**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di institusi pendidikan Perguruan Tinggi atau sekolah, saat ini sudah menjadi keharusan walaupun tidak ada yang mewajibkan, karena penerapan TIK dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Cepat atau lambat, pada akhirnya institusi pendidikan akan terkait dalam suatu komunitas yang menuntut untuk mengadopsi penerapan TIK.

*E-learning* (*electronic learning*) adalah salah satu aspek penerapan TIK di institusi pendidikan*. E-learning* didefinisikan sebagai penyampaian konten pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik mengunakan komputer dan media berbasis komputer (Smaldino, 2005). Menurut konvensi internasional (Davidson *et.al,* 2006), konten pembelajaran dapat didistribusikan melalui *web* atau melalui CD/DVD. Selain konten pembelajaran, Smaldino (2005) menyatakan bahwa *e-learning* dapat memonitor performa mahasiswa. Konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi telah berkembang ke berbagai ragam bentuk modalitas media pembelajaran.

Konsep pembelajaran berbasis *e-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik dari sisi sistem maupun kontennya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan maupun industri. Mengimplementasikan *e-learning system* adalah sebuah tindakan strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi antara mahasiswa dan dosen di perguruan tinggi. *E-learning System* berfungsi sebagai alat untuk mendukung manajemen pembelajaran dan membuat interaksi antara mahasiswa dan dosen menjadi lebih mudah. Dengan menggunakan *e-learning System* mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi satu sama lain kapan saja dan dimana saja.

Untuk meraih tujuan tersebut, Universitas Bina Darma telah memanfaatkan *e-learning* sejak tahun 2008. Pemanfaatan *e-learning* diikuti dengan kebijakan dari pihak Universitas untuk mendukung penggunaan *e-learning* di dalam kelas tradisional (belum menggunakan *e-learning*) termasuk memberikan *rewards* kepada dosen-dosen yang aktif menggunakan *e-learning.* Hampir selama tiga tahun pemanfaatan *e-learning* Universitas Bina Darma masih mengalami banyak hambatan untuk mengkombinasikan pembelajaran tradisional dengan *e-learning*. Beberapa dosen mengalami kesulitan-kesulitan untuk mengubah cara mereka mengajar dari pengajaran tradisional menjadi kombinasi pengajaran tradisional dengan *e-learning*. Disisi lain,berdasarkan wawancara singkat,banyak mahasiswa tidak menggunakan *e-learning* karena berbagai alasan yang terkait dengan niat mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap intensitas perilaku penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa-mahasiswa jurusanan sistem informasi Universitas Bina Darma. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology* (*UTAUT),* yang dikembangkan oleh Venkatesh, et. al. (2003). Teori ini menyediakan alat yang berguna bagi para manajer yang perlu menilai kemungkinan keberhasilan pengenalan teknologi baru dan membantu mereka memahami penggerak penerimaan dengan tujuan untuk proaktif mendesain intervensi (termasuk pelatihan, sosialisasi, dan lain-lain) yang ditargetkan pada populasi pengguna yang mungkin cenderung kurang untuk mengadopsi dan menggunakan sistem baru.

*UTAUT* telahditerapkandi lingkungan akademik oleh banyak peneliti. Dasgupta,dkk (2007) menerapkan UTAUT untuk memahami persepsi mahasiswa terhadap penerimaan dan penggunaan *Case tools* . Hasilnya *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap penerimaan *behavioral intention*. Sedangkan *facilitating conditions* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention*. Marchewka,dkk (2007) juga melaporkan adanya sedikit perbedaan dengan teori UTAUT ketika mereka menguji UTAUT di lingkungan akademik.

Meskipun hasil penelitian-penelitian dengan UTAUT di lingkungan akademik sedikit berbeda dengan model aslinya(di lingkungan non akademik), UTAUT masih memberikan konstribusi untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap penerimaan dan penggunaan TIK di lingkungan akademik. Penulis percaya dengan menerapkan UTAUT akan membantu penulis untuk memahami penerimaan dan penggunaan *e-learning systems* Universitas Bina Darma. Namun untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan penelitian,dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan variabel moderator. Dalam penelitian ini akan dibahas pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap intensitas perilaku penggunaan *e-learning systems.*

**1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh *performance expectancy* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
2. Apakah ada pengaruh *effort expectancy* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
3. Apakah ada pengaruh *social influence* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
4. Apakah ada pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?

**1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *performance expectancy* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *effort expectancy* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *social influence* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
4. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence* terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma?
	1. **Manfaat Penelitian**

**1.5.1 Manfaat Secara Praktis**

a. Bagi Kalangan Akademisi

Manfaat penelitian ini bagi kalangan akademisi adalah sebagai bukti empiris tambahan atas keberadaan model UTAUT yang dapat digunakan sebagai indiktor dalam intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning System* Universitas Bina Darma bagi mahasiswa.

b. Bagi Tim *e-Learning* Universitas Bina Darma

Dapat menjadi masukkan dalam rangka penganalisaan kelebihan dan kelemahan atas penerimaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma Palembang sehingga akan didapat evaluasi terbaik dari sisi sistem yang dapat meningkatkan optimalisasi sistem tersebut.

**1.5.2 Manfaat Secara Teoritis**

 Sebagai wacana khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam mengembangkan Model UTAUT yang berhubungan dengan intensitas perilaku penggunaan *e-learning system* serta dapat menambah wawasan pemikiran bagi pengambil kebijakan yang berkenaan dengan penerimaan user terhadap kehadiran *e-learning system.*

**1.6 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembahasan permasalahan pada penelitian ini dibatasi ruang lingkupnya pada: analisis pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* terhadap intensitas perilaku penggunaan *e-learning system* pada Universitas Bina Darma Palembang dengan melakukan pengukuran *user acceptance* pada mahasiswa-mahasiswa pada program studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. **Landasan Teori**
		1. **Sejarah *e-Learning***

E-pembelajaran atau pembelajaran elektronik (*e-Learning*) pertama kali diperkenalkan oleh universitas [Illinois](http://id.wikipedia.org/wiki/Illinois) di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer-assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak itu, perkembangan *e-learning* dari masa ke masa adalah sebagai berikut:

1. Tahun 1990 yakni Era CBT (*Computer-Based Training*) di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam *PC standlone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan AUDIO) dalam format mov, mpeg-1, atau avi.
2. Tahun 1994 yakni Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
3. Tahun 1997 yakni LMS (*Learning Management System*). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperability* antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (*Airline Industry CBT Committee*), IMS, SCORM, IEEE LOM, ARIADNE, dan sebagainya.
4. Tahun 1999 sebagai tahun Aplikasi *E-learning* berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia , *video streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil (<http://id.wikipedia.org/wiki/E-learning>).
	* 1. **Pengertian *e-learning***

Menurut Hartley (2001) yang menyatakan *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. LearnFrame.Com dalam *Glossary of eLearning Terms* (Glossary, 2001) menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.

