

**Kajian Persepsi Pengguna Teknologi Pembelajaran Raharja  
Multimedia Edutainment (RME) Menggunakan Metode Technology  
Acceptance Model**

**Prabowo Pudjo Widodo<sup>1</sup>**

**Maimunah<sup>2</sup>**

**Henderi<sup>3</sup>**

**[maimunah@pribadiraharja.com](mailto:maimunah@pribadiraharja.com); [henderi@pribadiraharja.com](mailto:henderi@pribadiraharja.com)**

**ABSTRAKSI**

Pemanfaatan teknologi informasi (TI) oleh berbagai organisasi secara umum bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat pelaksanaan proses bisnis, meningkatkan efisiensi, kualitas dan kemampuan kompetitif. Demikian pula dengan Perguruan Tinggi Raharja sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan. Melalui penerapan teknologi informasi, berbagai kegiatan dapat dilaksanakan secara lebih mudah, cepat, efektif, efisien, dan kebutuhan berbagai jenis informasi yang dibutuhkan semua tingkatan manajemen di Perguruan Tinggi Raharja yang merupakan *critical success factor* (CSF) bagi organisasi dapat dipenuhi secara cepat, akurat dan hemat. Satu diantara produk teknologi informasi yang telah diciptakan dan digunakan oleh Perguruan Tinggi Raharja tersebut adalah Raharja Multimedia Edutainment (RME). Teknologi ini digunakan untuk mendukung dan memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan memenuhi kebutuhan informasi yang berhubungan dengannya. Sehubungan dengan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi diterima dengan baik atau tidaknya RME oleh penggunanya. Juga ingin diketahui hubungan antara faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan RME. Model yang digunakan untuk mengetahui penerimaan RME pada penelitian ini adalah model TAM (Technology Acceptance Model). Model TAM secara rinci menjelaskan penerimaan teknologi informasi (TI) dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna. Model ini menempatkan faktor sikap dan tiap-tiap perilaku pengguna dengan menggunakan dua variabel utama yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*easy of use*). Diduga penerimaan RME ini juga dipengaruhi oleh faktor lain antara lain: *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap untuk menggunakan, *Intention to Use* (ITU) atau niat untuk menggunakan terhadap produk/ servis dan *Actual System Usage* (ASU) atau perilaku penggunaan.

*Kata kunci : RME, TAM, usefulness, easy of use*

- 
1. **Dosen Magister Komputer, Eresha School of Information Technology**  
Jl. H. Samali No. 51 Kalibata Jakarta Selatan 12510 Telp. +6221 798 9705
  2. **Dosen Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Raharja Informatika**  
Jl. Jend Sudirman No.40 Modern Cikokol-Tangerang Telp 5529692
  3. **Dosen Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja**  
Jl. Jend Sudirman No.40 Modern Cikokol-Tangerang Telp 5529692

## 1. PENDAHULUAN

Selain digunakan untuk memudahkan pelaksanaan proses bisnis dan meningkatkan kemampuan kompetitif, pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi (TI) juga dapat mempengaruhi kecepatan, efisien dan efektivitas pelaksanaan kegiatan bisnis organisasi (termasuk organisasi yang bergerak dibidang pelaksanaan pendidikan). Selain itu, TI juga telah menawarkan banyak peluang kepada organisasi untuk meningkatkan dan mentransformasi pelayanan, pasar, proses kerja, dan hubungan-hubungan bisnis. Dalam aspek penyelenggaraan pendidikan, penerapan TI telah mempengaruhi strategi dan pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran pada era ini telah dipengaruhi oleh TI dan mengarah kepada cara belajar siswa-mahasiswa aktif yang diwarnai dengan *problem-base-learning*. Dengan demikian, cara belajar guru-dosen aktif semakin ditinggalkan dengan cara melakukan pengayaan dan penggunaan fasilitas teknologi informasi (*high impact learning*).

Konsep pembelajaran *high impact learning* tersebut, oleh Perguruan Tinggi Raharja diterapkan dengan menciptakan tools pembelajaran *Raharja Multimedia Edutainment* (RME) yang didukung oleh teknologi informasi. Melalui penerapan TI dengan konsep RME, hasil belajar-mengajar diharapkan *eksponensial/non linier*, karena RME mengintegrasikan bidang pendidikan dan teknologi informasi. Selain itu, RME juga mengandung konsep *Interactive digital multimedia learning (IDML)*, *library by Lecturer*, *continues improvement*, dan *entertainment*, dilahirkan dan dikembangkan secara bersama oleh Pribadi Raharja. Teknologi ini menuntut penguasaan teknologi informasi dan media multimedia untuk kegiatan pembelajaran mahasiswa. Penggunaan teknologi berbasis multimedia ini digunakan agar proses pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan secara interaktif dan mendukung penguasaan informasi serta teknologi baru. Karenanya, penerapan RME pada proses belajar mengajar di Perguruan Tinggi Raharja termasuk strategi *higt impact learning* dengan ciri-ciri (henderi, 2004): (a) belajar secara interaktif, (b) belajar secara *just in time learning*, (c) belajar secara *hipernavigasi*, (d) belajar secara *networking*, (e) belajar secara kolaboratif, dan (f) belajar secara *engaged learning*.

Selain digunakan sebagai tools pembelajaran, RME juga mempunyai kemampuan dalam menyediakan dan memenuhi kebutuhan informasi yang berhubungan dengan proses belajar mengajar secara cepat, tepat, dan hemat yang merupakan salah satu *Critical Success Factor (CSF)* bagi sebuah Perguruan Tinggi. Dengan demikian, penggunaan teknologi ini menuntut penguasaan teknologi informasi dan media multimedia yang termasuk teknologi yang relatif baru untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Adanya sebuah teknologi baru dibidang informasi-komunikasi berupa tools pembelajaran ini, akan menghasilkan reaksi pada diri penggunanya, yaitu berupa

penerimaan (*Acceptance*) maupun penolakan (*Avoidence*). Namun demikian, dengan tidak terbandungnya sebuah teknologi masuk ke dalam suatu proses bisnis, maka perlu diketahui bagaimana penerimaan sebuah teknologi tersebut bagi penggunanya.

## 2. PERMASALAHAN

Masalah yang ingin dikemukakan dan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Apa saja faktor-faktor yang saling berhubungan dan berpengaruh terhadap tingkat penerimaan teknologi khususnya Raharja Multimedia Edutainment bagi para dosen dan mahasiswa di Perguruan Tinggi Raharja ?
2. Bagaimana bentuk model penerimaan teknologi informasi yaitu Raharja Multimedia Edutainment yang diterapkan di Perguruan Tinggi Raharja ?

## 3. HIPOTESIS

Hipotesis umum yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Diduga model yang diajukan pada penelitian ini didukung oleh fakta di lapangan. Hal ini diindikasikan bahwa dugaan matriks varians-kovarians populasi sama dengan matriks varians-kovarians sampel (data observasi) atau dapat dinyatakan  $\Sigma_p = \Sigma_s$ .

