

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*

FEBRITO DAVID CHRISTIAN



**DEPARTEMEN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi

Disusun dan diajukan oleh

**FEBRITO DAVID CHRISTIAN
A031181342**



kepada

**DEPARTEMEN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE* *MODEL*

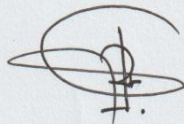
disusun dan diajukan oleh

FEBRITO DAVID CHRISTIAN
A031181342

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

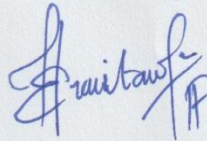
Makassar, 13 April 2023

Pembimbing I



Dr. Grace T. Pontoh, SE.Ak. M.Si. CA
NIP 196503201992032002

Pembimbing II



Hermita Arif, S.E. CIFP. M.Com.
NIP 198804212019032015

Ketua Departemen Akuntansi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E. M.Si. CRA. CRP
NIP 196503071994031003

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL


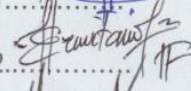

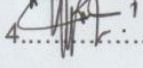
disusun dan diajukan oleh

FEBRITO DAVID CHRISTIAN
A031181342

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal **6 Juli 2023** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Panitia penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Grace T. Pontoh, SE.Ak. M.Si. CA	Ketua	1..... 
2.	Hermita Arif, S.E. CIFP. M.Com.	Sekretaris	2..... 
3.	Prof. Dr.Hj. Mediaty, S.E., M.Si., Ak., CA	Anggota	3..... 
4.	Asharin Juwita Purisamya, S.E., M.Sc.	Anggota	4..... 

Ketua Departemen Akuntansi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E. M.Si. CRA. CRP
NIP 198503071994031003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Febrito David Christian

NIM : A031181342

Departemen/Program Studi : Akuntansi/Strata 1 (S1)

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 30 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Febrito David Christian

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) pada Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Pertama-tama, ucapan terima kasih peneliti berikan kepada Ibu Dr. Grace T. Pontoh, SE.Ak. M.Si. CA selaku pembimbing pertama dan Ibu Hermita Arif, S.E. CIFP. M.Com. selaku pembimbing kedua atas waktu yang telah diluangkan untuk membimbing, memberi motivasi, dan memberi bantuan literatur, serta diskusi-diskusi yang dilakukan dengan peneliti.

Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin atas pemberian izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Semoga bantuan yang diberikan oleh semua pihak mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Terakhir, ucapan terima kasih kepada ayah dan ibu beserta saudara-saudara peneliti atas bantuan, nasehat, dan motivasi yang diberikan selama penelitian skripsi ini. Semoga semua pihak mendapat kebaikan dari-NYA atas bantuan yang diberikan hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna walaupun telah menerima bantuan dari berbagai pihak. Apabila terdapat kesalahan-kesalahan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab peneliti dan bukan para pemberi bantuan. Kritik dan saran yang membangun akan lebih menyempurnakan skripsi ini.

Makassar, Maret 2023

Peneliti

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*

ANALYSIS OF THE USE OF SISTEM KELOLA PEMBELAJARAN BASED ON THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL APPROACH

Febrito David Christian
Grace T. Pontoh
Hermita Arif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *complexity*, *self efficacy*, *compatibility* dan TAM terhadap penerimaan SIKOLA pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 363 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis *structured equation model* menggunakan program *software IBM SPSS Statistics AMOS 23*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerumitan tidak berpengaruh terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan, *self efficacy* tidak berpengaruh terhadap kegunaan, *self efficacy* berpengaruh tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan, kesesuaian berpengaruh signifikan terhadap kegunaan, kesesuaian berpengaruh tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan, kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan, kegunaan berpengaruh signifikan terhadap *actual system use*, dan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap *actual system use*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *self efficacy*, dan *compatibility* adalah faktor eksternal yang cocok digunakan dalam meneliti tingkat penerimaan pengguna *learning management system*.

Kata Kunci: *complexity*, *self efficacy*, *compatibility*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *actual technology use*, *technology acceptance model*

This study aims to determine the effect of complexity, self-efficacy, compatibility and TAM on SIKOLA acceptance among students of the Faculty of Economics and Business, Hasanuddin University. The type of data in this study is primary data obtained through questionnaires with a total of 363 respondents. The method used in this study is a quantitative method with a structured equation model analysis technique using the IBM SPSS Statistics AMOS 23 software program. The results show that complexity has no effect on perceived usefulness and perceived ease of use, self efficacy has no effect on perceived usefulness, self efficacy has no significant effect on perceived ease of use, compatibility has a significant effect on perceived usefulness, compatibility has no significant effect on perceived ease of use, perceived ease of use has a significant effect on perceived usefulness, perceived usefulness has a significant effect on actual system use, and perceived ease of use has no effect on actual system use. This study shows that self-efficacy and compatibility are external factors that are suitable for use in researching the level of user acceptance of learning management systems

Keywords: *complexity, self efficacy, compatibilty, perceived usefulness, perceived ease of use, actual technology use, technology acceptance model*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Landasan Teori.....	9
2.1.1. <i>E-learning</i>	9
2.1.2. <i>Learning Management System</i>	11
2.1.3. <i>Theory of Reasoned Action</i>	20
2.1.4. <i>Technology Acceptance Model</i>	21
2.2. Penelitian Terdahulu.....	24
2.3. Kerangka Pemikiran.....	26
2.4. Hipotesis Penelitian.....	28
2.4.1 Pengaruh Kerumitan (<i>Complexity</i>) Terhadap Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	28
2.4.2 Pengaruh Kerumitan (<i>Complexity</i>) Terhadap Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	29
2.4.3 Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	29
2.4.4 Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	30
2.4.5 Pengaruh Kesesuaian (<i>Compatibility</i>) Terhadap Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	31
2.4.6 Pengaruh Kesesuaian (<i>Compatibility</i>) Terhadap Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	32
2.4.7 Pengaruh Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) Terhadap Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	32
2.4.8 Pengaruh Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>) Terhadap Actual System Use.....	33

2.4.9	Pengaruh Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) Terhadap <i>Actual System Use</i>	34
-------	--	----

BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. Rancangan Penelitian.....	36
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.3. Populasi dan Sampel.....	37
3.4. Jenis dan Sumber Data	38
3.5. Teknik Pengumpulan Data	38
3.6. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	39
3.7. Instrumen Penelitian	40
3.7.1. Analisis Deskriptif.....	42
3.7.2. Analisis Faktor-Faktor Tingkat Penerimaan	42
3.7.3. Uji Normalitas Data	42
3.7.4. Analisis Faktor Konfirmatori (<i>confirmatory factor analysis</i>)	43
3.7.5. <i>Goodness of fit Model</i>	43
3.7.6. Pengujian Hipotesis	44
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 46
4.1. Deskripsi Responden.....	46
4.2. Statistik Deskriptif	46
4.3. Uji Kualitas Instrumen.....	47
4.4. Uji Normalitas Data	48
4.5. <i>Goodness of Fit Model</i>	50
4.6. Pengujian Hipotesis	50
4.7. Pembahasan.....	51
 BAB V PENUTUP	 59
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran.....	60
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	61
 DAFTAR PUSTAKA.....	 62
 LAMPIRAN	 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Skema <i>User Role</i> Chamilo	16
2.2	Halaman Awal Chamilo	17
2.3	<i>Authoring Tools</i> Chamilo	18
2.4	<i>Interaction Tools</i>	18
2.5	<i>Administration Tools</i>	18
2.6	Halaman Kelas Siswa	19
2.7	Halaman Depan Sikola	20
2.8	<i>Theory of Reasoned Action</i>	20
2.9	Model Konseptual TAM (Davis & Venkatesh, 1996)	22
2.10	Kerangka Pemikiran	27
2.11	Model Konseptual	35
4.1	Model Penelitian SEM	48

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Perbedaan LMS <i>Proprietary</i> dan <i>Open Source</i>	13
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	41
4.1	Demografi Responden Penelitian	45
4.2	Pengujian Hasil <i>Goodness of Fit</i>	49
4.3	Hasil Uji Hipotesis.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Biodata	68
2	Peta Teori.....	69
3	Kuesioner Penelitian	80
4	Hasil Uji Validitas	83
5	Hasil Uji Reliabilitas	84
6	Analisis Statistis Deskriptif	85
7	<i>Confirmatory Analysis</i>	86
8	<i>Confirmatory Analysis 2</i>	87
9	Hasil Uji Normalitas.....	88
10	Hasil Uji Normalitas 2.....	89
11	Hasil Uji <i>Goodness of Fit Model</i>	90
12	<i>Regression Weight</i>	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan laporan *Nielsen Consumer & Media View (CMV)* kuartal II 2016, sumber informasi utama generasi muda di Indonesia adalah televisi, internet, dan radio. Survei Nielsen ini melibatkan 17.000 responden berusia 10-19 tahun dan dilakukan dari 2010-2016 di kota-kota besar di Indonesia, termasuk Jakarta, Semarang, Bandung, Yogyakarta, Surakarta, Denpasar, Surabaya, Medan, Banjarmasin, Palembang, dan Makassar. Di antara sumber-sumber lain, TV merupakan media paling populer bagi generasi muda di Indonesia pada masa pra-remaja namun internet memainkan peran yang penting dalam kehidupan remaja.

