

Analisis Perilaku Pengguna Dalam Penerapan LMS Moodle Mobile Menggunakan Metode TAM

Ibrahim^{1*}, Tri Lathif Mardi Suryanto², Eristya Maya Safitri³

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
 Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Surabaya, Indonesia
 *e-mail *Corresponding Author*: ibrahim009260@gmail.com

Abstract

Muhammadiyah Sidoarjo University is one of the universities that implements an e-learning learning model using an LMS called Moodle UMSIDA. However, the adoption of these applications is not without drawbacks such as failed logins and other feature failures. This problem causes students to prefer using other e-learning alternatives so that the UMSIDA Moodle application becomes less desirable. The purpose of this study was to analyze the factors that influence the acceptance of the UMSIDA Moodle application. The study used the TAM model which was adopted and modified based on the model developed by Said a Salloum. There were 385 response data from students obtained through distributing questionnaires online which were then analyzed using SEM-PLS. Based on the results obtained in this study, the variables perceived ease of use, perceived usefulness, accessibility, computer self-efficacy and behavioral intention are significant for the acceptance of the UMSIDA Moodle application.

Keywords: *E-learning; Modified Technology Acceptance Model; Structural Equation Modeling; Partial Least Squares; SmartPLS*

Abstrak

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo adalah salah satu universitas yang menerapkan model pembelajaran *e-learning* menggunakan LMS bernama *Moodle UMSIDA*. Namun, adopsi aplikasi tersebut tidak luput dari kekurangan seperti gagal saat melakukan login dan kegagalan fitur lainnya. Masalah tersebut menyebabkan mahasiswa lebih memilih menggunakan alternatif *e-learning* lain sehingga aplikasi *Moodle UMSIDA* menjadi kurang diminati. Tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi *Moodle UMSIDA*. Penelitian menggunakan 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 yang kemudian dianalisis menggunakan SEM-PLS. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini bahwa variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *accessibility*, *computer self-efficacy* dan *behavioural intention* signifikan terhadap penerimaan aplikasi *Moodle UMSIDA*.

Kata kunci: *E-learning; Technology Acceptance Model Termodifikasi; Structural Equation Modeling; Partial Least Squares; SmartPLS*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi 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 dalam sektor pendidikan terutama pada perguruan tinggi sebagai suatu pondasi atas semua proses dan pekerjaan yang dibutuhkan. *E-learning* adalah salah satu contoh perkembangan teknologi informasi yang bergerak dalam sektor pendidikan dan telah banyak dimanfaatkan 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]. Jenis *e-learning* yang banyak digunakan adalah *Learning Management System (LMS)*. *Moodle* adalah salah satu contoh LMS

yang paling populer digunakan saat ini, sifatnya yang *open source* menjadi keunggulan karena LMS tersebut dapat digunakan secara gratis. Suatu pengukuran atau evaluasi dari sebuah teknologi diperlukan untuk membantu memaksimalkan teknologi tersebut sesuai dengan tujuan yang menjadi alasan teknologi tersebut diciptakan.

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo adalah salah satu kampus swasta di Kota Sidoarjo Jawa Timur. Untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas proses belajar mengajar, pihak universitas meluncurkan sebuah aplikasi LMS *mobile* berbasis *moodle* bernama *E-learning* UMSIDA yang dapat diunduh secara gratis oleh seluruh mahasiswa dan dosen melalui *smartphone* pribadi masing-masing. Namun berdasarkan 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 *error* 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 *Elearning* UMSIDA menjadi sia-sia dan tidak dapat dimaksimalkan penggunaannya.

Technology Acceptance Model (TAM) saat ini merupakan alat ukur yang populer dalam melakukan penelitian pengukuran sebuah inovasi teknologi baru dan merupakan salah yang paling efektif serta dominan sebagai kerangka pada teori sistem informasi [3]. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh [4] dan [5], dimana pada hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang mendukung satu sama lain. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna secara langsung dari LMS Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pada penelitian ini digunakan sebuah model konseptual yang sebelumnya telah digunakan pada penelitian sebelumnya yang telah dimodifikasi. Untuk dapat mengevaluasi penerapan *moodle* pada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo digunakan sebuah alat ukur, yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM).

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi *Learning Management System* yang bernama *Elearning* UMSIDA.

