

TESIS

ANALISIS PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP ACTUAL SYSTEM USAGE MELALUI ATTITUDE TOWARD USING

(Studi Pada Pengguna Aplikasi Ruangguru Di Kota Makassar)

MUHAMMAD MITSAL ISLAMI



**MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

TESIS

ANALISIS PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP ACTUAL SYSTEM USAGE MELALUI ATTITUDE TOWARD USING

(Studi Pada Pengguna Aplikasi Ruangguru Di Kota Makassar)

Disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD MITSAL ISLAMI

A01 218 2011



**MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**ANALISIS *PERCEIVED USEFULNESS* DAN *PERCEIVED EASE OF USE*
TERHADAP *ACTUAL SYSTEM USAGE* MELALUI *ATTITUDE TOWARD
USING*
(STUDI PADA PENGGUNA APLIKASI RUANGGURU DI KOTA MAKASSAR)**

disusun dan diajukan oleh :

**MUHAMMAD MITSAL ISLAMI
A012182011**

telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Magister Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin pada tanggal
26 FEBRUARI 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

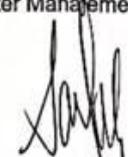
Pembimbing Pendamping


Prof. Dr. H. Muh. Asdar, SE., M.Si
Nip. 19611031 198910 1 001


Dr. Andi Nur Baumaspe, SE., MM
Nip. 19780428 200912 1 001

Ketua Program Studi
Magister Manajemen

Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas Hasanuddin


Prof. Dr. H. Syamsu Alam, SE., M. Si., CIPM
Nip. 19600703 199203 1 001


Prof. Dr. H. Abd. Rahman Kadir, SE., M.Si., CIPM
Nip. 19640205 198810 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Mitsal Islami
Nim : A012182011
Program studi : Magister Manajemen
Jenjang : S2

Menyatakan dengan ini bahwa Tesis dengan Judul **Analisis Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Actual System Usage Melalui Attitude Toward Using (Studi Pada Pengguna Aplikasi Ruangguru Di Kota Makassar)**

Adalah karya saya sendiri dan tidak melanggar hak cipta pihak lain. Apabila di kemudian hari Tesis karya saya ini terbukti bahwa sebagian atau keseluruhannya adalah hasil karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi

Makassar, 02 Maret 2021

Yang Menyatakan,



Muhammad Mitsal Islami

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga proses pembuatan tesis dengan judul "*Analisis Perceived Usefulness dan Perceived ease of use terhadap Actual System Usage Melalui Attitude Toward using (Studi Pada Pengguna Aplikasi Ruangguru di Kota Makassar)*" dapat terselesaikan dengan baik. Tesis ini merupakan tugas akhir dan sekaligus menjadi salah satu syarat guna mencapai gelar Magister Manajemen di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu, dengan kerendahan hati khususnya kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberi doa, bantuan, tenaga, waktu, motivasi, dan perhatian yang lebih sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Begitu pula kepada saudara/i yang juga memberikan arahan kepada peneliti.

Tesis ini juga dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berupa bimbingan, masukan dan saran dari berbagai pihak yang selalu memberikan dukungan. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti secara khusus dan penuh kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Rahman Kadir, SE., M.Si., CIPM Selaku dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

2. Bapak Prof. Dr. H. Muh. Asdar, SE.,M.Si, selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, waktu dan tenaganya dalam mengarahkan dan membantu dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Andi Nur Baumassepe, SE., MM, selaku pembimbing II yang juga dengan senantiasa memberikan bantuan berupa tenaga dan waktunya dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Abdul Rahman Kadir, SE., M.Si., CIPM, Ibu Prof. Dra. Dian A.S Parawansa, M.Si., Ph.D, dan Ibu Dr. Hj. Nuraeni Kadir, SE., M.Si selaku dosen penguji untuk memberikan saran serta masukan dalam proses penyelesaian Tesis ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan Staf Akademik Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
6. Secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada kedua orang tercinta, Ilhanuddin Wahab, SE., MM dan Andi Gusnawati, SE., MM yang telah banyak memberikan doa, dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik
7. Kakak-kakak peneliti yaitu Muhammad Bilal, SE dan Azzahra Nabilah atas segala pemberian dukungan dan semangatnya, serta keluarga besar.
8. Kepada PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru) beserta staf atas kesediannya dalam pemberian izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di perusahaan.
9. Mutiara Muhtar, yang telah senantiasa menemani, memberikan dukungan, motivasi, dan semangat tanpa henti-hentinya.

10. A. Muh. Amirul Mukminin, sepupu yang tak pernah lupa untuk memberikan dukungan serta hiburan.
11. Rulli Marasakti, Muh. Fadhlán Noer A.P, Andi Aby Hurayrah, Wahyudin Samsi yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan serta kebersamaannya.
12. Rekan-rekan mahasiswa yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan semua pihak pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan kerendahan hati, peneliti terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Akhir kata peneliti berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 26 Februari 2021

M. MITSAL ISLAMI

ABSTRAK

MUHAMMAD MITSAL ISLAMI. *Analisis Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use terhadap Actual System Usage Melalui Attitude Toward Using (dibimbing oleh Muhammad Asdar Andi Nur Baumassepe).*

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use terhadap actual system usage* melalui *attitude toward using* pada aplikasi bimbingan belajar *online* Ruangguru di Kota Makassar.

Penelitian ini mengambil data secara langsung dari siswa yang berlangganan aplikasi Ruangguru dengan menjadikan 247 siswa SMA dan sederajat sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan analisis jalur (*Path analysis*).

Hasil analisis membuktikan bahwa *perceived usefulness* (X1) dan *perceived ease of use* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *attitude toward using* (Z) pada aplikasi bimbingan belajar *online* Ruangguru. Sementara itu, *perceived usefulness* (X1), *perceived ease of use* (X2), dan *attitude toward using* (Z) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual system usage* (Y) pada aplikasi bimbingan belajar *online* Ruangguru. Berdasarkan hasil uji sobel, *attitude toward using* mampu memediasi pengaruh antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *actual usage* pada aplikasi bimbingan belajar *online* Ruangguru.

