

KEMUDAHAN DAN KEGUNAAN SERTA PENGARUHNYA TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN E-LEARNING

Yohanes Suhari¹, Dwi Agus Diartono², Arief Jananto³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank

e-mail: 1ysuhari@edu.unisbank.ac.id, 2dwieagus@edu.unisbank.ac.id, 3ajananto09@edu.unisbank.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan regulasi yang ada memungkinkan bagi perguruan tinggi dalam sebagian perkuliahan dilakukan melalui e-learning (blended learning). Beberapa hasil penelitian mendapatkan bahwa keuntungan e-learning adalah kemampuan yang berfokus pada kebutuhan yang bersifat individu. Tujuan penelitian ini adalah meneliti tentang pengaruh kemudahan dan kegunaan terhadap niat menggunakan e-learning bagi mahasiswa.

Objek pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi yang diambil sampel sebanyak 126. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Analisis yang digunakan adalah analisis regresi berbanda.

Penelitian ini memberikan bahwa niat mahasiswa menggunakan e-learning masih kurang. Hasil penelitian yang lain adalah : (1). Kemudahan memiliki pengaruh yang positif terhadap kegunaan e-learning, (2) Kemudahan tidak mempengaruhi niat menggunakan e-learning, dan (3) Kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan e-learning

Kata Kunci: Kemudahan, Kegunaan, Niat Menggunakan

1. PENDAHULUAN

E-learning didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran pada institusi pendidikan tinggi, dan termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pelengkap model tradisional dalam kelas, pembelajaran online atau percampuran keduanya [1]. Beberapa studi menunjukkan bahwa keuntungan e-learning yaitu kemampuan yang berfokus pada kebutuhan bersifat individu. Sebagai contoh, Marc mencatat keuntungan dari e-learning didalam pendidikan yaitu e-learning berfokus pada kebutuhan yang bersifat individu yang merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran [2].

Dari berbagai literatur, pada pendidikan e-learning memberi beberapa keuntungan sebagai berikut:

- 1). Fleksibel terhadap tempat maupun waktu
- 2). E-learning menambah kemampuan pengetahuan, yaitu dengan kemudahan dalam mengakses banyak informasi
- 3). Memperbesar peluang untuk saling berhubungan antar pelajar melalui fasilitas forum diskusi. Wagner et al mencatat bahwa e-learning memungkinkan prospek yang lebih dalam kaitanya dengan interaksi antar siswa dan guru selama proses transfer pengetahuan [3].
- 4). Penggunaan biaya lebih efektif, yaitu murid tidak perlu melakukan perjalanan. Efektivitas juga bisa dilihat dari sisi jumlah mahasiswa yang bisa lebih banyak karena tidak diperlukan ruang kelas.
- 5). Pendekatan lebih bersifat individu. Sebagai peserta didik lebih suka belajar per bagian sementara sebagian lain lebih suka melihat secara keseluruhan.
- 6). E-learning mengatasi keterbatasan tenaga pendidikan serta infrastrukturnya.
- 7). Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Model belajar seperti ini akan mengurangi stres dan kepuasan peserta didik lebih tinggi [4]

Dalam beberapa definisi, e-Learning tidak hanya sekedar menawarkan kursus yang sepenuhnya online. Misalnya Oblinger dan Hawkins mencatat bahwa e-Learning telah bertransformasi dari kursus yang sepenuhnya menggunakan teknologi online dalam memberikan sebagian atau seluruh kursus yang terbebas tempat maupun waktu yang permanen [6]. Komisi Eropa juga menjelaskan, e-Learning merupakan penggunaan baru dalam teknologi internet maupun multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan melalui kemudahan dalam akses fasilitas dan layanan serta pertukaran dan kolaborasi jarak jauh [7].

Pada pengertian yang lebih luas, Abbad et al, mendefinisikan e-learning sebagai setiap pembelajaran yang dilakukan secara elektronik [8]. Definisi mereka persempit sehingga berarti belajar yang memberdayakan teknologi digital. Selanjutnya definisi dipersempit oleh beberapa peneliti yaitu setiap pembelajaran apa pun yang berbasis web atau internet [9].

Menurut Maltz et al, istilah 'e-learning' diterapkan dalam perspektif yang berbeda, termasuk pembelajaran terdistribusi, pembelajaran jarak jauh online, serta pembelajaran hibrid [10]. E-learning, menurut OECD didefinisikan sebagai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pendidikan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran pada institusi pendidikan tinggi, dan termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pelengkap model tradisional dalam kelas, pembelajaran online atau percampuran keduanya [1].

