Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan technology acceptance model (TAM 2) pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

by Mifta Khurrosidin

FILE	JURNAL-MIFTA-13410100053.DOCX (190.21K)		
TIME SUBMITTED	16-JAN-2017 12:54PM	WORD COUNT	3251
SUBMISSION ID	759377904	CHARACTER COUNT	21687

ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI PEMBELAJARAN LOGIKA DAN DESAIN PEMROGRAMAN DENGAN MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2* (TAM 2) PADA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

Mifta Khurrosidin [1] **Sulistiowati** [2] **Julianto Lemantara** [3]
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: Application Learning Logic and Design Programming is an application which is useful as a tool college student in Institut Bisnis dan Informatika Surabaya (Stikom Surabaya) especially on a course S1 System Information to help the learning process of students in taking courses Logic and Design Programming. The application has four learning modules that is Basic Concepts Data Processing, Concepts Basis of Algorithms Using Flowchart, Compilation Algorithm Using Flowchart To Array 1 Dimensions, and Compilation Algorithm Using Flowchart For 2 Dimensional Array. After the Application Learning Logic and Design Programming implemented has never performed an evaluation about how big the receipt of applications for usage behavior. By analyzing reception Application Learning Logic and Design Programming as an evaluation and input as material consideration for lecturer Stikom Surabaya in knowing the usage behavior. Analysis of acceptance of this application use method *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2) from Venkatesh dan Davis. Expected with user behavior analysis in this research can know the interests and behavior college student Stikom Surabaya in usage Application Learning Logic and Design Programming and as an evaluation of lecturers S1 System Information Stikom Surabaya in the course Logic and Design Programming to 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 dan 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).

Format halaman diset melalui menu "page setup". Ukuran kertas adalah Custom (19 x 27 cm). Gambar 1 menunjukkan layout halaman dan marjin. Gunakan gambar hitam-putih, dan pastikan gambar terlihat jelas.

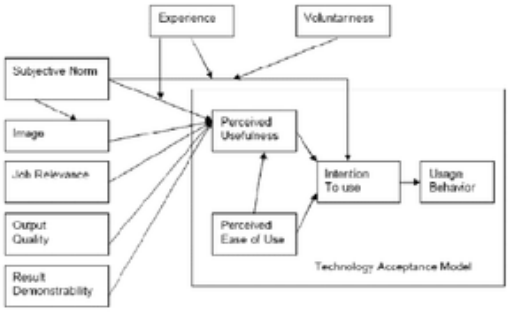
Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan Menggonakan *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2) pada Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom 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 Planed 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 dan menggunakan sebuah teknologi informasi. Dan TAM 2 mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi.



Gambar 1.*Technologi Acceptance Model 2* (Venkantesh dan Davis, 2000)

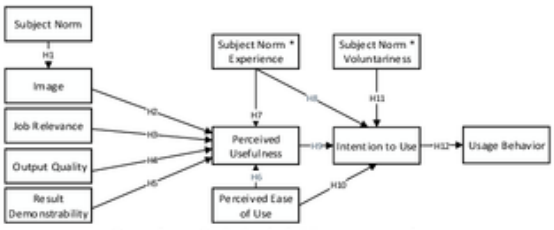
Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing komponen yang ada pada TAM 2 sesuai Gambar 1.

1. *Experience* atau pengalaman merupakan variabel yang menjadi tolak ukur penentuan ketika *subjective norm* akan menetukan persepsi kegunaan (*perceived uselfulness*) 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

tingkatan nya 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

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 kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
3. Diduga Relevansi pekerjaan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
4. Diduga Kualitas hasil berpengaruh signifikan terhadap kegunaan persepsian Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman
5. Diduga Ketampakan hasil berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
6. Diduga Persepsi kemudahan pengguna berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
7. Didugan Norma subjektif dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
8. Diduga Norma subjektif dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
9. Diduga Persepsi kegunaan pengguna berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
10. Diduga Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
11. Diduga Norma subjektif dan kesukarelaan berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman
12. Diduga Minat menggunakan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku 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 uju 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 rhitung lebih kecil dari rtabel maka item tidak valid

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Variabel Laten	Nilai Korelasi	r tabel	Kriteria
Norma Subjektif			
X1.1	0,494	0,175	Valid.
X1.2	0,629	0,175	Valid.
Pandangan			
X2.1	0,368	0,175	Valid.
X2.2	0,312	0,175	Valid.
X2.3	0,536	0,175	Valid.
Relevansi Pekerjaan			
X3.1	0,456	0,175	Valid.
X3.2	0,517	0,175	Valid.
Kualitas Hasil			
X4.1	0,485	0,175	Valid.
X4.2	0,698	0,175	Valid.
Ketampakan Hasil			
X5.1	0,647	0,175	Valid.
X5.2	0,547	0,175	Valid.
Persepsi Kegunaan Penggunaan			
Y1.1	0,615	0,175	Valid.
Y1.2	0,635	0,175	Valid.
Y1.3	0,675	0,175	Valid.
Y1.4	0,686	0,175	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan			
Y2.1	0,635	0,175	Valid
Y2.2	0,675	0,175	Valid
Y2.3	0,641	0,175	Valid
Y2.4	0,590	0,175	Valid
Minat Menggunakan			
Y3.1	0,496	0,175	Valid
Y3.2	0,622	0,175	Valid
Perilaku Pengguna			
Y4.1	0,600	0,175	Valid
Y4.2	0,537	0,175	Valid
Pengalaman			
Z1.1	0,317	0,175	Valid
Z1.2	0,304	0,175	Valid
Kesukarelaan			
Z2.1	0,196	0,175	Valid
Z2.2	0,182	0,175	Valid