Kata kunci: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using Actual Usage*



ABSTRACT

MUHAMMAD MITSAL ISLAMI. *Analysis of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use to Actual System Usage Through Attitude toward Using (A Study on The Online Tutoring Application Ruangguru in Makassar)*
(Supervised by **Muhammad Asdar** and **Andi Nur Baumassepe**)

This study aims to analyze the effect of perceived usefulness and perceived ease of use on actual system usage through attitude toward using in Ruangguru online learning guidance application in Makassar City.

This study took data directly from students who subscribed to the Ruangguru application by taking 247 high school students and their equivalent as samples in this study. To imply the objectives of this study, this research used analysis techniques using path analysis.

The results of the analysis prove that perceived usefulness (X1) and perceived ease of use (X2) have a positive and significant effect on attitude toward using (Z) in the Ruangguru online tutoring application. Meanwhile, perceived usefulness (X1), perceived ease of use (X2), and attitude toward using (Z) have a positive and significant effect on actual system usage (Y) in the Ruangguru online tutoring application. Based on the results of the Sobel test, attitude toward using is able to mediate the effect of perceived usefulness and perceived ease of use on actual usage in the Ruangguru online tutoring application.

Keywords: perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using, actual usage



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori	10
2.2 Tinjauan Empiris.....	21
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS.....	26
3.1 Kerangka Konseptual.....	26
3.2 Hipotesis	26
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	31
4.1 Rancangan Penelitian	31
4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
4.3 Populasi dan Sampel.....	32
4.4 Jenis dan Sumber Data	34
4.5 Metode Pengumpulan Data.....	34
4.6 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	35
4.7 Instrumen Penelitian	38

4.8	Teknik Analisis Data.....	39
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		44
5.1	Gambaran Umum Perusahaan	44
5.2	Hasil Penelitian.....	46
5.2.1	Hasil Analisis Deskriptif	46
5.2.2	Hasil Keabsahan Data	55
5.2.3	Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>).....	58
5.2.4	Uji Hipotesis	67
5.3	Pembahasan	71
5.3.1	<i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pada Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruangguru	71
5.3.2	<i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pada Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruangguru	72
5.3.3	<i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Actual Usage</i> pada Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruangguru	73
5.3.4	<i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Actual Usage</i> pada Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruangguru	74
5.3.5	<i>Attitude Toward Using</i> terhadap <i>Actual Usage</i> pada Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruangguru	75
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		77
6.1	Kesimpulan.....	77
6.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Statistik Pengguna Aplikasi Ruangguru Tahun Ajaran 2019/2020.....	3
Tabel 2.1 Tinjauan Empiris.....	21
Tabel 4.1 Definisi Operasional Variabel.....	37
Tabel 4.2 Skala Likert.....	39
Tabel 5.1 Hasil Tanggapan Responden Mengenai <i>Perceived Usefulness</i> (X1).....	51
Tabel 5.2 Hasil Tanggapan Responden Mengenai <i>Perceived Ease of Use</i> (X2).....	52
Tabel 5.3 Hasil Tanggapan Responden Mengenai <i>Attitude Toward Using</i> (Z).....	53
Tabel 5.4 Hasil Tanggapan Responden Mengenai <i>Actual Usage</i> (Y).....	54
Tabel 5.5 Hasil Uji Validasi.....	56
Tabel 5.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 5.7 Analisis Jalur (Persamaan Z).....	59
Tabel 5.8 Model Summary persamaan Z.....	59
Tabel 5.9 Analisis Jalur (Persamaan Y).....	60
Tabel 5.10 Model Summary persamaan Y.....	61
Tabel 5.11 Pengaruh Langsung Dan Pengaruh Tidak Langsung Serta Pengaruh Total Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>) (X1), Kemudahan (<i>Perceived Ease Of Use</i>) (X2), <i>Attitude Toward Using</i> (Z), Dan <i>Actual Usage</i> (Y).....	65
Tabel 5.12 Uji Sobel.....	66
Tabel 5.13 Hasil Uji t (Coefficients Jalur I).....	68
Tabel 5.14 Hasil Uji t (Coefficients Jalur II).....	69
Tabel 5.15 Anova (Jalur I).....	70
Tabel 5.16 Anova (Jalur II).....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Model Technology Acceptance (TAM)</i>	12
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 4.1 Model Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>).....	41
Gambar 5.1 Diagram Jalur.....	62

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	46
Diagram 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	47
Diagram 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	48
Diagram 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Status Sekolah.....	48
Diagram 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Biaya Berlangganan.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi semakin pesat. Ketersediaan teknologi informasi telah menjadi kebutuhan pada seluruh lini kehidupan. Di era yang dikenal dengan era milenial saat ini manusia tidak lepas dari teknologi, kehidupan ini dikenal dengan *e-life (electronic life)*, artinya berbagai aktivitas yang dilakukan sebagian besar dipengaruhi oleh teknologi. Dengan ketersediaan teknologi dapat membantu mengurangi pemborosan sumber daya sehingga setiap aktivitas dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Fasilitas internet yang saat ini digunakan memberikan banyak kemudahan serta berbagai jenis informasi, tak terkecuali dalam bidang Pendidikan. Hal ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilan dalam belajar.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai 307.655 sekolah, 2.755.020 guru dan 45.357.157 murid. Tetapi, Indonesia merupakan salah satu negara dengan performa pendidikan yang sangat rendah. Menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)*, Indonesia berada di urutan ke-72 dari 77 negara dalam bidang pendidikan. Riset terbaru yang dilakukan oleh Professor Lant Pritchett (Harvard University) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan Indonesia tertinggal sekitar 128 tahun dari negara lainnya. Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat kualitas pendidikan di Indonesia masih dipertanyakan.

Proses belajar mengajar di Indonesia masih menggunakan model konvensional (*teacher centered learning*) yang dirasa membosankan juga berpengaruh pada motivasi belajar para siswa. Akibatnya, banyak pelajar yang sulit memahami materi pelajaran yang diberikan di sekolah. Oleh karena itu, para orang tua berinisiatif untuk memberikan pelajaran tambahan untuk anak-anak mereka.