Dalam pendidikan, penggunaan teknologi juga memiliki peran penting dalam metode pembelajaran generasi muda. Penelitian Szymkowiak *et al.* (2021) menjelaskan bahwa metode pendidikan tradisional tidak cocok untuk mendidik generasi muda yang lebih suka menggunakan teknologi modern untuk mendukung pembelajaran mereka. Sarana pendidikan modern memungkinkan mereka untuk melakukan pembelajaran dengan kecepatan yang sesuai untuk mereka, melalui berbagai cara seperti permainan, aplikasi seluler, video, atau bahkan *podcast*. Menyediakan fasilitas pembelajaran digital dan memberikan contoh penggunaan fasilitas tersebut di dalam kelas oleh guru, akan sangat membantu mendorong dan mendukung perjalanan belajar siswa. Tindakan tersebut penting karena generasi muda sekarang memiliki rentang perhatian yang lebih pendek, mereka tidak sabar, mengkonsumsi informasi dari seluruh dunia dari berbagai sumber, lebih memilih media digital dibandingkan media

tradisional serta memiliki kebutuhan yang konsisten untuk memperoleh jenis informasi baru yang berbeda. Lembaga-lembaga pendidikan kemudian berinovasi dengan menyediakan sistem pendidikan yang mendukung demi berjalannya proses pembelajaran online. Hal ini juga memaksa pelajar, pengajar, bahkan orang tua pelajar untuk beradaptasi dengan pembelajaran online ini. Salah satu media untuk menjembatani proses belajar-mengajar secara online adalah *Learning Management System* (LMS).

Learning Management System (LMS) merupakan sistem yang banyak digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai portal pembelajaran online. LMS adalah *software* yang dimanfaatkan guna mendistribusikan materi pembelajaran online, menata aktivitas pembelajaran dan evaluasinya, dan menyediakan media interaksi, antara guru dan siswa (Surjono, 2013:6). Singkatnya, LMS juga dikenal sebagai platform pembelajaran, mengacu pada berbagai sistem yang mendukung layanan pembelajaran guru dan siswa selama pembelajaran online (Paulsen, 2002). Di Indonesia, banyak perguruan tinggi yang menggunakan LMS untuk mendukung program studinya.

Aplikasi LMS dalam perguruan tinggi telah banyak membantu pengajar maupun pelajar dalam menjalankan program pembelajaran daringnya. Adzharuddin (2013) meneliti cara kerja LMS, masalah yang dihadapi oleh mahasiswa, dan penerimaan mahasiswa terhadap LMS. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa LMS merupakan alat yang penting bagi mahasiswa karena mereka tidak hanya dapat mengikuti kemajuan pembelajaran mereka, tetapi juga mendapatkan pemberitahuan instan tentang tugas harian mereka. Dosen juga lebih mudah untuk menjangkau mahasiswanya di luar jam kuliah melalui LMS untuk mendiskusikan masalah yang berkaitan dengan tugas kuliahnya.

Meskipun penggunaan LMS mungkin mengalami beberapa masalah, LMS merupakan bagian integral dari pembelajaran dan penggunaan sistem yang sama sekali baru.

Mödritscher *et al.* (2010) meneliti pengaruh LMS terhadap performa pelajar dengan membaginya kedalam 4 kelompok yaitu *the best, good, positive and bad learners*. Penelitian ini membagi performa pelajar kedalam 2 kategori yaitu durasi topik pembelajaran dan jumlah latihan yang dilakukan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan LMS dapat meningkatkan performa 3 kategori murid yaitu *the best, good, dan positive* dalam hal durasi topik pembelajaran dan jumlah latihan yang dilakukan. Berbanding terbalik dengan 3 kategori sebelumnya, performa kategori *bad learners* justru mengalami penurunan dengan adanya implementasi LMS. Pelajar dalam kategori *bad learners* menghabiskan jauh lebih sedikit waktu dalam pembelajaran dan jumlah latihan dibandingkan 3 kategori lainnya. Hal ini membuat penelitian ini menarik, yaitu mengetahui bagaimana mahasiswa Universitas Hasanuddin menerima implementasi teknologi sistem informasi kedalam pembelajarannya.

Universitas Hasanuddin atau yang lebih dikenal dengan nama UNHAS merupakan satu dari sekian banyak perguruan tinggi negeri (PTN) di Makassar yang telah mengembangkan LMS demi mendukung proses pembelajarannya. Sistem Kelola Pembelajaran (SIKOLA) merupakan pengembangan dari LMS yang digunakan UNHAS sebelumnya yang mulai beroperasi pada tahun 2019. SIKOLA merupakan portal *e-learning* berbasis Chamilo yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar mahasiswa. Demi memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam mempelajari cara menggunakan SIKOLA, Universitas Hasanuddin telah menyiapkan panduan, tutorial, dan video-video pendukung yang memuat

informasi-informasi dasar yang diperlukan agar pengguna dapat menggunakan SIKOLA sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Ada beberapa metode yang dapat kita gunakan untuk mempelajari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat penerimaan sistem informasi dan salah satunya adalah TAM. Davis mengembangkan Model Penerimaan Teknologi (TAM) pada tahun 1985 untuk mengatasi banyak kegagalan adopsi sistemik dalam organisasi pada tahun 1970-an. Davis mengembangkan *Theory of Reasoned Action* dan studi terkait lainnya untuk melengkapi model konseptualnya (Chuttur, 2009). Model penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama yang berpengaruh terhadap niat individu untuk menggunakan teknologi baru, yaitu kemudahan penggunaan dan kegunaan (Charness & Boot, 2015). Konstruk kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sistem tertentu akan memaksimalkan kinerjanya, sedangkan konstruk kegunaan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem dapat digunakan tanpa banyak usaha (Davis, 1985:26). Mengacu pada perkembangan zaman, kerangka TAM telah mendapatkan inovasi yang bervariasi dengan menambahkan berbagai variabel-variabel eksternal. Penelitian ini berfokus pada tiga faktor eksternal, yaitu *Self-efficacy*, kompleksitas dan kesesuaian.

Faktor eksternal yang pertama adalah efikasi diri. *Self-efficacy* dapat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dirinya dapat menggunakan sistem dengan baik dalam situasi tertentu (Bandura, 1977). Wong dkk. (2012) memperkenalkan *self-efficacy* komputer sebagai faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi dalam pengaturan pendidikan. Wong dkk. (2012) juga menunjukkan bahwa efikasi diri yang lebih tinggi berpengaruh terhadap meningkatnya penerimaan teknologi, sedangkan efikasi diri yang lebih

rendah dapat mempengaruhi keputusan seseorang untuk menerima teknologi baru. Dalam studi terkait, Park *et al.* (2006) mendapatkan bahwa *self-efficacy* merupakan faktor yang signifikan dalam penerimaan teknologi, dan semakin tinggi *self-efficacy*, semakin tinggi pula penerimaan teknologi.

Faktor eksternal lainnya adalah kompleksitas. Kompleksitas adalah contoh faktor terpenting yang mempengaruhi penerimaan implementasi teknologi. Kompleksitas dapat diukur dengan sejauh mana teknologi baru terasa sulit untuk digunakan dan dipelajari (Al-Zegaier *et al.* 2012). Berdasarkan definisinya, kompleksitas digunakan dalam penelitian untuk menemukan betapa sulitnya siswa menggunakan sistem informasi, yang mempengaruhi kinerja belajar mereka (Al-Rahmi *et al.* 2019). Sebuah studi Tobbin (2010) menemukan bahwa kompleksitas sistem *e-learning* mengurangi niat siswa untuk menggunakan sistem tersebut.

Faktor eksternal terakhir adalah kompatibilitas. Kompatibilitas didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa kebutuhannya dapat terpenuhi dengan bantuan teknologi sesuai dengan pengalaman masa lalu dan nilai yang dianutnya (Karahanna & Agarawal, 1998). Studi ini berkaitan dengan persepsi siswa tentang manfaat yang dapat mereka peroleh dari penggunaan sistem *e-learning*. Sebuah studi oleh Chau & Hu (2001) menemukan bahwa kompatibilitas memiliki hubungan yang kuat dengan kegunaan. Agarawal & Prasad (1999) juga menemukan hubungan yang kuat antara kompatibilitas dan kegunaan. Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa kompatibilitas berpengaruh positif terhadap penerimaan pengguna terhadap adopsi teknologi sistem informasi.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena pengujian model TAM menggunakan 3 variabel eksternal secara simultan yang digunakan dalam penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti juga

menghilangkan variabel *behavioral intention to use* yang menjadi model inti TAM dikarenakan peneliti merasa *actual system use* dapat dipengaruhi secara langsung oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah kerumitan berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
2. Apakah kerumitan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
3. Apakah *self efficacy* berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
4. Apakah *self efficacy* berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
5. Apakah kesesuaian berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
6. Apakah kesesuaian berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
7. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
8. Apakah kegunaan berpengaruh terhadap *actual sistem use* SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?
9. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap *actual sistem use* SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis berikut ini.

