

Analisis User Behaviour Penerapan LMS Moodle Mobile dengan Metode TAM pada UMSIDA

Ibrahim ^{1*}, Tri Lathif Mardi Suryanto ¹, Eristya Maya Safitri ¹

¹ Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
Surabaya, Indonesia

*) 18082010023@student.upnjatim.ac.id, trilathif.si@upnjatim.ac.id, maya.si@upnjatim.ac.id

ABSTRACT – The Muhammadiyah University of Sidoarjo is one of the universities that implement an e-learning learning model using an LMS called Moodle UMSIDA. However, the adoption of the application is not free from such shortcomings as failing when trying to log in and others. This problem causes students to prefer to use other e-learning alternatives and makes the Moodle UMSIDA application less attractive. The purpose of this study is to analyze the factors that influence the acceptance of the Moodle UMSIDA application. Based on previous studies, it is evident that the Technology Acceptance Model (TAM) is a suitable measuring tool for conducting this research. In this study, the TAM model was adopted and modified based on the model developed by Said A. Salloum. There are 385 response data from students obtained through online questionnaires and offline interviews, then analyzed using SEM-PLS. Based on the results obtained in this study, the variables of accessibility, computer self-efficacy, perceived enjoyment, user behaviour, and perceived ease of use were significant to the acceptance of the Moodle UMSIDA application. The results of the research are considered for the application manager in carrying out development.

Keywords: User Behaviour, E-learning, Moodle, TAM, SEM-PLS

ABSTRAK – Universitas Muhammadiyah Sidoarjo merupakan salah satu universitas yang menerapkan model pembelajaran e-learning menggunakan LMS bernama E-learning UMSIDA. Namun, adopsi aplikasi tersebut tidak luput dari kekurangan seperti gagal saat mencoba melakukan login dan lainnya. Masalah tersebut menyebabkan mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan alternatif e-learning lainnya dan membuat aplikasi E-learning UMSIDA kurang diminati. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan aplikasi E-learning UMSIDA. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terbukti bahwa Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah alat ukur yang cocok untuk melakukan penelitian ini. Pada penelitian ini digunakan model TAM yang diadopsi dan dimodifikasi berdasarkan model yang dikembangkan oleh Said A. Salloum. Terdapat 385 data tanggapan dari mahasiswa yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring dan wawancara secara offline, kemudian dianalisis menggunakan SEM-PLS. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini bahwa variabel aksesibilitas, computer self-efficacy, perceived enjoyment, user behaviour, perceived ease of use signifikan terhadap penerimaan aplikasi Moodle UMSIDA. Hasil dari penelitian menjadi pertimbangan bagi pihak pengelola aplikasi dalam melakukan pengembangan

Kata Kunci: User Behaviour, E-learning, Moodle, TAM, SEM-PLS

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini sudah menjadi sebuah kebutuhan dalam menjalankan berbagai macam aktifitas. Berbagai macam masalah dan pekerjaan yang ada pada banyak sektor saat ini sudah dapat diatasi menggunakan teknologi yang tepat. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang saat ini telah memanfaatkan perkembangan dan kemudahan teknologi [1]. Teknologi digunakan dalam sektor pendidikan terutama pada perguruan tinggi sebagai suatu pondasi atas semua proses dan pekerjaan yang dibutuhkan. E-learning merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yang saat ini banyak digunakan oleh perguruan tinggi guna menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

E-learning merupakan sebuah metode pembelajaran konvensional secara daring yang disampaikan dalam

bentuk digital melalui jaringan internet [2]. Salah satu jenis e-learning yang banyak digunakan adalah *Learning Management System (LMS)*. Moodle merupakan salah satu produk LMS yang paling populer digunakan saat ini, sifatnya yang *open source* menjadi keunggulan karena LMS tersebut dapat digunakan secara gratis.