Saat ini bimbingan belajar menjadi hal yang wajib bagi setiap siswa untuk memahami pelajaran yang tidak mudah di sekolah. Kurangnya kreativitas guru dalam menjelaskan mata pelajaran serta kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami banyaknya mata pelajaran menjadi alasan untuk mencari bimbingan belajar diluar sekolah. Namun, bimbingan belajar pada umumnya bukan merupakan solusi yang terbaik untuk kebutuhan belajar siswa, dikarenakan tidak semua daerah di Indonesia memiliki layanan bimbingan belajar. Selain itu, waktu dan biaya menjadi kendala utama yang dihadapi oleh para murid maupun orang tua. Jam belajar sekolah yang semakin padat membuat kurangnya waktu istirahat para siswa ditambah dengan kemacetan yang tidak dapat lagi diprediksi. Apalagi pada umumnya harga untuk bimbingan belajar yang ada di Indonesia tergolong mahal. Aplikasi Ruangguru menjadi salah satu alternatif yang menyediakan kemudahan dalam belajar.

Ruangguru merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran bagi para siswa sehingga mereka dapat memahami setiap materi yang telah diajarkan di sekolah. Ruangguru dikenal sebagai aplikasi bimbingan belajar online yang memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Ruangguru menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar secara virtual. Beberapa fitur

Ruangguru dapat memungkinkan siswa untuk meng-*upgrade* kemampuan belajarnya. Ruangguru sebagai penunjang proses pembelajaran sekaligus sumber belajar akan mengubah cara dan teknik belajar menjadi lebih variatif. Sistem tata kelola pembelajaran dalam aplikasi Ruangguru dikemas secara menarik dan mudah dimengerti sehingga siswa lebih mudah untuk mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 1.1
Data Statistik Pengguna Aplikasi Ruangguru tahun ajaran 2019/2020

Regional	Jumlah Pengguna
Sumatera	51.108
Jawa	97.824
Kalimantan	10.806
Sulawesi	16.050
Papua	1.686
Jumlah	177.474

Sumber: Data Ruangguru

Pengguna aplikasi Ruangguru pada tahun ajaran 2019/2020 mencapai 177.474 siswa pada tingkat SD, SMP dan SMA. Dengan pengguna tertinggi terdapat pada regional Jawa dengan jumlah pengguna 97.824 siswa. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa tingkat SD, SMP dan SMA di Pulau Jawa lebih tinggi dibandingkan regional lainnya, khususnya di Kota Makassar dengan jumlah pengguna aplikasi Ruangguru hanya sebesar 1.290 siswa. Data pengguna aplikasi Ruangguru di atas diperoleh dari *education consultant* Ruangguru. Data tersebut menunjukkan masih kurangnya minat belajar di Kota Makassar dibandingkan dengan daerah-daerah lainnya. Hal ini dirasakan langsung oleh *education consultant*, guru-guru dan orang tua siswa.

Aplikasi Ruangguru telah memenuhi syarat suatu teknologi yang dapat diadopsi yaitu layanan yang ditawarkan oleh aplikasi Ruangguru telah mendukung dan layanan aplikasi Ruangguru dapat diakses serta memiliki manfaat yang mendukung. Keinginan untuk menggunakan dan menerima teknologi berpengaruh langsung terhadap perkembangan aplikasi Ruangguru. Reaksi dan persepsi pengguna akan berpengaruh dalam penerimaan aplikasi tersebut. Faktor-faktor yang berpengaruh adalah persepsi pengguna, kemanfaatan penggunaan teknologi dan kemudahan dalam menggunakan teknologi (Dewi dan Santika, 2018).

Technology Acceptance Model (TAM) diadopsi dari model *The Theory of Reasoned Action (TRA)*. Pada teori tersebut menyatakan bahwa adanya reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan teknologi tersebut. Model *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan model untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi (Marjan, et al, 2018). Tujuan model TAM adalah untuk menjelaskan factor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan dalam penggunaan teknologi informasi sehingga hal tersebut menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi. Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) adalah sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan system akan meningkatkan kinerjanya. Sedangkan, persepsi kemudahan (*perceived easy to use*) adalah sejauh mana seseorang yakin bahwa penggunaan sistem informasi adalah mudah dan tidak membutuhkan usaha yang keras.

Menerapkan konsep *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* pada aplikasi Ruangguru yaitu, *usefulness* adalah bagaimana keefektifan aplikasi Ruangguru dalam membantu siswa memahami setiap materi pelajaran dan *ease of use* adalah kemudahan yang dirasakan para siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan teknologi akan menentukan sikap dalam menggunakan teknologi jika pengguna merasa bahwa sistem tersebut bermanfaat dan mudah digunakan, serta menggunakannya secara berkelanjutan.

Technology Acceptance Model (TAM) memiliki lima persepsi utama yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kegunaan (*perceived ease of use*), sikap kegunaan (*attitude toward using*), niat perilaku pengguna (*behavioural intention to use*), penggunaan sistem sesungguhnya (*actual system usage*). Modifikasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu melakukan pengembangan pada model TAM dengan cara menambahkan beberapa variabel independen berupa kesukaan persepsian, relevansi pekerjaan, dan kenampakan hasil. Penelitian ini menggunakan 4 (empat) konstruk dari penelitian *Technology Acceptance Model* yaitu: Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*), *Attitude Toward Using*, dan *Actual Usage*.

Attitude toward using dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem teknologi informasi yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya (Davis, 1993). Sikap seseorang terhadap suatu teknologi dapat dijadikan sebagai tolak ukur diterimanya teknologi tersebut karena dari sikap tersebut akan menunjukkan perasaan positif atau negatif terhadap suatu penerimaan. Sikap pengguna dalam

menerima suatu teknologi informasi memberikan dampak besar terhadap keberhasilan dari teknologi tersebut. Dengan adanya kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* serta *perceived usefulness* (manfaat yang diterima) maka akan semakin meningkatkan keinginan atau perilaku untuk menggunakan *attitude toward using*, yang berdampak pada peningkatan intensi menggunakan dari teknologi informasi itu sendiri.

