

Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Penerimaan Aplikasi Brilian Dengan Model UTAUT

Andre Mentaya¹⁾ M.J.Dewiyani Sunarto²⁾ Sri Hariani Eko Wulandari³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)s100017@si.stikom.edu, 2)dewiyani@stikom.edu, 3)yani@stikom.edu

Abstract: According to a decree number 290/KPT-03B/VII/2014 about implementation of Hybrid Learning Model clause six, lecturer Stikom required to implement Brilliant as a learning medium. This is not the first time Stikom Surabaya implementing an e-learning application. From many kinds of e-learning that has been applied previously, none of application that can be accepted as a medium of teaching and learning, whereas already a lot of material and non-material sacrificed to implement a variety of e-learning. Try to overcome these problems by conducting a comprehensive evaluation and adequate empirical studies in accordance with theories. One theory could be used to evaluate the acceptance of information technology is the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) which was developed by Venkatesh in 2003. The result of this study case found the opposite result with Venkatesh theory. The four factors (Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, and Facilitating Condition) does not influence significantly to increase Behavioral Intention or Use Behavior. Only Behavioral Intention proven to have significant influence on the Use Behavior. Besides moderating variables (age, gender, experience and volunteerism) was not found to have a significant influence in intent and actual use of Brilliant.

Keywords: Venkatesh, Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology, UTAUT, Structural Equation Modeling, Partial Least Square

Dewasa ini kegiatan belajar mengajar sudah tidak diharuskan dalam sebuah tempat khusus yang bernama kelas. Dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penggunaan teknologi informasi untuk proses belajar mengajar biasa disebut sebagai *e-learning*. Namun dalam perkembangannya *e-learning* memiliki beberapa dampak negatif seperti tidak adanya proses tatap muka yang dinilai sangat krusial dalam proses belajar mengajar. Pada akhirnya dikembangkanlah sebuah konsep yang menggabungkan sistem pembelajaran *e-learning* dengan tidak melupakan konsep pembelajaran konvensional, konsep ini dinamakan *blended learning*.

Sebagai salah satu perguruan tinggi yang berkecimpung di bidang teknologi informasi, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (yang selanjutnya pada penelitian ini disebut Stikom Surabaya) merasa perlu untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan konsep *e-learning* ataupun *Blended Learning*. Oleh sebab itu sejak tahun 2001 Stikom Surabaya telah beberapa kali menerapkan

metode pembelajaran *e-learning*. Namun penerapan dari berbagai macam *e-learning* tersebut belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan berbagai pihak terkait, penyebab major dari berbagai kegagalan yang telah dialami sebelumnya karena tidak adanya penerimaan (*acceptance*) dari dosen sebagai aktor penting proses belajar mengajar. Tanpa adanya penerimaan dari dosen, aplikasi *e-learning* terbaik sekalipun tidak akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pada tahun ajaran 2014-2015, Stikom Surabaya melalui Pusat Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional (P3AI) mencoba menerapkan konsep *hybrid learning* (sebutan lain untuk *blended learning*) dengan merancang sebuah web aplikasi yang diberi nama Brilian. Brilian merupakan sebuah aplikasi *hybrid learning* berbasis Google Apps for Education (GAfE), yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa dari manapun dan kapan pun secara bersamaan. Pemilihan penggunaan GAfE sendiri lebih diasumsikan karena sebagian besar

sivitas akademika Stikom Surabaya telah terbiasa dengan produk-produk keluaran Google.

Berdasarkan surat keputusan nomor 290/KPT-03B/VII/2014 tentang Penerapan Model Pembelajaran Hybrid Learning pada pasal ke enam, dosen diwajibkan untuk menerapkan Brilian sebagai model pembelajaran dalam mata kuliah yang telah ditentukan oleh masing-masing kepala program studi. Namun berdasarkan hasil pengamatan dari Tim Brilian, penggunaan aplikasi tersebut belum banyak digunakan oleh para tenaga pengajar. Hingga memasuki minggu ke-3 perkuliahan hanya 20 dari 68 dosen (29%) yang telah menggunakan Brilian. Hal ini dapat dilihat dari masih *kosongnya menu Lesson Plans* yang seharusnya sudah terisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejak minggu pertama, tidak adanya materi kuliah yang di-upload pada bagian *Course Materials* dan tidak adanya diskusi pada bagian forum.