Hipotesis-hipotesis khusus pada penelitian ini adalah :

1. Diduga Persepsi Kemudahan menggunakan Raharja Multimedia Edutainment (*Perceived Ease of Use/PEOU*) berpengaruh terhadap Persepsi Kemanfaatan (*Percieved Usefulness/PU*). Semakin mudah Raharja Multimedia Edutainment untuk digunakan maka semakin tinggi tingkat kemanfaatannya.
2. Diduga Persepsi Kemanfaatan Raharja Multimedia Edutainment (*Percieved Usefulness/PU*) berpengaruh terhadap Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using/ATU*). Semakin tinggi tingkat kemanfaatan *software* AMOS maka semakin positif sikap pengguna dalam menggunakan Raharja Multimedia Edutainment tersebut.
3. Diduga Persepsi Kemudahan menggunakan Raharja Multimedia Edutainment (*Perceived Ease of Use/PEOU*) berpengaruh terhadap Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using/ATU*). Semakin mudah Raharja Multimedia Edutainment untuk digunakan maka semakin positif sikap pengguna dalam menggunakan Raharja Multimedia Edutainment tersebut.

4. Diduga Sikap Pengguna Raharja Multimedia Edutainment (*Attitude Toward Using/ ATU*) berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention to Use/ITU*). Semakin positif sikap pengguna dalam menggunakan Raharja Multimedia Edutainment maka semakin meningkat niat untuk menggunakannya.
5. Diduga Persepsi Kemanfaatan Raharja Multimedia Edutainment (*Percieved Usefulness/PU*) berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention to Use/ITU*). Semakin tinggi tingkat kemanfaatan Raharja Multimedia Edutainment maka semakin meningkat niat untuk menggunakannya.
6. Diduga Perilaku Pengguna Raharja Multimedia Edutainment (*Behavioral Intention to Use/ITU*) berpengaruh terhadap Pemakaian Nyata (*Actual System Usage/ASU*). Semakin tinggi niat untuk menggunakan *software* AMOS maka semakin positif perilaku dalam menggunakannya.

#### **4. LANDASAN TEORI**

##### **a. Critical Success Factor (CSF)**

Secara sederhana, Luftman J (1996) mendefinisikan *critical success factirs* (CSF) adalah segala hal (sesuatu) yang ada dalam organisasi yang harus dilakukan dengan sukses atau berhasil dengan baik. Definisi ini selanjutnya dalam pembahasan penelitian ini diterjemahkan dalam konteks konseptual, dimana *critical success factirs* (CSF) merupakan factor kunci efektivitas perencanaan penerapan teknologi informai oleh organisasi.

##### **b. Raharja Multimedia Edutainment (RME)**

*Raharja Multimedia Edutainment (RME)* adalah sebuah tools pembelajaran berbasis teknologi informasi yang mengandung konsep *Interactive digital multimedia learning (IDML)*, *library by lecturer*, *continues improvement*, dan *entertainment*, *recource sharing*, dilahirkan dan dikembangkan secara bersama oleh Pribadi Raharja (Rahardja Untung, Henderi, et all: 2007). *Raharja Multimedia Edutainment* merupakan strategi implementasi teknologi baru pada kegiatan pembelajaran di Perguruan Tinggi Raharja. Teknologi ini menuntut penguasaan teknologi informasi dan media multimedia untuk kegiatan pembelajaran mahasiswa. Penggunaan teknologi berbasis multimedia ini digunakan agar proses pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan secara interaktif dan mendukung penguasaan informasi serta teknologi baru.

##### **c. Technology Acceptance Model (TAM)**

Model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset dibidang teknologi informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA (*Theory of Reasoned Action*) yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut (Ajzen, 1975) pada (DAVIS 1989). Reaksi dan persepsi pengguna TI akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan pengguna TI, yaitu salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna antar kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi informasi sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan TI.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna TI terhadap penerimaan pengguna TI, secara lebih terinci menjelaskan penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi dengan mudah diterimanya TI oleh si pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu: (a) Kemudahan penggunaan (*ease of use*), (b) Kemanfaatan (*usefulness*). Kedua variabel ini dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna (Davis 1989) dalam Iqbaria et al, 1997). Kesimpulannya adalah model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan TI. Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*).

Tingkat penerimaan pengguna teknologi informasi ditentukan oleh 6 konstruk yaitu: Variabel dari luar sistem (*external variable*), Persepsi pengguna terhadap kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi pengguna terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward using*), kecenderungan tingkah laku (*behavioral intention*), dan pemakaian aktual (*actual usage*) (DAVIS 1989).



Gambar 1 Technology Acceptance Model (TAM) (DAVIS 1989)

**d. Perceived Ease of Use (PEOU)**

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami. Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi (DAVIS 1989) meliputi:

- a. Komputer sangat mudah dipelajari
- b. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
- c. Keterampilan pengguna dapat bertambah dengan menggunakan komputer
- d. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan

**e. Perceived Usefulness (PU)**

Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana kepercayaan seseorang terhadap penggunaan sesuatu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang yang menggunakannya (DAVIS 1989). Beberapa dimensi tentang kegunaan TI, dimana kegunaan tersebut dibagi kedalam dua kategori, yaitu: 1) kegunaan dengan estimasi satu faktor, dan 2) kegunaan dengan estimasi dua faktor (Kegunaan dan efektivitas) (Todd, 1995) pada (NASUTION 2004). Kegunaan dengan satu faktor meliputi :

- a. Menjadikan pekerjaan lebih mudah
- b. Bermanfaat
- c. Menambah produktivitas
- d. Mempertinggi efektivitas
- e. Mengembangkan kinerja pekerjaan

Sedangkan kegunaan dengan estimasi dua faktor meliputi dimensi-dimensi:

- a. Kegunaan meliputi dimensi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas
- b. Efektivitas meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan

**f. Attitude Toward Using (ATU)**

*Attitude toward using the system* yang dipakai dalam TAM didefinisikan sebagai suatu tingkat penilaian yang dirasakan (negatif atau positif) yang dialami sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya (DAVIS 1989).

Peneliti lain menyatakan bahwa faktor sikap (*attitude*) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap seseorang terdiri atas komponen kognisi (*cognitive*), afeksi (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*). (Thompson 1991) pada (NASUTION 2004).

### **g. Intention to Use (ITU)**

*Intention to Use* adalah kecenderungan tingkah laku untuk mengetahui seberapa kuat perhatian seorang pengguna untuk menggunakan sebuah teknologi.

Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dengan akurat dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain (DAVIS 1989). Peneliti selanjutnya menyatakan bahwa sikap perhatian untuk menggunakan adalah prediksi yang baik untuk mengetahui *Actual Usage* (MALHOTRA 1999).