Actual usage adalah sebuah perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem. Tujuan *Actual Usage* adalah untuk menjelaskan dan memprediksi bagaimana penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi informasi baru guna mengevaluasi penerapan teknologi tersebut. *Actual system usage* diartikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata (Davis, 1989).

Beberapa penelitian dengan menggunakan konsep model TAM telah dilakukan diantaranya, Nursyuhada Taufik dan Mohd Hafiz Hanafiah (2019) menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap *attitude toward use*. Selain itu, penelitian ini membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh dominan dibandingkan dengan persepsi kemudahan. Hasil penelitian Santika dan Yadnya (2017) menunjukkan bahwa variabel *perceived ease of use of e-commerce* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *attitude toward using of e-commerce*, variabel *perceived ease of use of e-commerce* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *actual usage of e-commerce*, variabel *perceived of usefulness of e-commerce* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *attitude toward using of e-commerce*, variabel *perceived of usefulness of e-commerce* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *actual usage of e-*

commerce, variable attitude toward using of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual usage of e-commerce.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik menguji kembali variabel-variabel diatas dengan judul “Analisis Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Actual System Usage melalui Attitude Toward Using (Studi pada pengguna aplikasi Ruangguru di kota Makassar)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* pada aplikasi Ruangguru?
2. Apakah persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* pada aplikasi Ruangguru?
3. Apakah persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru?
4. Apakah persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru?
5. Apakah *Attitude Toward Using* berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tujuan-tujuan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) terhadap *Attitude Toward Using* pada aplikasi Ruangguru.
2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap *Attitude Toward Using* pada aplikasi Ruangguru.
3. Untuk menganalisis persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru.
4. Untuk menganalisis persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru.
5. Untuk menganalisis *Attitude Toward Using* berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan mampu menjadi referensi yang relevan bagi penelitian selanjutnya. Serta, menjadi informasi dan pustaka bagi pihak-pihak peneliti.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi tambahan mengenai penerimaan aplikasi Ruangguru dengan menggunakan konsep *technology acceptance model* (TAM).

1.5 Sistematika Penulisan

Terdapat sistematika dalam penulisan usulan penelitian tesis ini, agar penulisan menjadi terarah, integral dan sistematis, maka usulan penelitian tesis ini terbagi menjadi empat (4) bagian yaitu, sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Pada bab ini akan dibahas beberapa sub bab yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan dan sistematika pembahasan.

BAB II: Tinjauan Pustaka. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian ini dan tinjauan empiris yang berisikan penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III: Kerangka Konseptual dan Hipotesis. Bab ini membahas mengenai kerangka berfikir peneliti mengenai hubungan antar variabel yang akan diteliti. Serta hipotesis yang dimana berisi dugaan sementara peneliti mengenai hubungan antar variabel.

BAB IV: Metodologi Penelitian. Bab ini membahas mengenai metodologi yang akan digunakan dalam penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data dan definisi operasional variabel.

BAB V: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas mengenai gambaran umum perusahaan, hasil penelitian yang meliputi hasil pengolahan data dan hasil analisis penelitian, serta pembahasan yang terkait dengan variabel-variabel penelitian.

BAB VI: Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan kepada pihak-pihak terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Teori untuk menganalisis tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan dalam penggunaan sistem teknologi informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM merupakan salah satu teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioural theory*) yang banyak digunakan untuk menganalisis proses adopsi teknologi baru. *Technology Acceptance Model (TAM)* atau Model Penerimaan Teknologi merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (Jogiyanto, 2008). *Technology Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989) dan dikembangkan kembali oleh banyak peneliti sampai saat ini.

Technology Acceptance Model (TAM) adalah merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan hasil adopsi dari model *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang dikemukakan Ajzen dan Fisbein (1980). Model TRA adalah teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang akan mempengaruhi sikap serta penilaiannya atas penerimaan hadirnya suatu teknologi baru. Salah satu yang dapat mempengaruhi adalah

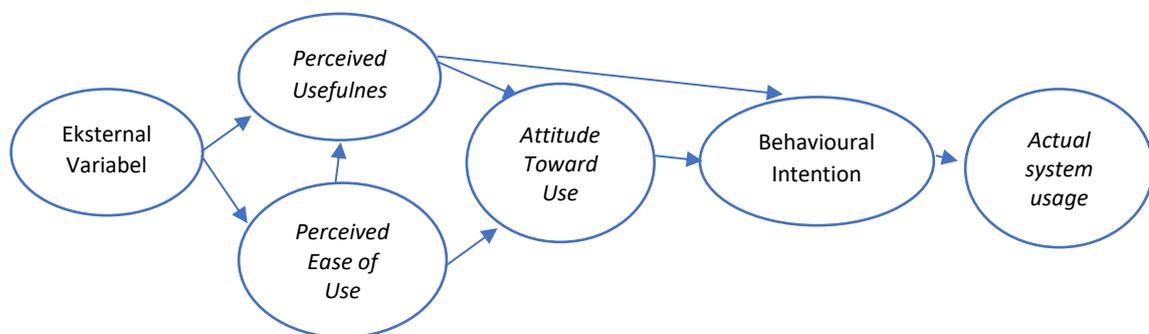
persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi.

Persepsi kemanfaatan dan kemudahan merupakan faktor yang dapat dianalisis menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut Davis (1989), *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah teori dari sebuah sistem informasi yang dirancang dan dikembangkan untuk menggambarkan bagaimana pengguna (*user*) tersebut dapat mengerti dan menggunakan sebuah teknologi.