Definisi *e-learning* sangat banyak sesuai dengan berbagai pendapat para ahli diantaranya: Koran (2002), mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut : *e-Learning is a generic* *term for all technologically supported learning using an array of teaching and* *learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite* *transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided* *instruction also commonly referred to as online courses* (Soekartawi dan Librero, 2002). Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*. Bahkan Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Cisco (2001) menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut:

* + - 1. *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *on-line*.
			2. *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
			3. *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
			4. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik (<http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>).

 Peserta didik memiliki kebebasan dan tidak merasa khawatir atau ragu-ragu maupun takut, baik untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat/tanggapan karena tidak ada peserta belajar lainnya yang secara fisik langsung mengamati dan kemungkinan akan memberikan komentar, meremehkan atau mencemoohkan pertanyaan maupun pernyataannya (Loftus, 2001).

 Profil peserta *e-Learning* adalah seseorang yang (1) mempunyai motivasi belajar mandiri yang tinggi dan memiliki komitmen untuk belajar secara sungguh-sungguh karena tanggung jawab belajar sepenuhnya berada pada diri peserta belajar itu sendiri (Loftus, 2001), (2) senang belajar dan melakukan kajian-kajian, gemar membaca demi pengembangan diri secara terus-menerus, dan yang menyenangi kebebasan, (3) mengalami kegagalan dalam mata pelajaran tertentu di sekolah konvensional dan membutuhkan penggantinya, atau yang membutuhkan materi pelajaran tertentu yang tidak disajikan oleh sekolah konvensional setempat maupun yang ingin mempercepat kelulusannya sehingga mengambil beberapa mata pelajaran lainnya melalui e-Learning, serta yang terpaksa tidak dapat meninggalkan rumah karena berbagai pertimbangan (Tucker, 2000).

 Selanjutnya pada tulisan "[Meluruskan Salah Kaprah Tentang *e-Learning*](http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning/)” yang ditulis Romi Satria Wahono menjelaskan tentang definisi dan komponen e-learning “istilah *e-Learning* atau *e-Learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-Learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Hartley (2001) yang menyatakan: e-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

Jadi dapat disimpulkan dari dua definisi di atas *e-learning* adalah:

1. Metode belajar mengajar baru yang menggunakan media jaringan komputer dan Internet.
2. Tersampaikannya bahan ajar (konten) melalui media elektronik. Otomatis bentuk bahan ajar juga dalam bentuk elektronik (digital).
3. Adanya sistem dan aplikasi elektronik yang mendukung proses belajar mengajar.
	* 1. **Komponen-Komponen *e-Learning***

Menurut Wahono ada beberapa komponen dalam *e-learning* yakni sebagai berikut: (http://romisatriawahono.net/2008/01/23/).

* 1. **Infrastruktur *e-Learning***

Infrastruktur *e-Learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, *internet* dan perlengkapan *multimedia*. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference.*

* 1. **Sistem dan Aplikasi *e-Learning***

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online* dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan Learning Management System (LMS). *LMS* banyak yang *opensource* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.

* 1. **Konten *e-Learning***

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-Learning system* (Learning Management System). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk Multimedia-based Content (konten berbentuk multimedia interaktif) atau Text-based Content (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan *dalam Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun.

## Keuntungan dan Kekurangan Penggunaan e*-Learning*

**2.1.4.1 Keuntungan Menggunakan e*-Learning***

*E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam *e-learning*, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran guru adalah [komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer) dan panduan-panduan [elektronik](http://id.wikipedia.org/wiki/Elektronik) yang dirancang oleh "*contents writer*", *designer e-learning* dan [pemrogram komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Pemrogram_komputer).

Dengan adanya *e-learning* para guru/dosen/instruktur akan lebih mudah :

1. melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir.
2. mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.
3. mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

Kehadiran guru sebagai makhluk yang hidup yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para murid telah menghilang dari ruang-ruang elektronik *e-learning* ini. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan *e-learning* yang tidak bagus. Sebagaimana asal kata dari *e-learning* yang terdiri dari e (elektronik) dan learning (belajar), maka sistem ini mempunyai kelebihan dan kekurangan (<http://id.wikipedia.org/wiki/E-learning>).

Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan *e-learning* yakni:

1. Fleksibel karena siswa dapat belajar kapan saja, dimana saja, dan dengan tipe pembelajaran yang berbeda-beda.
2. Menghemat waktu proses belajar mengajar.
3. Mengurangi biaya perjalanan.
4. Menghemat biaya pendidikan secarakeseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).
5. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.
6. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

**Selain itu juga terdapat Pro dan kontra terhadap *e-Learning*, seperti yang tertulis pada “profil peserta *e-learning*”.** Pengkritik *e-Learning* mengatakan bahwa “di samping daerah jangkauan kegiatan *e-Learning* yang terbatas (sesuai dengan ketersediaan infrastruktur), frekuensi kontak secara langsung antarsesama siswa maupun antara siswa dengan nara sumber sangat minim, demikian juga dengan peluang siswa yang terbatas untuk bersosialisasi (Wildavsky, 2001). Terhadap kritik ini, lingkungan pembelajaran elektronik dapat membantu membangun/mengembangkan “rasa bermasyarakat” di kalangan peserta didik sekalipun mereka terpisah jauh satu sama lain. Guru atau instruktur dapat menugaskan peserta didik untuk bekerja dalam beberapa kelompok untuk mengembangkan dan mempresentasikan tugas yang diberikan. Peserta didik yang menggarap tugas kelompok ini dapat bekerjasama melalui fasilitas homepage atau web. Selain itu, peserta didik sendiri dapat saling berkontribusi secara individual atau melalui diskusi kelompok dengan menggunakan *e-mail (Website kudos*, 2002).