### **h. Actual System Usage (ASU)**

Perilaku pemakaian nyata pertama kali dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran frekuensi dan durasi waktu terhadap penggunaan sebuah teknologi (DAVIS 1989).

Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi perilaku nyata pemakai (Iqbaria 1997).

## **5. Metodologi Penelitian**

### **5.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Exploratory*, yaitu penelitian yang berisi pembuktian hipotesa yang dibangun melalui teori dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*, diuji menggunakan perangkat lunak AMOS.

### **5.2. Populasi dan Sampel Penelitian**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data empiris melalui kuesioner berskala Semantik diferensial. Dengan metode ini diharapkan dapat diperoleh rating penerimaan pengguna Raharja Multimedia Edutainment pada Perguruan Tinggi Raharja dan memperkecil kesalahan dalam penelitian.

Populasi pengguna Raharja Multimedia Edutainment pada Perguruan Tinggi Raharja adalah dosen dan mahasiswa di Perguruan Tinggi Raharja. Jumlah dosen dan mahasiswa yang hendak dijadikan responden adalah sebanyak 120 responden, dimana 60% adalah dosen dan 40% lagi adalah mahasiswa.

### **5.3. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data atau fakta yang bersifat teoritis yang berhubungan dengan penelitian ini dilakukan penelitian kepustakaan, dengan cara mempelajari literatur-literatur, jurnal-jurnal penelitian, bahan kuliah dan sumber-sumber lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang penulis bahas.

Selain melalui penelitian pustaka, pengumpulan data juga dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara variabel Persepsi Kemudahan Menggunakan (*Perceived Ease of Use/PEOU*), Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness/PU*), Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using/ATU*), Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention To Use /ITU*) dan Perilaku Nyata (*Actual System Usage/ASU*) dari responden terhadap Raharja Multimedia Edutainment pada Perguruan Tinggi Raharja.

#### **5.4. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner yang dibuat dengan menggunakan *closed questions*. Dengan menggunakan *closed questions*, responden dapat dengan mudah menjawab kuesioner dan data dari kuesioner itu dapat dengan cepat dianalisis secara statistik, serta pernyataan yang sama dapat diulang dengan mudah. Kuesioner yang dibuat dengan menggunakan skala interval atau *Semantec Differential*.

##### **5.4.1. Konstruk Eksogenous (*Exogenous Constructs*)**

Konstruk ini dikenal sebagai *sources variables* atau independen variabel yang tidak diprediksi oleh variabel yang lain dalam model. Pada penelitian ini konstruk eksogenous meliputi *Perceived Ease of Use (PEOU)* yaitu suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa sebuah teknologi dapat dengan mudah digunakan.

##### **5.4.2. Konstruk Endogen (*Endogenous Constructs*)**

Adalah faktor-faktor yang diprediksi oleh satu atau beberapa konstruk. Konstruk endogen dapat memprediksi satu atau beberapa konstruk endogen lainnya, tetapi konstruk endogen hanya dapat berhubungan kausal dengan konstruk endogen. Pada penelitian ini konstruk endogen meliputi *Perceived Usefulness (PU)*, *Attitude Toward Using (ATU)*, *Intention To Use (ITU)* dan *Actual System Usage (ASU)*. Dengan jumlah kuesioner yang disebar hanya sebanyak 120 eksemplar dan mengantisipasi tingkat pengembalian yang rendah, maka penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi paling moderat, yaitu sebesar 10% dengan asumsi untuk mengolah kuesioner dengan jumlah yang mendekati batas minimal sampel yang dipersyaratkan.

##### **5.4.3. Konversi diagram alur ke dalam persamaan**

Setelah langkah 1 dan 2 dilakukan, peneliti dapat memulai mengkonversi spesifikasi model tersebut kedalam rangkaian persamaan, diantaranya adalah: Persamaan-persamaan Struktural (*Structural Equations*)



Persamaan ini dirumuskan untuk menyatakan hubungan kausalitas antar berbagai konstuk, dengan membentuk model pengukuran variabel laten eksogenous dan endogenous, bentuk persamaannya antara lain:

$$PU = \alpha_{11}PEOU + \delta_1 \quad (1)$$

$$ATU = \alpha_{21}PEOU + \alpha_{21}PU + \delta_2 \quad (2)$$

$$ITU = \alpha_{32}ATU + \alpha_{31}PU + \delta_3 \quad (3)$$

$$ASU = \alpha_{43}ITU + \delta_4 \quad (4)$$

### Persamaan spesifikasi model pengukuran (*Measurement Model*)

Peneliti menentukan variabel mana mengukur konstruk mana, serta serangkaian matriks yang menunjukkan korelasi yang dihipotesakan antar konstruk atau variabel. Bentuk persamaan indikator variabel laten eksogenous dan indikator variabel laten endogenous antara lain :

Persamaan pengukuran indikator variabel eksogenous

$$X_1 = \epsilon_{11}PEOU + \alpha_1$$

$$X_2 = \epsilon_{21}PEOU + \alpha_2$$

$$X_3 = \epsilon_{31}PEOU + \alpha_3$$

$$X_4 = \epsilon_{41}PEOU + \alpha_4$$

$$X_5 = \epsilon_{51}PEOU + \alpha_5$$

Persamaan pengukuran indikator variabel endogenous

$$y_1 = \epsilon_{11}PU + \alpha_1$$

$$y_2 = \epsilon_{21}PU + \alpha_2$$

$$y_3 = \epsilon_{31}PU + \alpha_3$$

$$y_4 = \epsilon_{41}PU + \alpha_4$$

$$y_5 = \epsilon_{51}PU + \alpha_5$$

$$y_6 = \epsilon_{62}ATU + \alpha_6$$

$$y_7 = \epsilon_{72}ATU + \alpha_7$$

$$y_8 = \epsilon_{82}ATU + \alpha_8$$

$$y_9 = \epsilon_{93}ITU + \alpha_9$$

$$y_{10} = \epsilon_{103}ITU + \alpha_{10}$$

$$y_{11} = \epsilon_{113}ITU + \alpha_{11}$$

$$y_{12} = \epsilon_{124}ASU + \alpha_{12}$$

$$y_{13} = \epsilon_{134}ASU + \alpha_{13}$$

$$y_{14} = \epsilon_{144}ASU + \alpha_{14}$$

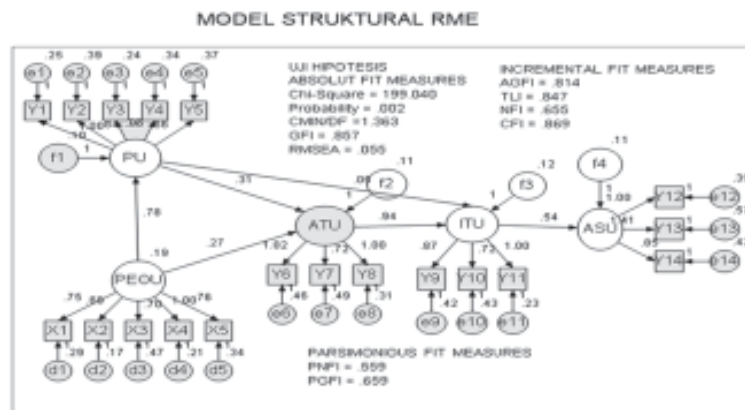
dimana kedua variabel eksogenous dan variabel endogenous ini penjelasannya dapat dilihat pada tabel 1. Variabel Penelitian yang Diobservasi dibawah ini.

