

ANALISIS PENGARUH  
PERCEIVED USEFULNESS,  
PERCEIVED EASE OF USE,  
DAN BEHAVIORAL INTENTION  
TERHADAP USE BEHAVIOR  
PADA APLIKASI  
PEMBELAJARAN LOGIKA  
DAN DESAIN  
PEMROGRAMAN DI INSTITUT

---

FILE **BISNIS DAN INFORMATIK** JURNAL-AGIL\_RIJAL-13410100047-DOCX (234.46K)  
TIME SUBMITTED 16-JAN-2017 01:16PM WORD COUNT 3212  
SUBMISSION ID 759383189 *by Agil Rijal* CHARACTER COUNT 20430

10  
**Analisis Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*,  
Dan *Behavioral Intention* 23 la Aplikasi Pembelajaran Logika dan  
Desain Pemrograman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom  
Surabaya**5  
Agil Rijal Qoumuddin<sup>1</sup> Sulistiwati<sup>2</sup> Julianto Lemantara<sup>3</sup>  
Program Studi/Jurusan Sistem Informasi  
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya  
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298  
Email : 1) [agilrijal@stikom.edu](mailto:agilrijal@stikom.edu), 2) [sulist@stikom.edu](mailto:sulist@stikom.edu), 3) [julianto@stikom.edu](mailto:julianto@stikom.edu)1  
**Abstract:** *Based on data obtained from the Development and Application of Information Technology (PPTI) Stikom Surabaya, Student of S1 Information System during the time that has followed this course, the range of 20% -30% of the students have grades below B. It is proved that is an obstacle course students. As the basis of competency skills example software engineer and System Analyst as well as other subjects, this study should the average student is able to get above the minimum value. Based on the above background made application logic and programming design, Application of Learning Logic and programming design an application created by one of the lecturers Institute for Business and Information Stikom Surabaya to assist the lecture in the course Programming Logic and Design. Application Programming Logic and Design has four modules including basic concept of data processing, Concept Formulation Algorithm Using Flowchart, Flowchart for Preparation algorithm using 1D Array, and Preparation algorithm uses Flowchart for 2D Array. At the time of implementation has not been done an evaluation of the acceptance of the application logic and algorithms so that developers and teachers do not know whether the application is successful in implementation. By Analyzing Application Measurement 11 with TAM 3 will be able to know the user's behavior, especially on the perceived usefulness, perceived ease of use and behavioral against the use behavior of this study is expected to determine the factors of user behavior that influence students in using application logic and programming design.***Keywords:** Technology Acceptance Model 3, Programming And Logic Application, , kuliah lainnya, seharusnya kuliah ini rata-rata mahasiswa mampu mendapatkan nilai diatas minimal.

Menurut Buku Pedoman Akademik S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya, mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya). Mata kuliah ini ada pada semester satu yang merupakan landasan dan kerangka berpikir untuk kompetensi keahlian *software engineer* dan *System Analyst* serta mata kuliah ini wajib untuk mendapatkan nilai minimal B, oleh karena itu mata kuliah ini sangat penting bagi mahasiswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI) pada tahun 2016 mahasiswa S1 Sistem Informasi selama ini yang telah mengikuti kuliah ini, kisaran 20%-30% mahasiswa memiliki nilai dibawah B. Hal ini membuktikan bahwa mata kuliah ini menjadi kendala mahasiswa. Sebagai dasar dari mata

Berdasarkan fakta-fakta di atas, dosen mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman telah memberikan solusi dalam kegiatan pembelajaran, maka dibuatlah Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

Aplikasi Logika dan Desain Pemrograman bertujuan untuk meningkatkan tingkat kelulusan pada mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman karena dengan adanya aplikasi ini diharapkan mahasiswa lebih mampu untuk memahami materi pada mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman. Namun, pada saat implementasi, dibutuhkan sebuah analisis untuk mengetahui seberapa besar penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi tersebut.