2. Tinjauan Pustaka

Examination of Student's Acceptance of and Intention to Use Learning Management System Using Extended TAM oleh [4]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu niat dan penerimaan pengguna dalam menggunakan *Learning Management System* (LMS) pada universitas menggunakan TAM. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa niat dalam menggunakan LMS dipengaruhi dari *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *social norm*. Serta pada saat yang bersamaan, *perceived usefulness* dipengaruhi oleh *perceived ease of use*, *social norm*, *user interface design*, dan *perceived ease of use* dipengaruhi oleh *computer self-efficacy*.

Using the TAM Model to Predict Undergraduate Distance Learners Behavioural Intention to Use the Makerere University Learning Management System oleh [5]. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku mahasiswa sarjana yang melaksanakan kegiatan belajar secara online menggunakan LMS *Makarere University E-Learning Environment* (MUELE). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa *perceived enjoyment* dan *perceived usefulness* merupakan faktor-faktor yang membuat pengguna untuk tetap menggunakan LMS tersebut.

Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom menggunakan *Technology Acceptance Model* di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya oleh [6]. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengukuran faktor yang dimana faktor tersebut merupakan karakteristik sistem dan faktor individu dari pengguna. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model konseptual yang diterapkan mampu mengukur niat pengguna Google Classroom sebesar 56%.

Exploring Students' Acceptance of E-learning through the Development of a Comprehensive Technology Acceptance Model oleh [7]. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *system quality*, *computer self efficacy*, dan *computer playfulness* memiliki dampak yang signifikan terhadap *perceived ease of use* sistem *e-learning*. Selanjutnya, *information quality*, *perceived*

enjoyment, dan *accessibility* signifikan terhadap *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* sistem *e-learning*.

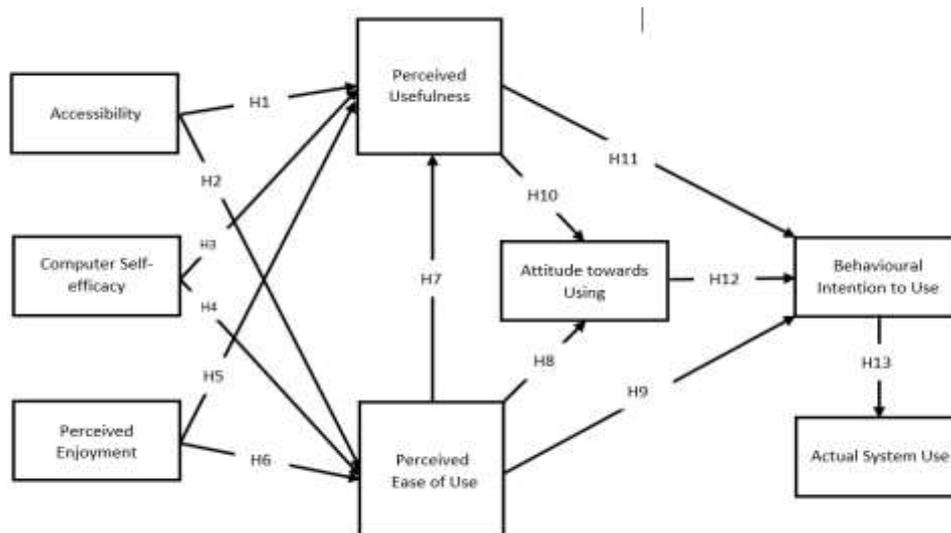
Kajian yang dilakukan pada penelitian ini hanya mengimplementasikan faktor-faktor yang dirasa memiliki hubungan dengan niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi LMS secara langsung, dan tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar kendali pengguna yang terdapat pada penelitian-penelitian yang sebelumnya telah disebutkan diatas. Dari keempat penelitian terdahulu diatas menjadi referensi penulis dalam melakukan penelitian ini yang berfokus kepada perilaku pengguna terhadap aplikasi *Moodle UMSIDA*. Model konseptual yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari model Said A Salloum [7] yang dimodifikasi dengan cara mengurangi beberapa konstruk yang tidak berhubungan dengan *user behaviour*. Diharapkan dengan ini nantinya pihak universitas dapat menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan dalam membangun sebuah sistem LMS (*Learning Management System*).