Evaluasi mutlak diperlukan untuk menilai dan menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya sebuah implementasi yang telah dilakukan, dengan adanya evaluasi dapat ditentukan langkah-langkah pengembangan aplikasi pada periode berikutnya. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap adopsi atau penerimaan teknologi informasi dikalangan dosen Stikom Surabaya dalam menjalankan aktivitas proses belajar mengajar dengan menggunakan Brilian. Faktor-faktor adopsi tersebut dapat dijadikan sebagai informasi bagi pihak terkait di organisasi untuk memperhatikan kebutuhan akan penerapan teknologi informasi khususnya sebagai media kegiatan belajar mengajar bagi para dosen.

Faktor-faktor teknologi informasi dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Model ini merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi adopsi teknologi. Model ini merupakan model penyempurnaan dari model-model yang pernah ada seperti *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, *Task-Technology Fit (TTF)*, *Motivation Model (MM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Model of PC Utilization (MPCU)*, *Combined TAM-TPB (C-TAM-TPB)*, dan *Social Cognitive Theory (SCT)*. Model UTAUT ini terdiri dari empat variabel sebagai faktor yang menentukan terhadap tujuan

dan penggunaan teknologi informasi, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, dan empat variabel sebagai moderator (moderating variables), yaitu jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukarelaan penggunaan. Dalam penelitian ini, model UTAUT yang digunakan merupakan model UTAUT yang diadaptasi pada penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh, et al.

Blended Learning

Menurut Benthall (2008), *blended learning* merupakan campuran metode pengajaran menggunakan *conventional learning* dengan *virtual learning*. *Conventional learning* merupakan pembelajaran tatap muka yang lazim dilakukan di kelas. Sedangkan *virtual learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet, dimana dosen tidak bertemu langsung dengan mahasiswa di kelas akan tetapi berinteraksi melalui jaringan maya. *Blended Learning* bisa dikatakan sebagai metode yang mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran dan disebut juga sebagai hybrid learning.

Sedangkan menurut Harding (2005), *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web, dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning*, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Terdapat 3 konsep utama dalam *blended learning*, yaitu:

1. *Pedagogies* yaitu perubahan paradigma pembelajaran yang dulunya lebih berpusat pada pengajar menuju paradigma baru yang berpusat pada murid. Dalam *pedagogies*, terjadi pula peningkatan interaksi atau interaktifitas antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa/dosen dengan konten, mahasiswa/dosen dengan sumber belajar lainnya. Selain itu, terdapat pula konvergensi

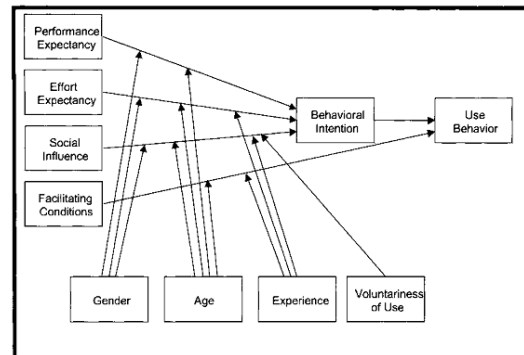
antar berbagai metode, media sumber belajar, serta lingkungan belajar lain yang relevan.

