

Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* Pada Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya

Mifta Khurrosidin¹⁾ Sulistiowati²⁾ Julianto Lemantara³⁾

Program Studi S1/Jurusan Sistem Informasi
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)miftakhurrosidin@gmail.com, 2)sulist@stikom.edu, 3)julianto@stikom.edu

Abstract: Based on data obtained from the Development and Application of Information Technology (PPTI) Institute Business and Informatics Stikom Surabaya about 20%-30% students who have followed this course got score under B which means that the level of understanding of students to this course still lacking therefore made Application Learning Logic and Design Programming useful to help increase graduation in the course logic and design programming but after the application is implemented has never performed an evaluation of the acceptance application toward Usage Behavior. In analyzing acceptance Application Learning Logic and Design Programming is using method from Venkatesh dan Davis is *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* to design a model. Based on the results of the deployment of 126 questionnaires to students S1 Information System that follows the course Logic and Design Programming and analyze using the method SEM, obtained results that Application Learning Logic and Design Programming can be received by students from Perceive Ease of Use factor which encourages interest student to use Application Learning Logic and Design Programming.

Keywords: *Application Learning Logic and Design Programming, Technology Acceptance Model 2 (TAM 2), System Information*

Logika dan Desain Pemrograman adalah salah satu mata kuliah yang ada di Stikom Surabaya. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya. Mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini baru diselenggarakan di semester satu dan memiliki standar nilai minimal B, yang artinya apabila mahasiswa mendapat nilai di bawah B maka wajib mengulang di semester selanjutnya. Hal inilah yang membuat mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman penting bagi mahasiswa sebagai dasar dan kerangka berpikir untuk mata kuliah selanjutnya.

Mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini menjadi kendala bagi mahasiswa Stikom Surabaya untuk melanjutkan ke mata kuliah selanjutnya, karena menurut data yang diperoleh dari bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI) selama ini berkisar 20%-30% mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ini mendapat nilai di bawah B, yang artinya tingkat pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman masih rendah, dan

mahasiswa wajib mengulang matakuliah Logika dan Desain Pemrograman di semester berikutnya. Oleh sebab itu, untuk membantu meningkatkan kelulusan dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman maka dibuatlah Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini masih dibutuhkan masukan untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap Perilaku Penggunaan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Untuk memprediksi penerimaan dalam penggunaan sebuah teknologi informasi, *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* sangat cocok untuk digunakan karena TAM 2 memang secara khusus digunakan dalam memprediksi penerimaan dalam penggunaan sebuah teknologi informasi (Jogiyanto, 2007). TAM 2 merupakan model penelitian yang paling banyak digunakan untuk meneliti Perilaku

Penggunaan dalam menerima dan menggunakan teknologi informasi. TAM 2 digunakan untuk melihat pengaruh variabel *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) dan *perceived usefulness* (persepsi penggunaan) terhadap variabel *intention to use* (niat untuk menggunakan) teknologi informasi. Amoroso dan Gardner (2004).

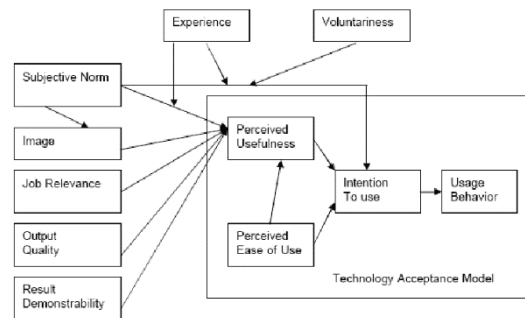
Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2) pada Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dan pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM 2)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah model yang pertama kali dikembangkan oleh Davis F.D (1989) dan kemudian dipakai dan dikembangkan lagi oleh beberapa peneliti yaitu Adam et al. (1992) Szajna (1994), Igbaria et al. (1995) dan Venkatesh dan Davis (2000). Beberapa model penelitian telah dilakukan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterima atau tidaknya dalam penggunaan sebuah teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi adalah seperti TRA, *Theory of Planned Behaviour* (TPB), dan TAM. Davis F.D (1989) adalah peneliti yang mengembangkan TAM. Model penelitian yang paling banyak digunakan dalam penelitian teknologi informasi yaitu TAM, Karena model penelitian ini lebih sederhana dan mudah untuk diterapkan (Igbaria, 1995).

Menurut Davis (1989) TAM 2 adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dalam menggunakan sebuah teknologi informasi. Dan TAM 2 mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi.