Concord Consortium (2002) (http://www.govhs.org/) mengemukakan bahwa pengalaman belajar melalui media elektronik semakin diperkaya ketika peserta didik dapat merasakan bahwa mereka masing-masing adalah bagian dari suatu masyarakat peserta didik, yang berada dalam suatu lingkungan bersama. Dengan mengembangkan suatu komunitas dan hidup di dalamnya, peserta didik menjadi tidak lagi merasakan terisolasi di dalam media elektronik. Bahkan, mereka bekerja saling bahu-membahu untuk mendukung satu sama lain demi keberhasilan kelompok.

Lebih jauh dikemukakan bahwa di dalam kegiatan *e-Learning*, para guru dan peserta belajar mengungkapkan bahwa mereka justru lebih banyak mengenal satu sama lainnya. Para peserta belajar sendiri mengakui bahwa mereka lebih mengenal para gurunya yang membina mereka belajar melalui kegiatan *e-Learning.* Di samping itu, para guru *e-Learning* ini juga aktif melakukan pembicaraan (komunikasi) dengan orangtua peserta didik melalui telepon dan *email* karena para orangtua ini merupakan mitra kerja dalam kegiatan *e-Learning*. Demikian juga halnya dengan komunikasi antara sesama para peserta *e-Learning*.

Di pihak manapun kita berada, satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *e-Learning* tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas (Lewis, 2002). Tetapi, *e-Learning* dapat menjadi *partner* atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. *e-Learning* bahkan menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas atau sebagai alat yang ampuh untuk program pengayaan. Sekalipun diakui bahwa belajar mandiri merupakan “*basic thrust*” kegiatan pembelajaran elektronik, namun jenis kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya (Reddy, 2002).

Sementara pada tulisan yang berjudul mengenal *E-Learning,* Asep Herman Suyanto menulisan kelebihan dan kekurangan *e-learning*;…”Petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh (Elangoan, 1999; Soekartawi, 2002; Mulvihil, 1997; Utarini, 1997), antara lain. *Pertama,* Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. *Kedua,* Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. *Ketiga,* Siswa dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. *Keempat,* Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapatmelakukan akses di internet secara lebih mudah. *Kelima,* Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. *Keenam,* Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. *Ketujuh,* Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik (Bullen, 2001, Beam,1997), antara lain. *Pertama,* Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar. *Kedua,* Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. *Ketiga,* Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. *Keempat,* Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. *Kelima,* Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. *Keenam,* Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. *Ketujuh,* Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet. *Kedelapan,* Kurangnya penguasaan bahasa computer

* + - 1. **Kekurangan Menggunakan e*-learning***

Beberapa kekurangan menggunakan *e-learning* yakni:

1. Karena *e-learning* menggunakan teknologi informasi, tidak semua orang terutama orang yang masih awam dapat menggunakannya dengan baik.
2. Membuat *e-learning* yang interaktif dan sesuai dengan keinginan pengguna membutuhkan programming yang sulit, sehingga pembuatannya cukup lama.
3. Tidak semua orang mau menggunakan *e-learning* sebagai media belajar.
4. Butuh usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran
5. Harus memperhatikan sisi paedagogi dari suatu materi.
	* 1. **Metode Penyampaian *e-Learning***
6. *Synchrounous e-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda.
7. *Asynchronous e-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang yang sama *(virtualclass),* meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. pembimbing belajar dan pembelajar bisa melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun.
	* 1. **Metode Pembelajaran *e-learning***
8. *Instruction* adanya arahan tugas yang jelas.
9. *Interaction* adanya sarana untuk berkomunikasi (siswa-siswa, siswa-pengajar, siswa-sumber lain).
10. *Evaluation* adanya kriteria keberhasilan (bagi mahasiswa dan program).
	* 1. **Fungsi dan Manfaat *E-Learning***

Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi) (Siahaan, 2002).

* 1. *Suplemen*

Dikatakan berfungsi sebagai supplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi pesertadidik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

* 1. *Komplemen (tambahan)*

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas.Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yangmengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatapmuka di kelas *(slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

* 1. *Substitusi (pengganti)*

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapaalternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya.Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

 Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih mahasiswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. Karena ketiga model penyajian materiperkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika mahasiswadapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

Menurut A. W. Bates (Bates, 1995) dan K. Wulf (Wulf, 1996) manfaat Pembelajaran elektronik Learning (*e-Learning*) itu terdiri atas 4 hal, yaitu:

* + - 1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).

Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan guru/instruktur, antara sesama peserta didik, maupun antara peserta didik dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukanpertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan dosen/guru/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas.

* + - 1. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapansaja (*time and place flexibility*).

Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja (Dowling, 2002). Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada guru/dosen/instruktur begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan dosen/instruktur.

1. 3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach aglobal audience*).

Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyakatau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benarterbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

1. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

##  Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak *(software*) yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah. Di samping itu,penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian guru/dosen/ instruktur selaku penanggungjawab atau pembina materi pembelajaran itu sendiri.

**2.2 Model UTAUT**

Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, di antaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset dibidang teknologi informasi adalah seperti *Theory of Reasoned Action (TRA), Theory of Planned Behaviour (TPB),* dan *Technology Acceptance Model (TAM).* Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model UTAUT ini merupakan model penerimaan teknologi informasi yang relatif baru dikembangkan berdasarkan teori dan model sebelumnya. Model UTAUT menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan yang terdiri dari: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*, dan menemukan bahwa keempat hal tersebut berkontribusi kepada perilaku penggunaan baik secara langsung maupun melalui *behavioral intention*. UTAUT juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti gender, usia, pengalaman, menggunakan secara sukarela atau tidak. Konsep UTAUT dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini :

Tabel 2.1. Model UTAUT

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Konsep UTAUT** | **Akar Konsepsi** | **Model Sumber** |
| Performance Expectancy | Perceived Usefulness | TAM |
| Extrinsic Motivation | MM |
| Job Fit | MPCU |
| Realtive Advantage | IDC |
| Outcome Expectations | SCT |
| Effort Expectancy | Perceived Ease of Use | TAM |
| Complexity | MPCU |
| Ease of Use | IDT |
| Social Influence | Subjective Norm | TRA,TPB, C-TAM-TPB |
| Social Factors | MPCU |
| Image | IDT |
| Facilitating Conditions | Perceived Behavior Control | TPB,C-TAM-TPB |
| Facilitating Conditions | MPCU |
| Compatibility | IDT |