Teori Davis yang dikembangkan oleh Ajzen dan Fishbein menyatakan bahwa peranan persepsi kemudahan penggunaan lebih kompleks karena pada persepsi kemudahan penggunaan mengukur penilaian kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kemudahan untuk dipelajari (*easy of learning*) dari pengguna teknologi informasi (Ahmad & Pambudi, 2014). Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki beberapa kelebihan yaitu (Jogiyanto, 2007):

1. TAM merupakan model perilaku (*behavior*) yang memiliki manfaat untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi yang gagal diterapkan karena pemakainya tidak memiliki minat untuk menggunakan.
2. TAM merupakan model yang parsimoni (*parsimonious*) yaitu model sederhana namun valid.
3. TAM dibangun atas dasar teori yang kuat.
4. TAM banyak digunakan dalam penelitian yang hasilnya disimpulkan bahwa TAM merupakan model yang baik.

Technology Acceptance Model (TAM) mendasari faktor-faktor eksternal, seperti kepercayaan (*Trust*), Kenyamanan (*perceived enjoyment*), sikap, dan tujuan dari penggunaan. TAM memiliki 5 konstruk utama, yaitu: (1) *Perceived usefulness* (kegunaan), (2) *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), (3) *Attitude toward using technology* (sikap), (4) *Behavioral intention to use* (Minat), dan (5) *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya).



Gambar 2.1
Model Technology Acceptance Model (TAM)

2.1.2 Persepsi Kemanfaatan (*Perceived of Usefulness*)

Menurut Jogiyanto (2007), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja individu sehingga mempengaruhi proses pengambilan keputusan penggunaan teknologi tersebut. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Davis *et al.* (1989) mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai keyakinan akan

manfaat, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja.

Thompson dalam Kusumo (2010) menyimpulkan kemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam melaksanakan tugasnya dan menyebutkan bahwa individu akan menggunakan sistem jika orang tersebut mengetahui manfaat atau kegunaan (*usefulness*) positif atas penggunaannya.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan suatu keadaan dimana seseorang percaya bahwa pengguna suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut.

Davis (1989) menggunakan 6 buah item untuk membentuk konstruk ini. Keenam item tersebut adalah *Work More Quickly, Job Performance, Increase Productivity, Effectiveness, Makes Job Easier, dan Useful*.

1. Mempercepat pekerjaan (*Work More Quickly*)

Suatu sistem baru dianggap bermanfaat apabila dapat memangkas waktu yang dibutuhkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Pengguna juga akan menilai teknologi dapat bermanfaat jika mampu mempercepat pekerjaan yang ada.

2. Meningkatkan performa (*Improve Job Performance*)

Sistem dikatakan bermanfaat kalau dapat meningkatkan performa penggunanya. Pengguna harus dapat memberikan kualitas pekerjaan yang lebih bagus. Melakukan pekerjaan secara manual memungkinkan

adanya banyak kesalahan, dengan teknologi kesalahan dapat diminimalisir karena segala sesuatunya sudah berjalan secara otomatis.

3. Meningkatkan Produktivitas (*Increase Productivity*)

Pemanfaatan sistem baru diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pengguna. Dalam waktu yang sama, dengan teknologi pengguna dapat menghasilkan sesuatu dalam jumlah lebih banyak dibandingkan ketika dikerjakan secara manual.

4. Efektifitas (Effectiveness)

Efektifitas kerja harus semakin meningkat seiring dengan penerapan sistem baru. Teknologi harus mampu meningkatkan keberhasilan dalam melakukan suatu pekerjaan dengan memanfaatkannya.

5. Mempermudah pekerjaan (Make Job Easier)

Salah satu tujuan pemanfaatan sistem baru adalah untuk mempermudah pekerjaan. Kalau dengan sistem baru justru mempersulit pekerjaan dapat dikatakan bahwa sistem yang digunakan tidak berguna. teknologi dikatakan bermanfaat kalau menjadikan pekerjaan yang awalnya sulit menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi.

6. Bermanfaat (Useful)

Pengguna yang merasa terbantu dengan adanya suatu sistem akan menilai bahwa sistem yang digunakanya secara umum bermanfaat. Pengguna akan menganggap teknologi bermanfaat kalau pengguna merasa terbantu dalam pekerjaan sehari-hari dengan adanya teknologi.

2.1.3 Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yaitu keadaan dimana seseorang atau individu menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan membutuhkan usaha yang besar dan juga tidak merepotkan pada saat penggunaan. Menurut Jogiyanto (2007) kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, simple dan mudah pengoperasiannya (Jogiyanto, 2007).

Perceived ease of use (persepsi kemudahan) adalah persepsi seseorang bahwa bekerja menggunakan sistem menjadi lebih mudah dan meringankan pekerjaannya (Monisa, 2012). Menurut Hadi et al (2014) persepsi kemudahan memberikan indikasi bahwa suatu sistem dirancang bukan untuk menyulitkan pemakainya, tetapi justru mempermudah seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Dengan kata lain, seseorang yang menggunakan sistem akan bekerja lebih mudah dibandingkan dengan seseorang yang tidak menggunakan sistem atau bekerja secara manual.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *perceived ease of use* atau persepsi kemudahan adalah keadaan dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan terhadap suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan tidak memerlukan usaha keras dari penggunanya untuk bisa menggunakannya. Konsep kemudahan memberikan pengertian bahwa apabila suatu teknologi mudah digunakan, maka pengguna cenderung untuk menggunakan teknologi tersebut. Semakin tinggi persepsi

seseorang tentang kemudahan menggunakan teknologi, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemudahan dalam menggunakan teknologi adalah sebagai berikut (Istiarni 2014):

1. Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, suatu teknologi yang baik dan digunakan secara terus menerus akan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakannya. Contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi sejenis akan memberikan kemudahan pengguna.
2. Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh oleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
3. Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah yang lebih positif.

Menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2008) terdapat beberapa indikator dalam persepsi kemudahan, yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*).

Sistem yang baik salah satunya ditentukan oleh kemudahan untuk mempelajarinya. Apabila sistem terlalu sulit untuk dipelajari pengguna akan enggan untuk menggunakannya. Anggapan kemudahan pemakaian teknologi salah satunya ditentukan dengan kemudahan untuk mempelajarinya.

2. Kemudahan system untuk dioperasikan (*controllable*)

Sistem dianggap mudah apabila dapat dikendalikan sesuai yang diinginkan oleh penggunanya dan ia dapat menemukan apa yang ingin mereka lakukan.