Gambar 1. *Technology Acceptance Model 2* (Venkatesh dan Davis, 2000)

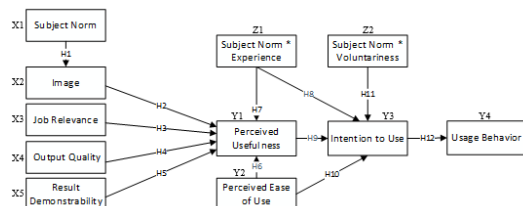
Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing komponen yang ada pada TAM 2 sesuai Gambar 1.

1. *Experience* atau pengalaman merupakan variabel yang menjadi tolak ukur penentuan ketika *subjective norm* akan menentukan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) sebuah sistem informasi atau teknologi yang secara langsung juga akan menentukan *behavioural intention to use*.
2. *Voluntariness* atau kesukarelaan mempengaruhi *Subjective Norm* dalam menentukan *intention to use* atau minat untuk menggunakan.
3. *Subjective Norm* atau norma subjektif adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku (*behavior*) atau tidak.
4. *Image* atau pandangan dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat atau orang lain dalam penggunaan sebuah aplikasi. Pandangan dapat secara langsung mempengaruhi persepsi kegunaan penggunaan dari sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatannya dapat dipengaruhi oleh *subjective norm*.
5. *Job Relevance* atau relevansi pekerjaan adalah persepsi manusia mengenai seberapa penting sebuah teknologi informasi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan mereka.
6. *Output quality* atau kualitas hasil yang berkaitan dengan tingkatan kepercayaan individu manusia bahwa sebuah sistem informasi atau teknologi yang mereka gunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaan mereka
7. *Result of demonstrability* atau ketampakan hasil yang berkaitan dengan hasil

- penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur .
8. *Perceived usefulness* atau persepsi kegunaan penggunaan yang menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.
 9. *Perceived ease of use* atau persepsi kemudahan penggunaan yang dapat didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan .
 10. *Intention to Use* atau minat untuk menggunakan dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi melalui sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalnya motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.
 11. *Use behavior* atau perilaku pengguna dapat di artikan sebagai perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi

5. Diduga Ketampakan Hasil berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
6. Diduga Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
7. Diduga Norma Subjektif dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
8. Diduga Norma Subjektif dan Pengalaman berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
9. Diduga Persepsi Kegunaan Pengguna berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain.
10. Diduga Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Untuk Menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
11. Diduga Norma Subjektif dan Kesukarelaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman
12. Diduga Minat Menggunakan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman

MODEL KONSEPTUAL



Gambar 2. Model Konseptual

HIPOTESIS

1. Diduga Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap Pandangan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
2. Diduga Pandangan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman..
3. Diduga Relevansi Pekerjaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
4. Diduga Kualitas hasil berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

MODEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan dilakukan dengan penyebaran kuisioner yang berisi persepsi responden dan penilaian jawaban menggunakan skala likert 1-5.

Unit populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan tahun 2016 yang mengikuti mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman sebanyak 183 mahasiswa.

Tabel 1 Sampel Tiap Kelas

Kelas	Jumlah Mahasiswa	Sampel
Q1	44	30
Q2	45	31
P1	29	20
P2	32	22
P3	33	23

Sumber: PPTI Stikom Surabaya Tahun 2016

ANALISIS DATA

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Langkah selanjutnya setelah tabulasi data yaitu uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24

Uji Validitas

Dalam output SPSS Versi 24 menampilkan korelasi dari masing-masing item pertanyaan di tiap variabel. Item pertanyaan akan menunjukkan hasil signifikan pada nilai kurang dari 0,05. Pada penelitian ini N = 126, maka $df = N (126) - 2 = 124$. Jadi $df 124 = 0,175$. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) lebih besar dari r tabel yaitu sebesar 0,175, maka item tersebut dianggap valid dan apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka item tidak valid