**(Sumber** Azhary, R., dan Sari, I., 2008)

keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderator ini dapat dilihat dari gambar berikut ini :

Performance Expectancy

Facilitating Condition

Social Influence

Effort Expectancy

Gender

Age

Experience

Voluntariness

Use Behavior

Behavioral Intention

Gambar 2.1. Model UTAUT

**2.3 Penelitian Terdahulu**

Beberapa kajian yang membahas permasalahan yang berkaitan dengan penerimaan teknologi informasi dengan model *UTAUT* adalah sebagai berikut :

1. Teddy Oswari, E. Susy Suhendra, dan Ati Harmoni (2008), penelitian menggunakan model *UTAUT* (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)mengenai faktor individual pemilik UKM yang mencakup *performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating condition*, daya inovasi individu; faktor organisasi dan intensitas penggunaan internet; serta faktor kinerja perusahaan yang meliputi pertumbuhan penjualan dan peningkatan keuntungan. Hasil penelitian yang diperoleh menggambarkan bahwa penggunaan komputer terlihat sudah cukup tinggi di kalangan pengelola UKM, khususnya untuk pembentukan laporan keuangan, namun rasanya perlu diimbangi dengan berbagai bentuk pelatihan dan tambahan perangkat lunak aplikasi. Terdapat pengaruh yang sangat nyata dari variabel prediktor terhadap tingkat penggunaan teknologi informasi, khususnya pada pembuatan laporan keuangan, juga terdapat pengaruh yang sangat nyata dari variabel *moderating*/kontrol yang terdiri atas: variabel jenis kelamin, usia, pengalaman yang mempengaruhi variabel prediktor terhadap baik pada tingkat penggunaan serta kinerja perusahaan.

2. Penelitian I Gusti Nyoman sedana dan St. Wisnu Wijaya (2009) mengenai *UTAUT Model for Understanding Learning Management System*. Penelitian ini didasarkan atas Universitas Sanata Dharma telah mengembangkan sistem pembelajaran berbasis web manajemen, bernama Exelsa (*Experiential E-Learning Sanata Dharma University*) sejak tahun 2008. Exelsa menyediakan sejumlah fasilitas belajar, termasuk papan diskusi online, bahan kuliah, kursus manajemen konten, kalender kursus / jadwal, pengumuman informasi, tes online, kuis auto-ditandai dan ujian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor yang paling dominan yang mendasari penerimaan dan penggunaan Exelsa kalangan mahasiswa Universitas Sanata Dharma dengan mengadopsi model UTAUT (Venkatesh et al. pada tahun 2003). Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada anggota kursus banyak dan dengan mengumpulkan data dari database Exelsa. Setelah data ditabulasi kemudian dianalisis menggunakan Partial Least Square (PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja harapan, pengaruh sosial dan kondisi memfasilitasi memiliki pengaruh signifikan (α = 0,05) terhadap niat perilaku. Hal ini juga ditunjukkan dari dua prediktor perilaku digunakan (niat perilaku dan kondisi yang memfasilitasi), niat perilaku mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku digunakan. Model penelitian ini menjelaskan 27,3% dari varians dalam niat pengguna untuk menggunakan Exelsa. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model UTAUT tidak cukup dalam menjelaskan niat siswa dalam menggunakan LMS

3. Penelitian yang berjudul “*Analysis Of Clinical Decision Support Systems Adoption Factors By Decision-Making Trial And Evaluation Laboratory*”, yang dilakukan oleh Don Jyh-Fu Jeng (2009). Tujuan penelitian adalah untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku para profesional medis untuk menggunakan sambil memperkenalkan Clinical baru Decision Support System (CDSS). Technology Acceptance Model (TAM) dan Unified Teori Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (UTAUT) secara luas digunakan untuk memeriksa penerimaan teknologi baru oleh pengguna, namun, model ini menghilangkan sistem beragam profesi dan pengguna. Di sisi lain, analisis kausal sangat mempengaruhi efisiensi pengambilan keputusan, dan biasanya dianalisis dengan model persamaan struktural (SEM), namun, metode ini sering keliru. Penelitian sampel pada tanggal 15 ahli medis, mengadopsi Pengambilan Keputusan Trial dan Evaluasi Laboratorium (DEMATEL) untuk menghitung hubungan kausal dan tingkat interaksi antara variabel-variabel UTAUT signifikan, menyediakan kunci penting untuk mengembangkan, mempromosikan, dan mengelola CDSS baru untuk menyelesaikan rumit masalah dalam pengalaman praktis. Studi ini menemukan bahwa pengaruh sosial memainkan tidak berdampak pada adopsi profesional medis terhadap CDSS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Chaeny Christopher Emanavin, B.S. (2004) mengenai “*Testing Lessig: Applying User Acceptance Theory To Internet Use And Behavior For Privacy And Security Applications*”. Lawrence Lessig dan Tim Berners-Lee mendiskusikan manfaat dari desain awal Internet, tahun 95an. Kemampuan terobosan Internet menyebabkannya meledak dalam popularitas dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Seperti semua sistem digital, kode menentukan apa yang bisa dan tidak mungkin di Internet. Namun, masyarakat *sleepwalks* melalui pengembangan dan telah membiarkan perdagangan menentukan perkembangan kode. Jadi, Internet saat ini mencerminkan kebutuhan perdagangan dan bukan kebutuhan masyarakat. Ini akan menjadi manfaat besar untuk dapat memprediksi bagaimana perubahan dalam kode Internet mempengaruhi masyarakat karena semakin tergantung pada Internet. Penelitian ini mengkaji apakah UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) dapat memprediksi maksud untuk privasi dan keamanan aplikasi melalui penggunaan kuantitatif dan kualitatif metodologi. Tiga berbagai kelompok pengguna internet: Security Administrator, White Hat Hacker dan Pengguna Umum merupakan cita-cita yang berbeda tentang penggunaan Internet. Penemuan ini mendukung hipotesis bahwa UTAUT dapat memprediksi niat. Selain itu, motivasi kelompok untuk perilaku berasal dari jumlah mereka berbagai pengetahuan teknis. Masa Depan penelitian pusat sekitar langkah penutup dari penerimaan pengguna analisis proses dan kriteria tambahan untuk pengguna kelompok.

**2.4 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah riset. Kerangka pemikiran akan memberikan manfaat, yaitu terjadi persepsi yang sama antara periset dan pembaca terhadap alur-alur pikiran periset, dalam rangka membentuk hipotesis-hipotesis risetnya secara logis.