Oleh karena itu, aplikasi ini membutuhkan masukan untuk bahan evaluasi apakah aplikasi Logika dan Desain Pemrograman dapat diterima oleh 18 hasiswa. Aplikasi ini juga belum diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam menjalankan aplikasi agar berjalan sesuai dengan t 1 an.

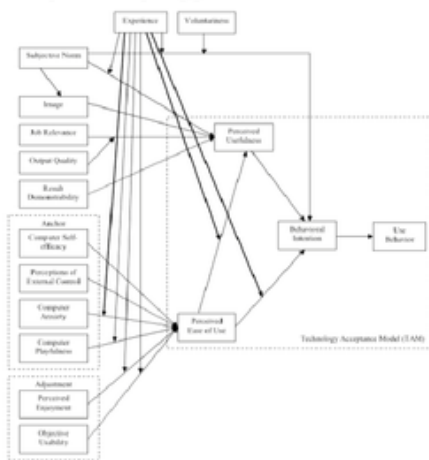
Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dirumuskan 17 masalah yang ada ialah bagaimana pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *behavioral intention terhadap use behavior* pada aplikasi pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman terhadap pengguna menggu 1 an *Technology Acceptance Model 3*.

Tujuan pada penelitian ini dapat 10 aikan sebagai berikut :

Mengetahui Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention Terhadap Use Behavior* Pada 21 aplikasi Pembelajaran Logika dan Algoritma di Institut Bisnis 13 n Informatika Stikom Surabaya dan juga untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi

**1 METODE**  
**Technology Acceptance Model 3**

TAM 3 adalah salah satu model penelitian yang digunakan untuk perilaku pengguna teknologi informasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989. TAM dibuat khusus untuk mengetahui b 1 aimana perilaku pengguna TI/ Aplikasi. TAM 3 merupakan model yang paling banyak digunakan dalam analisis perilaku pengguna.



Gambar 1. *Technology 1 eptance Model* (Venkatesh dan Bala, 2008)

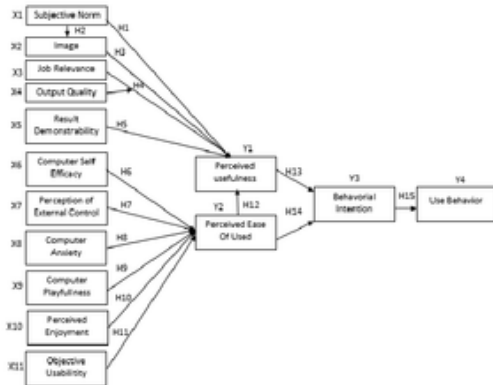
Berikut adalah Penjelasan masing-masing konstruk yang ada pada TAM 3 sesuai Gambar 1

1. *Subjective Norm* adalah sikap pengguna berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku atau tidak.
2. *Experience* 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 *behavioral intention*.
3. *Voluntariness* tingkat sukarela 16 gguna dalam menggunakan Aplikasi mempengaruhi *subjective norm* dalam menentukan *behavioral intention*.
4. *Image* adalah suatu pandangan manusia terhadap suatu aplikasi. *Image* dapat mempengaruhi persepsi manusia dalam penggunaan teknologi dan dipengaruhi oleh *subjective norm*.
5. *Job Relevance*. Komponen ini berkaitan dengan seberapa besar sebuah teknologi dapat mempengaruhi pekerjaan mereka.
6. *Output quality*. Komponen ini berkaitan dengan seberapa besar pengguna percaya kepada hasil keluaran dari teknologi dalam pekerjaannya.
7. *Result of demonstrability*. Komponen ini merupakan ketampakan hasil setelah penggunaan suatu SI atau Aplikasi.
8. *Computer Self-efficacy*. Komponen ini menjelaskan tingkat kepercayaan pengguna dalam penggunaan IT dapat menyelesaikan pekerjaan
9. *Perception of external control*. Komponen ini menjelaskan tingkat kepercayaan bahwa ada komponen diluar Aplikasi yang mampu mempengaruhi aplikasi ini.
10. *Computer anxiety* komponen ini berkaitan dengan psikologis manusia yang takut atau tidak mau berhubungan dengan IT/komputer
11. *Computer playfulness*. Komponen ini berkaitan dengan kesenangan atau merasa menyenangkan yang spontan terhadap aplikasi atau IT