3. Interaksi dengan system yang jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*).

Kemudahan suatu sistem juga dipengaruhi oleh kejelasan tatap muka (*interface*) dan menu-menu yang ada di dalamnya sehingga memudahkan interaksi pengguna dengan sistem, termasuk pada teknologi komputer

4. Fleksibilitas interaksi (*flexibility*)

Sistem yang fleksibel akan sangat memudahkan penggunanya. Pengguna akan lebih suka menggunakan sistem yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dirinya maupun kebutuhan tempat ia bekerja.

5. Mudah untuk terampil menggunakan system (*easy to become skillful*)

Apabila pengguna sudah mahir menggunakan suatu sistem dalam waktu yang cepat, pengguna akan menilai kalau sistem yang

digunakannya itu mudah digunakan. Hal ini dapat dilihat dari berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mahir menggunakan program yang berkaitan dengan bidang pekerjaan pengguna teknologi.

6. Mudah untuk digunakan (*easy to use*)

Secara umum sistem dianggap mudah apabila tidak memerlukan usaha keras untuk menggunakan sistem itu dan berlaku sebaliknya. Bila pengguna harus mengeluarkan usaha keras sistem itu berarti tidak mudah. Pengguna akan menganggap bahwa memanfaatkan teknologi itu mudah kalau teknologi mampu memenuhi kriteria tersebut.

2.1.4 Actual System Usage

Actual system usage merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem teknologi. Menurut Davis (1989), *actual system usage* didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata. Menurut Rigopoulos dan Askounis (2007), *actual usage* diukur berdasarkan penggunaan yang berulang-ulang dan penggunaan yang lebih sering, dalam hal ini penggunaan e-commerce.

Pengguna sistem teknologi akan merasa puas dalam menggunakan sistem teknologi apabila sistem tersebut mudah digunakan, mempermudah pekerjaan serta meningkatkan produktivitas penggunaannya, yang terlihat dari kondisi nyata penggunaannya. *Actual system usage* dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Wibowo, 2006). *Actual usage* digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan pengguna dalam mengevaluasi penerapan sistem teknologi informasi. Suatu sistem teknologi informasi dapat dikatakan berhasil

jika pengguna (user) semakin banyak jumlahnya dan terus menerus digunakan. Seseorang akan merasa puas menggunakan layanan tersebut apabila meyakini bahwa layanan tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan produktivitasnya, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan (Adhiputra, 2015). *Actual system usage* dapat diukur dengan indikator frekuensi dan penggunaan teknologi dalam waktu yang Panjang (Yasa, *et al*, 2014). *Actual usage* diukur berdasarkan indikator indikator sebagai berikut (Davis 1989):

1. Kontinu adalah penilaian bahwa sistem teknologi digunakan secara kontinu.
2. Sering Menggunakan adalah penilaian bahwa sistem teknologi sering digunakan.
3. Menggunakan untuk transaksi bisnis

2.1.5 Attitude Toward Using

Attitude (sikap) didefinisikan sebagai kecenderungan untuk merespons secara konsisten baik atau tidak menguntungkan sehubungan dengan objek tertentu. Dengan demikian, sikap adalah tanggapan awal atas kondisi yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan pada suatu objek tertentu. Secara teoritis, sikap merupakan refleksi perasaan seseorang atas objek dalam kondisi baik atau buruk, menguntungkan atau merugikan. Sikap muncul karena seseorang memiliki nilai yang ditentukan oleh kepercayaan atas objek tersebut (Nursiah, 2017).

Attitude Toward Using atau sikap terhadap penggunaan sistem informasi adalah sikap pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi yang berbentuk penerimaan ataupun penolakan. Hal tersebut tergantung pada tingkat kepercayaan yang dimiliki pengguna. Apabila pengguna memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap suatu teknologi informasi, maka pengguna tersebut akan menunjukkan sikap positif dalam menerima sistem tersebut. *Attitude toward using* dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya (Davis, 1993). Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif/cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*).

Attitude toward using diukur berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut (Davis, 1993):

1. Menyenangkan adalah penilaian bahwa sistem teknologi menyenangkan untuk digunakan.
2. Ide yang bagus adalah penilaian bahwa menggunakan sistem teknologi merupakan ide yang bagus.
3. Dinilai perlu adalah penilaian bahwa penggunaan sistem teknologi dinilai sangat diperlukan untuk meningkatkan produktivitas.
4. Harus menggunakan adalah penilaian bahwa sebaiknya semua pihak harus menggunakan sistem teknologi tersebut.
5. Ide yang bijaksana adalah penilaian bahwa menggunakan sistem teknologi adalah ide yang bijaksana.

2.2 Tinjauan Empiris

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.1
Tinjauan Empiris

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1.	Nursyuhada Taufik dan Mohd Hafiz Hanafiah (2019)	<i>Airport passengers' adoption behaviour towards self-check-in Kiosk Services: the roles of perceived ease of use, perceived usefulness and need for human interaction</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap attitude toward using. Selain itu, penelitian ini membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh dominan di bandingkan dengan persepsi kemudahan
2.	Erika Devi dan Fajar Agung (2018)	Analisa Minat Penggunaan Aplikasi Tb E-Scoring Dengan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	Penelitian menunjukkan bahwa <i>perceived usefulness</i> dan <i>perceived ease of use</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan
3.	Mohammad Mahmoud Alzubi, Maged Mustafa Al-Dubai, Mazen Mohammed Farea. (2018)	<i>Using the technology acceptance model in understanding citizens' behavioural intention to use m-marketing among Jordanian citizen</i>	<i>The main findings of the study are: trust factor has a positive and significant impact on perceived ease of use and perceived usefulness. Ease of use and perceived usefulness has the stronger impact on customers' attitude, which in turn influences customers' intention to use M -marketing services.</i>
4.	I Wayan Santika; I Putu Yadnya.	Analisis <i>Technology Acceptance Model</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh antar variabel