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Variabel Laten	Nilai Korelasi	r tabel	Kriteria
Norma Subjektif			
X1.1	0,493	0,175	Valid.
X1.2	0,652	0,175	Valid.
Pandangan			
X2.1	0,392	0,175	Valid.
X2.2	0,328	0,175	Valid.
X2.3	0,562	0,175	Valid.
Relevansi Pekerjaan			
X3.1	0,469	0,175	Valid.
X3.2	0,508	0,175	Valid.
Kualitas Hasil			
X4.1	0,498	0,175	Valid.
X4.2	0,698	0,175	Valid.
Ketampakan Hasil			
X5.1	0,655	0,175	Valid.
X5.2	0,534	0,175	Valid.
Persepsi Kegunaan Penggunaan			
Y1.1	0,644	0,175	Valid.
Y1.2	0,635	0,175	Valid.
Y1.3	0,671	0,175	Valid.
Y1.4	0,704	0,175	Valid.
Persepsi Kemudahan Penggunaan			
Y2.1	0,643	0,175	Valid.
Y2.2	0,723	0,175	Valid.
Y2.3	0,656	0,175	Valid.
Y2.4	0,586	0,175	Valid.
Minat Menggunakan			
Y3.1	0,491	0,175	Valid.
Y3.2	0,621	0,175	Valid.
Perilaku Penggunaan			
Y4.1	0,587	0,175	Valid.
Y4.2	0,516	0,175	Valid.

Uji Reliabilitas

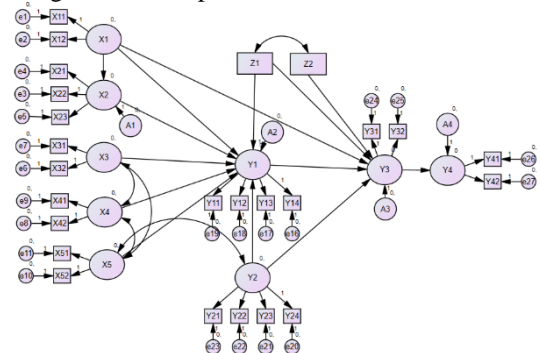
Dalam Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24 yang berguna untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach's Alpha* > 0,60. Pengujian reliabilitas tiap variabel dilakukan secara terpisah dengan menguji tiap indikator didalam variabel tersebut. Hasil uji reliabilitas yang telah diolah ditunjukkan pada tabel 3

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Laten	Cronbach's Alpha	Keterangan
Norma Subjektif	0,851	Reliabel
Pandangan	0,860	Reliabel
Relevansi Pekerjaan	0,859	Reliabel
Kualitas Hasil	0,848	Reliabel
Ketampakan Hasil	0,851	Reliabel
Persepsi Kegunaan Pengguna	0,837	Reliabel
Persepsi Kemudahan Pengguna	0,839	Reliabel
Minat Menggunakan	0,853	Reliabel
Perilaku Penggunaan	0,856	Reliabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data dianggap valid dan reliabel serta data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah analisis hubungan variabel dengan bantuan aplikasi AMOS versi 22.



Gambar 3. Model Awal Hubungan Variabel dependen dan Independen

Dari pengujian model pada gambar 3. Secara lengkap hasil dari Uji *Goodness Of Fit* akan dijabarkan pada tabel 4.

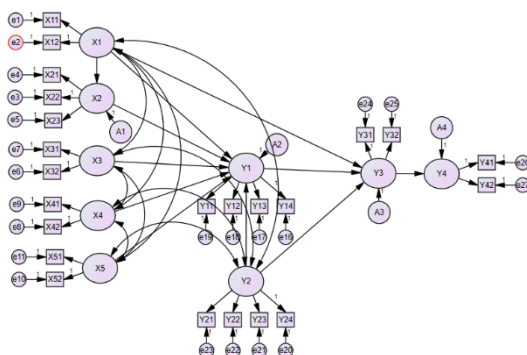
Tabel 4. Kriteria *Goodness Of Fit* model pertama

Kriteria	Hasil	Cut-off Value	Keterangan
<i>PRatio</i>	0.626	≥ 0,60	Kurang Baik
<i>GFI</i>	0.675	≥ 0,90	Kurang Baik
<i>AGFI</i>	0.503	≥ 0,90	Kurang Baik
<i>CMIND/DF</i>	3.423	≤ 5,00	Baik

Kriteria	Hasil	Cut-off Value	Keterangan
RMSEA	0.101	≤ 0,08	Kurang Baik
CFI	0.535	≥ 0,95	Kurang Baik
RMR	0,126	≤ 0,05	Kurang Baik

Apabila telah terdapat dua kriteria *goodness of fit* yang sudah memenuhi kriteria maka model dikatakan baik atau layak (Solimun, 2006). Dan apabila kriteria *Goodness of Fit* yang memenuhi kriteria dibawah 2 kriteria maka model dikatakan tidak baik atau tidak layak.