12. *Perceived enjoyment*. Asumsi pengguna di mana menggunakan sebuah sistem informasi akan nyaman dan mempermudah aktifitas pekerjaan.
13. *Objective usability*. Hal ini tentang usaha yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dengan IT. Komponen ini bukan merupakan persepsi manusia karena bersifat objektif.
14. *Perceived ease of use* merupakan persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dijalankan mudah dalam hal penggunaan .
15. *Behavioral intention* berkaitan dengan tingkat keminatan seorang pengguna untuk melakukan atau tidak melakukan sebuah perilaku menggunakan IT di masa depan .
16. *Perceived of usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan pengguna percaya bahwa IT/ Komputer dapat bermanfaat bagi pekerjaan.
17. *Use behaviour* adalah perilaku manusia setelah menggunakan sistem atau aplikasi yang dipengaruhi oleh komponen-komponen di atas.

- H2.0 = Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap pandangan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H2.1 = Norma Subjektif berpengaruh signifikan terhadap pandangan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H3.0 = Pandangan tidak berpengaruh terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H3.1 = Pandangan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H4.0 = Relevansi pekerjaan dan kualitas hasil tidak berpengaruh terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H4.1 = Relevansi pekerjaan dan kualitas hasil berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H5.0 = Ketampakan hasil tidak berpengaruh terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H5.1 = Ketampakan hasil berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H6.0 = Keyakinan diri sendiri terhadap computer tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman
- H6.1 = Keyakinan diri sendiri terhadap komputer berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman
- H7.0 = Persepsian control eksternal tidak berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.
- H7.1 = Persepsian control eksternal tidak berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.
- H8.0 = Kegelisahan terhadap computer tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.
- H8.1 = Kegelisahan terhadap computer berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman
- H9.0 = Kepermainan terhadap computer tidak berpengaruh signifikan terhadap kemudahan

**MODEL KONSEPTUAL**



**HIPOTESIS**

Ada 15 Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

- H1.0 = Norma subjektif tidak berpengaruh terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
- H1.1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman..

H9.1 = Kepermainan terhadap komputer tidak berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman..

H10.0 = Kesukaan Persepsian memiliki tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H10.1 = Kesukaan Persepsian memiliki tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H11.0 = Tujuan kegunaan tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H11.1 = Tujuan kegunaan berpengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H12.0 = Kemudahan penggunaan persepsian tidak berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H12.1 = Kemudahan penggunaan persepsian tidak berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H13.0 = Kegunaan Persepsian tidak berpengaruh terhadap intensitas kebiasaan menggunakan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H13.1 = Kegunaan Persepsian berpengaruh signifikan terhadap intensitas kebiasaan menggunakan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H14.0 = Kemudahan penggunaan persepsian tidak berpengaruh terhadap intensitas kebiasaan menggunakan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H14.1 = Kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh signifikan terhadap intensitas kebiasaan menggunakan aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H15.0 = Intensitas kebiasaan terhadap perilaku pengguna tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

H15.1 = Intensitas kebiasaan terhadap perilaku pengguna tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna aplikasi Logika dan Desain Pemrograman.

**Model Penelitian**

Penelitian ini memiliki populasi sebagai berikut :

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1	P1	29
2	P2	32
3	P3	33
4	Q1	44
5	Q2	45
Jumlah		183

Sumber: PPTI Stikom Surabaya

Penelitian ini dilakukan dengan bantuan software statistik SPSS dan SPSS AMOS versi 24.