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Sidoarjo Jawa Timur. Untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas proses belajar mengajar, pihak universitas meluncurkan sebuah aplikasi *e-learning mobile* berbasis Moodle bernama E-learning UMSIDA yang dapat diunduh secara gratis oleh seluruh mahasiswa dan dosen melalui *smartphone* pribadi masing-masing.

Namun, berdasarkan pada wawancara langsung yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa yang menggunakan sistem tersebut, masih terdapat beberapa kekurangan yang menyebabkan penggunaan sistem



tersebut kurang diminati yang diantaranya dan yang paling sering dikeluhkan adalah sistem yang tidak mendukung pada android versi terbaru dan menyebabkan sering terjadinya eror dan beberapa fungsi yang tidak berjalan dengan baik. Kendala tersebut menyebabkan mahasiswa merasa bahwa adanya aplikasi tersebut membuat pekerjaan mereka lebih lama terselesaikan serta membuat mahasiswa memilih menggunakan alternatif sistem pembelajaran daring yang lain. Karena mahasiswa yang lebih memilih untuk menggunakan alternatif aplikasi lain menyebabkan adanya aplikasi E-learning UMSIDA menjadi sia-sia dan tidak dapat dimaksimalkan penggunaannya. Masalah tersebut merupakan alasan utama dari penelitian ini yaitu melakukan analisis pada faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo pada aplikasi E-learning UMSIDA.

Technology Acceptance Model (TAM) saat ini merupakan salah satu alat ukur yang populer digunakan untuk melakukan penelitian pengukuran sebuah inovasi teknologi baru dan merupakan salah yang paling efektif serta dominan sebagai kerangka pada teori sistem informasi [3].

Beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan diantaranya *Examination of Student's Acceptance of and Intention to Use Learning Management System Using Extended TAM* [4]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki niat dan penerimaan pengguna dalam menggunakan LMS di universitas dengan menggunakan Model Penerimaan Teknologi TAM. Hasil penelitian menemukan bahwa niat untuk menggunakan LMS dipengaruhi oleh *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan), *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan yang dirasakan), dan *social norm* (norma sosial). Pada saat yang sama, *perceived usefulness* dipengaruhi oleh *perceived ease of use*, *social norm*, desain antarmuka pengguna, dan *perceived ease of use* dipengaruhi oleh *self-efficacy* komputer. Penelitian kedua adalah *Using the TAM Model to Predict Undergraduate Distance Learners Behavioural Intention to Use the Makarere University Learning Management System* [5]. Penelitian ini bertujuan untuk memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa sarjana untuk melakukan kegiatan belajar secara online menggunakan LMS Lingkungan Belajar E-Makarere University (MUELE). Penelitian ini menemukan bahwa *perceived enjoyment* (kesenangan yang dirasakan) dan *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) adalah faktor-faktor yang mendorong pengguna untuk terus menggunakan LMS tersebut. Penelitian ketiga adalah Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom menggunakan *Technology Acceptance Model* di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya [6]. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengukuran faktor yang merupakan karakteristik sistem dan faktor individu dari pengguna. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model konseptual yang diterapkan mampu mengukur niat pengguna Google Classroom sebesar 56%. Penelitian keempat adalah *Exploring Students' Acceptance of E-learning through the Development of a Comprehensive Technology Acceptance Model* [7]. Penelitian ini menemukan bahwa kualitas sistem, *self-*

efficacy komputer, dan kegemaran bermain komputer memiliki dampak yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan yang dirasakan pada sistem e-learning. Selain itu, kualitas informasi, kesenangan yang dirasakan, dan aksesibilitas memiliki dampak yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan pada sistem e-learning.

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat penerimaan pengguna secara langsung dari e-learning Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pada penelitian ini digunakan sebuah model penelitian yang sebelumnya telah digunakan pada penelitian terdahulu yang telah dimodifikasi. Untuk dapat mengevaluasi penerapan moodle pada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo digunakan sebuah alat ukur, yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)*.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang ditekankan pada analisis data-data yang berupa angka dan kemudian diolah menggunakan perhitungan statistik. Hasil yang diperoleh dari penelitian kuantitatif adalah signifikansi perbedaan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti [8].