2. *Technology* yaitu menggunakan media internet, seperti website dan blog, dalam bentuk chat, forum, *teleconference*, *audio*, maupun *video* dalam metode *blended learning*.
3. *Theories of Learning* yaitu memungkinkan munculnya model-model baru dalam pengajaran dan pembelajaran sehingga terjadi perubahan yang cukup besar dalam transformasi pendidikan atau perubahan dalam paradigma.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Model UTAUT disusun berdasarkan model-model penerimaan teknologi sebelumnya seperti *Theory of Reason Action* (TRA), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Task-Technology Fit Theory*, dan terutama *Technology Acceptance Model* (TAM). UTAUT bertujuan menjelaskan minat pengguna untuk menggunakan teknologi informasi dan perilaku pengguna berikutnya (Venkatesh et. al, 2003). Teori ini berpendapat bahwa empat faktor utama (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*) adalah penentu langsung niat penggunaan dan perilaku (Venkatesh et. al, 2003). Jenis kelamin, umur, pengalaman, dan sukarela penggunaan digunakan untuk menengahi dampak empat faktor utama diatas terhadap *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. Teori ini dikembangkan melalui review dan konsolidasi dari delapan model yang penelitian sebelumnya yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan teknologi informasi yaitu teori tindakan beralasan, model teknologi penerimaan, model motivasi, teori perilaku yang direncanakan, sebuah teori gabungan dari perilaku yang direncanakan / penerimaan teknologi model, model pemanfaatan PC, teori difusi inovasi, dan teori kognitif sosial (Venkatesh et. Al 2003).

Pada model ini *gender* (jenis kelamin), *age* (umur), *experience* (pengalaman) serta *voluntary of use* (kesukarelaan) sebagai elemen penengah dalam mengemukakan dampak dari empat kunci pada penggunaan konstruk *Behavioral Intention* serta perilaku turunan tersebut (Venkatesh, et all, 2003)

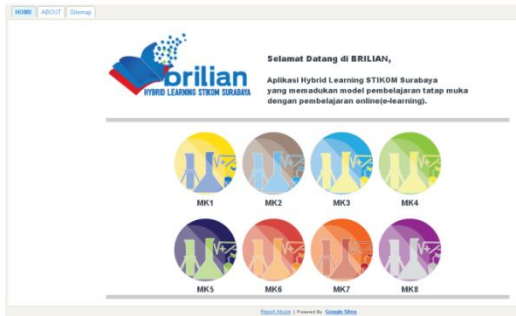


Gambar 1 Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology

Pada Gambar 1 diatas model UTAUT dibentuk oleh 10 elemen, yaitu *Performance Expectancy* (harapan kinerja), *Effort Expectancy* (harapan usaha), *Social Influences* (pengaruh sosial), *Facilitating Conditions* (kondisi – kondisi yang memfasilitasi), *Gender* (jenis kelamin), *Age* (umur), *Experience* (pengalaman), *Voluntariness of Use* (kesukarelaan), *Behavioral Intention* (minat pemanfaatan) dan *Use Behavior* (penggunaan). Sementara itu terdapat elemen eksogen (mempengaruhi) dan endogen (dipengaruhi) yaitu *Use Behavior* dipengaruhi oleh *Behavioral Intention* dan *Facilitating Conditions*, dimana *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh *Performance Expectancy*, dan *Social Influence*.

Brilian

Brilian adalah aplikasi *hybrid learning* Stikom Surabaya dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, yang dibangun dengan mengoptimalkan Google Apps for Edu. Menggunakan konsep *hybrid learning*, pembelajaran bukan hanya dilaksanakan di dalam kelas tetapi dilakukan di dunia maya sehingga mahasiswa dapat belajar dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja, melalui media apa saja. Dalam Brilian, dosen berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, atau konsultan sehingga mahasiswa dituntut belajar secara aktif. Pada saat penelitian ini dilaksanakan, tampilan dari aplikasi Brilian seperti pada gambar Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2 Halaman Utama Aplikasi Brilian

Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang dapat membantu dosen bertindak sebagai fasilitator dan mampu membuat mahasiswa belajar secara aktif di kelas maupun di dunia maya maka aplikasi Brilian ini disusun dalam 8 menu yaitu:

1. *Course*: Menu *Course* berisi kontrak pembelajaran, materi kuliah, sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran.
2. *Forum*: Menu *Forum* berisi diskusi secara online dan dirancang khusus untuk interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen.
3. *Assignment*: Menu *Assignment* berisi pemberian tugas dan quiz dari dosen kepada mahasiswa dan dilengkapi fitur pengumpulan jawaban tugas dan quiz dari mahasiswa kepada dosen. Melalui menu ini, dosen juga dapat memberikan feedback terhadap hasil karya mahasiswa.
4. *Announcement*: Menu *Announcement* berisi pengumuman untuk mahasiswa yang mengikuti matakuliah tersebut
5. *Score List*: Menu *Score List* berisi daftar nilai quiz dan tugas yang sudah dikumpulkan mahasiswa.
6. *Lecturer Minutes*: Menu *Lecturer Minutes* berisi catatan realisasi pembelajaran yang sudah dilakukan dosen setelah melakukan perkuliahan.
7. *Synchronous Learning*: Menu *Synchronous Learning* memungkinkan dosen untuk melakukan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.



Gambar 3 Tampilan 8 Menu Aplikasi Brilian

8. *Anti-Plagiarism*: Menu ini berisi *software* anti plagiarisme yang berfungsi untuk melakukan pengecekan tingkat kesamaan dokumen.

Structural Equation Modelling

Sewal Wright mengembangkan konsep ini pada tahun 1934, pada awalnya teknik ini dikenal dengan analisis jalur dan kemudian dipersempit dalam bentuk analisis *Structural Equation Modeling* (Dachlan, 2014). SEM (*Structural Equation Modeling*) adalah suatu teknik statistik yang mampu menganalisis pola hubungan antara konstruk laten dan indikatornya, konstruk laten yang satu dengan lainnya, serta kesalahan pengukuran secara langsung. SEM memungkinkan dilakukannya analisis di antara beberapa variabel dependen dan independen secara langsung.

Teknik analisis data menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM), dilakukan untuk menjelaskan secara menyeluruh hubungan antar variabel yang ada dalam penelitian. SEM digunakan bukan untuk merancang suatu teori, tetapi lebih ditujukan untuk memeriksa dan membenarkan suatu model. Oleh karena itu, syarat utama menggunakan SEM adalah membangun suatu model hipotesis yang terdiri dari model struktural dan model pengukuran dalam bentuk diagram jalur yang berdasarkan justifikasi teori. SEM adalah merupakan sekumpulan teknik-teknik statistik yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan secara simultan. Hubungan itu dibangun antara satu atau beberapa variabel independen (Dachlan, 2014).

SEM menjadi suatu teknik analisis yang lebih kuat karena mempertimbangkan pemodelan interaksi, non-linearitas, variabel-variabel bebas yang berkorelasi (*correlated independent*), kesalahan pengukuran, gangguan kesalahan-kesalahan yang berkorelasi (*correlated error terms*), beberapa variabel bebas laten (*multiple latent independent*) dimana masing-masing diukur dengan menggunakan banyak indikator, dan satu atau dua variabel tergantung laten yang juga masing-masing diukur dengan beberapa indikator. Dengan demikian menurut definisi ini SEM dapat digunakan alternatif lain yang lebih kuat dibandingkan dengan menggunakan regresi berganda, analisis jalur, analisis faktor, analisis *time series*, dan analisis kovarian. Dachlan (2014) mengemukakan bahwa di dalam SEM peneliti dapat melakukan tiga kegiatan sekaligus, yaitu pemeriksaan validitas dan reliabilitas instrumen (setara dengan analisis faktor konfirmatori), pengujian model hubungan antar variabel laten (setara dengan analisis path), dan mendapatkan model yang bermanfaat untuk prediksi (setara dengan model struktural atau analisis regresi).