	(2017)	Terhadap Penggunaan E-Commerce Pada Ukm Kerajinan Di Gianyar	TAM adalah sebagai berikut: variabel perceived ease of use of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel attitude toward using of e-commerce, variabel perceived ease of use of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel actual usage of e-commerce, variable perceived of usefulness of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel attitude toward using of e-commerce, variabel perceived of usefulness of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel actual usage of e-commerce, variable attitude toward using of e-commerce berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual usage of e-commerce.
5.	Agus Cahya Daging Harta Tira, I Made Wardana, dan Putu Yudi Setiawan (2016)	Aplikasi Model Tam Pada Penggunaan E-Newspaper Di Kota Denpasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perceive ease of use berpengaruh positif dan signifikan terhadap attitude toward using e-newspaper, perceive usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap attitude toward using e-newspaper, perceive ease of use berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual usage e-newspaper, perceive

			usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual usage e-newspaper, dan attitude toward using e-newspaper berpengaruh positif dan signifikan terhadap actual usage e-newspaper
6.	Putu Ayu Mira Witriyanti Wida, Ni Nyoman Kerti Yasa dan I Putu Gde Sukaatmadja (2016)	Aplikasi Model TAM (Technology Acceptance Model) Pada Perilaku Pengguna Instagram	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan pada <i>attitude toward using</i> . <i>Perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Actual System Usage</i> . <i>Attitude Toward Using</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Actual System Usage</i> . Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa <i>Actual System Usage</i> berpengaruh langsung terhadap <i>Perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> .
6.	Yuliyani dan Arief Budiman (2016)	Generasi Y Dan Adopsi Terhadap Internet Banking Pada Nasabah Di Indonesia Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM)	Hasil penelitian ini menunjukkan variabel <i>perceived usefulness</i> dan <i>perceived ease of use</i> memiliki hubungan positif dan signifikan secara langsung terhadap <i>attitude toward using</i> . <i>Perceived usefulness</i> juga memiliki pengaruh positif dan secara langsung terhadap <i>actual usage</i> sedangkan

			perceived ease of use tidak berpengaruh terhadap actual usage. Attitude toward using memiliki hubungan positif dan signifikan secara langsung terhadap actual usage.
7.	Made Wahyu Adhiputra (2015)	Aplikasi Technology Acceptance Model Terhadap Pengguna Layanan Internet Banking	Hasil penelitian ini menunjukkan variabel perceived ease of use dan perceived usefulness memiliki hubungan positif dan signifikan secara langsung terhadap attitude toward using. Perceived ease of use dan perceived usefulness juga memiliki pengaruh positif dan secara langsung terhadap actual usage. Attitude toward using memiliki hubungan positif dan signifikan secara langsung terhadap actual usage. Penelitian ini juga menemukan bagaimana actual usage dapat terbentuk dari pengaruh langsung perceived ease of use dan perceived usefulness tanpa melalui attitude toward using.
8.	Ni Nyoman Kerti Yasa, Luh Putu Rara Ayu Ratnaningrum, Putu Gde Sukaatmadja (2014)	<i>The Application Of Technology Acceptance Model On Internet Banking Users In The City Of Denpasar</i>	<i>The results of this study showed that both perceived ease of use and perceived usefulness had significant and positive effects on the attitude towards using internet banking. Both perceived ease of use and perceived usefulness also had positive and significant</i>

			<i>effects on actual usage. Attitude toward using had a significant and positive relationship with actual usage.</i>
9.	Alharbi, Saleh, Drew, Steve (2014)	<i>Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems</i>	<i>Overall, the statistical analysis shows that the findings of the current study are consistent with the original TAM findings. All TAM related hypotheses within this study were proven to have positive correlations that are statistically significant.</i>
10.	Kanokwan Kanchanatanee (2014)	<i>Effects of Attitude toward Using, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Compatibility on Intention to Use E-Marketing</i>	<i>The current research has shown that for SMB owners in the three southern border provinces of Thailand attitude toward using E-Marketing is the most influence factor that affecting on intention to use E-Marketing. Perceived compatibility has both direct effect and indirect effect through attitude toward using E-Marketing on intention to use E-Marketing. Perceived ease of use has no direct effect on intention to use E-Marketing but has indirect effect through attitude toward using E-Marketing on intention to use E-Marketing. Perceived usefulness has no both direct effect and indirect effect on intention to use E-Marketing.</i>

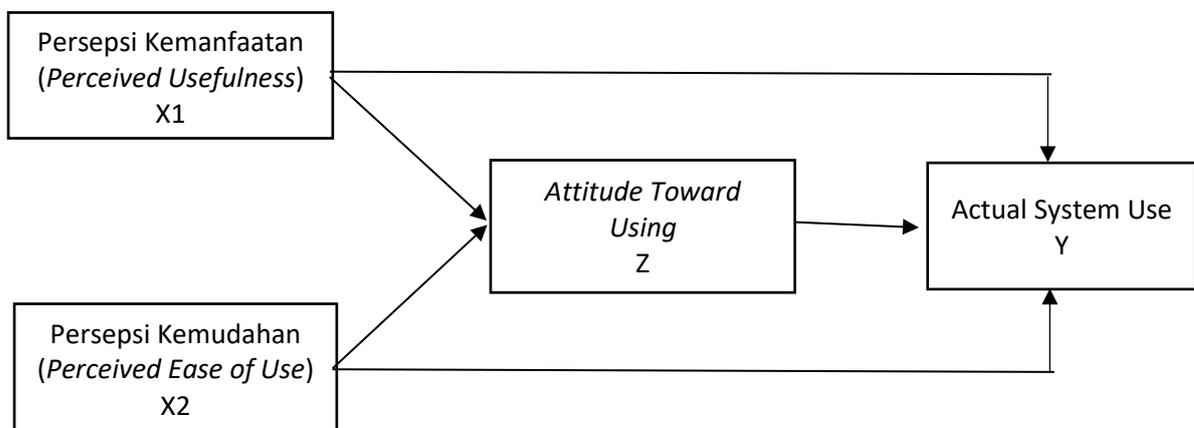
BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa kerangka konsep akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel penelitian yaitu antara variabel independen dengan variabel dependen.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1
Kerangka Konseptual

3.2 Hipotesis

3.2.1 Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) terhadap *Attitude Toward Using*

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) didefinisikan keadaan dimana seorang individu mempercayai bahwa menggunakan suatu sistem

teknologi dapat membantu meningkatkan kinerja dan prestasi kerja individu tersebut. Dalam hal peningkatan belajar siswa, aplikasi Ruangguru memberikan kemudahan untuk memahami setiap materi pelajaran dengan fitur-fitur yang variatif. Selain itu, siswa yang sebelumnya harus pergi ke tempat bimbingan belajar, dengan aplikasi Ruangguru memudahkan siswa untuk belajar dimana saja.