Metode pengolahan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Structural Equation Modeling Partial Least Squares (SEM-PLS)* yang merupakan metode analisis *multivariate* yang digunakan untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel laten (tidak terlihat atau tidak dapat diukur secara langsung) dan variabel *manifest* (terlihat atau dapat diukur secara langsung), serta pengolahan data menggunakan SmartPLS 3.0. SEM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Konseptual

Model konseptual Gambar 1 yang diadaptasi dan kemudian dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu oleh Said A Salloum [7].

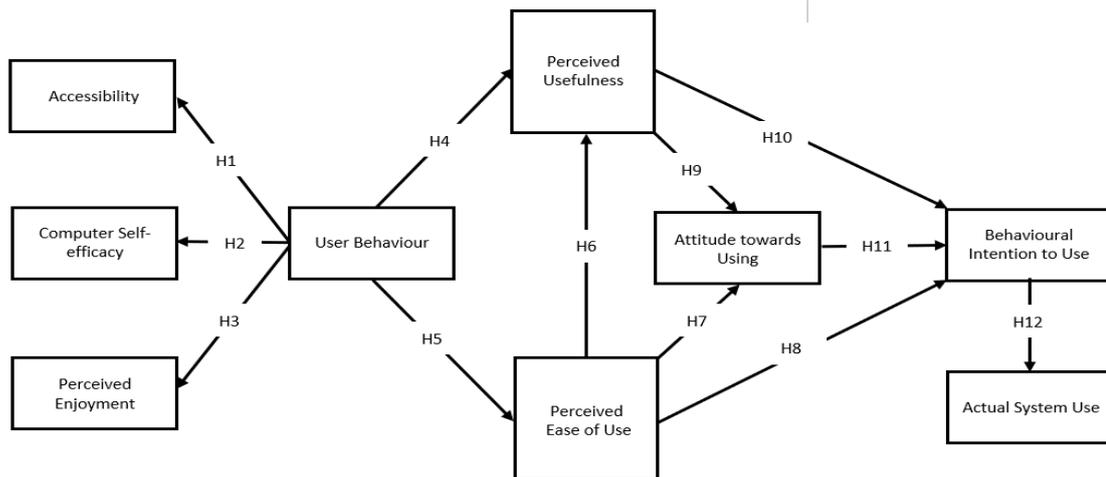
Terdapat 5 variabel yang dihilangkan serta 3 buah variabel diubah menjadi sebuah *second order* variabel yang dipengaruhi oleh sebuah variabel baru yang bernama *user behaviour*.

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada Gambar 1, berikut merupakan hipotesis penelitian yang dapat diusulkan pada penelitian ini, Tabel 1.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan totalitas atas semua elemen yang akan diteliti dimana elemen tersebut memiliki ciri yang sama serta dapat berupa individu dalam suatu kelompok atau sesuatu yang akan dijadikan sebuah penelitian [9]. Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang berjumlah 10.191.



Gambar 1. Model Konseptual

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

No.	Hipotesis	Variabel Independen	Variabel Dependen
1	User behaviour (UB) memiliki pengaruh pada Accessibility (AC)	UB	AC
2	User behaviour (UB) memiliki pengaruh pada Computer self-efficacy (CS)	UB	CS
3	User behaviour (UB) memiliki pengaruh pada Perceived enjoyment (PE)	UB	PE
4	User behaviour (UB) memiliki pengaruh pada Perceived usefulness (PU)	UB	PU
5	User behaviour (UB) memiliki pengaruh pada Perceived ease of use (PEOU)	UB	PEOU
6	Perceived ease of use (PEOU) memiliki pengaruh pada Perceived usefulness (PU)	PEOU	PU
7	Perceived ease of use (PEOU) memiliki pengaruh pada Attitude towards using (ATU)	PEOU	ATU
8	Perceived ease of use (PEOU) memiliki pengaruh pada Behavioural intention to use (BI)	PEOU	BI
9	Perceived usefulness (PU) memiliki pengaruh pada Attitude towards using (ATU)	PU	ATU
10	Perceived usefulness (PU) memiliki pengaruh pada Behavioural intention to use (BI)	PU	BI
11	Attitude towards using (ATU) memiliki pengaruh pada Behavioural intention to use (BI)	ATU	BI
12	Behavioural intention to use (BI) memiliki pengaruh pada Actual system use (AU)	BI	AU