Dua alasan yang mendasari digunakannya SEM adalah (1) SEM mempunyai kemampuan untuk mengestimasi hubungan antar variabel yang bersifat multiple relationship. Hubungan ini dibentuk dalam model struktural (hubungan antara konstruk dependen dan independen). (2) SEM mempunyai kemampuan untuk menggambarkan pola hubungan antara konstruk laten dan variabel manifes atau variabel indikator.

Partial Least Square

PLS adalah model persamaan Structural Equation Modeling (SEM) yang berbasis komponen atau varian. Menurut Ghazali (2006), PLS merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis kovarian menjadi berbasis varian.

SEM yang berbasis kovarian umumnya menguji kausalitas/teori sedangkan PLS lebih bersifat predictive model. PLS merupakan metode analisis yang powerful (Ghazali, 2006), karena tidak didasarkan pada banyak asumsi. Misalnya, data harus terdistribusi normal, sampel tidak harus besar. Selain dapat digunakan untuk mengkonfirmasi teori, PLS juga dapat digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variabel laten. PLS dapat

sekaligus menganalisis konstruk yang dibentuk dengan indikator reflektif dan formatif.

Menurut Ghazali (2006) tujuan PLS adalah membantu peneliti untuk tujuan prediksi. Model formalnya mendefinisikan variabel laten adalah linear agregat dari indikator-indikatornya. Weight estimate untuk menciptakan komponen skor variabel laten didapat berdasarkan bagaimana inner model (model struktural yang menghubungkan antar variabel laten) dan outer model (model pengukuran yaitu hubungan antara indikator dengan konstraknya) dispesifikasi. Hasilnya adalah residual variance dari variabel dependen.

Estimasi parameter yang didapat dengan PLS dapat dikategorikan menjadi tiga. Pertama, adalah weight estimate yang digunakan untuk menciptakan skor variabel laten. Kedua, mencerminkan estimasi jalur (path estimate) yang menghubungkan variabel laten dan antar variabel laten dan indikatornya (loading). Ketiga, berkaitan dengan means dan lokasi parameter (nilai konstanta regresi) untuk indikator dan variabel laten. Untuk memperoleh ketiga estimasi ini, PLS menggunakan proses iterasi tiga tahap dan setiap tahap iterasi menghasilkan estimasi. Tahap pertama, menghasilkan weight estimate, tahap kedua menghasilkan estimasi untuk inner model dan outer model, dan tahap ketiga menghasilkan estimasi rata-rata (means) dan lokasi parameter (Ghazali, 2006).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang membantu dalam generalisasi hasil penelitian berdasarkan analisis statistikal. Responden dalam penelitian ini adalah dosen yang menggunakan aplikasi Brilian dalam proses belajar mengajar, mendapatkan surat tugas dari kepala institusi dan bersedia mengisi kuesioner dengan alasan responden mempunyai kemampuan untuk memahami pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner secara online (melalui google forms). Dari seluruh kuesioner yang telah dikumpulkan dan dipilih dengan melihat kelayakan kuesioner, peneliti memilih 43 jawaban kuesioner dari responden untuk diolah dan dianalisis. Hasil rekap dan koding data dari 43 responden tersebut kemudian dihitung untuk melihat karakteristik responden, gambaran

tanggapan responden terhadap masing-masing variabel dan analisis PLS menggunakan SmartPLS 2.0.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini ditunjukkan oleh Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Pria	30	69.80%
Wanita	13	30.20%
Usia	Jumlah Responden	Persentase
<30 tahun	20	23%
30 - 45 tahun	17	63%
> 45 tahun	6	14%

Mayoritas pengguna aplikasi Brilian memiliki jenis kelamin pria dengan jumlah mendekati 70%, sedangkan berdasarkan usia kebanyakan pengguna berada pada rentang usia 30 s/d 45 tahun.

Analisis Deskriptif

Hasil dari analisis deskriptif digunakan sebagai gambaran awal hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut tersaji hasil deskriptif untuk tiap variabel penelitian.