Dasar dari pengukuran persepsi kemanfaatan adalah frekuensi penggunaan dan diversitas aplikasi yang dijalankan. Sikap positif dari pengguna suatu sistem informasi akan mendorong pengguna tersebut untuk mengoptimalkan daya guna atau pemanfaatan sistem tersebut. Semakin baik persepsi pengguna mengenai manfaat suatu sistem teknologi, maka semakin besar sikap positif yang diberikan pengguna terhadap penggunaan sistem tersebut.

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) terhadap *attitude toward using*. Hasil penelitian Yuliyani, dkk (2016) menyatakan bahwa adanya pengaruh positif antara *perceived usefulness* terhadap *attitude toward using* pada aplikasi internet banking. Penelitian dari Wida, dkk (2016) juga menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *attitude toward using*.

H1 : Persepsi Kemanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap *attitude toward using* pada aplikasi Ruangguru.

3.2.2 Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) terhadap *Attitude Toward Using*

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) adalah situasi dimana seseorang dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi berdampak positif bagi sikap pengguna dalam menggunakan sebuah teknologi informasi yang terus meningkat. Wu (2013) mengemukakan bahwa sikap menjelaskan penerimaan seseorang terhadap suatu sistem teknologi informasi. Dengan demikian, semakin baik persepsi pengguna sistem teknologi informasi mengenai kemudahan penggunaan yang terbentuk maka semakin positif sikap pengguna yang akan menggunakan sistem tersebut.

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap *attitude toward using*. Hasil penelitian Adhiputra (2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara *perceived ease of use* terhadap *attitude toward using internet banking*. Nugraha dan Laksito (2014) serta Wida, *et al* (2016) juga mengemukakan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *attitude toward using*.

H2 : Persepsi Kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *attitude toward using* pada aplikasi Ruangguru.

3.2.3 Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) terhadap *Actual Usage*

Penggunaan sistem teknologi dapat memberikan manfaat bagi para pengguna, dalam memperoleh informasi yang relevan, akurat, tepat waktu, dan

lengkap, sehingga hal ini dapat meningkatkan produktivitas kinerja dari pengguna sistem tersebut. Penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dari sistem teknologi didefinisikan sebagai reaksi perasaan menyeluruh dari individu untuk menggunakan suatu sistem (Jogiyanto, 2007). Semakin baiknya tingkat persepsi pengguna akan manfaat yang didapatkan maka akan semakin tinggi pula tingkat penggunaan sistem tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuliyani, dkk (2016) dihasilkan bahwa ada pengaruh positif antara *perceived usefulness* terhadap *actual usage* internet banking. Hasil penelitian yang sama juga dibuktikan oleh Nugraha dan Laksito (2014) yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Actual System Usage*.

H3 : Persepsi Kemudahan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap *Actual Usage* pada aplikasi Ruangguru.

3.2.4 Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) terhadap *Actual Usage*

Perceived ease of use merupakan tingkat kepercayaan pengguna bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Semakin tinggi kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan suatu sistem teknologi informasi, maka akan semakin tinggi penggunaan nyata dari sistem teknologi tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tira, Wardana dan Setiawan (2016) menyatakan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Actual System Usage*. Adhiputra (2015) juga

mengemukakan bahwa ada pengaruh positif antara *perceived ease of use* terhadap *actual usage* internet banking.

H4 : Persepsi Kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *actual usage* pada aplikasi Ruangguru.

3.2.5 Attitude Toward Using terhadap Actual Usage

Dalam konsep *Technology Acceptance Model* (TAM), *attitude toward using* adalah sikap terhadap penggunaan teknologi informasi yang menjadi tolak ukur penerimaan atau penolakan teknologi tersebut. *Actual Usage* adalah penggunaan nyata suatu teknologi informasi yang diukur dengan frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Semakin tinggi sikap pengguna terhadap sistem teknologi informasi akan mendorong penggunaan secara berulang-ulang pada teknologi tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tira, Wardana dan Setiawan (2016) menyatakan bahwa *attitude toward using* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual usage* pada *e-newspaper*. Hasil penelitian yang sama juga ditunjukkan oleh Adhiputra (2015) dihasilkan bahwa ada pengaruh positif antara *attitude toward using* terhadap *actual usage* pada pengguna internet banking. Dengan demikian, semakin tinggi sikap positif terhadap penggunaan teknologi informasi, maka akan semakin tinggi pula penggunaan nyata dari teknologi tersebut.

H5 : *Attitude Toward Using* berpengaruh terhadap *actual usage* pada aplikasi Ruangguru.

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Data yang akan diteliti berupa angka-angka yang sifatnya pasti, sehingga data tersebut dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lapangan (*field research*), karena pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari para pengguna aplikasi Ruangguru dengan cara membagikan kuesioner yang nantinya data tersebut akan diolah dan disajikan dalam bentuk penelitian.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *Actual System Usage*, variabel independen menggunakan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Dan untuk variabel intervening adalah *Attitude Toward Using*. Penelitian menggunakan *Path Analysis* dengan menggunakan program SPSS 25.

4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di sekolah-sekolah pada tingkat SMA di Kota Makassar, dengan pertimbangan tenaga, waktu dan biaya. Keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal tersebut menjadi pertimbangan pemilihan lokasi. Ada banyak sekolah sekolah tingkat SMA di kota Makassar yang telah menerapkan pembelajaran online, sehingga memungkinkan siswa mengetahui tentang keberadaan aplikasi Ruangguru. Waktu penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu mulai dari