1. Kerumitan berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
2. Kerumitan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
3. *Self efficacy* berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
4. *Self efficacy* berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
5. Kesesuaian berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
6. Kesesuaian berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
7. Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap kegunaan SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
8. Kegunaan berpengaruh terhadap *actual sistem use* SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.
9. Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap *actual sistem use* SIKOLA pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat berikut diharapkan dari penelitian ini.

1. Penelitian ini dapat melengkapi literatur dan mengidentifikasi pengaruh faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *e-learning* SIKOLA di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).
2. Kajian ini dapat memberikan kontribusi bagi tim pengembangan sistem *e-learning* Universitas Hasanuddin pada pemanfaatan pembelajaran jarak jauh berbasis Chamilo di Universitas Hasanuddin yaitu SIKOLA.
3. Kajian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang ingin mengembangkan LMS dalam proses belajar mengajarnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan sistematika penulisan berurutan untuk mendapatkan gambaran umum dari penelitian ini. Klasifikasi penelitian ini dibagi menjadi lima bab berdasarkan Buku Panduan Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Hasanuddin (2012) dengan keterangan sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dibentuk dari latar belakang penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II adalah tinjauan pustaka. Bab ini menjelaskan tentang teori penelitian, penelitian terdahulu, kerangka, dan perumusan hipotesis penelitian.

Bab III adalah metode penelitian. Bab ini terdiri dari rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional, alat penelitian, analisis data dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian. Bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian, uraian materi, hasil uji kualitas data, hasil uji asumsi klasik, hasil uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup. Bab ini berisi kesimpulan, saran dan keterbatasan penelitian

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Landasan teori adalah teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Landasan teori juga menjadi landasan terhadap jawaban awal permasalahan dan mengembangkan instrumen penelitian.

2.1.1. *E-learning*

E-learning adalah pembelajaran yang penerapannya didukung oleh layanan teknologi seperti komputer, video, audio, telepon dan handphone (Wahono & Wibawa, 2017). Tujuan integrasi *e-learning* adalah agar pembelajaran tatap muka menjadi lebih fleksibel, efisien dan efektif. Kemajuan yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diharapkan melalui penggunaan *e-learning* (Sukendro *et al.* 2020). Menurut Rusman *et al.* (2012), *e-learning* memiliki ciri atau karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran pembelajaran konvensional atau pembelajaran di kelas. Ciri atau karakteristik tersebut adalah sebagai berikut

1. Interaksi (interaksi).
Saluran komunikasi lebih banyak, baik langsung (*chat* dan *messenger*) maupun tidak langsung (*forum*, *mailing list* dan buku tamu).
2. Fleksibel dalam hal waktu, lokasi, instruktur dan materi kursus. Hal ini membuat pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*).
3. Kemudahan penggunaan
Sumber materi pembelajaran lebih mudah diakses melalui internet dan ketersediaannya lebih banyak dibandingkan dengan penyediaan materi pembelajaran pada pembelajaran tradisional.
4. Pengayaan
Kegiatan sekolah, presentasi modul dan modul pelatihan sebagai pengayaan memungkinkan penggunaan perangkat IT seperti *video streaming*, simulasi dan animasi

Rusman (2012) juga mengemukakan 5 kelebihan dari implementasi *e-learning* berikut ini.

1. Akses tersedia dimanapun, kapanpun, diseluruh dunia.
2. Biaya operasional siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih terjangkau.
3. Pemantauan perkembangan siswa lebih mudah.
4. Perencanaan pembelajaran berbasis web memungkinkan pembelajaran terpersonalisasi
5. Materi kajian dapat diupdate dengan lebih mudah.

Rusman (2012) menyatakan bahwa kelemahan pembelajaran online terletak pada kurangnya interaksi langsung antara guru dengan siswa dan antar siswa. Anda dapat berkomunikasi secara sinkron melalui *live chat* atau secara asinkron melalui email/forum chat, tetapi interaksi tatap muka sangat berharga dan oleh karena itu berdampak signifikan pada siswa.

Wahono (2008) menyatakan bahwa infrastruktur pembelajaran online adalah perangkat-perangkat multimedia, antara lain komputer pribadi (PC), jaringan komputer, internet, dan perangkat yang mendukung telekonferensi, seperti website, mikrofon, dan speaker. Arthana (2012) menjelaskan infrastruktur yang mendukung pembelajaran online yaitu arsitektur jaringan, ruang server, ruang komputer dan koneksi jaringan. Anda tidak harus menyediakan seluruh infrastruktur untuk membangun *e-learning* bagi institusi Anda. Pilihan lain untuk membangun portal *e-learning* adalah dengan menggunakan layanan web hosting berbayar atau gratis untuk mendukung pemasangan sistem *e-learning*.

Sistem pembelajaran online adalah *software* yang memungkinkan anda melakukan proses pembelajaran secara virtual. *Software* tersebut memiliki banyak fungsi yang berkaitan dengan pengelolaan proses pembelajaran, yaitu pengelolaan kelas, manajemen dokumen atau materi pembelajaran, ruang tanya-jawab, program penilaian dan evaluasi, dan sistematika ujian daring (Wahono, 2008). Contoh *software* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran online

adalah *Learning Management System* (LMS). Konten pembelajaran online adalah bahan ajar untuk sistem pembelajaran online. Konten tersebut dapat berupa konten multimedia interaktif (*multimedia content*) atau konten berbasis teks (Wahono, 2008). Konten *e-learning* berbasis teks dapat dibuat dalam format *file* presentasi (.ppt, .pdf, .odp, dan.sxi) dan konten multimedia dapat dibuat dalam format audio (.wav) serta video (.mpeg) (Winarno & Setiawan, 2013)..

2.1.2. Learning Management System

Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) merupakan contoh implementasi pembelajaran elektronik (*e-learning*) dengan menyediakan bahan ajar, petunjuk kegiatan siswa, bahan penilaian dan presentasi nilai pembelajaran (Prawiradilaga & Eveline, 2004:15). Menurut Surjono (2013:6) LMS adalah *software* yang menyediakan materi *e-learning* berbasis web dan sumber daya multimedia yang dapat digunakan untuk mengelola kegiatan pembelajaran dan hasilnya. Tugas LMS juga untuk memfasilitasi interaksi, komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa. Kulshrestha & Kant (2013:1154) menunjukkan bahwa LMS berfungsi sebagai pusat penyimpanan untuk semua jenis kebutuhan pelatihan. Bidang utama penerapan LMS adalah kurikulum, penilaian langsung, manajemen konten, dan keterlibatan pelajar.

Kurikulum atau perencanaan kurikulum mengacu pada perencanaan mata kuliah yang akan diajarkan dan, pada mata kuliah tertentu, mata kuliah mana yang diajarkan pada semester/tahun tertentu dalam sistem pendidikan tinggi (Kulshrestha & Kant, 2013:773). Secara umum, fakultas lembaga pendidikan terlibat dalam perencanaan kurikulum dengan membuat rencana studi dan jadwal kuliah sebelum memulai proses pengajaran gelar. Silabus mata kuliah adalah struktur rinci yang dengan jelas mengidentifikasi deskripsi bab dan sumber bacaan (nomor halaman, situs web, manual, dll.), dan silabus mata

kuliah menunjukkan jumlah total jam kuliah yang diperlukan untuk menyelesaikan mata kuliah dan jumlah cakupan mata kuliah dalam bagian tertentu. Kelas

Penilaian Instan mengacu pada fitur LMS yang mendukung penilaian instan dari pertanyaan pilihan ganda yang diajukan selama tes/ujian. Setelah siswa mengklik tombol kirim, semua pertanyaan pilihan ganda akan dinilai secara bersamaan dan nilainya akan ditampilkan di layar. Fitur ini sangat berguna untuk menghilangkan kecemasan siswa. Hasil ditampilkan secara instan dan siswa memiliki lebih banyak waktu untuk meningkatkan. Penggunaan LMS juga dapat meningkatkan partisipasi dalam ulangan/ujian selama satu semester.

Manajemen konten atau manajemen bahan pembelajaran merupakan masalah utama bagi guru dan siswa. Banyak fakultas mengulang mata kuliah yang sama pada semester/tahun berikutnya. Hal ini menciptakan kebutuhan untuk mengajarkan manajemen sumber daya dan mengatasi LMS ini menyediakan login unik untuk membuat, mengelola, dan menyimpan konten untuk referensi di masa mendatang. Begitu pula dengan siswa yang membutuhkan catatan pelajaran selama proses belajar mengajar. Secara umum, senior mengalami kesulitan mengatur catatan kursus tahun pertama. LMS menawarkan fitur "File Pribadi" untuk menyimpan semua catatan dari pembelajaran sebelumnya.