**PENGUMPULAN DATA**

*Pengambilan Sampel*

Selanjutnya melakukan penentuan sampel yang akan dilakukan penelitian , Menentukan sampel dari populasi yang ada dengan menggunakan rumus (Slovin, 1998) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

19

Rumus untuk stratified

random sampling proportional (Cochran, 1994) :

Jika jumlah sampel sebesar n, jumlah populasi sebesar N, dan jumlah subpopulasi pada strata 1 sebesar N<sub>1</sub>, jumlah subpopulasi pada strata 2 sebesar N<sub>2</sub>, jumlah subpopulasi pada strata 3 sebesar N<sub>3</sub>, maka didapatkan perhitungan sampel untuk masing-masing strata sebagai berikut :

Keterangan :

n<sub>i</sub> = ukuran sampel pada stratum ke i

n = ukuran sampel keseluruhan

N<sub>i</sub> = ukuran populasi pada stratum ke i

N = ukuran populasi

e = Bound of error atau besarnya akurasi yang diinginkan dengan derajat keyakinan tertentu. Default nilai e = 5%

Setelah dilakukan penghitungan pada rumus maka dapat dihasilkan :

$$198/1+(183 \times 0,5^2) = 126 \text{ Orang}$$

Maka didapatkan sampel sebesar 126 orang dari 183 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

logika dan desain pemrograman. Dari 126 akan dibagi menjadi 5 kelas untuk menentukan jumlah sampel dari masing-masing kelas mata kuliah logika dan desain pemrograman. Untuk masing masing sampel dapat dilihat di tabel

N o	Kelas	Jumlah Mahasiswa	Penghitungan Stratified Random Sampling	Sampel
1	P1	29	29/183 x 126	20
2	P2	32	32/183 x 126	22
3	P3	33	33/183 x 126	23
4	Q1	44	44/183 x 126	30
5	Q2	45	45/183 x 126	31
TOTAL				126

**7 ANALISIS DATA**

**Uji Validitas dan Reliabilitas**

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dipergunakan untuk mengukur sudah mampu mewakili variabel yang ada. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program SPSS Versi 24. Pada penelitian ini N=126, maka df=N-2 sehingga df 124=0,175 Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung (Corrected Item-Total Correlation) > rtabel yaitu sebesar 0,175, maka item/ pertanyaan tersebut valid dan sebaliknya.

Tabel 2

Butir	Variabel	Corrected Item-Total	r-Tab	Kriteria
1	X1.1	0,557	0,17	Valid
2	X1.2	0,554	0,17	Valid
1	X2.1	0,182	0,17	Valid
2	X2.2	0,181	0,17	Valid
2	X2.3	0,634	0,17	Valid
1	X3.1	0,314	0,17	Valid
2	X3.2	0,497	0,17	Valid
3	X3.3	0,512	0,17	Valid
1	X4.1	0,512	0,17	Valid
2	X4.2	0,5733	0,17	Valid
1	X5.1	0,713	0,17	Valid
2	X5.2	0,506	0,17	Valid

1	X6.1	0,659	0,175	Valid
2	X6.2	0,653	0,175	Valid
1	X7.1	0,659	0,175	Valid
2	X7.2	0,653	0,175	Valid
3	X7.2	0,582	0,175	Valid
1	X8.1	0,404	0,175	Valid
2	X8.2	0,337	0,175	Valid
3	X8.3	0,318	0,175	Valid
4	X8.4	0,406	0,175	Valid
1	X9.1	0,647	0,175	Valid
2	X9.2	0,519	0,175	Valid
1	X10.1	0,719	0,175	Valid
2	X10.2	0,627	0,175	Valid
1	X11.1	0,657	0,175	Valid
2	X11.2	0,747	0,175	Valid
3	6 1.3	0,376	0,175	Valid
1	Y1.1	0,678	0,175	Valid
2	Y1.2	0,727	0,175	Valid
3	Y1.3	0,803	0,175	Valid
4	Y1.4	0,648	0,175	Valid
1	Y2.1	0,605	0,175	Valid
2	Y2.2	0,714	0,175	Valid
3	Y2.3	0,690	0,175	Valid
4	Y2.4	0,792	0,175	Valid
1	Y3.1	0,526	0,175	Valid
2	Y3.2	0,711	0,175	Valid
1	Y4.1	0,642	0,175	Valid
2	Y4.2	0,787	0,175	Valid