**Tabel 1**  
**Variabel Penelitian yang Diobservasi**

VARIABEL LATEN	DIMENSI KONSTRUK	JUMLAH ITEM
<i>Perceived Ease Of Use (PEOU)</i> [DAVIS 1989]	X1 = fleksibilitas X2 = kemudahan untuk diakses X3 = kemudahan untuk dipelajari X4 = kemudahan untuk digunakan X5 = kemudahan untuk dipahami	1 1 1 1 1
<i>Perceived Usefulness (PU)</i> [DAVIS 1989], (Todd 1995) pada [NASUTION 2004]	Y1 = meningkatkan efektivitas Y2 = mendapatkan informasi yang dibutuhkan Y3 = lebih mudah dalam memberikan materi Y4 = menghemat waktu Y5 = menghemat biaya	1 1 1 1 1
<i>Attitude Toward Using (ATU)</i> [MALHOTRA 1999], (Thompson 1991) pada [NASUTION 2004]	Y6 = rasa menerima Y7 = rasa penolakan Y8 = perasaan personal (afektif)	1 1 1
<i>Behavioral Intention to Use (ITU)</i> [MALHOTRA 1999]	Y9 = penambahan <i>software</i> pendukung Y10 = motivasi tetap menggunakan Y11 = memotivasi ke pengguna lain	1 1 1
<i>Actual System Usage (ASU)</i> [MALHOTRA 1999]	Y12 = <i>Actual usage</i> Y13 = Frekuensi penggunaan Y14 = Kepuasan pengguna	1 1 1

**5.4.4. Pengujian Model Berbasis Teori**

Pengujian model berbasis teori dilakukan dengan menggunakan *software* AMOS Versi 17.0. Berikut ini adalah hasil pengujian model tersebut :



Gambar 2 Hasil Model Awal Penelitian

Hipotesis yang menjelaskan kondisi data empiris dengan model/teori adalah :

- $H_0$  : Data empirik identik dengan teori atau model (Hipotesis diterima apabila  $P \geq 0.05$ ).
- $H_1$  : Data empirik berbeda dengan teori atau model (Hipotesis ditolak apabila  $P < 0.05$ ).

Berdasarkan Gambar 2 diperlihatkan bahwa model teori yang diajukan pada penelitian ini tidak sesuai dengan model populasi yang diobservasi, karena diketahui bahwa nilai probability (P) tidak memenuhi persyaratan karena hasilnya di bawah nilai yang direkomendasikan yaitu  $> 0.05$  (GHOZALI 2005).

Untuk sementara dapat disimpulkan bahwa output model belum memenuhi persyaratan penerimaan  $H_0$ , sehingga tidak dapat dilakukan uji hipotesis selanjutnya. Namun demikian, agar model yang diajukan dinyatakan fit, maka dapat dilakukan modifikasi model sesuai dengan yang disarankan oleh AMOS.

Penelitian ini menggunakan *Model Developmental Strategy*, strategi ini memungkinkan dilakukannya modifikasi model jika model yang diajukan belum memenuhi persyaratan yang direkomendasikan. Modifikasi dilakukan untuk mendapatkan model yang *fit* (sesuai) dengan persyaratan pengujian (WIDODO 2006).

Berdasarkan justifikasi teoritis yang telah ada, maka dilakukan modifikasi model dengan asumsi perubahan model struktural harus dilandasi dengan teori yang kuat (GHOZALI 2005).

Berdasarkan hasil *Estimasi dan Regression Weight*, maka dilakukan modifikasi dengan menghapus variabel indikator yang bukan merupakan konstruktor yang valid bagi suatu variabel laten pada model struktural yang diajukan. Jika nilai stimate pada *loading factor* ( $\lambda$ ) dari suatu variabel indikator  $< 0.5$  maka indikator tersebut hendaknya di drop (dihapus) (GHOZALI 2004). Selanjutnya untuk melihat signifikansi (Sig), nilai yang dipersyaratkan adalah  $< 0.05$ . Jika nilai Sig  $> 0.05$  maka dapat dikatakan bahwa indikator tersebut bukan merupakan konstruktor yang valid bagi suatu variebel laten dan sebaiknya hal ini di drop (dihapus) (WIDODO 2006). Modifikasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai Probability  $> 0.05$  sehingga model dinyatakan fit (sesuai). Pada penelitian ini modifikasi dilakukan dalam tiga tahap.

Langkah pertama untuk melakukan modifikasi terhadap model yang dibangun adalah dengan menghapus X3 (kemudahan untuk dipelajari) dan X5 (kemudahan untuk dipahami) yang merupakan indikator yang valid bagi pengukuran PEOU (***Perceived Ease of Use***). Penghapusan dilakukan karena loading factor untuk indikator yang nilainya rendah yaitu di bawah 0.50 dikeluarkan dari model.

Langkah kedua untuk melakukan modifikasi terhadap model yang dibangun adalah dengan menghapus Y5 (menghemat biaya) yang merupakan indikator yang

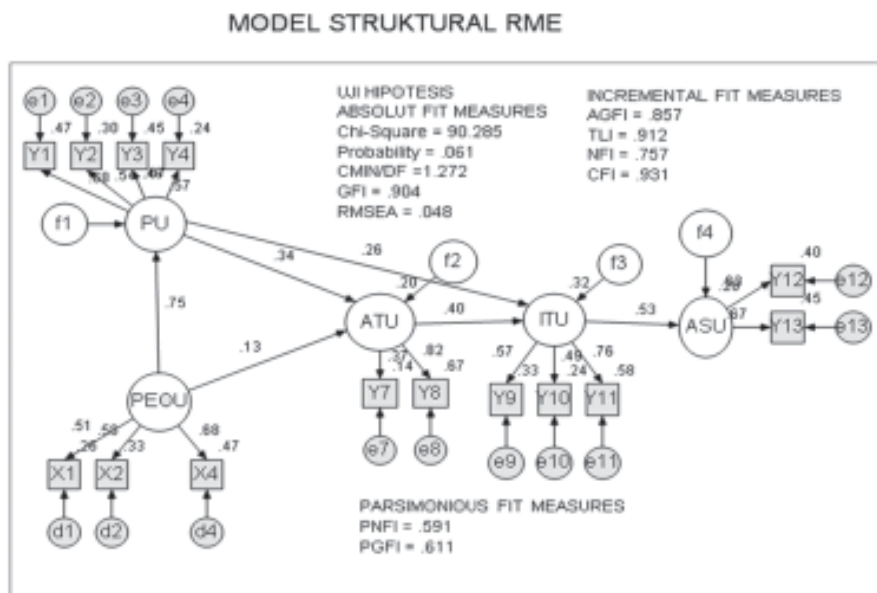
valid bagi pengukuran PU (*Perceived Usefulness*). Penghapusan dilakukan karena loading factor untuk indikator yang nilainya rendah yaitu di bawah 0.50 dikeluarkan dari model.