Keterlibatan pelajar atau student engagement mengacu pada partisipasi siswa dalam kesuksesan akademik (Jones, 2009). Siswa belajar lebih baik dalam kelompok karena mereka meniru perilaku siswa lain dari latar belakang budaya yang berbeda. Ini juga membantu membangun hubungan yang kuat antar siswa, seperti saling mengenal, membangun tim yang kuat, komunikasi yang efektif, dll. LMS mendukung berbagai alat pembelajaran kolaboratif seperti obrolan, pesan,

forum, wiki, dll. sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari mata pelajaran yang mereka anggap sulit dalam mode pembelajaran offline.

LMS terbagi kedalam 2 jenis yaitu *proprietary* dan *open source*. Ghirardini (2011:121) menjelaskan perbedaan antara LMS yang bersifat *proprietary* dan *open source* kedalam tabel 2.1

Tabel 2.1 Perbedaan LMS *Proprietary* dan *Open source*

Perbedaan	<i>Proprietary</i>	<i>Open source</i>
Biaya lisensi	Berbayar	Gratis
Source code	Terenkripsi, dikembangkan oleh tim pengembang profesional	Terbuka, dikembangkan oleh komunitas
Tim pengembang	Pengembang profesional	Pengembang freelance, dengan tingkat keahlian berbeda
Kepemilikan	Vendor	Komunitas
Kemudahan implementasi dan pengembangan LMS	Relatif mudah	Bisa jadi sulit dan membutuhkan kemampuan teknik tingkat tinggi
Layanan perawatan (maintenance service)	<i>Support service</i> ditunjuk dan disediakan oleh vendor	Tergantung pada forum komunitas, dokumentasi <i>online</i> , dan komunitas pengembang
Biaya perawatan	Termasuk dalam lisensi	Berbayar
Resiko penghentian produk	Ya	Tidak
Kemudahan kustomisasi	Dilakukan pengembang dari vendor	Dilakukan oleh pengembang freelance berdasarkan keahlian tertentu. Berkaitan erat dengan end-user groups/ komunitas yang menyarankan perubahan dan modifikasi.
Proses rilis	Lama	Cepat

Sumber: Ghirardini (2011:121)

Chamilo adalah sistem pembelajaran online yang dikembangkan bekerja sama dengan beberapa perusahaan, asosiasi, dan orang, yaitu. itu adalah sumber terbuka. Kutipan dari <https://chamilo.org>, Proyek Chamilo dibentuk pada awal tahun 2010 sebagai hasil perkembangan dari berbagai platform pembelajaran online gratis lainnya yang bermaksud untuk melindungi keterbukaan dan kebebasan dari LMS. Chamilo mewarisi proyek Claroline, yang

terbit pada tahun 2001. Meskipun hanya sebagian kecil dari kode Chamilo yang masih mencerminkan sejarah kuno ini, filosofi proyek tersebut tidak pernah berubah. Chamilo tetap menjadi salah satu platform *e-learning* yang paling mudah digunakan, memudahkan guru di seluruh dunia untuk mendigitalkan dan memformalkan konten kursus mereka, memfasilitasi akses ke pendidikan yang dapat diakses untuk semua, berkontribusi pada pertumbuhan sosial dan ekonomi dunia. Chamilo adalah LMS yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis karena menggunakan lisensi GNU/GPLv3 yang dapat digunakan, diteliti, dimodifikasi atau didistribusikan secara bebas untuk pengembangan portal pembelajaran online. Tujuan Chamilo sendiri dikutip dari halaman <https://chamilo.org> meningkatkan dunia pendidikan dan membantu mengatasi permasalahan kesenjangan digital antara negara maju dan negara berkembang.

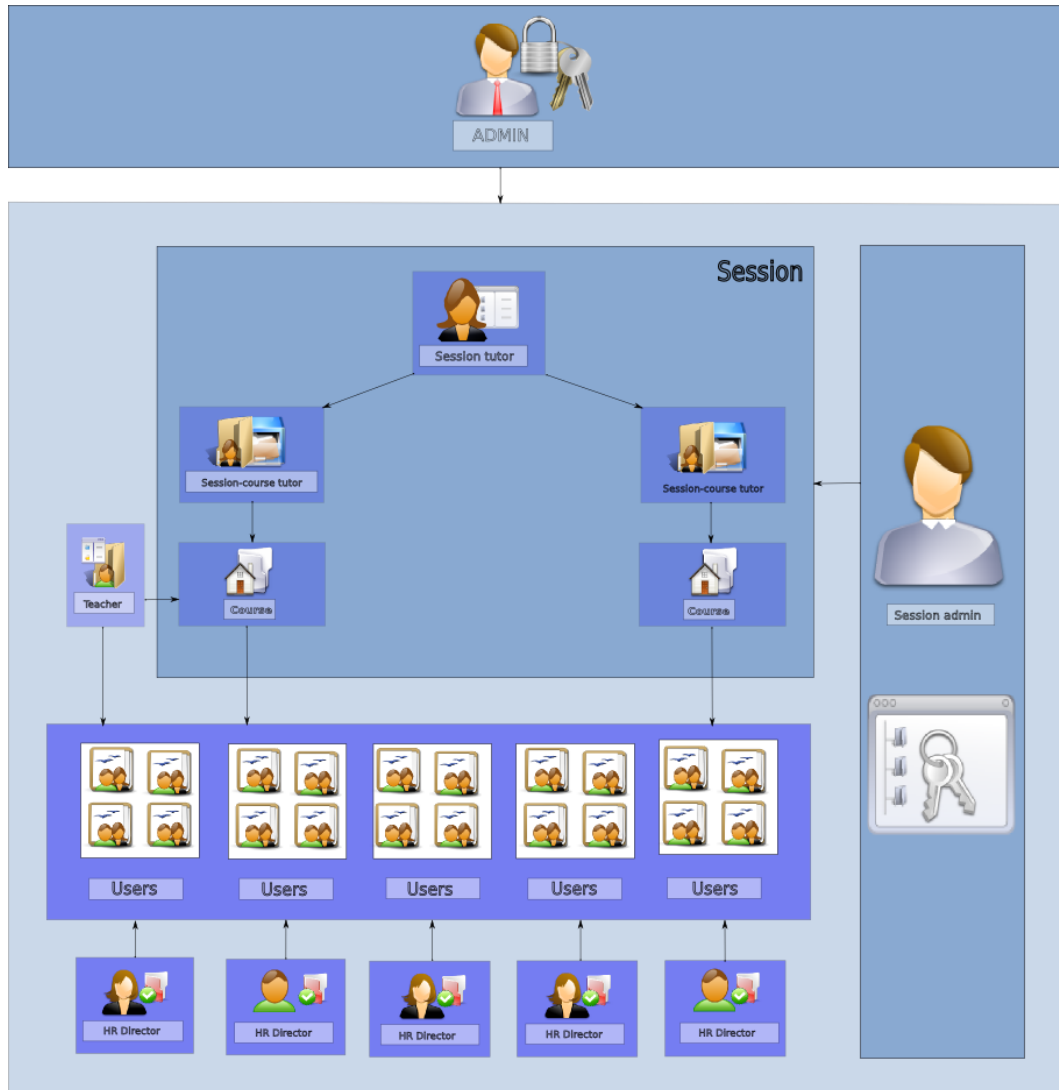
Penelitian yang dilakukan Kušen dan Bozic (2012) menyatakan kelebihan Chamilo dibandingkan platform LMS lainnya adalah fleksibilitas, fitur administratif, pengaturan teknis, fitur forum, *audio/video conference*, dan *work environment*. Dalam kategori fleksibilitas, interoperabilitas dan *support*, sistem Chamilo memberikan hasil positif dalam mengadaptasi antarmuka ke lingkungan multibahasa dan menyesuaikan dengan siswa berkebutuhan khusus. Fitur administratif dan pengaturan teknis sistem Chamilo memenuhi sebagian besar kriteria dalam alat pencarian grup mata kuliah dengan menerapkan lebih banyak opsi pencarian daripada sistem LMS yang lain.

Chamilo juga menunjukkan hasil terbaik untuk kumpulan kriteria forum dengan mengizinkan siswa untuk memasukkan elemen multimedia dalam posting mereka, menggunakan opsi kutipan, mengedit posting mereka yang diterbitkan dan mengatur tampilan forum kustom. Hasil perbandingan sistem menurut seperangkat kriteria *audio/video conference* mengungkapkan bahwa

hanya Chamilo yang memiliki alat konferensi terintegrasi. *Work environment* Chamilo juga merupakan salah satu yang terbaik dalam kontrol tindakan siswa setelah penyerahan tugas (siswa dapat menghapus/mengedit tugas mereka berdasarkan keputusan instruktur). Dalam kriteria kuis, Chamilo juga merupakan pilihan terbaik jika elemen multimedia dimasukkan dalam pertanyaan (suara, video, gambar). Chamilo tidak memiliki pengatur waktu kuis, dan pertanyaan kuis tidak dilindungi kata sandi.