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus "Alpha Cronbach". Penghitungan dilakukan dengan dibantu komputer program SPSS. Variabel dianggap reliabel apabila Cronbach Alpha < 0,6 Adapun reliabilitas untuk masing-masing variabel hasilnya disajikan pada tabel 3.

Tabel 3

Variabel Laten	Cronbach Alpha	Keterangan

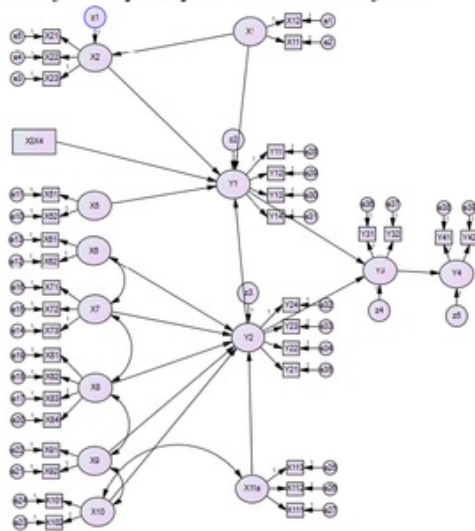
8

X1	0,887	Reliabel
X2	0,892	Reliabel
X3	0,895	Reliabel
X4	0,888	Reliabel
X5	0,889	Reliabel
X6	0,886	Reliabel
X7	0,887	Reliabel
X8	0,937	Reliabel
X9	0,889	Reliabel
X10	0,887	Reliabel
X11	0,885	Reliabel
Y1	0,878	Reliabel
Y2	0,878	Reliabel
Y3	0,889	Reliabel
Y4	0,883	Reliabel

PRatio	0.913	$\geq 0.05$	Model Baik
CMIN/DF	5.629	$\leq 2$	Model Tidak Baik
GFI	0.475	$\geq 0.9$	Model Tidak Baik
AGFI	0.392	$\geq 0.9$	Model Tidak Baik
P Value RMSEA	0.92	$\geq 0.9$	Model Baik
CFI	0.458	$\geq 0.9$	Model Tidak Baik
RMR	0.847	$< 0.05$	Model Tidak Baik
RMSEA	0.192	$\leq 0.08$	Model Tidak Baik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas serta data sudah dianggap normal maka dilanjutkan pada proses *Goodness of Fit*.



Uji *goodness-of-fit* yang dilakukan pada pada penelitian ini adalah dengan melihat nilai dari CMIN/DF, GFI, P-Value RMSEA, CFI, RMR, RMSEA dan RMR. Uji fit model dapat dilihat dari Tabel 4.19. Dari hasil uji tersebut terlihat bahwa model telah fit dan lulus uji kelayakan. Menurut Solimun (2002) apabila telah terdapat dua kriteria *goodness-of-fit* yang memenuhi kriteria maka model dikatakan baik atau layak. Pada nilai yang diuji, 2 dari 8 nilai telah fit sehingga model dikatakan fit dan layak.

**Uji Hipotesis**

Setelah model dianggap layak, langkah selanjutnya atau yang menjadi tujuan dari penelitian menggunakan metode SEM yaitu melakukan uji hipotesis dengan melihat nilai probability atau *p-value* dari hubungan struktural. Dengan menggunakan *software* SPSS AMOS 22 kemudian 15 hipotesis penelitian akan di uji. Hipotesis 9 diterima atau dianggap signifikan apabila *p-value* lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha=5\%$ ).