3. Metodologi

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif yang ditekankan pada analisis data-data yang berupa angka dan kemudian diolah menggunakan perhitungan statistik. Hasil yang didapatkan dari penelitian kuantitatif adalah signifikansi hubungan antara variabel-variabel yang diteliti [8]. Data yang telah diperoleh akan diolah menggunakan metode pengolahan data SEM-PLS (*Structural Equation Modeling Partial Least Squares*), serta pengolahan data menggunakan SmartPLS 3.0. SEM.

3.1. Model Konseptual

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



Gambar 1. Model Konseptual

Pada Gambar 1, terdapat 5 variabel eksternal yang dihilangkan dari model yang dibuat oleh Said A Salloum, 3 buah variabel eksternal yang digunakan adalah variabel *accessibility*, *computer self-efficacy* dan *perceived enjoyment*. Ketiga variabel tersebut merupakan konstruk yang berhubungan langsung dengan perilaku pengguna dimana hal itu merupakan parameter yang akan dilakukan pengujian pada penelitian ini.

3.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

- H1: *Accessibility* (AC) memiliki pengaruh pada *perceived usefulness* (PU).
- H2: *Accessibility* (AC) memiliki pengaruh pada *perceived ease of use* (PEOU).
- H3: *Computer self-efficacy* (CS) memiliki pengaruh pada *perceived usefulness* (PU).
- H4: *Computer self-efficacy* (CS) memiliki pengaruh pada *perceived ease of use* (PEOU).

- H5: *Perceived enjoyment* (PE) memiliki pengaruh pada *perceived usefulness* (PU).
 H6: *Perceived enjoyment* (PE) memiliki pengaruh pada *perceived ease of use* (PEOU).
 H7: *Perceived ease of use* (PEOU) memiliki pengaruh pada *perceived usefulness* (PU).
 H8: *Perceived ease of use* (PEOU) memiliki pengaruh pada *attitude towards using* (ATU).
 H9: *Perceived ease of use* (PEOU) memiliki pengaruh pada *behavioural intention to use* (BI).
 H10: *Perceived usefulness* (PU) memiliki pengaruh pada *attitude towards using* (ATU).
 H11: *Perceived usefulness* (PU) memiliki pengaruh pada *behavioural intention to use* (BI).
 H12: *Attitude towards using* (ATU) memiliki pengaruh pada *behavioural intention to use* (BI).
 H13: *Behavioural intention to use* (BI) memiliki pengaruh pada *actual system use* (AU).

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan totalitas atas semua objek yang hendak diteliti dimana elemen tersebut terdapat ciri yang serupa serta dapat berupa individu dalam kelompok tertentu atau suatu hal yang akan dijadikan sebuah penelitian [9]. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dengan jumlah total 10.191 mahasiswa.

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 didapatkan dengan perhitungan rumus Slovin dan tingkat signifikansi sebanyak 5% didapatkan hasil sebanyak 385 sampel.

Teknik *probability sampling* digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan *simple random sampling*. Untuk jumlah sampel pada setiap program studi dapat dilihat pada Table 1.

Table 1. Sampel Setiap Program Studi

Jurusan	Jumlah Sampel
Manajemen	61
Akuntansi	62
Administrasi Publik	47
Psikologi	25
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
Pendidika 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

3.4 Instrumen Pertanyaan

Instrumen pertanyaan disusun dengan mengacu pada model konseptual penelitian ini dimana terdapat 8 variabel dengan total sebanyak 34 instrumen pertanyaan. Pada setiap variabel terdapat jumlah pertanyaan yang berbeda. Daftar pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada Table 2 dibawah.