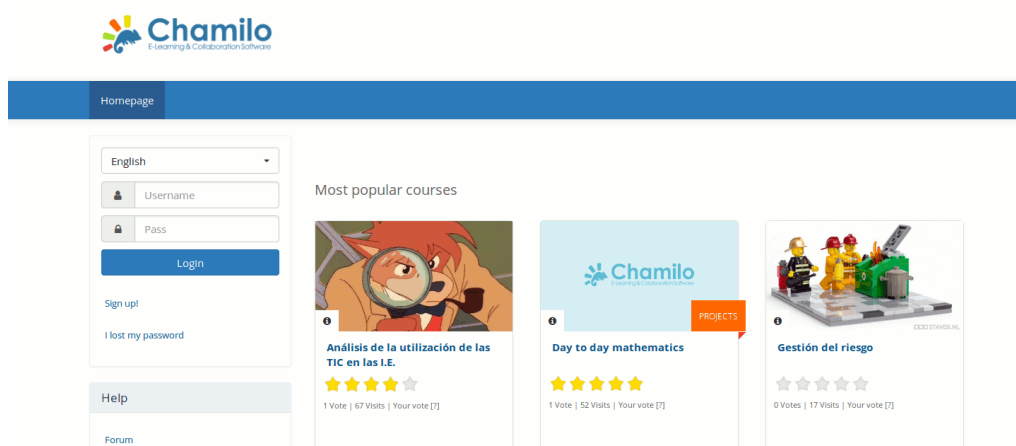
Dalam *instructor work environment*, hanya Chamilo yang memiliki fitur perekam suara dan menggambar terintegrasi. Fitur pelacakan kemajuan siswa Chamilo mengunduh laporan dalam berbagai format (.xls, .html, dan .pdf). Chamilo juga menjadi satu-satunya LMS dengan fitur daftar kehadiran. Dalam *student work environment*, Chamilo juga memiliki keunggulan fitur mengizinkan siswa untuk memasukkan informasi pribadi mereka, yaitu keterampilan pengguna, daftar materi yang dapat mereka ajarkan dan sekolah/kursus yang telah diselesaikan. Sebagai kesimpulan, Chamilo merupakan LMS dengan sistem yang dibuat berdasarkan pada alur pembelajaran pengguna.

Untuk masuk ke sistem Chamilo, pengguna harus menyelesaikan proses autentikasi dengan nama pengguna dan kata sandi. Setiap pengguna memiliki fungsi dan hak akses yang berbeda ke sistem tergantung pada perannya. Peran pengguna Chamilo adalah *administrator*, *session admin*, *session tutor*, *session-course tutor*, *teacher*, *hr director*, *learner*, dan dalam beberapa kasus khusus adanya *anonymous user*. Gambar 2.1 digunakan sebagai gambaran dari *user role* karena gambar ini mewakili sebagian besar peran pengguna.



Sumber: Chamilo (2021)
 Gambar 2.1 Skema *User Role* Chamilo

Anonymous user adalah kasus yang sangat khusus. Pengguna ini hanya ada untuk memungkinkan pelacakan bagi pengguna yang tidak memiliki akun di portal Chamilo. Berkat mekanisme ini, *anonymous user* dapat menggunakan sebagian besar fitur yang dapat dilakukan *learner*, tetapi hanya dalam kursus yang ditandai sebagai publik. Adapun tampilan dari Chamilo dapat dilihat pada gambar 2.2.

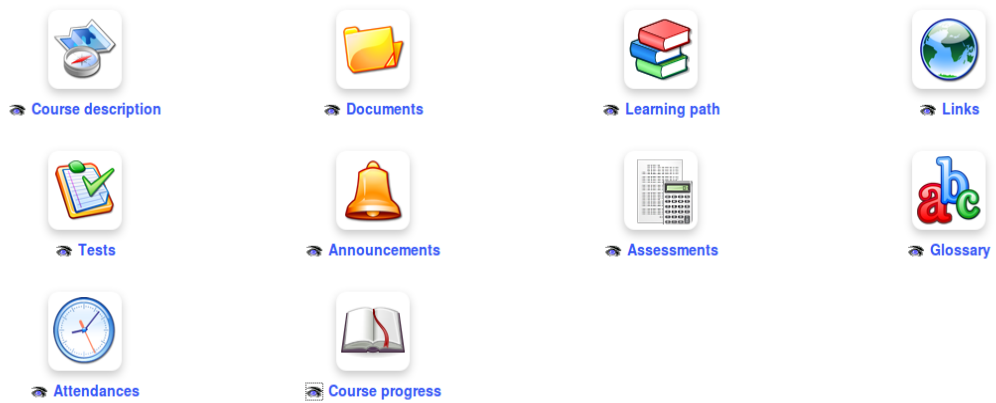


Sumber: Chamilo (2021)

Gambar 2.2 Halaman Awal Chamilo

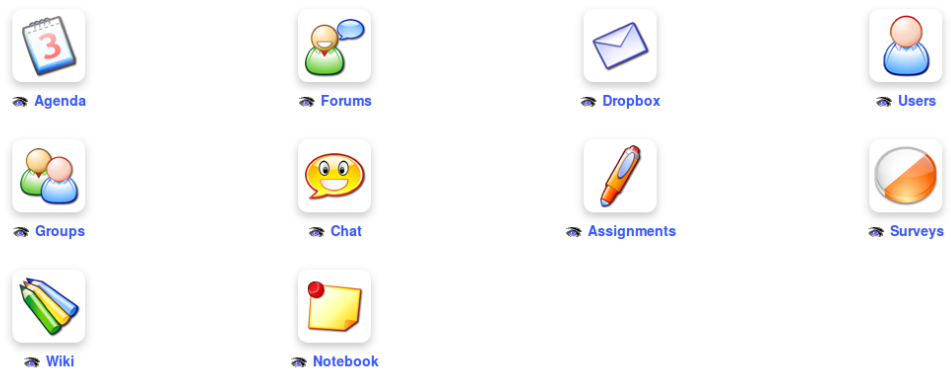
Halaman depan Chamilo berisikan menu *log in*, menu daftar, pemilihan Bahasa, menu bantuan dan bagian bagian yang dapat disesuaikan dengan keiinginan dan/atau kebutuhan pengguna. Baik pengajar maupun pelajar dapat melakukan *log in* melalui halaman ini. Setelah melakukan *log in* dan memilih *courses* yang akan diikuti, pengguna akan dihadapkan dengan fitur-fitur yang terbagi atas *authoring tools*, *interaction tools*, dan *administration tools*. Tampilan dari *authoring tools* dapat dilihat pada gambar 2.3, *interaction tools* pada gambar 2.4, dan *administration tools* pada gambar 2.5.

Authoring



Sumber: Chamilo (2021)
Gambar 2.3 *Authoring Tools* Chamilo

Interaction



Sumber: Chamilo (2021)
Gambar 2.4 *Interaction Tools*

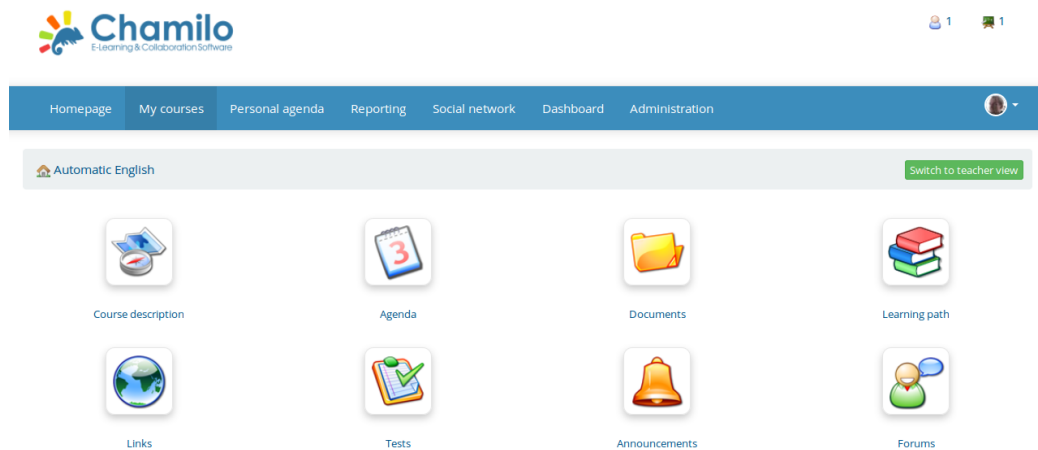
Administration



Sumber: Chamilo, (2021)
Gambar 2.5 *Administration Tools*

Pengajar dapat mengatur *authoring tools* dan *interaction tools* mana saja yang ingin digunakannya dalam kelasnya. *Tools* yang dirasa tidak perlu untuk digunakan tidak akan muncul pada halaman siswa. Pengajar kemudian dapat menyesuaikan fitur yang dibutuhkan sesuai dengan materinya. *Administration*