Uji Reliabilitas

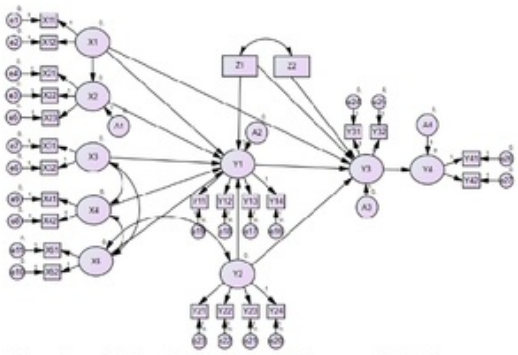
Dalam Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24 yang berguna untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach's Alpha* > 0,60. Pengujian reliabilitas tiap variabel dilakukan secara terpisah dengan menguji tiap indikator didalam variabel tersebut. Hasil uji reliabilitas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

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Laten	*Cronbach's Alpha*	Keterangan
Norma Subjektif	0,836	Reliabel
Pandangan	0,845	Reliabel
Relevansi Pekerjaan	0,842	Reliabel
Kualitas Hasil	0,833	Reliabel
Ketampakan Hasil	0,835	Reliabel
Persepsi Kegunaan Pengguna	0,853	Reliabel
Persepsi Kemudahan Pengguna	0,862	Reliabel
Minat Pengguna	0,821	Reliabel
Perilaku Penggunaan	0,823	Reliabel
Pengalaman	0,837	Reliabel
Kesukarelaan	0,837	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. Hasil Pengujian Pengaruh 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*

Kriteria	Hasil Perhitungan	Nilai - Cut off	Keterangan
RMSEA	0,125	≤ 0,08	Model Kurang Fit
CMIN/DF	2.968	≤ 5	Model Fit
TLI	0,676	≥ 0,95	Model Kurang Fit
CFI	0,728	≥ 0,95	Model Kurang Fit
PRatio	0,840	≥ 0,60	Model Fit

Apabila telah terdapat dua kriteria *goodness-of-fit* yang memenuhi kriteria maka model dikatakan baik atau layak (Solimun, 2006). Pada uji *goodness of fit* ini melihat nilai dari RMSEA, CMIN/DF, TLI, CFI, dan PRatio penelitian ini sudah memenuhi kriteria karena dari nilai yang diuji, 2 dari 5 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 (α=5%).

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Estimate	C.R	P	Keterangan
X2 <- X1	.000	.042	.967	Tidak Signifikan
Y1 <- X2	.053	1.286	.198	Tidak Signifikan
Y1 <- X3	.148	1.216	.224	Tidak Signifikan
Y1 <- X4	.307	2.100	.036	Signifikan
Y1 <- X5	-.136	-1.177	.239	Tidak Signifikan
Y1 <- Y1	.791	4.873	***	Signifikan
Y1 <- X1	-.003	-.047	.962	Tidak Signifikan
Y1 <- Z1	.005	2.012	.044	Signifikan
Y3 <- Y1	-.018	-.160	.873	Tidak Signifikan
Y3 <- Y2	.615	4.361	***	Signifikan
Y3 <- X1	.003	.047	.962	Tidak Signifikan
Y3 <- Z1	.000	-.045	.964	Tidak Signifikan
Y3 <- Z2	.011	3.303	***	Signifikan
Y4 <- Y3	1.142	5.160	***	Signifikan

*** : Nilai Kurang dari 0,000

Berdasarkan tabel 4. 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* 0,967 lebih besar dari 0,05 yang artinya Pandangan (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)
2. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,198 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)
3. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Relevansi Pekerjaan (X3) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,224 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Relevansi Pekerjaan (X3)
4. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Kualitas Hasil (X4) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,036 lebih kecil dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) berpengaruh signifikan terhadap Kualitas Hasil (X4)

5. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Ketampakan Hasil (X5) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,239 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Ketampakan Hasil (X5)
6. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Persepsi Kemudahan Pengguna (Y2) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Pengguna (Y2)
7. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,962 lebih besar dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1)
8. Hubungan Persepsi Kegunaan (Y1) terhadap Pengalaman (Z1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,044 lebih kecil dari 0,05 yang artinya Persepsi Kegunaan (Y1) berpengaruh signifikan terhadap Pengalaman (Z1).
9. Hubungan Minat Menggunakan (Y3) terhadap Persepsi Kegunaan (Y1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,873 lebih besar dari 0,05 yang artinya Minat Menggunakan (Y3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan (Y1)
10. Hubungan Minat Menggunakan (Y3) terhadap Persepsi Kemudahan Pengguna (Y2) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Minat Menggunakan (Y3) berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Pengguna (Y2)
11. Hubungan Minat Menggunakan (Y3) terhadap Norma Subjektif (X1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,962 lebih besar dari 0,05 yang artinya Minat Menggunakan (Y3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Norma Subjektif (X1).
12. Hubungan Minat Menggunakan (Y3) terhadap Pengalaman (Z1) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* 0,964 lebih besar dari 0,05 yang artinya Minat Menggunakan (Y3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pengalaman (Z1).