Tren penggunaan e-learning di perguruan tinggi yang semakin meningkat menjadi penting untuk dikaji dari sudut pandang mahasiswa, yaitu bagaimana sudut pandang mahasiswa terhadap penggunaan e-learning di perguruan tinggi. Niat mahasiswa untuk menggunakan e-learning menjadi salah satu pertimbangan penting dalam menerapkan e-learning. Niat menggunakan dipengaruhi oleh kemudahan dalam menggunakan serta kegunaan [5]. Pertanyaan yang muncul adalah : (1) Seberapa jauh niat menggunakan e-learning, dan (2) Apakah kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap niat menggunakan e-learning.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Kemudahan Menggunakan E-Learning

Faktor kenyamanan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan informasi sistemnya mudah dan tidak memerlukan upaya dari pemakainya untuk melakukannya [11]. Itu berarti ada kepercayaan individu bahwa teknologinya mudah digunakan [12]. Indikasi bahwa teknologi itu mudah digunakan dapat dilihat dari intensitas penggunaan dan interaksi antar pengguna dengan sistem teknologi [13]. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan sistem ini lebih dikenal dan lebih mudah diakses oleh pengguna untuk beroperasi. Konstruk dari kemudahan Penggunaan yang dirasakan adalah keyakinan dalam menentukan sikap seseorang untuk menerima teknologi informasi baru [14]. Kemudahan Penggunaan akan mengurangi waktu dan energi seseorang untuk belajar suatu sistem. Pengguna percaya bahwa teknologi informasi lebih fleksibel, mudah dimengerti, dan mudah dioperasikan [11]. Kemudahan penggunaan merujuk pada tingkat dimana pengguna mengharapkan sistem informasi mudah dipahami dan digunakan [15].

Indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi menurut Davis, di antaranya adalah: (1) Sistem lebih mudah dipelajari; (2) Dengan mudah sistem melakukan apa yang diinginkan pengguna; (3) Dengan menggunakan sistem, ketrampilan pengguna akan meningkat; (4) Pengoperasian sistem lebih mudah [16]. Kemudahan penggunaan yang dirasakan berpengaruh terhadap sikap individu pada penggunaan teknologi. Peningkatan kemudahan yang dirasakan berperan mempengaruhi peningkatan kegunaan yang dirasakan karena sistem yang mudah digunakan tidak perlu waktu lama untuk dipelajari sehingga individu memiliki kesempatan untuk mengerjakan sesuatu yang terkait dengan efektivitas kinerja [17]. Kemudahan yang dirasakan juga mempengaruhi kegunaan yang dirasakan berarti sistem yang terkait dengan produktivitas dan efektivitas sistem kegunaan dalam keseluruhan tugas untuk meningkatkan kinerja seseorang yang menggunakan sistem [11].

Kemudahan penggunaan yang dirasakan mengukur penilaian yang dirasakan tentang kemudahan penggunaan dan kemudahan belajar dari pengguna teknologi informasi. Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan bahwa kemudahan yang dirasakan akan mempengaruhi manfaat yang dirasakan. Studi yang dilakukan oleh Venkatesh & Davis mengidentifikasi pentingnya pengalaman dan kompleksitas penggunaan teknologi yang akan berdampak pada kegunaan yang dirasakan [14].

b. Kegunaan E-Elearning

Kegunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai tingkat di mana orang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja [15]. Peneliti lain menyatakan manfaat yang dirasakan oleh pengguna teknologi informasi dalam kegiatan dan pekerjaan menunjukkan manfaat teknologi informasi [18]. Pengukuran manfaat didasarkan pada frekuensi penggunaan dan keanekaragaman aplikasi yang dioperasikan.

Persepsi pengguna tentang manfaat teknologi diungkapkan oleh Davis et al., dengan ukuran sebagai berikut: (1) Menggunakan teknologi dapat meningkatkan produktivitas pengguna; (2) Kinerja pengguna dapat meningkat melalui pemanfaatan teknologi; (3) Menggunakan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses pengguna [15]. Secara umum pengguna teknologi akan memiliki persepsi positif terhadap teknologi tersebut disediakan.

Di sisi lain, persepsi negatif akan muncul setelah pengguna mempertanyakan penggunaan teknologi atau pengguna memiliki pengalaman negatif dalam penggunaan teknologi yang tersedia. Model Penerimaan Teknologi digunakan sebagai dasar untuk menentukan upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong niat seseorang untuk menggunakan teknologi [14].

c. Niat Menggunakan E-Learning

Perilaku niat menggunakan didefinisikan sebagai kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu [19]. Berdasarkan dimensi waktunya, niat menggunakan adalah niat menggunakan saat sekarang dan niat menggunakan di waktu yang akan datang.

d. Hubungan Kemudahan dan Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan

Kemudahan Penggunaan yang dirasakan mengukur penilaian yang dirasakan tentang kemudahan penggunaan dan kemudahan belajar dari pengguna teknologi informasi. Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan kemudahan menggunakan yang memengaruhi kegunaan yang dirasakan. Dalam studi

mereka, Venkatesh & Davis, mengidentifikasi pentingnya pengalaman dan kompleksitas penggunaan teknologi yang akan berdampak dirasakan berguna [14]. Peningkatan kemudahan yang dirasakan berperan mempengaruhi peningkatan kegunaan yang dirasakan karena sistem yang mudah digunakan tidak perlu waktu lama untuk dipelajari sehingga individu memiliki kesempatan untuk mengerjakan sesuatu yang terkait dengan efektivitas kinerja [17]. Kemudahan dalam menggunakan membuat lebih nyaman dalam menggunakan e-learning untuk mendapatkan sumber pengetahuan/pembelajaran. Kemudahan menimbulkan niat menggunakan. Mengacu pada model penerimaan teknologi (TAM 3), kemudahan berpengaruh terhadap kegunaan dan niat menggunakan [5].