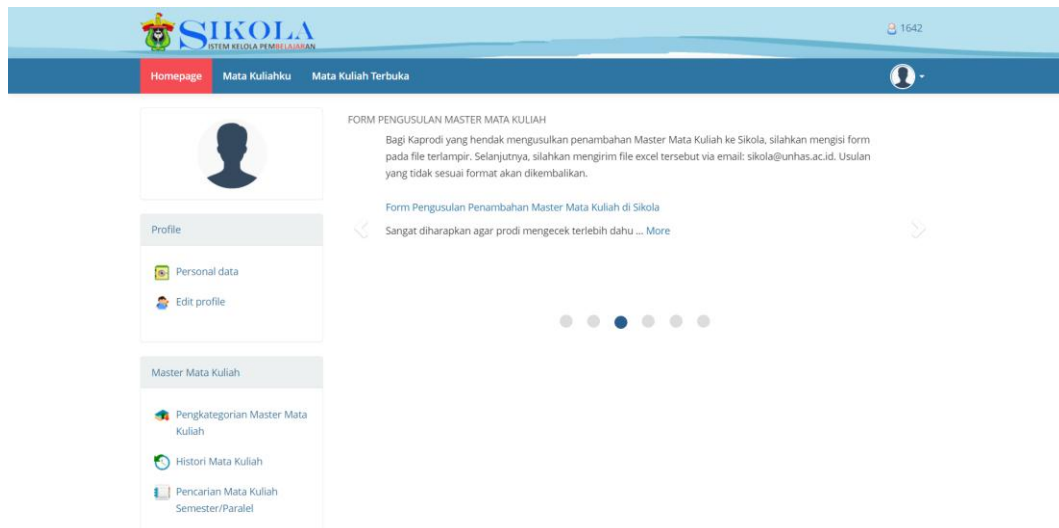
tools merupakan fitur pengajar yang tidak dapat diperlihatkan kepada siswa yang berguna untuk membantu pengajar dalam kegiatan belajar-mengajar. Contoh halaman Chamilo siswa dapat dilihat dalam gambar 2.6.



Sumber: Chamilo, (2021)
Gambar 2.6 Halaman Kelas Siswa

Universitas Hasanuddin telah mengembangkan *e-learning* berbasis Chamilo yang disebut SIKOLA (Sistem Kelola Pembelajaran). Portal ini dapat diakses melalui <https://sikola.unhas.ac.id/index.php>. SIKOLA Unhas siap mendukung dan mempercepat proses belajar mengajar. SIKOLA adalah pengembangan dari LMS Unhas sebelumnya. Mulai akhir tahun 2019, Pusat Media, Sumber Belajar dan *E-learning* Unhas tidak lagi memberikan dukungan atau koreksi terhadap LMS <https://lms.unhas.ac.id>.

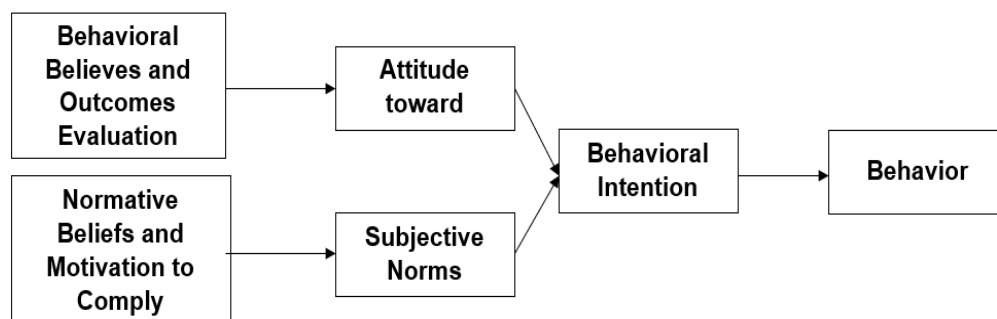
SIKOLA digunakan untuk memfasilitasi seluruh kegiatan pembelajaran bagi semua fakultas Universitas Hasanuddin. Melalui SIKOLA, baik dosen maupun mahasiswa dapat menggunakan seluruh fitur yang disediakan untuk mendukung proses pembelajaran baik secara daring maupun secara *hybrid*. Tampilan halaman depan SIKOLA dapat dilihat pada gambar 2.7.



Sumber: Universitas Hasanuddin (n.d.)
Gambar 2.7 Halaman Depan SIKOLA

2.1.3. *Theory of Reasoned Action*

Theory of Reasoned Action (TRA) adalah teori kelakuan manusia yang mendasar dan berpengaruh serta banyak diadopsi ke berbagai bidang, (Jogiyanto, 2008:17). TRA diperkenalkan Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975. Teori ini bermula berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang meneliti teori sikap dan perilaku. TRA merupakan teori yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan *Technology Acceptance Model*.



Sumber: Fishbein & Ajzen (1975)
Gambar 2.8 *Theory of Reasoned Action*

Model TRA berisi beberapa struktur. Struktur ini adalah: (1) perilaku, (2) niat berperilaku, (3) sikap terhadap perilaku, dan (4) norma subyektif. Perilaku bisa diartikan sebagai perbuatan atau tindakan nyata yang dilakukan (Jogiyanto, 2008:26). Niat perilaku berarti bahwa perilaku dilakukan karena orang tersebut memiliki keinginan untuk melakukannya.

Niat adalah keinginan berperilaku (Yogiyanto, 2008:29). Niat seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu merupakan penentu dari perilaku itu. Niat bertingkah laku seseorang dapat diprediksikan berdasarkan sikap orang tersebut dan pendapat orang lain disekitarnya ketika bertingkah laku (norma subyektif) (Jogiyanto, 2008:31-32).

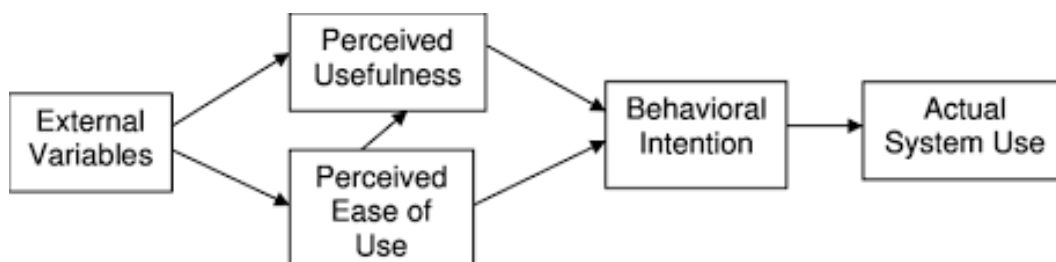
Sikap terhadap perilaku menurut Ajzen dan Fishbein (Jogiyanto, 2008:36) adalah “perasaan yang dirasakan dalam proses penerimaan atau penolakan suatu objek atau perilaku dan dinilai dengan menempatkan orang tersebut pada penilaian bipolar, misalnya baik atau buruk. Norma subyektif dapat didefinisi sebagai “persepsi seseorang terhadap pandangan masyarakat yang mempengaruhi minat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang dipertimbangkan” (Jogiyanto, 2008:42).

Niat adalah keinginan berperilaku (Jogiyanto, 2008:29). Niat seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu merupakan penentu dari perilaku itu. Niat seseorang untuk bertingkah laku dapat diprediksi dari sikapnya terhadap tingkah laku (*attitude*) dan pendapat orang di sekitarnya ketika bertingkah laku (norma subyektif) (Jogiyanto, 2008:31-32)

2.1.4. Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori penggunaan TI yang sangat berpengaruh dan sering diaplikasikan untuk menjelaskan tingkat penerimaan terhadap adopsi suatu sistem teknologi informasi (Jogiyanto,

2008:111). TAM oleh Davis (1989) adalah model penerimaan teknologi dan didasarkan pada model TRA dengan menambahkan dua variabel, yaitu kemudahan penggunaan dan kegunaan.



Sumber: Davis & Venkatesh (1996)
Gambar 2.9 Model Konseptual TAM

Gambar 2.9 memperlihatkan variabel yang terkoneksi satu variabel dengan variabel lainnya. Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan SI adalah sebagai berikut (Davis & Venkatesh, 1996).

1. *Perceived ease of use*

Kemudahan penggunaan adalah tingkat keyakinan seseorang terhadap penggunaan sebuah sistem tertentu akan mudah digunakan (Davis, 1989). Jika seseorang percaya bahwa sistem mudah digunakan, dia akan menggunakannya.

2. *Perceived Usefulness*

Kegunaan adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya (Davis, 1989). Kepercayaan bahwa penggunaan suatu sistem informasi dapat memberikan manfaat akan mempengaruhi penggunaannya.

3. *Actual usage*

Penggunaan sesungguhnya suatu SI terjadi karena pengguna merasa nyaman untuk mengaplikasikan suatu sistem dan meyakini kemudahan penggunaannya serta dapat meningkatkan kinerja mereka (Davis, 1989).

Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM. Variabel-variabel eksternal yang akan ditambahkan dalam penelitian ini yaitu *complexity*, *self efficacy* dan *compatibility*.

1. *Complexity* (Kerumitan)

Definisi *complexity* (kerumitan) awalnya dikemukakan Rogers (2003), yaitu tingkat dimana sebuah terobosan dianggap sulit digunakan. Igbari dan Iivari (1995), menemukan hubungan yang kuat antara *complexity* dan *perceived usefulness*. Davis (1989) menemukan hubungan yang kuat antara *complexity* dan *perceived ease of use*. Indikator yang digunakan untuk mengukur *complexity* diambil dari penelitian Gardner & Amoroso (2004) yang mengembangkan indikator untuk mengukur *complexity*. Instrumen tersebut adalah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, penggabungan hasil dari komputer dengan pekerjaan yang sudah ada, dan kerentanan. Penelitian ini memprediksi faktor *complexity* akan memiliki pengaruh pada faktor kegunaan dan faktor kemudahan penggunaan.

2. *Self efficacy*

Konsep tentang *Self-efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura (1977) adalah keyakinan seseorang bahwa dia memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu (Bandura, 1977). Berkaitan dengan teori TAM, *Self-efficacy* merupakan salah satu faktor eksternal pada perluasan TAM. Lee *et al.* (2003:760) menyatakan bahwa *Self-efficacy* merupakan faktor yang memengaruhi penggunaan (*usage*), *perceived usefulness* dan *perceived*

ease of use. Terdapat 2 indikator untuk mengukur *Self-efficacy*, yaitu keyakinan dalam menemukan informasi pada sistem pembelajaran online serta tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk menggunakan pembelajaran online (Park, 2009:155). Endang dkk. (2018) menyatakan bahwa *Self-efficacy* dapat mempengaruhi sikap penggunaan teknologi jika persepsi *perceived ease of use*nya tinggi. Penelitian ini memprediksi faktor *Self-efficacy* akan memiliki pengaruh pada faktor kegunaan dan faktor kemudahan penggunaan.

3. *Compatibility* (Kesesuaian)

Compatibility yang dikemukakan oleh Rogers (2003) adalah seberapa yakinnya seseorang terhadap kesesuaiannya dengan pengertian dan pengalamannya (Agarwal & Karahanna, 1998). Dalam penelitian ini, faktor *compatibility* diprediksikan akan memiliki pengaruh pada faktor kegunaan dan faktor kemudahan penggunaan.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan model penerimaan teknologi dalam suatu instansi terutama pendidikan telah banyak dilakukan dengan mengangkat variabel-variabel eksternal yang berbeda-beda dan dengan hasil penelitian yang berbeda-beda pula. Peneliti mengumpulkan 4 penelitian terdahulu sebagai referensi dengan mencakup penelitian dari Salloum *et al.* (2019), Kemp *et al.* (2021), Surya & Makhmudin (2019), dan Irawati dkk. (2019)

Penelitian Salloum *et al.* (2019) menguji faktor-faktor eksternal apa saja yang paling sering memengaruhi adopsi *e-learning* dari 5 universitas berbeda di Uni Emirat Arab. Penelitian ini membandingkan variabel *system quality*, *content*

quality, information quality, computer Self-efficacy, Subjective norm, enjoyment, accesibility, dan computer playfulness. Penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor eksternal TAM yang paling banyak digunakan adalah *computer self efficacy, subjective/social norm, perceived enjoyment, sistem quality, information quality, content quality, accesibility, dan computer playfulness.*

Kemp *et al.* (2021) menambahkan variabel *educational compatibility, cognotive engagement, social influence, sistem attributes perceived anxiety, dan facilitiating conditions.* Penelitian ini menunjukkan bahwa *compatibility* tidak berpengaruh pada kekuatan dan kecocokan model TAM namun penyertaan variabel *educational compatibility* dapat memoderasi sifat konstruk sehingga lebih spesifik terhadap pembelajaran. Temuan ini mendukung item *educational compatibility* sebagai bagian dari kegunaan yang dirasakan dalam *technology acceptance model* yang berfokus pada pendidikan alih-alih mengecualikannya sepenuhnya.

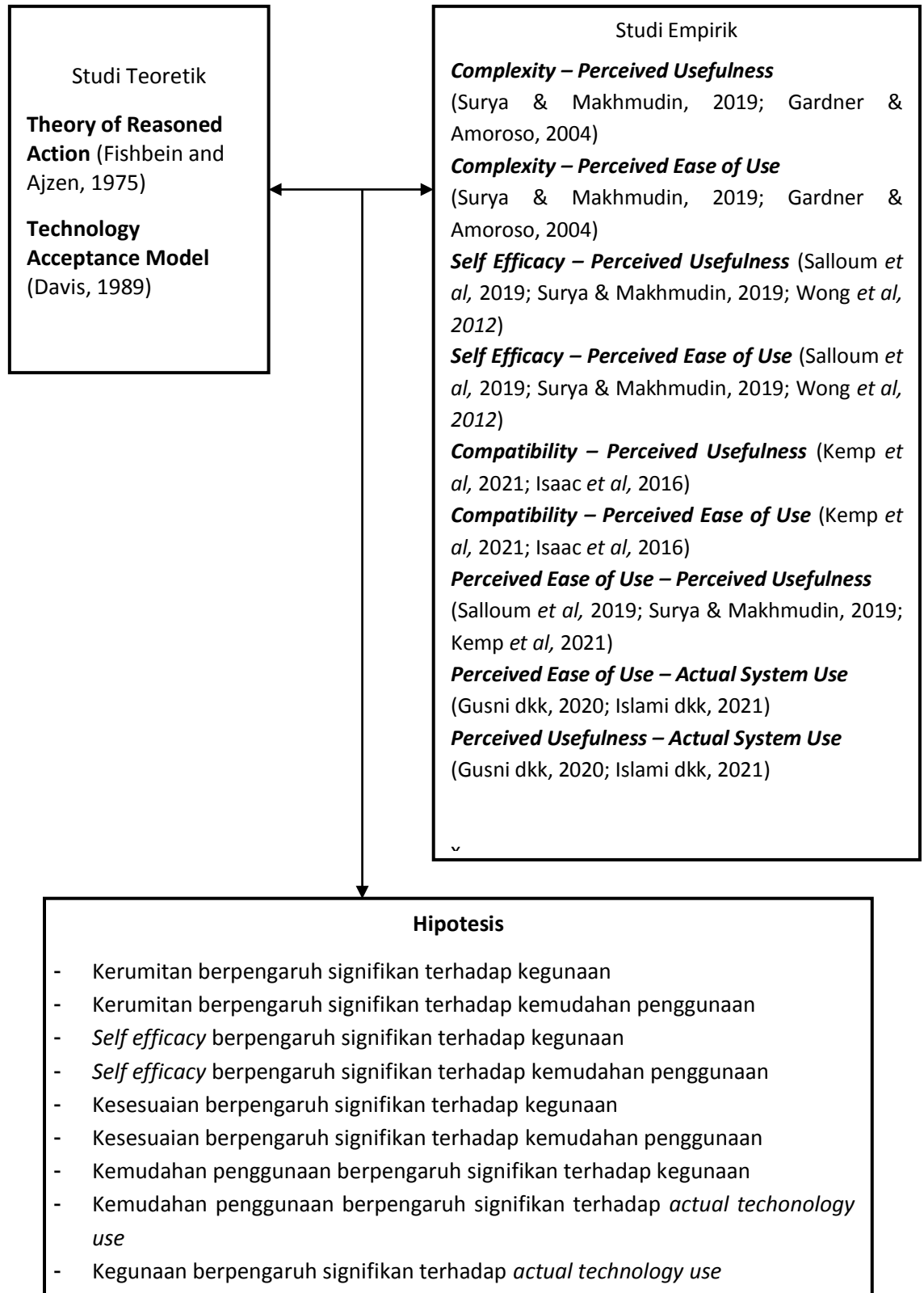
Surya dan Makhmudin (2019) menggunakan variabel *self efficacy, complexity, dan keterbatasan waktu* untuk meneliti persepsi dosen-dosen Universitas Padjadjaran terhadap penggunaan *e-learning.* Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor *e-learning efficacy* berpengaruh positif terhadap faktor penggunaan *e-learning* melalui faktor intensi. Faktor *complexity* juga berpengaruh terhadap faktor penggunaan *e-learning* melewati variabel intensi. Faktor keterbatasan waktu juga berpengaruh terhadap penggunaan teknologi sesungguhnya melalui variabel intensi sehingga *e-learning self efficacy, complexity, dan keterbatasan waktu* bukanlah suatu kendala dalam penggunaan *e-learning.*

Irawati dkk. (2019) juga meneliti penerimaan Sistem Informasi Alista Telkom menggunakan TAM. Irawati menambahkan variabel *user design interface*

dalam perluasan modal TAM yang diangkatnya. Hasil penelitian ini menunjukkan faktor *user design interface* berpengaruh signifikan terhadap *actual system use*. Variabel eksternal menunjukkan pentingnya memiliki desain UI yang baik akan mempermudah dan membantu penggunaan sistem informasi bagi penggunanya.