Sampel merupakan sebuah bagian dari karakteristik dari jumlah yang terdapat pada populasi tersebut serta dapat mewakili populasi yang sedang diteliti dan representatif [10]. Pada penelitian ini sampel dicari dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat signifikansi sebesar 5% didapatkan hasil sebanyak 385 sampel. Pada penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *probability sampling* dengan pendekatan *simple random sampling*. Untuk jumlah sampel pada setiap program studi dapat dilihat pada Tabel 2.

D. Instrumen Pertanyaan

Instrumen pertanyaan disusun berdasarkan model konseptual yang digunakan pada penelitian ini dimana terdapat 8 variabel dengan total sebanyak 34 instrumen pertanyaan. Pada setiap variabel terdapat jumlah pertanyaan yang berbeda-beda. Instrumen pertanyaan yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2 Sampel Setiap Program Studi

Jurusan	Sampel
Manajemen	61
Akuntansi	62
Administrasi Publik	47
Psikologi	25

Jurusan	Sampel
Perbankan Syariah	33
PGSD	22
Ilmu Komunikasi	17
Hukum dan Ilmu Sosial	17
Informatika	15
Pendidikan Agama Islam	12
Agroteknologi	7
Teknologi Hasil Pertanian	7
Teknik Elektro	9
Teknik Industri	8
Pendidikan IPA	6
Teknik Mesin	4
Pendidikan Bahasa Arab	6
Manajemen Informasi Kesehatan	3
Teknologi Laboratorium Medis	4
Pendidikan Bahasa Inggris	5
Kebidanan	6
Pendidikan Guru MI	3
Manajemen Pendidikan Islam	1
Ilmu Kesehatan	1
Pendidikan Bahasa Indonesia	1
Pendidikan Teknologi Informasi	3

Tabel 3. Instrumen Pertanyaan

No.	Variabel	Item	Pertanyaan
1.	<i>Accessibility</i> [7]	AC1	Saya mengakses dan menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA tanpa ada masalah.
2.		AC2	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA dapat diakses secara tepat dengan menggunakan alat komunikasi.
3.		AC3	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA dapat dengan mudah diakses.
4.		AC4	Saya merasa <i>tool</i> yang ada pada aplikasi E-learning UMSIDA dapat diakses menggunakan perangkat komunikasi yang sesuai.
5.		AC5	Saya tidak menemui kesulitan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA.
6.	<i>Actual Use</i> [7]	AU1	Saya sering menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA.
7.		AU2	Saya menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA setiap hari.
8.		AU3	Saya hanya menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA apabila benar-benar saya butuhkan.
9.	<i>Attitude Towards Using</i> [7]	ATU1	Saya merasa penggunaan aplikasi E-learning UMSIDA memiliki dampak positif.
10.		ATU2	Saya mengagumi penggunaan aplikasi E-learning UMSIDA secara umum.
11.		ATU3	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA menyajikan lingkungan belajar yang lebih menarik.
12.		ATU4	Saya suka menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA secara keseluruhan.
13.	<i>Behavioural Intention to Use</i> [7]	BI1	Saya akan menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA secara teratur pada waktu mendatang.
14.		BI2	Saya berniat untuk memanfaatkan isi dan fungsi dari aplikasi E-learning UMSIDA untuk membantu kegiatan akademik saya.
15.		BI3	Saya akan merekomendasikan aplikasi E-learning UMSIDA kepada mahasiswa lainnya.
16.		BI4	Saya akan menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA secara rutin pada masa mendatang.
17.	<i>Computer Self-efficacy</i> [7]	CS1	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA walaupun tidak ada orang yang membantu.
18.		CS2	Saya memiliki keahlian yang mumpuni untuk menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA.
19.		CS3	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA walaupun saya hanya memiliki instruksi secara online.