Table 2. Instumen Pertanyaan

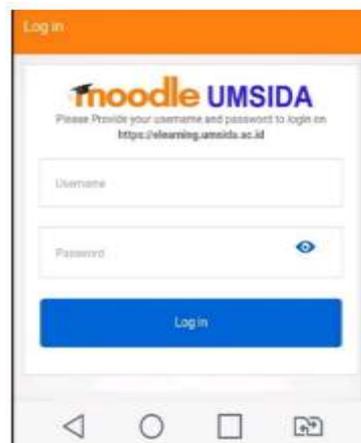
No.	Variabel	Item	Pertanyaan
1.	<i>Accessibility</i> [7]	AC1	Saya mengakses dan menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA tanpa ada masalah.
2.		AC2	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA dapat diakses secara tepat dengan menggunakan alat komunikasi.
3.		AC3	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA dapat dengan mudah diakses.
4.		AC4	Saya merasa tools yang ada pada aplikasi Elearning UMSIDA dapat diakses menggunakan perangkat komunikasi yang sesuai.
5.		AC5	Saya tidak mendapati kesulitan dalam mengakses atau menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA.
6.	<i>Actual Use</i> [7]	AU1	Saya sering mengakses aplikasi Elearning UMSIDA.
7.		AU2	Saya menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA setiap hari.
8.		AU3	Saya hanya menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA apabila benar-benar saya butuhkan.
9.	<i>Attitude Towards Using</i> [7]	ATU1	Saya merasa penggunaan aplikasi Elearning UMSIDA memiliki dampak positif.
10.		ATU2	Saya mengagumi penggunaan aplikasi Elearning UMSIDA secara umum.
11.		ATU3	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA menyajikan lingkungan belajar yang lebih menarik.
12.		ATU4	Saya suka menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA secara keseluruhan.
13.	<i>Behavioural Intention to Use</i> [7]	BI1	Saya akan menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA secara teratur pada waktu mendatang.

14.		BI2	Saya berniat untuk memanfaatkan isi dan fungsi dari aplikasi Elearning UMSIDA untuk membantu aktifitas akademik saya.
15.		BI3	Saya akan merekomendasikan aplikasi Elearning UMSIDA kepada mahasiswa lainnya.
16.		BI4	Saya akan menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA secara rutin pada masa mendatang.
17.	<i>Computer Self-efficasy</i> [7]	CS1	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA walaupun tidak ada bantuan dari orang lain.
18.		CS2	Saya memiliki keahlian yang mumpuni untuk menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA.
19.		CS3	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA walaupun saya hanya memiliki instruksi secara online.
20.		CS4	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA walaupun saya hanya memiliki instruksi secara online.
21.		CS5	Saya memiliki rasa percaya diri ketika menggunakan konten edukasi daring pada aplikasi Elearning UMSIDA.
22.	<i>Perceived Enjoyment</i> [7]	PE1	Saya merasa bahwa penggunaan aplikasi Elearning UMSIDA menyenangkan.
23.		PE2	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA mendorong imajinasi saya.
24.		PE3	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA memiliki atmosfer lingkungan belajar yang dapat dinikmati.
25.		PE4	Saya merasa menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA merupakan aktivitas yang menyenangkan.
26.		PE5	Saya merasa penggunaan aplikasi Elearning UMSIDA

27.	<i>Perceived Ease of Use</i> [7] [11]	PEOU 1	membangkitkan rasa ingin tahu saya. Saya dapat menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA dengan mudah.
28.		PEOU 2	Saya dapat menggunakan aplikasi Elearning UMSIDA tanpa pelatihan.
29.		PEOU 3	Saya melakukan interaksi dengan aplikasi Elearning UMSIDA tanpa membutuhkan tenaga untuk berfikir.
30.		PEOU 4	Saya merasa Interaksi pada aplikasi Elearning UMSIDA dapat dimengerti dengan jelas.
31.	<i>Perceived Usefulness</i> [7]	PU1	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA meningkatkan performa belajar saya.
32.		PU2	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA meningkatkan produktivitas saya dalam pembelajaran.
33.		PU3	Saya merasa aplikasi Elearning UMSIDA meningkatkan efektivitas saya dalam pembelajaran.
34.		PU4	Saya merasa bahwa aplikasi Elearning UMSIDA berguna dalam pembelajaran saya.

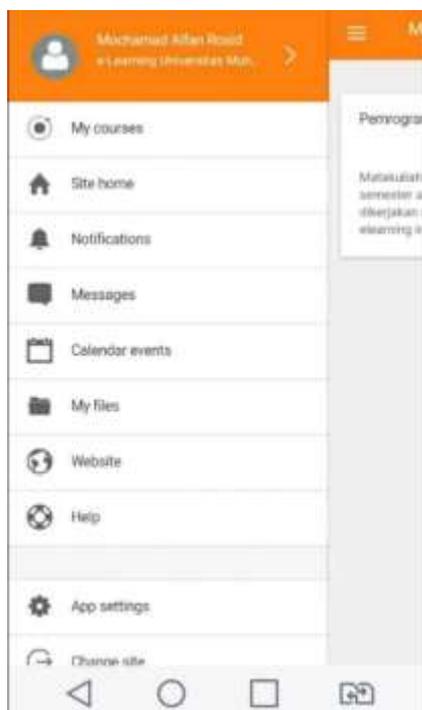
4. Hasil dan Pembahasan

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo telah mengembangkan sebuah portal *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle yang memiliki nama *Elearning* UMSIDA. Portal ini dapat diakses langsung dengan cara download secara gratis melalui *Google Play Store* untuk Android atau *App Store* untuk iOS.