Dalam kerangka pemikiran penelitian ini akan Menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan dalam model *UTAUT*, yaitu *performance expectancy* (X1), *effort expectancy* (X2), dan *social influence* (X3) terhadap intensitas perilaku dalam penggunaan *e-learning system* (Y) pada Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah kerangka pemikiran dalam penelitian ini :

Performance Expectancy

Social Influence

Effort Expectancy

Intensitas Perilaku dalam Penggunaan

E-learning System

Gambar 2.2. Kerangka Pemikiran

**2.5** **Hipotesis**

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 :*Performance Expectancy* (PE) berpengaruh terhadap Intensitas Perilaku dalam Penggunaan *E-learning System* pada Universitas Bina Darma

H2 :*Effort Expectancy* (EE) berpengaruh terhadap Intensitas Perilaku dalam Penggunaan *E-learning System* pada Universitas Bina Darma

H3 :*Social Influence* (SI) berpengaruh terhadap Intensitas Perilaku dalam Penggunaan *E-learning System* pada Universitas Bina Darma

H4 :*Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), dan *Social Influence* (SI) berpengaruh terhadap Intensitas Perilaku dalam Penggunaan *E-learning System* pada Universitas Bina Darma

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

* 1. **Desain Penelitian**

Ada berbagai istilah lain selain disain penelitian, yaitu metode, teknik, jenis, tipe dan prosedur penelitian. Disain penelitian, mengutip pendapat E.A. Suchman dalam Simamora (2004:76) adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Mengutip pendapat Gulo (2004:99) disain penelitian memaparkan apa, mengapa, dan bagaimana masalah tersebut diteliti menggunakan prinsip-prinsip metodologi. Pada umumnya penelitian mengandung dua aspek yang saling berhubungan dan merupakan persyaratan penelitian yaitu substansi penelitian dan metodologi penelitian. Berkaitan dengan kedua syarat tersebut, maka disain penelitian pada umumnya dapat dibagi dalam dua pokok, yaitu konseptualisasi masalah dan operasionalisasi yang disusun dalam pokok-pokok sebagai latar belakang penelitian, tujuan dan hipotesis, kerangka dasar penelitian, penarikan sample, metode pengumpulan data dan analisis data.

Menurut Jogiyanto (2005:54) terdapat dua jenis penelitian yaitu riset eksploratori (*exploratory research*) dan riset pengujian hipotesis (*hypothesis testing*). Penelitian ini menggunakan riset pengujian hipotesis, yaitu peneliti membangun hipotesis dengan landasan teori dan penelitian yang relevan. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang dipilih. Kuesioner yang disebarkan memuat pertanyaan terstruktur mengenai variabel penelitian yang diuji. Sebelum disebarkan ke responden yang sesungguhnya maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memperoleh keyakinan bahwa pertanyaan yang diajukan memang tepat untuk menjawab permasalahan yang diteliti.

Menurut Rahadi (2010), Tujuan pokok suatu penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis. Untuk itu peneliti merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, memproses data, membuat analisis dan interpretasi. Analisis data belum dapat menjawab pertanyaan penelitian. Setelah data dianalisis dan diperoleh informasi yang lebih sederhana, hasil analisis tersebut harus diinterpretasi untuk mencari makna dan implikasi dari hasil analisis tersebut.

* + 1. **Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di Universitas Bina Darma Palembang. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas ilmu komputer jurusan sistem informasi yang telah menggunakan *e-learning System* Universitas Bina Darma. Sedangkan waktu penelitian dilakukan selama bulan Februari sampai dengan Juni 2011.

* + 1. **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi. Untuk sampel mahasiswa akan ditentukan dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Menurut Pendapat Champion dan AA.K. Bila menyatakan bahwa sampel cukup valid untuk di analisis secara statistic sedikitnya diperlukan 30 sampai 100 responden (Manase malo: 268). Maka berdasarkan pendapat ini, sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah berjumlah 100 mahasiswa yang merupakan mahasiswa pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang angkatan 2008 dan 2009.

* 1. **Definisi Operasional**

Definisi operasional sering dijelaskan sebagai suatu spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur variabel. Variabel operasional merupakan unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional akan mampu menjelaskan suatu fenomena secara tepat. Tabel berikut menjelaskan tentang operasional variabel yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 4.1. Operasional Variabel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Dimensi** | **Skala** |
| *Perfomance Expectancy* (X1) | * Perceived Usefulness
* Outcome Expectations
 | Interval |
| *Effort Expectancy* (X2) | * Perceived ease of use

- Ease of use | Interval |
| *Social Influence* (X3) | * Subjective norm
* Social factor
 | Interval |
| Penerimaan *E-learning Systems* (Y) | * Frekuensi menggunakan
* Pemakaian nyata
* Niat
 | Interval |

* 1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. *E-Learning Systems* Universitas Bina Darma

Adalah untuk melihat kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Eksperiment yang dilakukan untuk mengetahui hal tersebut adalah dengan memberikan tugas individu kepada mahasiswa melalui *e-learning*  *systems* pada pokok bahasan atau materi yang belum di ajarkan. Sehingga dapat diketahui sejauh mana kemampuan belajar mandiri mereka untuk mencari materi tersebut agar dapat memenuhi tugas yang di minta.

1. Angket / Kuisioner

Data yang diperlukan meliputi data tentang penerimaan *e-learning systems*. Hal-hal yang dilihat adalah *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Semua data diklasifikasikan ke dalam indikator-indikator yang dikonstruksikan dalam instrumen kuisioner. Daftar pertanyaan yang akan disampaikan kepada responden yang dijawab adalah daftar pertanyaan yang sudah disusun dengan disertai alternatif jawabannya. Responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang disediakan. Selanjutnya kuisioner yang digunakan akan diuji reliabilitas dan validitasnya. Nilai *cronbach alpha* menunjukkan sejauh mana suatu alat dapat dipercaya untuk mengukur suatu objek. Jika Koefisien *cronbach alpha* lebih besar dari 0.6 maka kuisioner yang digunakan dikatakan reliable. Dan nilai korelasi F hitung yang lebih besar dari r standar menyatakan bahwa kuisioner yang digunakan valid.