No.	Variabel	Item	Pertanyaan
20.	Perceived Enjoyment [7]	CS4	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA walaupun saya hanya memiliki instruksi secara online.
21.		CS5	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan konten pembelajaran daring pada aplikasi E-learning UMSIDA.
22.		PE1	Saya merasa bahwa penggunaan aplikasi E-learning UMSIDA menyenangkan.
23.		PE2	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA mendorong imajinasi saya.
24.		PE3	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA memiliki atmosfir lingkungan belajar yang dapat dinikmati.
25.	Perceived Ease of Use [7] [11]	PE4	Saya merasa menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA merupakan aktivitas yang menyenangkan.
26.		PE5	Saya merasa penggunaan aplikasi E-learning UMSIDA membangkitkan rasa ingin tahu saya.
27.		PEOU1	Saya dapat menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA dengan mudah.
28.		PEOU2	Saya dapat menggunakan aplikasi E-learning UMSIDA tanpa pelatihan.
29.		PEOU3	Saya melakukan interaksi dengan aplikasi E-learning UMSIDA tanpa membutuhkan tenaga untuk berfikir.
30.	Perceived Usefulness [7]	PEOU4	Saya merasa Interaksi pada aplikasi E-learning UMSIDA dapat dimengerti dengan jelas.
31.		PU1	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA meningkatkan performa belajar saya.
32.		PU2	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA meningkatkan produktivitas saya dalam pembelajaran.
33.		PU3	Saya merasa aplikasi E-learning UMSIDA meningkatkan efektivitas saya dalam pembelajaran.
34.		PU4	Saya merasa bahwa aplikasi E-learning UMSIDA berguna dalam pembelajaran saya.

E. Analisis Statistik Inferensial

Hasil pada penelitian ini meliputi analisis inferensial dan uji hipotesis. Pada analisis statistik inferensial terdiri dari *outer model* dan *inner model*. *Outer model* merupakan model pengukuran yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap validitas serta reliabilitas suatu data atau kuesioner [12]. Hasil pengukuran *outer model* pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Loading adalah ukuran yang menunjukkan seberapa besar kontribusi suatu *item* terhadap konstruk yang diukur. AVE adalah ukuran yang menunjukkan seberapa

besar varians yang dapat dijelaskan oleh konstruk yang diukur. *Composite Reliability* adalah ukuran yang menunjukkan tingkat reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Cronbach's Alpha* adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen penelitian yang terdiri dari beberapa *item*.

Validitas koergen dapat dinyatakan memenuhi syarat apabila memiliki nilai *loading factor* ≥ 0.07 (lebih besar dari 0.07) serta nilai *average variance extracted* (AVE) ≥ 0.05 (lebih besar dari 0.05) [13]. Agar dapat dinyatakan memenuhi syarat reliabilitas, nilai *composite reliability* ≥ 0.07 serta *cronbach's alpha* ≥ 0.07 [14].

Tabel 4. *Outer Model*

Variabel	Indikator	Loading	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
<i>Accessibility</i>	AC1	0.895	0.702	0.921	0.893
	AC2	0.732			
	AC3	0.853			
	AC4	0.907			
	AC5	0.829			
<i>Actual Use</i>	AU1	0.752	0.631	0.835	0.756
	AU2	0.710			
	AU3	0.907			
<i>Attitude Towards Using</i>	ATU1	0.856	0.717	0.910	0.869
	ATU2	0.854			
	ATU3	0.801			
	ATU4	0.874			
<i>Behavioral Intention to Use</i>	BI1	0.935	0.743	0.920	0.881
	BI2	0.765			