Gambar 2. Halaman Login Aplikasi *Elearning* UMSIDA

Gambar 2 merupakan halaman *Login* aplikasi LMS yang bernama *Elearning* UMSIDA. Sebelum dapat menggunakan aplikasi, pengguna diharuskan untuk melakukan *login* terlebih dahulu.



Gambar 3. Halaman *Dashboard* Aplikasi *Elearning* UMSIDA

Pada Gambar 3 dapat dilihat bahwa halaman *dashboard* aplikasi *Elearning* UMSIDA yang dimana didalamnya terdapat berbagai menu yang dapat diakses oleh mahasiswa, salah satunya merupakan menu *my courses* yang berfungsi sebagai fitur untuk melihat apakah terdapat pekerjaan yang belum terselesaikan, melihat pekerjaan baru, atau mengumpulkan pekerjaan yang telah selesai.

4.1 Outer Model

Outer model adalah model pengukuran untuk melakukan penilaian hasil validitas serta reliabilitas suatu data atau kuesioner [12]. Uji validitas dilakukan untuk mengukur seberapa tepat data yang asli dibandingkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, sedangkan uji reliabilitas adalah menilai sejauh mana hasil penelitian akan memiliki hasil yang sama apabila objek yang diteliti sama [13]. Hasil pengukuran outer model pada penelitian ini dapat dilihat pada Table 3.

Table 3. *Outer Model*

Variabel	Indikator	Loading	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
<i>Accessibility</i>	AC1	0.854	0.697	0.919	0.893
	AC2	0.735			
	AC3	0.872			
	AC4	0.916			
	AC5	0.783			
<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	0.857	0.717	0.910	0.869
	ATU2	0.852			
	ATU3	0.804			
	ATU4	0.873			
<i>Behavioural Intention to Use</i>	BI1	0.935	0.743	0.920	0.881
	BI2	0.765			
	BI3	0.935			
	BI4	0.798			
<i>Computer Self-efficacy</i>	CS1	0.802	0.651	0.903	0.868
	CS2	0.813			
	CS3	0.749			
	CS4	0.837			
	CS5	0.831			
<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	0.738	0.676	0.911	0.899
	PE2	0.663			
	PE3	0.892			
	PE4	0.934			
	PE5	0.854			
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	0.865	0.706	0.905	0.860
	PEOU2	0.751			
	PEOU3	0.843			
	PEOU4	0.895			
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	0.846	0.763	0.928	0.896
	PU2	0.894			
	PU3	0.852			
	PU4	0.901			

Validitas konvergen dapat dinyatakan memenuhi syarat apabila loading factor ≥ 0.07 (lebih besar dari 0.07) serta hasil average variance extracted (AVE) ≥ 0.05 (lebih besar dari 0.05) [14]. Agar dapat dinyatakan memenuhi syarat reliabilitas, nilai composite reliability ≥ 0.07 serta cronbach's alpha ≥ 0.07 [15].

4.2 Inner Model

Inner Model berguna untuk melakukan penyesuaian perkiraan skor pada variabel laten. Inner Model penelitian ini terdapat pada Table 4.

Variabel	R-Square
<i>Attitude Towards Using</i>	0.015
<i>Actual Use</i>	0.002
<i>Behavioural Intention</i>	0.678
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.462
<i>Perceived Usefulness</i>	0.016

Nilai *R-Square* merupakan indikator seberapa besar pengaruh sebuah konstruk independen mempengaruhi konstruk dependen. Apabila nilai *R-Square* semakin besar maka semakin baik model yang dihasilkan [15].

4.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada hubungan antar variabel didapatkan dengan menjalankan algoritma *bootstrapping* pada *SmartPLS* 3.0 [16]. Hasil pengujian hubungan variabel-variabel dan hipotesis penelitian terdapat pada Table 5.