Kuisioner yang dibuat memiliki skala 1 sampai 5 *(five-point likert scale)*. Skala yang digunakan adalah skala *linkert* yang berupa interval yaitu :

1. Skor 5 untuk jawaban Sangat Setuju
2. Skor 4 untuk jawaban Setuju
3. Skor 3 untuk jawaban Netral
4. Skor 2 untuk jawaban Kurang Setuju
5. Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju

Dari jawaban responden kemudian diberi skor nilai, agar dapat diolah secara kuantitatif. Selanjutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan SPSS versi 16.

* 1. **Sumber Data**

Penelitian ini memerlukan data untuk mengungkap fakta sehingga penelitian dapat berhasil sesuai dengan tujuan. Data yang digunakan adalah data primer, yakni data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data primer yang dikumpulkan berupa penyebaran kuisioner kepada mahasiswa yang telah menggunakan *e-learning systems*.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah membagikan kuisioner kepada mahasiswa. Kuisioner merupakan suatu daftar pertanyaan yang diberikan kepada subyek penelitian dengan maksud agar dari jawaban yang diberikan subyek, sehingga kondisi subyek yang akan diteliti dapat terungkap.

* 1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. **Deskriptif Kuantitatif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Statistik deskriptif disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median dan mean. Kegiatan dalam analisis data antara lain mengelompokkan data berdasarkan varaibel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden,menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesa yang telah diajukan.

1. **Pengujian Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas ditujukan untuk menguji sejauhmana alat ukur yang berupa kuisioner dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dihitung dengan skor total untuk mengetahui pertanyaan mana yang valid dan tidak valid.

Penelitian ini menggunakan kuisioner untuk mengumpulkan data penelitian, dan untuk mengetahui indeks validitas angket tersebut digunakan rumus *product moment* *correlation* dari Pearson yakni:

  (4.1)

Dimana

R = Korelasi product moment atau nilai validasi item.

 X = Jumlah skor semua butir instrument dalam variabel tersebut

 Y = Jumlah skor semua butir instrumen dalam variabel tersebut

n = Jumlah responden

Uji reliabilitas ditujukan untuk menguji sejauhmana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauhmana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan bila alat ukur tersebut digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama, maka hasil yang diperoleh relatif konsisten. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan nilai *cronbach alpha,* karena nilai dari jawaban terdiri dari rentangan nilai dengan koefisien alpha harus lebih besar dari 0,6.

1. **Pengujian Regresi Linier Berganda**

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui bagaimana variabel dependen dapat diprediksikan melalui variabel independen atau prediktor secara individual. Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui menaikkan dan menurunkan keadaan variabel independen atau untuk meningkatkan keadaan variabel dependen dapat dilakukan dengan meningkatkan variabel independen atau sebaliknya.

Analisis regresi berganda digunakan bila jumlah variabel independennya minimal 2. Persamaan regresi untuk dua prediktor adalah :

  (4.2)

1. **Pengujian Korelasi**

Menurut Umar (2004:194) analisa korelasi berguna untuk menentukan suatu besaran yang menyatakan bagaimana kuat hubungan suatu variabel dengan variabel yang lain. Simbol dari besaran korelasi adalah r yang disebut koefisien

korelasi sedangkan simbol parameternya adalah p. Untuk menghitung nilai korelasi digunakan rumus:

  (4.3)

Nilai koefisien korelasi r berkisar antara -1 sampai +1 yang kriteria pemanfaatannya dijelaskan sebagai berikut:

1. Jika nilai r > 0 artinya telah terjadi hubungan yang linier positif yaitu makin besar nilai variabel x *(independent)*, makin besar pula nilai variabel Y, dan sebaliknya.
2. Jika nilai r <0 artinya telah terjadi hubungan yang linier negatif yaitu makin kecil nilai variabel x *(independent)*, makin besar pula nilai variabel Y, dan sebaliknya.
3. Jika nilai r = 0 artinya tidak ada hubungan sama sekali antara variabel x *(independent)* dengan variabel Y.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dibahas hasil penelitian berupa pengukuran penerimaan mahasiswa terhadap *e-learning systems*. Model yang dipakai untuk mengukur hal ini adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model*. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Hal pertama yang akan dilakukan adalah analisis instrument penelitian. Instrumen penelitian dikatakan baik apabila instrument penelitian tersebut memenuhi syarat validitas dan reliable. Kemudian dilakukan uji regresi berganda dan uji korelasi menjawab hipotesis yang telah ditentukan.

**4.1.1 Deskripsi Responden**

Deskripsi responden yang menjadi target penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 5.1. Klasifikasi Responden berdasarkan Jenis Kelamin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jenis Kelamin | Jumlah  | Persentase |
| Laki-laki | 59 | 59% |
| Perempuan | 41 | 41% |
| Total | 100 | 100 |

Deskripsi responden yang menjadi target penelitian ini dikelompokkan berdasarkan pengalaman menggunakan komputer.

Tabel 5.2. Klasifikasi Responden berdasarkan pengalaman menggunakan komputer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pengalaman menggunakan Komputer | Jumlah  | Persentase |
| 0 - 2 Tahun | 12 | 12% |
| 3 - 5 Tahun | 34 | 34% |
| 6 - 8 Tahun | 31 | 31% |
| > 8 Tahun | 23 | 23% |
| Total | 100 | 100% |

* + 1. **Deskripsi Variabel Penelitian**

Variabel bebas dari penelitian ini adalah *performance expectancy* (X1)*, effort expectancy* (X2) dan *social influence* (X3). Variabel X1 terdiri dari 5 item pertanyaan, variabel X2 terdiri dari 4 item pertanyaan dan variabel X3 terdiri dari 4 item pertanyaan. Variabel terikat pada penelitian ini adalah penerimaan *e-learning systems* (Y), yang terdiri dari 8 item pertanyaan. Untuk menganalisis variabel-variabel tersebut diambil dari skor rata-rata jumlah skor dari komponen masing-masing variabel kemudian membuat interval untuk masing-masing nilai pada setiap variabel reliable. Sebelum instrumen digunakan, maka terlebih dahulu harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Tujuannya agar data yang diambil benar-benar valid, yakni benar-benar mengukur apa yang hencak diukur. Kemudian, instrumen tersebut harus reliable, artinya ”konstan” didalam pengambilan data.