Performance Expectancy yang merupakan variabel bebas yang memiliki 3 indikator yaitu kegunaan persepsi, keuntungan relatif dan ekspektasi-ekspektasi hasil dengan 4 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tanggapan *Performance Expectancy*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Brilian bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar	3.77	0.782
2	Penggunaan Brilian akan meningkatkan peluang saya untuk mengembangkan proses pembelajaran	3.74	0.79
3	Brilian akan meningkatkan mutu pembelajaran	3.6	0.821

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
4	Brilian memungkinkan untuk mempermudah proses pembelajaran	3.79	0.638
Rata-rata keseluruhan Variabel <i>Performance Expectancy</i>		3.73	0.758

Effort Expectancy yang merupakan variabel eksogen kedua yang memiliki 2 indikator yaitu Kemudahan penggunaan persepsian dan Kemudahan penggunaan dengan 4 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tanggapan *Effort Expectancy*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Saya merasa Brilian mudah digunakan	3.42	1.118
2	Penggunaan Brilian cukup jelas dan mudah dipahami	3.56	0.796
3	Belajar untuk menggunakan Brilian mudah bagi saya	3.56	0.881
4	Brilian memungkinkan untuk mempermudah proses pembelajaran	3.81	0.824
Rata-rata keseluruhan Variabel <i>Effort Expectancy</i>		3.59	0.905

Social Influence yang merupakan variabel eksogen ketiga yang memiliki 2 indikator juga, dengan 4 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tanggapan *Social Influence*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Lingkungan tempat mengajar, berpendapat sebaiknya menggunakan Brilian	3.79	0.773

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
2	Stikom telah mendukung dalam penggunaan Brilian	4	0.655
3	Kebijakan pimpinan Stikom Surabaya, mengharuskan saya menggunakan Brilian	3.77	0.718
4	Manajemen Stikom Surabaya telah mendukung penggunaan Brilian	3.88	0.625
Rata-rata keseluruhan Variabel Social Influence		3.86	0.693

Facilitating Condition yang merupakan variabel eksogen keempat yang juga memiliki 2 indikator, dengan 4 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tanggapan *Facilitating Conditions*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan Brilian	3.72	0.826
2	Saya memiliki sumber daya yang dibutuhkan untuk menggunakan Brilian	3.74	0.759
3	Ada orang atau tim yang akan membantu saya jika menghadapi kesulitan dalam penggunaan Brilian	3.95	0.722
4	Peralatan di kelas (imager, komp, dll) sudah mendukung penggunaan Brilian	2.93	0.985
Rata-rata keseluruhan Variabel Facilitating Conditions		3.59	0.823

Behavioral Intention yang merupakan variabel endogen yang hanya memiliki 1

indikator, dengan 3 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Tanggapan *Behavioral Intention*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Saya berniat untuk menggunakan Brilian selama satu semester ke depan.	4.02	0.672
2	Brilian akan saya gunakan mengajar selama satu semester ke depan.	3.91	0.61
3	Saya memprediksi akan menggunakan Brilian selama satu semester ke depan.	3.84	0.754
Rata-rata keseluruhan Variabel Behavioral Intention		3.92	0.679

Use Behavior yang merupakan variabel Endogen yang hanya memiliki 1 indikator, dan hanya 1 pernyataan, yang ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Tanggapan *Use Behavior*

No	Pernyataan	Mean	Std.Dev
1	Frekuensi penggunaan Brilian selama proses perkuliahan dalam seminggu	3.07	1.223
2	Penggunaan Brilian selama semester 141	3.26	1.071
Rata-rata keseluruhan Variabel Use Behavior		3.17	1.147

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menilai sebuah model PLS baik atau tidak digunakan nilai *R-Square* untuk setiap variabel laten dependen. Perubahan nilai *R-Square* dapat digunakan untuk menilai pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen apakah mempunyai pengaruh yang substantif. Variabel laten endogen dalam model struktural yang memiliki hasil R^2 sebesar 0.67 mengindikasikan bahwa model “baik”, R^2 sebesar 0.33 mengindikasikan bahwa model “moderat”, R^2 sebesar 0.19 mengindikasikan bahwa model “lemah”