Langkah ketiga untuk melakukan modifikasi terhadap model yang dibangun adalah dengan menghapus Y14 (kepuasan pelanggan) yang merupakan indikator yang valid bagi pengukuran ASU (*Actual System Usage*). Penghapusan dilakukan karena loading factor untuk indikator yang nilainya rendah yaitu di bawah 0.50 dikeluarkan dari model.

Tabel 2 Langkah Modifikasi

No	Modifikasi	Keterangan
1	X3 (kemudahan untuk dipelajari)	Dihapus dari indikator PEOU ( <i>Perceived Ease of Use</i> ).
2	X5 (kemudahan untuk dipahami)	Dihapus dari indikator PEOU ( <i>Perceived Ease of Use</i> ).
3	Y5 (menghemat biaya)	Dihapus dari indikator PU ( <i>Perceived Usefulness</i> ).
4	Y14 (kepuasan pelanggan)	Dihapus dari indikator ASU ( <i>Actual System Usage</i> ).

Setelah dilakukan modifikasi model, maka didapatkan model yang fit seperti yang tertera pada Gambar 3.



Gambar 3 Hasil Pengujian Model Akhir Penelitian

#### 5.4.5. Uji Kesesuaian Model

Kriteria *fit* atau tidaknya model tidak hanya dilihat dari nilai *probability* nya tapi juga menyangkut kriteria lain yang meliputi ukuran *Absolut Fit Measures*, *Incremental Fit Measures* dan *Parsimonious Fit Measaures*. Untuk membandingkan nilai yang didapat pada model ini dengan batas nilai kritis pada masing-masing kriteria pengukuran tersebut, maka dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

<i>1. Absolut Fit Measures</i>			
■ Chi-Squares X <sup>2</sup> (CMIN)	Kecil, $\leq \chi^2 \alpha ; df$	90.285	Baik
■ Probability	$\geq 0.05$	0.061	Baik
■ Chi-Squares X <sup>2</sup> Relatif (CMIN/DF)	$\leq 2.0$	1.272	Baik
■ GFI	$\geq 0.90$	0.904	Baik
■ RMSEA	$\leq 0.08$	0.048	Baik
<i>2. Incremental Fit Measures</i>			
■ AGFI	$\geq 0.90$	0.857	Marginal
■ TLI	$\geq 0.95$	0.912	Baik
■ NFI	$\geq 0.90$	0.757	Marginal
■ CFI	$\geq 0.95$	0.931	Marginal
<i>3. Parsimonious Fit Measaures</i>			
■ PNFI	$\geq 0.60$	0.591	Marginal
■ PGFI	$\geq 0.60$	0.611	Baik

(Sumber :Olah data AMOS 17.0 sesuai dengan batas nilai kritis (WIDODO 2006)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dikatakan secara keseluruhan model dinyatakan fit (sesuai). model yang diajukan pada penelitian ini didukung oleh fakta di lapangan. Hal ini diindikasikan bahwa dugaan matriks varians-kovarians populasi sama dengan matriks varians-kovarians sampel (data observasi) atau dapat dinyatakan  $\Sigma_p = \Sigma_s$ .

Pada penelitian ini dilakukan analisis model dua tahap yaitu analisis CFA (*Confirmatory Factor Analysis*) dan selanjutnya analisis *full* model. Kedua analisis tersebut mengindikasikan bahwa model dinyatakan fit (sesuai) baik untuk masing-masing variabel laten maupun untuk model secara keseluruhan.

## 6. Hasil Pengujian

### 6.1. Uji Parameter Model Pengukuran Variabel Laten

Pengujian ini berkaitan dengan pengujian validitas dan reliabilitas.

#### 1. Pengujian Validitas

Pengujian terhadap validitas variabel laten dilakukan dengan melihat nilai Signifikansi (Sig) yang diperoleh tiap variabel indikator kemudian dibandingkan dengan nilai  $\bar{U}$  (0.05). Jika Sig  $\leq$  0.05 maka Tolak  $H_0$ , artinya variabel indikator tersebut merupakan konstruk yang valid bagi variabel laten tertentu (WIDODO 2006).

#### A. Variabel Laten Eksogen

##### 1. PEOU (*Perceived Ease of Use*)

Tabel 3 Uji Parameter Variabel PEOU

PEOU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hiotesis	Keterangan
X1	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
X2	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
X4	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

#### B. Variabel Laten Endogen

##### 1. PU (*Perceived Usefulness*)

Tabel 4 Uji Parameter Variabel PU

PU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y1	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y2	1.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y3	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y4	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

## 2. ATU (*Attitude Toward Using*)

Tabel 5 Uji Parameter Variabel ATU

ATU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y7	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y8	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

## 3. ITU (*Intention to Use*)

Tabel 6 Uji Parameter Variabel ITU

ITU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y9	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y10	1.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y11	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

## 4. ASU (*Actual System Usage*)

Tabel 7 Uji Parameter Variabel ASU

ASU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y12	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y13	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

## 2. Pengujian Reliabilitas

### 1. Pengujian Secara Langsung

Pengujian ini dapat dilihat secara langsung dari output AMOS dengan melihat  $R^2$  (*Squared Multiple Correlation*). Reliabilitas dari suatu indikator dapat dilihat dengan mempertahankan nilai  $R^2$ .  $R^2$  menjelaskan mengenai seberapa besar

proporsi varians indikator yang dijelaskan oleh variabel laten (sedangkan sisanya dijelaskan oleh *measurement error*) oleh Ghozali (2005), (WIBOWO 2006).

Hasil output AMOS mengenai nilai  $R^2$  (*Squared Multiple Correlation*) adalah sebagai berikut :

**Tabel 8 Squared Multiple Correlation untuk variabel X (Eksogen)**

X3	X4	X5
0.477	0.780	0.379

**Tabel 9 Squared Multiple Correlation untuk variabel Y (Endogen)**

Y2	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y11	Y12	Y15	Y16
0.438	0.638	0.523	0.370	0.351	0.571	0.556	0.695	0.367	0.652	0.270

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa variabel indikator X12 memiliki nilai  $R^2$  tertinggi yaitu sebesar 0.780 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel laten PEOU berkontribusi terhadap varians X12 sebesar 78 % sedangkan sisanya 22 % dijelaskan oleh *measurement error*.

Variabel indikator Y16 merupakan indikator yang paling kurang realibel dari variabel laten ITU, karena nilai  $R^2$  yang dimilikinya adalah paling kecil dibandingkan dengan variabel indikator lainnya. Hasil output di atas menghasilkan uji reliabilitas secara individual.

