of-use* pada *behavioral intention to use*

Hasil pengujian mengindikasikan bahwa pengaruh *perceived ease-of-use* pada *behavioral intention to use* (H7) tidak didukung dalam studi ini ($\beta = -0,029$; $CR = -0,285$; $P = 0,776$). Hal ini berarti bahwa *behavioral*

intention to use tidak dipengaruhi secara signifikan oleh *perceived ease-of-use*. Fenomena ini dapat terjadi kemungkinan dikarenakan mahasiswa merasa bahwa alasan mereka menggunakan *e-learning* hanya sebagai penunjang kegiatan kuliah, bukan karena alasan kemudahan dalam penggunaan *e-learning*. Hal ini yang diperkirakan berdampak pada pola hubungan yang tidak signifikan dari konsep yang dihipotesiskan.

Temuan studi ini tidak memberikan dukungan terhadap regularitas fenomena seperti yang dikemukakan dalam studi terdahulu yang mengindikasikan pola hubungan yang positif yaitu semakin tinggi *perceived ease-of-use* semakin tinggi *behavioral intention to use* (Agarwal & Karahanna, 2000).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Studi ini dapat disimpulkan bahwa dari 7 hipotesis yang diuji, ada 4 hipotesis yang signifikan dan terdukung dan 3 lainnya tidak signifikan dan tidak terdukung. Hipotesis yang terdukung adalah (1) pengaruh *personal innovativeness* pada *cognitive absorption*, (2) pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived usefulness*, (3) pengaruh *cognitive absorption* pada *perceived ease-of-use*, dan (4) pengaruh *perceived usefulness* pada *behavioral intention to use*. Sedangkan hipotesis yang tidak terdukung adalah (1) pengaruh *playfulness* pada *cognitive absorption*, (2) pengaruh *perceived ease-of-use* pada *perceived usefulness*, dan (3) pengaruh *perceived ease-of-use* pada *behavioral intention to use*.

Dengan demikian studi ini menjelaskan fenomena bahwa kepercayaan mahasiswa akan pentingnya *e-learning* akan mempengaruhi persepsi mereka terhadap kemudahan dalam penggunaan *e-learning* dan manfaat dari penggunaan *e-learning*. Hal ini diperkirakan mempengaruhi proses pembentukan niat berperilaku mahasiswa untuk lebih intensif dan terus menggunakan *e-learning* di masa mendatang.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Obyek amatan dalam penelitian ini adalah *e-learning*. Dengan demikian, hasil penelitian ini mempunyai keterbatasan dalam mengaplikasi model

pada konteks produk teknologi yang berbeda.

2. Setting untuk penelitian ini adalah institusi pendidikan dan respondennya adalah mahasiswa jurusan manajemen, sehingga generalisasi hasil penelitian relatif terbatas.

C. Saran

1. Saran untuk penelitian selanjutnya

Dalam penelitian ini, ada 3 hasil penelitian yang tidak mendukung hasil penelitian sebelumnya (pengaruh *playfulness* pada *cognitive absorption*, pengaruh *perceived ease-of-use* pada *perceived usefulness*, dan pengaruh *perceived ease-of-use* pada *behavioral intention to use*). Temuan ini memerlukan studi lanjutan untuk menjelaskan faktor-faktor potensial (perbedaan budaya, perbedaan lamanya pemakaian internet, perbedaan perilaku karena orang Indonesia lebih percaya bila interaksi dilakukan secara tatap muka, dan juga *e-learning* mempunyai aspek sosial yang kurang) yang menjadi penyebab hubungan yang tidak signifikan tersebut.

2. Saran untuk Praktisi

Penelitian ini mengisyaratkan tentang perlunya penciptaan stimulus yang berkemampuan untuk meningkatkan kepercayaan dan motivasi mahasiswa akan pentingnya E-learning. Melalui proses ini diharapkan dapat mengarahkan proses keperilakuan mahasiswa pada niat untuk terus menggunakan E-learning di masa mendatang.