2.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur yang menggambarkan proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk hubungan antar variabel yang diteliti. Kerangka proses berpikir studi ini didasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, tujuan studi, dan tinjauan pustaka. Penelitian ini menganalisis pengaruh faktor *complexity*, *self efficacy*, dan kesesuaian pada penggunaan SIKOLA. Studi teoritik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh Davis (1989) yang berfokus pada pengaruh penggunaan sistem teknologi informasi terhadap penerimaan pengguna.



Gambar 2.10 Rerangka Pemikiran

2.4. Hipotesis Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, tiap-tiap hubungan antarfaktor yang telah dijelaskan pada kerangka pikir akan membentuk hipotesis penelitian.

Hipotesis-hipotesis tersebut adalah:

2.4.1 Pengaruh Kerumitan (*Complexity*) Terhadap Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Definisi Kerumitan (*complexity*) awalnya dikemukakan Rogers (83:131), yaitu "*the degree to which an innovation is perceived as being difficult to use*" artinya *complexity* merupakan sejauh mana suatu inovasi dianggap sulit untuk digunakan. Gardner & Amoroso (2004) berpendapat bahwa *complexity* adalah variabel yang mempengaruhi penerimaan pengguna dalam sistem berbasis internet. Penelitian Surya & Makhmudin (2019) menemukan bahwa *complexity* dan kegunaan memiliki hubungan yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *complexity* suatu LMS akan berpengaruh terhadap tingkat penerimaan dan seberapa efektif mahasiswa dapat mengaplikasikan LMSnya sehingga berguna dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian diatas, rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H1: Kerumitan (*complexity*) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*).

2.4.2 Pengaruh Kerumitan (*Complexity*) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Gardner & Amoroso (2004) berpendapat bahwa *complexity* merupakan variabel yang berdampak langsung dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan suatu sistem berbasis internet. Penelitian Surya & Makhmudin (2019) juga menemukan bahwa *complexity* dan kemudahan penggunaan memiliki hubungan yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *complexity* LMS akan berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H2: Kerumitan (*complexity*) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

2.4.3 Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Self-efficacy adalah suatu kepercayaan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu (Bandura, 1977). Berkaitan dengan teori TAM, *Self-efficacy* merupakan salah satu faktor eksternal pada perluasan TAM. Penelitian Wong *et al.* (2012) berhasil membuktikan bahwa *self efficacy* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *attitude toward computer use*. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri pengguna bahwa dirinya mampu mengaplikasikan LMS akan berpengaruh terhadap cara pengguna menggunakan LMS tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H3: *Self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*)

2.4.4 Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Penelitian Wong *et al.* (2012) berhasil membuktikan bahwa *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *attitude toward computer use*, ditemukan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri pengguna dalam menggunakan LMS

dapat mempermudah proses penggunaan LMS tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H4: *Self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)

2.4.5 Pengaruh Kesesuaian (*Compatibility*) Terhadap Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Compatibility adalah seberapa yakinnya seseorang terhadap kesesuaiannya dengan pengertian dan pengalamannya (Agarwal & Karahanna, 1998). Penelitian yang dilakukan Isaac *et al* (2016) menyatakan bahwa kesesuaian (*compatibility*) memiliki dampak positif pada kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived usefulness*). Penelitian Kemp *et al.* (2021) menunjukkan bahwa *compatibility* tidak berpengaruh pada kekuatan dan kecocokan model TAM namun penyertaan variabel *educational compatibility* dapat memoderasi sifat konstruk sehingga lebih spesifik terhadap pembelajaran. Hal ini berarti sebuah LMS yang sesuai dengan kebutuhan pelajar akan memberikan dampak terhadap kegunaan dalam mengaplikasikan LMS. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H5: Kesesuaian (*compatibility*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*)

2.4.6 Pengaruh Kesesuaian (*Compatibility*) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Penelitian yang dilakukan Isaac *et al* (2016) menyatakan bahwa kesesuaian (*compatibility*) memiliki dampak positif pada kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived usefulness*). Penelitian Kemp *et al.* (2021) menunjukkan bahwa *compatibility* tidak berpengaruh pada kekuatan dan kecocokan model TAM namun penyertaan variabel *educational compatibility* dapat memoderasi sifat konstruk sehingga lebih spesifik terhadap pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian suatu LMS dapat berdampak dan mempermudah pelajar dalam menggunakan LMS tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H6: Kesesuaian (*compatibility*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)

2.4.7 Pengaruh Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Terhadap Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisi sebagai tingkat kepercayaan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan suatu sistem tertentu yang mampu mengurangi usahanya dalam mengerjakan sesuatu (Davis *et al.* 1989). Penelitian yang dilakukan Salloum *et al.* (2019), Kemp *et al.* (2021), dan Surya & Makhmudin (2019) menyatakan bahwa Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*). Davis (1989) berpendapat bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan faktor dari kegunaan (*perceived usefulness*) karena asumsi bahwa pengguna dapat mempertimbangkan suatu sistem lebih berguna jika sistem tersebut memiliki banyak manfaat. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H7: Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*)

2.4.8 Pengaruh Kegunaan (*Perceived Usefulness*) Terhadap *Actual System Use*

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisi sebagai faktor yang menggambarkan seseorang menggunakan suatu SI dan menggambarkan penerimaan pengguna terhadap sistem yang sedang berinovasi (Davis *et al.* 1989). Davis *et al.* (1989) juga mendefinisikan *actual usage* sebagai kondisi nyata pengaplikasian sistem. Penelitian yang dilakukan Gusni dkk. (2020)

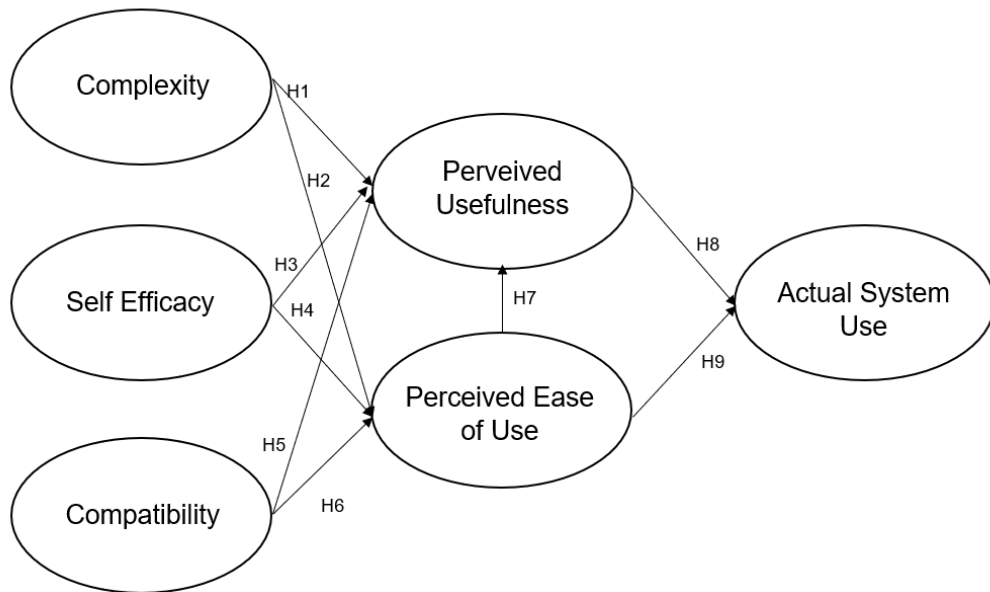
menyatakan bahwa kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh signifikan terhadap *actual usage*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin bergunanya suatu LMS akan berpengaruh terhadap penggunaan sistem LMS tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah H8: Kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual sistem use*.

2.4.9 Pengaruh Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Terhadap *Actual System Use*

TAM adalah teori penggunaan teknologi informasi yang menjelaskan tingkat penerimaan individu terhadap implementasi suatu TI (Jogiyanto, 2008:111). TAM merupakan perkembangan dari model TRA dengan penambahan 2 variabel yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Perluasan TAM berbicara mengenai proses menambahkan variabel-variabel eksternal kedalam model TAM.

Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisi sebagai tingkat keyakinan seseorang untuk menggunakan SI yang mampu mempermudahnya dalam mengerjakan tugasnya (Davis *et al.* 1989). Davis *et al.* (1989) juga mendefinisikan *actual usage* sebagai kondisi nyata pengaplikasian sistem. Penelitian yang dilakukan Gusni dkk. (2020) menyatakan bahwa Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh signifikan terhadap *actual usage*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudahnya suatu LMS untuk digunakan akan berpengaruh terhadap penggunaan sistem LMS tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah H9: Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual sistem use*.

Berdasarkan uraian sebelumnya, hubungan antarfaktor yang telah dijelaskan dalam kerangka pikir akan membentuk hipotesis-hipotesis penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2.11.



Gambar 2.11. Model Konseptual