## 2. Pengujian Tidak Langsung

Dengan melakukan uji reliabilitas gabungan, pendekatan yang dianjurkan adalah adalah mencari nilai besaran *Composite Reliability* dan *Variance Extracted* dari masing-masing variabel laten dengan menggunakan informasi pada *loading factor* dan *measurement error*.

*Composite Reliability* menyatakan ukuran konsistensi internal dari indikator-indikator sebuah konstruk yang menunjukkan derajat sampai dimana masing-masing indikator itu mengindikasikan sebuah konstruk/laten yang umum. Sedangkan *Variance Extracted* menunjukkan indikator-indikator tersebut telah mewakili secara baik konstruk laten yang dikembangkan (GHOZALI 2005) dan (FERDINAND).



*Composite Reability* diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Constuct - Reability} = \frac{(\sum \text{std. loading})^2}{(\sum \text{std. loading})^2 + \sum \varepsilon_j}$$

*Variance extracted* dapat diperoleh melalui rumus dibawah ini:

$$\text{Variance - extracted} = \frac{\sum \text{std. loading}^2}{\sum \text{std. loading}^2 + \sum \varepsilon_j}$$

$\varepsilon_j$  adalah *measurement error*  $\varepsilon_j = 1 - (\text{Std. Loading})^2$

**Tabel 10 Uji Reliabilitas Gabungan**

Variabel Laten	<i>Composite Reliability</i>	<i>Variance Extracted</i>
PEOU	0.8	0.5
PU	0.8	0.5
ATU	0.7	0.5
ITU	0.7	0.5
ASU	0.6	0.5

Pada Tabel di atas terlihat bahwa PEOU, PU, ATU dan ITU memiliki nilai *Composite Reliability* di atas 0.70. Sedangkan ASU nilai *Composite Reliability* nya masih di bawah 0.70 tetapi masih dapat dikatakan realibel karena masih berada pada *range* nilai yang diperbolehkan. Batas nilai kritis yang direkomendasikan untuk *Composite Reliability* adalah 0.70. Namun angka tersebut bukanlah sebuah ukuran yang "mati". Artinya, bila penelitian yang dilakukan bersifat eksploratori, maka nilai di bawah batas kritis tersebut (0.70) pun masih dapat diterima (FERDINAND 2002). Nunally dan Berstein (1994) dalam (WIDODO 2006) memberikan pedoman bahwa dalam penelitian eksploratori, nilai reliabilitas di antara 0.5 – 0.6 dinilai sudah mencukupi untuk menjustifikasi sebuah hasil penelitian. Variabel laten PEOU, PU, ATU, ITU dan ASU mememuhi batas nilai *Variance Extracted* yaitu e" 0.50. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masing-masing variabel memiliki realibilitas yang baik.

## 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui pengaruh antar variabel laten—external system—seperti pada tabel 11 Hasil Pengujian Hipotesis di bawah ini.

**Tabel 11 Hasil Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Sig	Hasil Hipotesis
H <sub>1</sub> (PEOU – PU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>2</sub> (PU – ATU)	1.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>3</sub> (PEOU-ATU)	1.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>4</sub> (ATU – ITU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>5</sub> (PU - ITU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>6</sub> (ITU – ASU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>

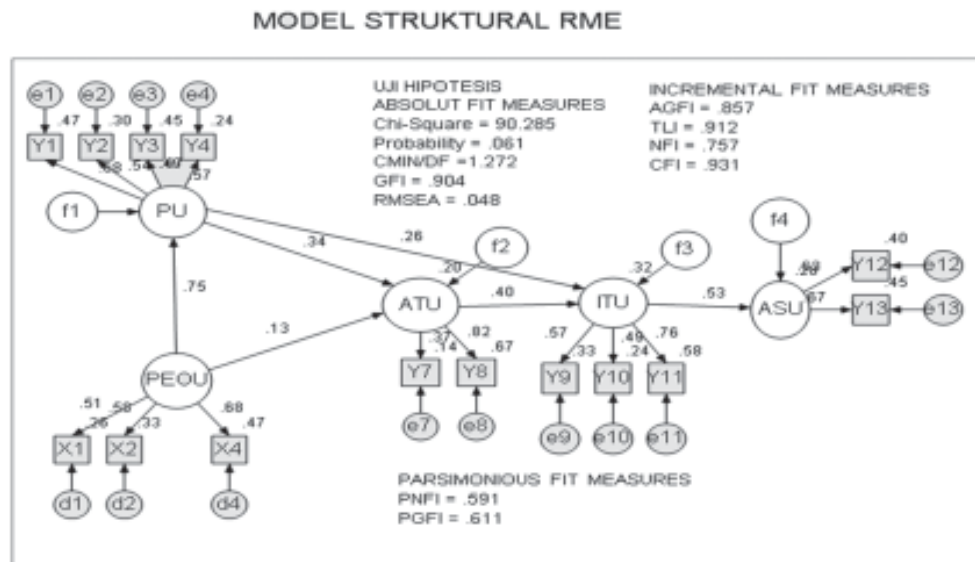
Berdasarkan Tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa :

1. Variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) **berpengaruh** terhadap variabel *Perceived Usefulness* (PU)
2. Variabel *Perceived Usefulness* (PU) **berpengaruh** terhadap variabel *Attitude Toward Using* (ATU).
3. Variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) **berpengaruh** terhadap *Attitude Toward Using* (ATU).
4. Variabel *Attitude Toward Using* (ATU) **berpengaruh** terhadap variabel *Intention to Use* (ITU).
5. Variabel *Perceived Usefulness* (PU) **berpengaruh** terhadap variabel *Intention to Use* (ITU).
6. Variabel *Intention to Use* (ITU) **berpengaruh** terhadap variabel *Actual System Usage*(ASU).

Berdasarkan uji hipotesis di atas, maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan *software RME* dipengaruhi oleh 5 variabel laten yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Actual System Usage* (ASU), *Intention to Use* (ITU) dan *Attitude Toward Using* (ATU).

## 6.2. Interpretasi Model

Berdasarkan modifikasi model dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat dijelaskan bahwa model yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4 Model Penelitian

Berdasarkan model pada gambar 4 didapatkan bahwa model pada penelitian ini adalah model TAM (*Technology Acceptance Model*) oleh Davis (1989). Variabel yang mempengaruhi penggunaan *software RME* pada penelitian ini meliputi PU (*Perceived Usefulness*), PEOU (*Perceived Easy of Use*), *Attitude Toward Using* (ATU), *Intention to Use* (ITU) dan ASU (*Actual System Usage*).

Variabel kemudahan (PEOU) penggunaan *software RME* berpengaruh terhadap variabel kemanfaatannya (PU), sesuai dengan ([DAVIS 1989], 320). Artinya semakin mudah *software RME* untuk digunakan maka semakin meningkat kemanfaatan *software* tersebut dapat dikatakan bahwa faktor utama *software RME* diterima dengan baik oleh penggunaannya adalah karena *software* mudah untuk digunakan.