* + - 1. **Validitas Alat Ukur**

Alhusin, S, 2003, mengemukan bahwa sebuah test (instrument) dikatakan valid yakni jika tes tersebut dapa mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas sebuah alat ukur diketahui dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan total skor masing-masing item. Validitas atau correlation dinyatakan valid apabila mempunyai nilai correlation F hitung lebih besar dari r standar. Skor r dilihat dari r tabel yang ada di dalam tabel statistika. Nilai r tergantung pada banyaknya jumlah responden yang ada. Di dalam penelitian ini jumlah responden berjumlah 100 orang, menurut tabel statistika tingkat korelasi nilai r harus lebih besar dari 0,195. Pada tabel dibawah ini terlihat bahwa nilai *corrected item total correlation* > 0,195 untuk nilai X1, X2, X3, Y berarti semua pertanyaan didalam kuisioner dinyatakan valid.

Tabel 5.6. Uji Validitas untuk Variabel X1, X2, X3 dan Y

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Variabel | Indikator | Corrected item |
| 1. | X1 | X11 | 0,700 |
| X12 | 0,618 |
| X13 | 0,698 |
| X14 | 0,649 |
| X15 | 0,661 |
| 2. | X2 | X21 | 0,560 |
| X22 | 0,593 |
| X23 | 0,620 |
| X24 | 0,685 |
| 3. | X3 | X31 | 0,440 |
| X32 | 0,211 |
| X33 | 0,456 |
| X34 | 0,407 |
| 4. | Y | Y1 | 0,563 |
| Y2 | 0,530 |
| Y3 | 0,561 |
| Y4 | 0,668 |
| Y5 | 0,738 |
| Y6 | 0,679 |
| Y7 | 0,458 |
| Y8 | 0,557 |

* + - 1. **Reliabilitas Alat Ukur**

Alhusin, S, 2003, Pengujian reliabilitas adalah berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan terhadap alat test (instrument). Suatu instrumen dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil daari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Dengan demikian, masalah reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan hasil instrumen. Atau kalaupun terjadi perubahan hasil instrumen, namun perubahan tersebut dianggap tidak berarti.

Jika nilai koefisien *alpha* atau *cronbach’s alpha* > 0,6, maka butir-butir pertanyaan pada instrumen atau angket dikatakan reliable. Dalam penelitian ini diperoleh nilai koefisien *alpha* atau *cronbach’s alpha* untuk variabel X1 sebesar 0,852, untuk variabel X2 sebesar 0,799, untuk variabel X3 sebesar 0,593 dan untuk variabel Y sebesar 0,852. Disimpulkan bahwa semua variabel X1, X2, X3 dan Y dikatakan reliabel.

Tabel 5.7. Uji Reliabilitas untuk Variabel X1, X2, X3 dan Y

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Variabel | Cronbach Alpha |
| 1. | X1 | 0,852=0,9 |
| 2. | X2 | 0,799=0,8 |
| 3. | X3 | 0,593=0,6 |
| 4. | Y | 0,852=0,9 |

* + 1. **Uji Analisis Regresi Berganda**

Dalam regresi linier berganda terdapat tiga persyaratan uji analisis regresi berganda yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas, uji heterokedasitas dan uji autokorelasi.

1. **Uji Normalitas**

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah model regresi, variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X1, X2 dan X3) keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini data terdistribusi normal dalam model regresi dapat dilihat pada grafik normal P-P Plot, di mana titik-titik yang menyebar di sekitar garis diagonal serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal sehingga dikatakan berdistribusi normal.



Gambar 5.11. Uji Normalitas Variabel

1. **Uji Heterokedasitas**

Pengujian heterokedasitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

* 1. Jika ada data yang membentuk pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu dan teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka terjadi heterokedasitas.
	2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka o pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedasitas.

Pada penelitian ini yang ditunjukkan oleh grafik *scatterplot*  terlihat titik-titik yang menyebar secara acak dan data menyebar dengan baik diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, hal ini dapat diartikan tidak terjadi heterokedasitas pada model regresi.



 Gambar 5.12. Uji Heterokedasitas

1. **Uji Autokorelasi**

Pengujian autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara kesalahan penggangu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1. Pengujian autokorelasi pada penelitian ini dapat dilihat dari nilai *durbin watson*  sebesar 1.919 dimana angka *durbin watson* di antara -2 sampai +2 berarti tidak ada autokorelasi.

Tabel 5.8. Uji Autokorelasi

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Model | R | R Square | AdjustedR Square | Std. Error of the Estimate | Durbin- Watson |
| 1 | .665a | .429 | .414 | .29632 | 1.919 |

* 1. Predictors : (Constant), RATAX1, RATAX2, RATAX3
	2. Dependent Variable : RATAY
1. **Uji Regresi Linier Berganda**

Pada penelitian ini, telah dipenuhi uji normalitas, uji heterokedasitas dan uji autokorelasi, sehingga dapat dibentuk model persamaan linier berganda. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 diperoleh tabel uji regresi linier berganda sebagai berikut :

Tabel 5.9. Uji Regresi Linear Berganda

| **Coefficientsa** |
| --- |
| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients |  |
| B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | .981 | .271 |  | 3.622 | .000 |
| RataX1 | .245 | .103 | .273 | 2.367 | .020 |
| RataX2 | .067 | .095 | .076 | .703 | .484 |
| RataX3 | .386 | .098 | .394 | 3.921 | .000 |
| 2 | (Constant) | 1.027 | .262 |  | 3.919 | .000 |
| RataX1 | .283 | .088 | .315 | 3.221 | .002 |
| RataX3 | .401 | .096 | .409 | 4.181 | .000 |
| a. Dependent Variable: RataY |

| **Coefficientsa** |
| --- |
| Model | Correlations | Collinearity Statistics |
| Zero-order | Partial | Part | Tolerance | VIF |
| 1 | RataX1 | .568 | .235 | .183 | .449 | 2.229 |
| RataX2 | .477 | .072 | .054 | .509 | 1.963 |
| RataX3 | .604 | .372 | .302 | .590 | 1.695 |
| 2 | RataX1 | .568 | .311 | .248 | .619 | 1.617 |
| RataX3 | .604 | .391 | .322 | .619 | 1.617 |
| a. Dependent Variable: RataY |

* + 1. **Uji Korelasi**

Uji korelasi merupakan uji yang bertujuan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan antar variabel. Korelasi parsial digunakan untuk menganalisis pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependent. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 diperoleh tabel uji regresi linier berganda sebagai berikut :

Tabel 5.10. Uji Korelasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Variabel | R |
| 1. | X1 terhadap Y | 0,568 |
| 2. | X2 terhadap Y | 0,477 |
| 3. | X3 terhadap Y | 0,604 |
| 4. | X1, X2 dan X3 terhadap Y | 0,655 |

 Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16, untuk korelasi X1 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,568, korelasi X2 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,477, korelasi X3 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,604, dan korelasi X1, X2 dan X3 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,655.