Table 5. Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel	<i>T-statistic</i>	<i>P-values</i>	Keterangan
AC – PEOU	8.222	0.000	Diterima
AC – PU	1.277	0.202	Ditolak
CS – PEOU	19.284	0.000	Diterima
CS – PU	0.217	0.829	Ditolak
PE - PEOU	0.650	0.516	Ditolak
PE – PU	1.238	0.216	Ditolak
PEOU – PU	1.190	0.235	Ditolak
PEOU – ATU	2.309	0.021	Diterima
PEOU – BI	0.166	0.868	Ditolak
PU – ATU	0.850	0.396	Ditolak
PU – BI	33.701	0.000	Diterima
ATU – BI	0.289	0.772	Ditolak
BI – AU	0.544	0.587	Ditolak

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 [11].

Dari hasil yang didapatkan melalui perhitungan statistik pada *SmartPLS* pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 4 hubungan antara variabel-variabel yang signifikan serta terdapat 9 hubungan antara variabel-variabel yang memiliki hasil tidak signifikan. 4 hubungan tersebut adalah *accessibility* terhadap *perceived ease of use*, *computer self-efficacy* terhadap *perceived ease of use*, *perceived ease of use* terhadap *attitude towards using* serta *perceived usefulness* terhadap *behavioural intention to use*. Hal tersebut berarti bahwa hipotesis H2, H4, H8, H11 diterima, akan tetapi hipotesis H1, H3, H5, H6, H7, H9, H10, H12, H13 ditolak. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh [4], dimana pada penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa *perceived usefulness* mempengaruhi *behavioural intention to use*. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [5], dimana pada penelitian tersebut juga ditemukan bahwa *perceived usefulness* mempengaruhi *behavioural intention to use*.

Jika dilihat pada tabel 5 variabel *perceived ease of use* adalah variabel yang paling banyak memiliki hubungan yang signifikan, hal ini memiliki arti bahwa variabel *perceived ease of use* merupakan konstruk yang paling mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi Moodle UMSIDA. Terdapat satu hal yang dapat digaris bawahi pada hasil penelitian diatas yaitu relasi antara variabel *perceived ease of use* dengan *perceived usefulness* yang mendapatkan hasil tidak signifikan, hal ini menjelaskan bahwa dalam kasus aplikasi Moodle UMSIDA persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap persepsi kegunaan aplikasi. Hal ini merupakan sebuah hasil berbeda jika melihat hasil dari penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya dimana konstruk persepsi kemudahan penggunaan memiliki signifikansi terhadap konstruk persepsi kegunaan sistem.

Melalui hasil diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Moodle UMSIDA memberikan kemudahan penggunaan akan tetapi tidak memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna. Dengan penelitian dapat diambil sebuah hasil dimana untuk memperbaiki perilaku

pengguna dalam menggunakan aplikasi LMS *Elearning* UMSIDA, faktor kegunaan atau *usefulness* dari aplikasi perlu diperhatikan, karena faktor tersebut merupakan hal yang menjadi tolak ukur perilaku pengguna berdasarkan hasil dari penelitian ini.

5. Simpulan

Konstruk *perceived ease of use* adalah konstruk yang paling mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini nantinya pihak universitas dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan seluruh aspek yang dinilai berpengaruh dalam penelitian ini agar dapat meningkatkan kepuasan serta perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi sehingga dapat diterima sepenuhnya dan bermanfaat. Walaupun hasil yang didapatkan pada penelitian ini seperti responden yang diambil hanya dari sudut pandang mahasiswa, serta tools yang digunakan pada penelitian ini terbatas hanya dengan melalui SmartPLS. Untuk penelitian kedepannya diharapkan dapat lebih melebarkan sudut pandang responden seperti mengambil pendapat dari dosen serta menggunakan tools untuk mengolah data yang lainnya. Alternatif teknik sampling lainnya juga dapat dipertimbangkan agar dapat lebih menggeneralisir populasi yang diteliti.

Daftar Referensi

- [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] E.N. Wicaksana, A. Faroqi, & A. Wulansari, "Analisis Penerimaan Mahasiswa Indonesia Terhadap Teknologi Digital Layanan Distribusi Konten Audio Melalui Podcast". *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 2, pp. 325-334, 2022.
- [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 DI," 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] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [14] Solimun, A. A. R. Fernandes, and Nurjannah, *Metode Statistika Multivariat : Pemodelan Persamaan Struktural (SEM) Pendekatan WarpPLS*, Cetakan Ke. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.

-
- [15] 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.
- [16] 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.