Variabel kemudahan (PEOU) penggunaan *software RME* berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU). Mudahnnya menggunakan *software RME* menimbulkan sikap positif untuk menggunakannya.

Variabel kemanfaatan (PU) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) dimana setelah pengguna mengetahui manfaatnya maka akan menimbulkan sikap positif untuk menggunakannya.

Variabel kemanfaatan (PU) berpengaruh terhadap Variabel *Intention to Use* (ITU) dimana setelah pengguna mengetahui manfaatnya maka akan timbul niat untuk menggunakannya.

Variabel *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh terhadap *Intention to Use* (ITU) dimana sikap yang positif untuk menggunakan software RME menimbulkan niat untuk menggunakannya.

Variabel *Intention to Use* (ITU) berpengaruh terhadap ASU (*Actual System Usage*) dimana niat untuk menggunakan software RME menimbulkan perilaku pengguna untuk menggunakannya.

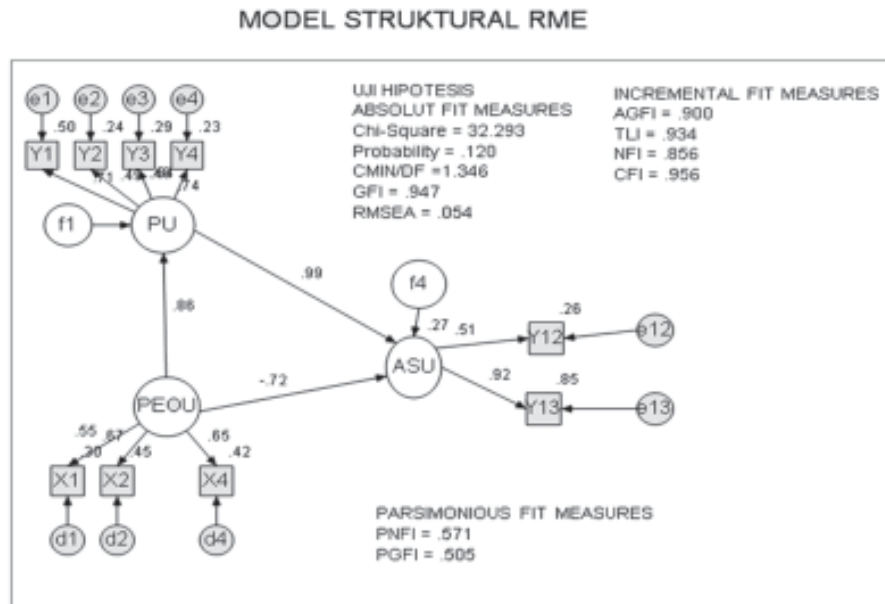
Dari model yang ada pada gambar 4 terlihat bahwa Variabel yang mempengaruhi penggunaan *software RME* pada penelitian ini meliputi PU (*Perceived Usefulness*), PEOU (*Perceived Easy of Use*), *Attitude Toward Using* (ATU), *Intention to Use* (ITU) dan ASU (*Actual System Usage*).

Menurut Ajzen (1988), banyak sekali perilaku-perilaku yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dibawah kontrol kemauan (*volitional control*) pelaku. Melakukan perilaku dibawah kontrol kemauan (*volitional control*) adalah melakukan kegiatan perilaku atas kemauannya sendiri. Perilaku-perilaku dibawah kontrol kemauan ini disebut dengan perilaku volitional (*volitional behaviour*) yang didefinisikan sebagai perilaku-perilaku yang individual-individual menginginkannya atau menolak tidak menggunakannya jika mereka memutuskan untuk melawannya. Perilaku-perilaku volitional (*volitional behaviour*) disebut juga dengan istilah perilaku-perilaku yang diinginkan (*willfull behaviours*).

Lawan dari perilaku atas kemauan sendiri (*volitional behaviour*) adalah perilaku diwajibkan (*mandatory behaviour*) adalah perilaku yang bukan atas kemauannya sendiri tetapi karena memang tuntutan atau kewajiban dari kerja. Perilaku yang diwajibkan misalnya adalah perilaku operator komputer menggunakan komputer untuk memasukkan data.

Sebenarnya software RME adalah model *mandatory* yaitu model dimana perilaku diwajibkan (*mandatory behaviour*) / perilaku yang bukan atas kemauannya sendiri tetapi karena memang tuntutan atau kewajiban dari kerja.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan uji kembali dengan meniadakan *Attitude Toward Using* (ATU) dan *Intention to Use* (ITU). Akhirnya didapatkan model akhir sebagai berikut :



Gambar 5 Model Akhir Penelitian

Model akhir penelitian ini diuji- ulang dengan software AMOS untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas setiap indikator ketiga variabel serta uji hipotesis untuk mengetahui tingkat pengaruh antara variabel eksogen terhadap kedua variabel endogen dan pengaruh antar kedua variabel endogen seperti pada beberapa tabel di bawah ini.

### 6.3. Uji Validitas Model Akhir

#### A. Variabel Laten Eksogen PEOU (*Perceived Ease of Use*)

Tabel 12 Uji Parameter Variabel PEOU

PEOU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hiotesis	Keterangan
X1	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
X2	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
X4	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

**B. Variabel Laten Endogen****1. PU (*Perceived Usefulness*)****Tabel 13 Uji Parameter Variabel PU**

PU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y1	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y2	1.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y3	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y4	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

**2. ASU (*Actual System Usage*)****Tabel 14 Uji Parameter Variabel ASU**

ASU	Sig ( $\leq 0.05$ )	Hasil Hipotesis	Keterangan
Y12	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid
Y13	0.000	Tolak $H_0$	Konstruk yang valid

**Uji Reliabilitas****Pengujian Secara Langsung**

Hasil nilai  $R^2$  (*Squared Multiple Correlation*) adalah seperti pada tabel 15 dan tabel 16 di bawah ini.

**Tabel 15 *Squared Multiple Correlation* untuk variabel X (Eksogen)**

X3	X4	X5
0.477	0.780	0.379

**Tabel 16 Squared Multiple Correlation untuk variabel Y (Endogen)**

Y2	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y11	Y12	Y15	Y16
0.438	0.638	0.523	0.370	0.351	0.571	0.556	0.695	0.367	0.652	0.270

Dimana variabel indikator Y13 memiliki nilai  $R^2$  tertinggi yaitu sebesar 0.851 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel laten ASU berkontribusi terhadap varians sebesar 85 % sedangkan sisanya 15 % dijelaskan oleh *measurement error*.

Variabel indikator Y4 merupakan indikator yang paling kurang reliable dari variabel laten PU, karena nilai  $R^2$  yang dimilikinya adalah paling kecil dibandingkan dengan variabel indikator lainnya. Hasil output di atas menghasilkan uji reliabilitas secara individual.