* 1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

 Dugaan awal, bahwa *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* berpengaruh terhadap penerimaan *e-learning systems*. Tabel 5.9. yang menunjukkan uji regresi linear berganda diperoleh persamaan linear sebagai berikut :

**Y= 1, 027+ 0,283X1 + + 0,401X3** (5.1)

Dari fungsi regresi tersebut diatas, maka diketahui sebagai berikut :

* + 1. Jika variabel *performance expectation* (X1) berubah sebesar satu unit skor maka penerimaan *e-learning systems* (Y) juga akan meningkat dengan 0,283 unit skor. Tanda positf menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *performance expectancy* meningkat penerimaan *e-learning systems* juga meningkat.
		2. Jika variabel *social influence* (X3) berubah sebesar satu unit skor maka penerimaan *e-learning systems* (Y) juga akan meningkat dengan 0,401 unit skor. Tanda positf menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *social influence* meningkat maka penerimaan *e-learning systems* juga akan meningkat.

Penelitian ini akan menguji hubungan masing masing variabel secara terpisah dengan menggunakan uji statistik korelasi. Teknik ini dipilih untuk memberikan gambaran hubungan masing masing variabel sebagaimana digambarkan dalam model, walaupun teknik ini belum menghasilkan nilai pengaruh secara simultan antara variabel *independent* dan *dependent*. Hasil pengujian korelasi disajikan dalam tabel 5.10.

Dari tabel 5.10 dapat diketahui bahwa *performance expectancy*  memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap penerimaan *e-learning systems.* Hasil ini dapat disebabkan oleh persepsi mahasiswa bahwa *e-learning systems* dapat berguna dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 untuk korelasi *performance expectancy* (X1) terhadap penerimaan *e-learning systems* (Y) diperoleh nilai R 0,568. Ternyata nilai R lebih besar dari nilai koefisien korelasi (0,5) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel *performance expectancy* terhadap penerimaan *e-learning systems* Kontribusi *performance expectancy* meningkatkan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 56,8%.

Perhitungan uji korelasi *effort expectancy*  memiliki korelasi positif dan signifikan tetapi keeratan hubungan antara keduanya lemah terhadap penerimaan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning systems* diperoleh nilai R sebesar 0,477. Nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai R sehingga Ho diterima dan Ha ditolak. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan tetapi keeratan hubungan antara keduanya lemah antara variabel *effort expectancy* terhadap penerimaan *e-learning systems* Kontribusi *effort expectancy* meningkatkan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 47,7%. Diduga hal ini disebabkan oleh persepsi mahasiswa bahwa dengan menggunakan *e-learning systems* belum dapat menolongnya untuk mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam proses pembelajaran dan membuat mereka belum memahami dengan jelas hal yang disampaikan dalam pembelajaran. Hal ini mendukung hasil penelitian Venkatesh, dkk. (2003), Dasgupta, dkk. (2007).

Perhitungan uji korelasi *social influence* memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap penerimaan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning systems* diperoleh nilai R sebesar 0,604. Nilai R lebih besar dari nilai koefisien relasi sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems* Kontribusi *social influence* meningkatkan penerimaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif adalah sebesar 60,4%. Orang-orang yang ada disekitar, meliputi dosen, teman-teman, dan dukungan universitas berpengaruh terhadap penerimaan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning systems* dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian Venkatesh, dkk. (2003) dan Dasgupta, dkk. (2007).

Uji bersama, yang melihat hubungan antara ketiga variabel bebas terhadap variabel terikat menunjukkan bahwa nilai r hitung yang diperoleh sebesar 0,655 Nilai R lebih besar dari nilai koefisien korelasi sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Kontribusi ketiga variabel bebas terhadap peningkatan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 65,5%. Sisanya 35,5% penerimaan *e-learning systems* dipengaruhi hal lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan uji korelasi, diperoleh fakta bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara ketiga variabel bebas, yakni *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*, baik secara parsial maupun secara bersama-sama.Tetapi *effort expectancy* mempunyai hubungan yg lemah terhadap *e-learning systems*,
2. Kontribusi *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* meningkatkan penerimaan *e-learning systems*,, secara berturut-turut sebesar 56,8%, 47,7%,dan 60,4%
3. Kontribusi ketiga variabel bebas terhadap peningkatan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 65,5%.
	1. **Saran**

Hasil penelitian ini diperoleh fakta bahwa kontribusi *performance expectancy, effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 65,5%. Hal ini berarti, ada pengaruh faktor lain sebesar 35,5% yang tidak diteliti pada penelitian ini. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar menambahkan variabel lain, antara lain *facilitating condition, age,* gender dan *experience* dalam menganalisis penerimaan *e-learning systems*

**DAFTAR PUSTAKA**

Jogiyanto, HM, 2008, “*Metodologi Penelitian Sistem Informasi: Pedoman dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi”,* Yogyakarta:Andi.

Marchewka, J.T., Liu, C., dan Kostiwa, K., 2007, “*An Application of the UTAUT Model for Understanding Student Perceptions Using Course Management Software*”, Communications of the IIMA, Vol. 7, No. 2, pp. 93-104.

Rahadi, Dedi Rianto. 2010. “*Proses Riset Penelitian”*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing.

Romi Satria. 2009. *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*. http://ilmukomputer.com diakses pada tanggal 17 November 2010.

Sedana,N.G.I, dan Wijaya, W.,2009*”Penerapan Model UTAUT untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Learning Management System”* Jakarta:Jurnal Sistem Informasi MTI UI**,** Volume 5, Nomor 2.

Smalldino, Sharon E., 2005, *Instructional Technology and Media for Learning,*

8th ed, Inc,New Jersey Wahono:Prentice-Hall.

Umar, Husein. 2003. “*Metode Riset Bisnis”*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., dan Davis, F.D, 2003, “*User acceptance of information technology: toward a unified view”,* MIS Quarterly, 27(3).

Venkatesh, V, 2000, “*Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model*”, Information Systems Research, Vol. 11, No. 4, pp. 342-365.