Tabel 4

Kriteria	Cut off	Perbandingan	Keterangan
----------	---------	--------------	------------

		Esti mate	S.E.	C. R.	P	Keterangan
X	<	0,94	0,17	5,3	**	Signifikan
2	--	2	6	5	*	

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Keterangan
	-						
Y1	<--	X1	3,387	157,314	-0,022	0,983	Tidak Signifikan
Y1	<--	X2	3,63	166,775	0,022	0,983	Tidak Signifikan
Y1	<--	X3	0,005	0,033	0,152	0,879	Tidak Signifikan
Y1	<--	X4	0,048	0,032	1,472	0,141	Tidak Signifikan
Y1	<--	X5	0,033	0,035	0,948	0,343	Tidak Signifikan
Y2	<--	X6	0,325	0,098	3,306	**	Signifikan
Y2	<--	X7	0,199	0,08	2,489	0,013	Signifikan
Y2	<--	X8	0,131	0,027	4,923	**	Signifikan
Y2	<--	X9	0,382	0,083	4,611	**	Signifikan
Y2	<--	X10	0,332	0,079	4,219	**	Signifikan
Y2	<--	X11	0,797	0,167	4,784	**	Signifikan
Y1	<--	Y2	0,587	0,101	5,789	**	Signifikan
Y3	<--	Y2	1,531	0,374	4,088	**	Signifikan
Y3	<--	Y1	1,387	0,514	-2,697	0,007	Signifikan
Y4	<--	Y3	1,597	0,244	6,558	**	Signifikan

a. X1 (Norma Subjektif) berpengaruh signifikan terhadap X2 (Pandangan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

b. X1 (Norma Subjektif) tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1 (Manfaat Kegunaan) dapat dilihat dari P yang lebih dari 0,05

c. X2 (Pandangan) tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1 (Manfaat Kegunaan) dapat dilihat dari P yang lebih dari 0,05

d. X3(Relevansi Pekerjaan) dan X4(Kualitas Hasil) Tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1(Manfaat kegunaan) dapat dilihat dari P yang lebih dari 0,05

e. X5 (Ketampakan Hasil) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Y1(Manfaat Kegunaan) dapat dilihat dari P yang lebih dari 0,05

f. X6 (Keyakinan diri terhadap komputer) berpengaruh signifikan terhadap X2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

g. X7 (Persepsian kontrol eksternal) berpengaruh secara signifikan terhadap Y2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

h. X8 (Kegelisahan terhadap komputer) berpengaruh signifikan terhadap X2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

i. X9 (Kepermainan komputer) berpengaruh secara signifikan terhadap Y2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

j. X10 (Kesukaan Persepsian) berpengaruh signifikan terhadap X2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

k. X11 (Manfaat Kegunaan) berpengaruh secara signifikan terhadap Y2 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

i. Y2 (Kemudahan Penggunaan) berpengaruh secara signifikan terhadap Y1 (Manfaat Persepsian) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

j. Y2 (Kemudahahn Penggunaan) berpengaruh signifikan terhadap Y3 (Kemudahan Penggunaan) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

k. Y1 (Manfaat Kegunaan) berpengaruh secara signifikan terhadap Y3 (Minat Perilaku) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

l. Y3 (Minat Perilaku) berpengaruh secara signifikan terhadap Y4 (Perilaku Pengguna) dapat dilihat dari P yang kurang dari 0,05

**SIMPULAN**

Berdasarkan Hasil analisis Aplikasi Pembelajaran logika dan algoritma menggunakan TAM 3 dapat disimpulkan :