Variabel	Indikator	Loading	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
Computer Self-efficacy	BI3	0.935	0.654	0.904	0.868
	BI4	0.798			
	CS1	0.849			
	CS2	0.855			
	CS3	0.750			
Perceived Enjoyment	CS4	0.781	0.706	0.923	0.899
	CS5	0.805			
	PE1	0.802			
	PE2	0.756			
	PE3	0.923			
Perceived Ease of Use	PE4	0.887	0.705	0.905	0.860
	PE5	0.822			
	PEOU1	0.866			
	PEOU2	0.751			
Perceived Usefulness	PEOU3	0.860	0.763	0.928	0.896
	PEOU4	0.875			
	PU1	0.846			
	PU2	0.894			
	PU3	0.851			
	PU4	0.901			

Inner Model digunakan untuk melakukan penyesuaian perkiraan skor pada variabel laten. *Inner Model* pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5. Nilai *R-Square* menunjukkan seberapa besar pengaruh sebuah konstruk independen mempengaruhi konstruk dependen. Apabila nilai *R-Square* semakin besar maka semakin baik model yang dihasilkan [14].

Tabel 5. *Inner Model*

Variabel	R-Square
Accessibility	0.913
Actual Use	0.002
Attitude Towards Using	0.015
Behavioral Intention	0.678
Computer Self-efficacy	0.916
Perceived Enjoyment	0.038
Perceived Ease of Use	0.251
Perceived Usefulness	0.010

F. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis antar variabel dilakukan dengan menjalankan algoritma *bootstrapping* pada SmartPLS 3.0 [15]. Hasil pengujian hipotesis penelitian dapat dilihat pada Tabel 6. Variabel yang memiliki hubungan antar variabel lain dan memiliki nilai *t-statistic* ≥ 1.96 serta *p-value* ≤ 0.05 dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut signifikan dan dapat diartikan bahwa hipotesis diterima [14].

Melalui hasil yang didapatkan pada perhitungan statistik menggunakan SmartPLS pada Tabel 6 diketahui bahwa terdapat 5 hubungan yang mendapatkan nilai signifikan serta terdapat 5 hubungan lainnya yang tidak signifikan. Dengan ini berarti bahwa hipotesis H1, H2, H3, H5, H7 diterima sedangkan hipotesis H4, H6, H8, H9, H10 ditolak. Variabel *user behaviour* Tabel 6 merupakan variabel yang memiliki nilai paling tinggi serta paling banyak mendapatkan hubungan yang signifikan,

hal ini berarti bahwa variabel *user behaviour* merupakan sebuah konstruk yang paling mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi Moodle UMSIDA.

Tabel 6. Pengujian Hipotesis

Variabel	T-statistic	P-values	Keterangan
UB - AC	137.629	0.000	Diterima
UB - CS	125.912	0.000	Diterima
UB - PE	2.518	0.012	Diterima
UB - PEOU	9.612	0.000	Diterima
UB - PU	1.596	0.111	Ditolak
ATU - BI	0.266	0.790	Ditolak
BI - AU	0.539	0.590	Ditolak
PEOU - ATU	2.502	0.013	Diterima
PEOU - BI	0.212	0.832	Ditolak
PEOU - PU	1.814	0.070	Ditolak
PU - ATU	0.913	0.361	Ditolak

Terdapat temuan yang unik pada penelitian ini dimana variabel *perceived ease of use* berbanding terbalik dengan variabel *perceived usefulness*, berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya dimana variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* hampir selalu mendapatkan hasil yang selaras, salah satunya terdapat pada penelitian sebelumnya oleh Said A Salloum [7]. Berdasarkan Tabel 6 menyatakan bahwa PEOU tidak mempengaruhi PU dapat dikatakan bahwa aplikasi E-learning UMSIDA memberikan kemudahan penggunaan namun tidak menambahkan manfaat. Pada variabel *behavioural intention* juga tidak berpengaruh pada variabel *actual use* yang berarti bahwa niatan pengguna tidak menjadi tolak ukur bahwa pengguna akan menggunakan aplikasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa variabel *user behaviour* merupakan konstruk yang paling mempengaruhi pengguna dalam penggunaan aplikasi.