(Ghozali, 2009). Adapun output PLS sebagaimana dijelaskan berikut:

Tabel 8. Nilai R Square

Konstruk	R-square
<i>Performance Expectancy</i>	
<i>Effort Expectancy</i>	
<i>Social Influence</i>	
<i>Facilitating Conditions</i>	
<i>Behavioral Intention</i>	0.780409
<i>Use Behavior</i>	0.168587

Variabel laten *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions* dalam model struktural memiliki nilai R² sebesar 0.780 yang mengindikasikan bahwa model adalah “Moderat”. Variabel laten, *Use Behavior* dipengaruhi oleh *Behavioral Intention* dalam model struktural memiliki nilai R² sebesar 0.168 yang mengindikasikan bahwa model “moderat”.

Hasil nilai *inner weight* menunjukkan bahwa *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* dengan variabel *Gender*, *Age*, *Voluntariness of Use* dan *Experience* sebagai pemoderasi. Akan tetapi setelah dimoderasi melalui variabel *gender*, *age*, *voluntariness of use*, dan *experience* tidak terdapat pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influences* dan *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* untuk lebih jelas lihat Tabel 9 uji jalur setelah moderasi.

Tabel 9. Uji Jalur Setelah Moderasi

	Original Sample	T Statistics	Keputusan
<i>Performance Expectancy - > Behavioral Intention</i>	0.553691	0.454226	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Effort Expectancy - > Behavioral Intention</i>	-	0.063685	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences -> Behavioral Intention</i>	0.192009	0.184444	Tidak Berpengaruh Signifikan

	Original Sample	T Statistics	Keputusan
<i>Performance Expectancy - > Use Behavior</i>	0.227342	0.269857	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Effort Expectancy - > Use Behavior</i>	-	0.050934	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences -> Use Behavior</i>	0.078837	0.150631	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Facilitating Conditions -> Use Behavior</i>	-	0.17067	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Behavioral Intention -> Use Behavior</i>	0.410594	3.387383	Berpengaruh Signifikan
<i>Performance Expectancy * Gender -> Behavioral Intention</i>	-	0.071209	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Effort Expectancy * Gender -> Behavioral Intention</i>	0.044282	0.030094	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences * Gender -> Behavioral Intention</i>	0.239038	0.163464	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Performance Expectancy * Age -> Behavioral Intention</i>	0.309296	0.225693	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Effort Expectancy * Age -> Behavioral Intention</i>	-	0.29717	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences * Age -> Behavioral Intention</i>	-	0.071901	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Facilitating Conditions * Age -> Behavioral Intention</i>	-	0.117375	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Effort Expectancy * Experience -> Behavioral Intention</i>	0.357436	0.082514	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences * Experience -> Behavioral Intention</i>	-	0.036899	Tidak Berpengaruh Signifikan

	<i>Original Sample</i>	<i>T Statistics</i>	<i>Keputusan</i>
<i>Facilitating Conditions * Experience - > Use Behavior</i>	0.060705	0.033055	Tidak Berpengaruh Signifikan
<i>Social Influences * Voluntariness -> Behavioral Intention</i>	0.105319	0.153299	Tidak Berpengaruh Signifikan

Hasil uji Tabel 9 menunjukkan bahwa:

1. *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *Use Behavior* melalui *Behavioral Intention*, karena nilai t-statistik sebesar 0.45 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₁ dapat dinyatakan ditolak.
2. *Effort expectancy* tidak memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *Use Behavior* melalui *Behavioral Intention*, karena nilai t-statistik sebesar 0.06 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₂ dapat dinyatakan ditolak.
3. *Social Influence* tidak memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *Use Behavior* melalui *Behavioral Intention*, karena nilai t-statistik sebesar 0.18 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₃ dapat dinyatakan ditolak.
4. *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh langsung terhadap *Use Behavior*, karena nilai t-statistik sebesar 0.26 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₄ dapat dinyatakan ditolak.
5. *Effort Expectancy* tidak memiliki pengaruh langsung terhadap *Use Behavior*, karena nilai t-statistik sebesar 0.05 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₅ dapat dinyatakan ditolak.
6. *Social Influences* tidak memiliki pengaruh langsung terhadap *Use Behavior*, karena nilai t-statistik sebesar 0.15 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₆ dapat dinyatakan ditolak.
7. *Facilitating Conditions* tidak memiliki pengaruh langsung terhadap *Use Behavior*, karena nilai t-statistik sebesar 0.17 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₇ dapat dinyatakan ditolak.
8. *Behavioral Intention* memiliki pengaruh langsung terhadap *Use Behavior*, karena nilai t-statistik sebesar 3.38 yang berarti lebih

besar dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₈ dapat dinyatakan diterima.

9. Hubungan *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* tidak dimoderasi oleh *gender* (jenis kelamin), karena nilai t-statistik secara berurutan sebesar 0.07, 0.03, dan 0.16 yang berarti ketiganya lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₉ dapat dinyatakan ditolak.
10. Hubungan *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* tidak dimoderasi oleh *age* (usia), karena nilai t-statistik secara berurutan sebesar 0.22, 0.29, 0.07 dan 0.11 yang berarti keempatnya lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₁₀ dapat dinyatakan ditolak.
11. Hubungan *Effort Expectancy* dan *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* tidak dimoderasi oleh *experience* (pengalaman), karena nilai t-statistik secara berurutan sebesar 0.08, 0.03 dan 0.03 yang berarti keempatnya lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₁₁ dapat dinyatakan ditolak.
12. Hubungan *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* tidak dimoderasi oleh *voluntariness of use* (kesukarelaan dalam menggunakan), karena nilai t-statistik sebesar 0.15 yang berarti lebih kecil dari 1.96. Oleh karena itu hipotesis H₁₂ dapat dinyatakan ditolak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat diketahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan dosen Stikom Surabaya terhadap penggunaan aplikasi Brilian berdasarkan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada hasil analisis deskriptif didapatkan bahwa aplikasi Brilian memiliki tanggapan penerimaan teknologi yang positif dari para dosen, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tiap variabel yang berada pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20 (dari skala 1 sampai 5)
2. Penelitian ini menemukan hasil yang berlawanan dengan teori Venkatesh pada tahun 2003. Keempat faktor (*Performance*

Expectancy, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*) tidak berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan Behavioral Intention maupun *Use Behavior*.

3. Variabel *Behavioral Intention* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Use Behavior*.
4. Variabel moderasi (*gender*, *age*, *voluntariness of use* dan *experience*) tidak terbukti memiliki pengaruh yang signifikan pada hubungan antara variabel dependen (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*) dengan variabel independen (*Behavioral Intention* dan *Use Behavior*).

Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G., & Davis, F. 2003. *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*, 425-478.

SARAN

Saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pihak manajemen Stikom Surabaya diharapkan dapat memberikan perbaikan pada infrastruktur fisik terutama yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran seperti LCD Proyektor dan *bandwidth* internet.
2. Pihak manajemen Stikom Surabaya diharapkan dapat memberikan sosialisasi tentang berbagai manfaat yang didapatkan oleh dosen maupun mahasiswa sehubungan dengan digunakannya Brilian sebagai media pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan mahasiswa sebagai objek penelitian.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan beberapa model analisis yang berbeda seperti *Technology Acceptance Model* atau teori model penerimaan lainnya dengan tujuan membandingkan hasil analisis yang telah didapat.

RUJUKAN

- Benthall, N. 2008. *Blended Learning: Setting the Course for the Crew Change*.
- Dachlan, U. 2014. *Panduan Lengkap Structural Equation Modeling*. Semarang: Lentera Ilmu.
- Hartono, J. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andy Offset.