1) Hubungan Minat Menggunakan (Y3) terhadap Kesukarelaan (Z2) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Minat Menggunakan (Y3) berpengaruh signifikan terhadap Kesukarelaan (Z2)
2) Hubungan Perilaku Penggunaan (Y4) terhadap Minat Menggunakan (Y3) memiliki nilai probabilitas atau p-*value* *** lebih kecil dari 0,05 yang artinya Perilaku Penggunaan (Y4) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan (Y3).

KESIMPULAN

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. Berdasarkan hasil analisis bahwa penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dapat dilihat dari persepsi mahasiswa Stikom Surabaya dari nilai rata-rata nilai masing-masing variabel dari jawaban kuisioner berkisar antara 3,22 sampai dengan 4,00.
2. Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan berpengaruh signifikan atau mempunyai pengaruh kuat terhadap Kualitas Hasil dengan memiliki nilai probabilitas 0,036 < 0,05, variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dengan memiliki nilai probabilitas 0,000 < 0,05, variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Pengalaman dengan memiliki nilai probabilitas 0,044 > 0,05, variabel Minat Untuk Menggunakan berpengaruh signifikan terhadap Kemudahan Penggunaan dengan memiliki nilai probabilitas 0,000 > 0,05, variabel Minat Untuk Menggunakan berpengaruh signifikan terhadap Kesukarelaan dengan memiliki nilai probabilitas 0,000 > 0,05, variabel Perilaku Pengguna berpengaruh signifikan Minat Untuk Menggunakan dengan memiliki nilai probabilitas 0,000 > 0,05hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian koefisien jalur yang menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap variabel tersebut.
3. Pada analisis penelitian ini memiliki pengaruh langsung antar variabel penelitian yaitu Kemudahan Penggunaan memberikan efek langsung terbesar kedua senilai 73% pada Minat Untuk Menggunakan dan Kemudahan

Penggunaan memberikan efek langsung terbesar senilai 78% pada Persepsi Kegunaan. Sedangkan untuk pengaruh tidak langsung antar variabel penelitian ini adalah Kesukarelaan memberikan efek tidak langsung terbesar senilai 22% pada Perilaku Pengguna dengan melalui variabel mediasi Minat Untuk Menggunakan

Jadi dapat disimpulkan dari hasil analisis diatas bahwa masih kurangnya pemahaman responden mengenai manfaat yang di hasilkan dari Aplikasi Pembelajaran logika dan algoritma serta masih adanya unsur paksaan dalam penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman

RUJUKAN

Ajzen, I. dan M. Fishbein, (1980), *Understanding Attitudes and Predicting Sosial Behavior*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.

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

Davis, F. D., (1989), "*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*", MIS Quarterly, 13/3: 319-339

Fishbein, M. dan I. Ajzen, (1975), *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An introduction to Theory and Research*, Addison-Wesley, reading, MA

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 Metodelogi 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.

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

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.

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

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

Venkatesh, V., dan Michael G. Moris, (2000), "*Why Don't Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior*", MIS Quarterly, 24/1.

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

Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan technology acceptance model (TAM 2) pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

ORIGINALITY REPORT

%24	%20	%1	%14
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.undip.ac.id Internet Source	%5
2	Submitted to STIKOM Surabaya Student Paper	%4
3	papers.gunadarma.ac.id Internet Source	%3
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	%2
5	repository.unhas.ac.id Internet Source	%1
6	jurnal.stikom.edu Internet Source	%1
7	eprints.uns.ac.id Internet Source	%1
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	%1
9	uin-suka.ac.id	

	Internet Source	%1
10	1skripsi-akuntansi.blogspot.com Internet Source	%1
11	dokumen.tips Internet Source	%1
12	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<%1
13	09-089vy1.blogspot.com Internet Source	<%1
14	Submitted to iGroup Student Paper	<%1
15	pt.scribd.com Internet Source	<%1
16	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<%1
17	docslide.us Internet Source	<%1
18	lib.unnes.ac.id Internet Source	<%1
19	www.docstoc.com Internet Source	<%1
20	lib.ui.ac.id Internet Source	<%1

21	a-research.upi.edu Internet Source	<%1
22	fe-akuntansi.unila.ac.id Internet Source	<%1
23	Akzeptanz von Elektromobilität, 2014. Publication	<%1
24	Rasmana, Susijanto T., Yoyon K. Suprapto, 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		