Dari pengujian model pada gambar 3 masih belum bisa dikatakan layak karena dari 7 kriteria hanya 1 yang memenuhi kriteria, dan dari hasil pengujian hipotesis, variabel *Experience* dan *Voluntarines* tidak berpengaruh terhadap *Subjectif Norm* maka dalam hal ini variabel moderator tidak diikut sertakan terlebih dahulu karena variabel moderator bersifat *optional*, agar dapat memenuhi kriteria *Goodness of Fit* maka model hubungan variabel harus dilakukan modifikasi agar kriteria *Goodness of Fit* tercapai. Untuk model modifikasi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Model Modifikasi Hubungan Variabel dependen dan Independen

Dari pengujian model pada gambar 4. Secara lengkap hasil dari Uji *Goodness Of Fit* akan dijabarkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria *Goodness Of Fit*

Kriteria	Hasil	Cut-off Value	Keterangan
PRatio	0.826	≥ 0,60	Baik
GFI	0.975	≥ 0,90	Baik
AGFI	0.903	≥ 0,90	Baik
CMIND/DF	2.273	≤ 5,00	Baik
RMSEA	0.101	≤ 0,08	Kurang Baik
CFI	0.835	≥ 0,94	Cenderung Baik
RMR	0,066	≤ 0,05	Cenderung Baik

Pada uji *goodness of fit* yang kedua ini dapat dilihat nilai dari PRatio, GFI, AGFI, RMSEA, CMIN/DF, CFI, dan RMR penelitian ini sudah memenuhi kriteria karena dari nilai yang diuji, 4 dari 7 nilai telah fit sehingga model dikatakan fit dan layak untuk proses selanjutnya

Setelah uji *goodness of fit* dan model dianggap layak, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis yang menjadi tujuan dari penelitian ini dengan menggunakan metode SEM dengan melihat nilai probability atau *p-value* dari hubungan struktural. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan *software* SPSS AMOS versi 22. Hipotesis diterima atau dianggap signifikan apabila *p-value* lebih kecil dari 0,05 ($\alpha=5\%$).

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Est	C.R	P	Keterangan
X2 <- X1	.515	3.273	.001	Signifikan
Y1 <- X2	.086	1.614	.107	Tidak Signifikan
Y1 <- X3	.154	.586	.558	Tidak Signifikan
Y1 <- X4	.087	.440	.660	Tidak Signifikan
Y1 <- X5	-.136	1.213	.225	Tidak Signifikan
Y1 <- Y2	.757	3.666	***	Signifikan
Y1 <- X1	.208	.520	.603	Tidak Signifikan
Y3 <- Y1	-.189	1.048	.295	Tidak Signifikan
Y3 <- Y2	.731	3.940	***	Signifikan
Y3 <- X1	.309	2.124	.034	Signifikan
Y4 <- Y3	1.210	5.901	***	Signifikan

*** : Nilai Kurang dari 0,000

Berdasarkan tabel 6. Telah dijabarkan seberapa besar pengaruh signifikan terhadap masing-masing variable yang diteliti pada penelitian ini. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hubungan Pandangan (X2) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,001 lebih kecil dari 0,05 yang artinya Pandangan (X2) berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)
2. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Pandangan (X2) memiliki nilai

- probabilitas atau *p-value* 0,107 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pandangan (X2)
3. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Relevansi Pekerjaan (X3) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,558 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Relevansi Pekerjaan (X3)
 4. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Kualitas Hasil (X4) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,660 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Kualitas Hasil (X4)
 5. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Ketampakan Hasil (X5) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,225 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Ketampakan Hasil (X5)
 6. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y2) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y2)
 7. Hubungan Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,603 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)
 8. Hubungan Minat Untuk Menggunakan (Y3) terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,295 lebih besar dari 0,05 yang artinya Minat Untuk Menggunakan (Y3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (Y1).
 9. Hubungan Minat Untuk Menggunakan (Y3) terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y2) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Minat Untuk Menggunakan (Y3) berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y2)
 10. Hubungan Minat Untuk Menggunakan (Y3) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* 0,034 lebih kecil dari 0,05 yang artinya Minat Untuk

Menggunakan (Y3) berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)

11. Hubungan Perilaku Penggunaan (Y4) terhadap Minat Untuk Menggunakan (Y3) memiliki nilai probabilitas atau *p-value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Perilaku Penggunaan (Y4) berpengaruh signifikan terhadap Minat Untuk Menggunakan (Y3)

Pengaruh Antar Variabel Penelitian

Dalam persamaan struktural pada penelitian ini melibatkan banyak variabel dan jalur antara variabel berpengaruh langsung dan variabel tidak berpengaruh langsung. Untuk itu dapat dijabarkan secara rinci masing-masing variabel yang berpengaruh sebagai berikut:

Pengaruh Langsung Antar Variabel

Tabel 7 Pengaruh Langsung Antar Variabel

Pengaruh Langsung	Variabel Dependen				
	(X2)	(Y1)	(Y3)	(Y4)	
Variabel Independen	(X1)	0,335	0,184	0,340	
	(X2)		0,117		
	(X3)		0,145		
	(X4)		0,088		
	(X5)		-0,142		
	(Y1)			-0,235	
	(Y2)		0,658	0,793	
	(Y3)				0,722

Dari tabel yang telah dijabarkan, dapat dijelaskan pengaruh langsung dari variabel independen dengan variabel dependen. Kemudahan Penggunaan memberikan efek langsung terbesar senilai 79% pada Minat Untuk Menggunakan.

Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel

Tabel 8 Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel

Pengaruh Tidak Langsung	Variabel Dependen			
	(Y1)	(Y3)	(Y4)	
Variabel Independen	(X1)	0,039	-0,052	0,207
	(X2)		-0,028	-0,020
	(X3)		-0,034	-0,025
	(X4)		-0,021	-0,015
	(X5)		0,034	0,024
	(Y1)			-0,170
	(Y2)		-0,155	0,560

Dari tabel yang telah dijabarkan, dapat dijelaskan pengaruh tidak langsung dari variabel independen dengan variabel dependen. Kemudahan Penggunaan memberikan efek tidak

langsung terbesar senilai 46% pada Perilaku Penggunaan dengan melalui variabel mediasi Minat Untuk Menggunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada BAB IV diketahui beberapa hal atau faktor untuk penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada analisis penelitian ini dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*) berpengaruh terhadap Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*) dapat dilihat dari hasil Uji Hipotesis yang memiliki nilai probabilitas dibawah 0,05 signifikan atau sangat berpengaruh.
2. Pada analisis penelitian ini dapat diketahui bahwa pengaruh langsung yang memiliki nilai terbesar 79% adalah Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*) dan Pengaruh tidak langsung terbesar 46% adalah Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*) melalui mediasi variabel Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*).

Jadi dapat disimpulkan dari hasil analisis diatas bahwa Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dapat diterima oleh mahasiswa dari faktor kemudahan dalam penggunaan yang mampu mendorong minat mahasiswa untuk menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

RUJUKAN

Amoroso, Gardner. 2004. *Kajian mengenai Perilaku Penggunaan an internet dalam sistem informasi dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*.

Cochran, W. G., & Snedecor, G. W. (1994). *Statistical methods (eighth edition)*. Calcutta, India: Oxford & IBH Publishing Co

Davis, F. D., (1989), "*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information*

Technology", MIS Quarterly, 13/3: 319-339

Ferdinand, Augusty. 2002. *Structural Equation Modelling dalam Penelitian Manajemen*. Semarang:FE UNDIP

Ghozali, I. &. (2008). *Structural Equation Modeling*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Multivariate dengan Proses SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Guritno, Suryo., Sudaryono., Rahardja, Untung. (2011). *Theory and Application of IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Igbaria, M., Guimaraes, T. & Davis, G.B. (1995). *Testing the Determinants of Microcomputer Usage Via a Structural Equation Model, Journal of Management Information Systems*, 11(4), pp. 87-114

Jogiyanto, H. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.

Lui, H.K., & R. Jamieson. 2003, *TRiTAM: A Model for Integrating Trust and Risk Perceptions in Business-to-Cunsomer Electronic Commerce, 16th Bled E-Commerce Conference Transformation Bled, Slovenia*. Pp.349-364.

Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Santoso, S. (2011). *Structural Equation Modeling (SEM) Konsep dan Aplikasi dengan Amos 18*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sarjono, H., & Julianita, W. (2015). *Structural Equation Modeling (SEM): Sebuah Pengantar Aplikasi Untuk Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba 4

Satzinger, Jackson, Burd. 2010. "*System Analisis and Design with the Unified Process*".

USA: Course Technology, Cengage Learning.

Solimun, 2006, *Memahami Metode Kuantitatif Mutakhir: Structural Equation Modeling & Partial Least Square*, Program Studi Statistika FMIPA Universitas Brawijaya

Sugiyono. (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suseno, B.H. 2009. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan oleh Karyawan PT KAI (persero) terhadap Sistem E-Ticket di Semarang: dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.

Teo, T. (2011). *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publishers.

Venkatesh, V., & Davis, F. (2000). "A theoretical extension of the technology acceptance model: four longitudinal field studies", *Management Science*.

Wexler, J. (2001). *Why Computer Users Except New Systems*. MIT Sloan Management Review, pp 17