Dengan ini UMSIDA dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan seluruh aspek yang dinilai berpengaruh agar dapat meningkatkan kepuasan serta perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi sehingga dapat diterima sepenuhnya dan bermanfaat. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini cukup menarik, namun terdapat beberapa batasan yang dialami seperti responden yang diambil hanya dari sudut pandang mahasiswa, serta *tools* yang digunakan terbatas hanya pada SmartPLS. Kedepannya dapat ditambahkan sudut pandang dosen, menggunakan *tools* lainnya, serta alternatif teknik *sampling* lainnya juga dapat dipertimbangkan agar dapat lebih menggeneralisir populasi yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kidi, "Teknologi Dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia," *J. Pendidik.*, vol. 28, pp. 1–28, 2018.
- [2] K. A. N. Imania and S. K. Bariah, "Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring," *J. PETIK*, vol. 5, pp. 31–47, 2019.
- [3] A. Pamuji, "Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Termodifikasi Pada Persepsi Jarak Sosial, dan Persepsi Jarak fisik," *J. Sist. Cerdas*, vol. 03, no. 02, pp. 165–175, 2020.
- [4] M. E. Yalcin and B. Kutlu, "Examination of students' acceptance of and intention to use learning management systems using extended TAM," vol. 50, no. 5, pp. 2414–2432, 2019, doi: 10.1111/bjet.12798.
- [5] S. K. Munabi, J. Aguti, and H. M. Nabushawo, "Using the TAM Model to Predict Undergraduate Distance Learners Behavioural Intention to Use the Makerere University Learning Management System," *OALib*, vol. 07, no. 09, pp. 1–12, 2020, doi: 10.4236/oalib.1106699.
- [6] J. P. Ningtyas *et al.*, "Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom Menggunakan Technology Acceptance Model," vol. 2, no. 2, pp. 265–274, 2021.
- [7] S. A. Salloum, A. Qasim, M. Alhamad, M. Al-emran, A. Abdel, and K. Shaalan, "Exploring Students' Acceptance of E-learning through the Development of a Comprehensive Technology Acceptance Model," *IEEE Access*, vol. PP, p. 1, 2017, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2939467.
- [8] B. Sudaryana, *Metode Penelitian : Teori dan Praktek Kuantitatif dan Kualitatif*, Cetakan Pe. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [9] D. Handayani, "Corona Virus Disease 2019," *J. Respirologi Indones.*, vol. 40, no. April 2020, pp. 119–129, 2020, doi: 10.36497/jri.v40i2.101.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet. 1. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [11] R. A. S. Al-Marouf and M. Al-Emran, "Students Acceptance of Google Classroom : An Exploratory Study using PLS-SEM Approach," vol. 13, no. 6, pp. 112–123, 2018, doi: <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>.
- [12] G. Priambodo, T. Theresiawati, and R. Wirawan, "Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi SiKerja : Di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Ilmu Tek. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 86, 2022, doi: 10.22441/jitkom.v6i1.010.
- [13] Solimun, A. A. R. Fernandes, and Nurjannah, *Metode Statistika Multivariat : Pemodelan Persamaan Struktural (SEM) Pendekatan WarpPLS*, Cetakan Ke. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.
- [14] R. Ramadiani, U. Mulawarman, A. Azainil, U. Mulawarman, and A. N. Hidayanto, *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*, Cetakan Pe., no. February. Samarinda: Mulawarman University Press, 2019.
- [15] E. C. Awalukita, Kusnandar, and Setyowati, "Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan Restoran Pempek Ny. Kamto di Surakarta," *Agrista*, vol. 8, no. 4, pp. 27–38, 2020.