### Uji Hipotesis

**Tabel 17 Hasil Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Sig	Hasil Hipotesis
H <sub>1</sub> (PEOU – PU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>2</sub> (PEOU-ASU)	1.000	Tolak H <sub>0</sub>
H <sub>3</sub> (PU – ASU)	0.000	Tolak H <sub>0</sub>

Berdasarkan model pada gambar 5 didapatkan bahwa model akhir pada penelitian ini adalah modifikasi dari model TAM (*Technology Acceptance Model*) oleh Davis (1989). Variabel yang mempengaruhi penggunaan *software RME* pada penelitian ini meliputi PU (*Perceived Usefulness*), PEOU (*Perceived Easy of Use*) dan ASU (*Actual System Usage*).

Variabel kemudahan (PEOU) penggunaan *software RME* berpengaruh terhadap variabel kemanfaatannya (PU), sesuai dengan (DAVIS 1989). Artinya semakin mudah *software RME* untuk digunakan maka semakin meningkat kemanfaatan *software* tersebut dapat dikatakan bahwa faktor utama *software RME* diterima dengan baik oleh penggunanya adalah karena *software* mudah untuk digunakan.

Variabel kemudahan (PEOU) penggunaan *software RME* berpengaruh terhadap ASU (*Actual System Usage*). Mudahnya menggunakan *software RME* menimbulkan perilaku pengguna untuk menggunakannya.

Variabel kemanfaatan (PU) berpengaruh terhadap ASU (*Actual System Usage*). Pengguna RME setelah pengguna mengetahui manfaatnya maka akan menimbulkan perilaku pengguna untuk menggunakannya.

## 7. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian-pengujian yang dilakukan terhadap hipotesis, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Model penelitian pada penelitian ini adalah mandatory artinya model yang dibuat harus dipakai oleh pengguna atau diwajibkan jadi sikap dan niat untuk menggunakan tidak diperhatikan.
2. Model akhir yang diperoleh pada penelitian ini adalah modifikasi dari model TAM (*Technology Acceptance Model*) oleh [DAVIS 1989].
3. Variabel yang mempengaruhi penggunaan *software RME* pada penelitian ini meliputi PU (*Perceived Usefulness*), PEOU (*Perceived Easy of Use*) dan *Actual System Usage (ASU)*.
4. Variabel *Perceived Ease of Use (PEOU)* **berpengaruh** terhadap variabel *Perceived Usefulness (PU)*
5. Variabel *Perceived Usefulness (PU)* **berpengaruh** terhadap variabel *Actual System Usage (ASU)*.
6. Variabel *Perceived Ease of Use (PEOU)* **berpengaruh** terhadap variabel *Actual System Usage (ASU)*.

## 8. Saran

Adapun saran yang diajukan sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Penggunaan *software RME* harus didukung secara penuh oleh pihak manajemen dan diberikan fasilitas pendukung untuk matakuliah tertentu, misalnya adanya *software windows media player* untuk menonton video.
2. Penggunaan *software RME* dari segi sistemnya harus dikembangkan lagi untuk kemanfaatannya misalnya untuk absensi mahasiswa sehingga dosen dengan menggunakan *software RME* dapat memantau kehadiran mahasiswa.
3. *Moderating factor* untuk *the basic structure of user TAM / the factor of interest* terdiri dari *gender, age, experience, intellectual capacity* dan *type of technology*. Pada penelitian ini *moderating factomya* tidak terlalu diperhatikan dan diharapkan pada penelitian selanjutnya *moderating factor* tersebut harus diperhatikan dengan baik karena dengan memperhatikan *moderating factor* hasilnya akan lebih baik dan model yang dihasilkan juga baik.



4. *Indicator user interface (dependent variabel)* pada TAM terdiri dari *attitude (affect, cognition), behavioural intention* dan *actual usage*. Pada penelitian ini mengaju pada 5 variabel yaitu PU (*Perceived Usefulness*), PEOU (*Perceived Easy of Use*), *Attitude Toward Using (ATU)*, *Intention to Use (ITU)* dan ASU (*Actual System Usage*). Diharapkan pada penelitian selanjutnya mengaju kepada 3 komponen dasar tersebut.
5. *Factor contributing user acceptance (independent variable)* pada TAM terdiri dari *usefulness (perceived), easy of use (perceived), playfulness, subjectiveness*, dan *facilitating conditions*. Pada penelitian ini Factor contributing user acceptancenya tidak terlalu diperhatikan dan diharapkan pada penelitian selanjutnya *factor contributing user acceptance* harus diperhatikan dengan baik karena dengan memperhatikan *factor contributing user acceptance* hasilnya akan lebih baik dan model yang dihasilkan juga baik.
6. The basic structure of uses technology acceptance dari TAM terbentuk dari moderating factor yang terbagi menjadi dua variable yaitu independent variable dan dependent variable. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dua variable tersebut diperhatikan dengan baik.
7. Dalam sistem yang bersifat mandatory, masalah sikap dan niat tidak perlu diperhatikan karena memang ciri dari sifat mandatory ini adalah dipaksakan atau diwajibkan. Dalam penelitian selanjutnya jika menggunakan model mandatory maka sikap dan niat tidak perlu diperhatikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Davis F. D.(1989), *Perceived Usefulness, Perceived ease of use of Information Technology*, Management Information System Quarterly.
2. Fahmi Natigor Nasution (2004), "*Teknologi Informasi Berdasarkan Apek Perilaku (Behavior Aspect)*", USU Digital Library.
3. Ghozali, Imam A. (2005), *Model Persamaan Struktural–konsep dan aplikasi dengan program AMOS Ver.5.0.*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
4. Henderi, (2004), *Internet: Sarana Strategis Belajar Berdampak Tinggi*, Jurnal Cyber Raharja, Edisi 1 Tahun I (Hal. 6-9), Perguruan Tinggi Raharja
5. Iqbaria, Zinatelli (1997), *Personal Computing Acceptance Factors in Small Firm : A Structural Equation Modelling*, Management Information System Quarterly.
6. Jogyanto (2007), "*Sistem Informasi Keprilakuan*", Andi, Yogyakarta.

7. Luftman J (1996), *Competing in The Informatioan Age – Strategic Aligment in Practise*, ed. By J. Luftman. Oxfort University Press
8. Untung Rahardja, Henderi, Rosdiana (2007), *Raharja Multimedia Edutainment Menunjang Proses Belajar di Perguruan Tinggi Raharja*, Cyber Raharja, Edisi 7 Tahun IV (Hal. 95-104) Perguruan Tinggi Raharja
9. Widodo, Prabowo, P.(2006), *Statistika : Analisis Multivariat. Seri Metode Kuantitatif*. Universitas Budi Luhur, Jakarta.
10. Yogesh Malhotra & Dennis F. Galetta (1999), *“Extending The Technology Acceptance Model to Account for Social Influence”*.