1. Berdasarkan hasil analisis dinyatakan bahwa Y1 Manfaat Kegunaan (*perceived usefulness*), Y2 Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*), dan Y3 minat perilaku (*behavioral intention*) berpengaruh terhadap *use behavior* terlihat pada Uji Hipotesis memiliki Probabilitas Nilai dibawah 0,05 yang artinya signifikan atau sangat berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa Manfaat dan kemudahan sangat penting bagi mahasiswa dalam suatu aplikasi serta minat pengguna juga tidak kalah penting dalam hal ini karena faktor-faktor di atas akan mampu menentukan perilaku pengguna dalam menggunakan Aplikasi logika dan desain pemrograman.
2. Pada Penelitian ini ada beberapa faktor yang memiliki pengaruh besar secara langsung dan signifikan yakni Pandangan (Image) terhadap Manfaat Persepsian dapat dilihat dengan menghasilkan nilai 4, 945 dan juga minat perilaku terhadap perilaku pengguna yang memiliki probabilitas nilai 1,151, selain itu juga ada pengaruh besar secara tidak langsung yakni antara kemudahan penggunaan dengan perilaku pengguna dengan prosesntase pengaruh 90%.

Dari beberapa poin kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi logika dan algoritma berhasil sukses diimplementasikan namun yang perlu diketahui untuk ke depannya Aplikasi ini harus lebih memiliki tampilan yang baik, mudah digunakan dan memiliki manfaat yang lebih besar sehingga aplikasi ini dapat senantiasa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran kuliah logika dan algoritma.

1

**DAFTAR PUSTAKA**

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

12

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

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

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

Prastito, A. (2000). *Statistik Menjadi Lebih Mudah Dengan SPSS 17*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.

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.

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

Teo, T. (2001). *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publishers.

11  
Solimun. 2002. *Multivariate Analysis Structural Equation Modelling (SEM) Lisrel dan Amos*. Fakultas MIPA, Universitas Brawijaya.Em

1  
Venkatesh, and Bala (2008). *Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions*. *Decisopn Sci.*, 39, 273-315.

Wexler, J. (2011). *Why Computer Users Except New Systems*. *MIT Sloan Management Review*, pp 17.

# ANALISIS PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE, DAN BEHAVIORAL INTENTION TERHADAP USE BEHAVIOR PADA APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN PEMROGRAMAN DI INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIK

## ORIGINALITY REPORT

% <b>23</b>	% <b>14</b>	% <b>1</b>	% <b>20</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Submitted to STIKOM Surabaya</b> Student Paper	% <b>12</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universitas Muria Kudus</b> Student Paper	% <b>2</b>
<b>3</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	% <b>2</b>
<b>4</b>	<b>sir.stikom.edu</b> Internet Source	% <b>1</b>
<b>5</b>	<b>jurnal.stikom.edu</b> Internet Source	% <b>1</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to iGroup</b> Student Paper	% <b>1</b>
<b>7</b>	<b>jurnal-sosioekotekno.org</b> Internet Source	% <b>1</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta</b> Student Paper	% <b>1</b>

---

9	<a href="http://digilib.unpas.ac.id">digilib.unpas.ac.id</a> Internet Source	% 1
10	<a href="http://journal.uii.ac.id">journal.uii.ac.id</a> Internet Source	% 1
11	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<% 1
12	<a href="http://jurnal.unsyiah.ac.id">jurnal.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<% 1
13	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<% 1
14	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	<% 1
15	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<% 1
16	<a href="http://dokumen.tips">dokumen.tips</a> Internet Source	<% 1
17	<a href="http://repository.telkomuniversity.ac.id">repository.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	<% 1
18	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Internet Source	<% 1
19	<a href="http://blog.stikom.edu">blog.stikom.edu</a> Internet Source	<% 1
20	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<% 1

---

[si.stikom.edu](http://si.stikom.edu)

21

Internet Source

<% 1

---

22

[www.stikom.edu](http://www.stikom.edu)

Internet Source

<% 1

---

23

Rasmana, Susijanto T., Yoyon K. Suprpto, I. Ketut Eddy Purnama, Keiichi Uchimura, and Gou Koutaki. "Texture Detection for Letter Carving Segmentation of Ancient Copper Inscriptions", *International Journal of Pattern Recognition and Artificial Intelligence*, 2016.

Publication

<% 1

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE  
BIBLIOGRAPHY ON