Berdasarkan uraian di atas, disusun hipotesis sebagai berikut :

H1 : Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan e-learning

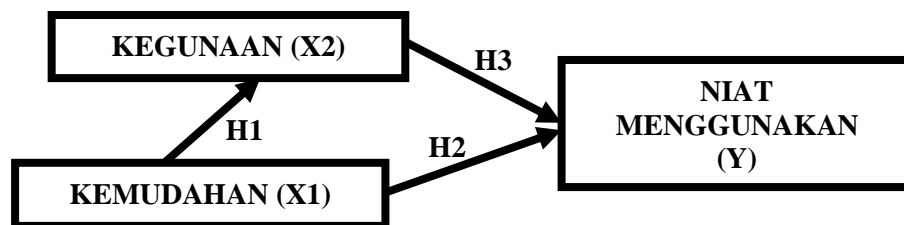
H2 : Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan e-learning

Semakin tinggi manfaat suatu teknologi menimbulkan kecenderungan untuk menggunakan teknologi tersebut. Kegunaan yang dirasakan berpengaruh terhadap perilaku niat menggunakan teknologi pengenalan suara [20]. Tiga faktor (persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi perubahan) dapat memainkan peran utama dalam menentukan penerimaan inisiatif laptop [21].

Berdasarkan uraian di atas, disusun hipotesis sebagai berikut :

H3 : Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan e-learning

Berdasarkan hipotesis, di atas disusun model empiris penelitian sebagai berikut:



Gambar 1: Model Empiris Penelitian

3. METODE PENELITIAN

a. Rancangan Penelitian

Penggunaan e-learning memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Waktu dan tempat menjadi fleksibel karena jam pembelajaran bisa diatur sesuai dengan kesepatakan. Tempat bisa dari mana saja, bahkan bisa dilakukan dalam kondisi mobile.

Pada penelitian ini penelitian terhadap variabel independen kemudahahan, variabel intervening kegunaan, serta variabel dependen niat menggunakan e-learning. Regresi linear digunakan untuk menguji pengaruh kemudahan terhadap kegunaan, pengaruh kemudahan terhadap niat menggunakan, serta pengaruh kegunaan terhadap niat menggunakan e-learning.

b. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Stikubank. Responden dipilih dari mahasiswa yang sedang mengikuti kuliah. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *accidental sampling*. Besarnya ukuran sampel ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor pertimbangan ukuran sampel adalah homogenitas data, data semakin homogen banyaknya sampel semakin sedikit. Saran ukuran sampel untuk penelitian deskriptif menurut Fraenkel & Wallen adalah paling sedikit 100. Besarnya sampel pada penelitian ini sebanyak 126 [22].

c. Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif. Berdasarkan sumber datanya data yang digunakan adalah data primer. Sumber datanya adalah data primer karena data didapatkan langsung dari responden yang mengisi kuesioner yang diberikan langsung kepada responden.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen berupa kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti digunakan untuk mendata persepsi mahasiswa pada e-leaning. Instrumen berupa pertanyaan tertutup. Jawaban sudah disediakan dalam bentuk skala bertingkat. Responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Intrumen kuesioner dipakai untuk mengukur kemudahan, kegunaan, dan niat menggunakan e-learning.

e. Definisi Konsep dan Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini ada tiga, yaitu kemudahan, kegunaan, dan niat menggunakan. Definisi konsep dan operasional variabelnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.

Definisi Konsep dan Operasional Variabel

Variabel	Definisi konseptual variabel	Definisi operasional variabel (Indikator)
----------	------------------------------	---

<i>Kemudahan</i>	<i>Kemudahan adalah tingkat sehingga user mengharapkan sistem informasi mudah dipahami dan digunakan [15].</i>	(1) Sistem lebih mudah dipelajari; (2) Sistem dapat dengan mudah melakukan apa yang diinginkan pengguna; (3) Keterampilan pengguna akan meningkat dengan menggunakan sistem; (4) Sistem lebih mudah dioperasikan.
<i>Kegunaan</i>	<i>Kegunaan adalah probabilitas subyektif pengguna yang menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya dalam konteks organisasi [15].</i>	(1) Menggunakan teknologi dapat meningkatkan produktivitas pengguna; (2) Menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerja pengguna; (3) Menggunakan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses pengguna
<i>Niat menggunakan</i>	<i>Niat menggunakan adalah kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu [19].</i>	(1) Niat menggunakan masa sekarang (2) Niat menggunakan masa datang

f. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mencari data, kuesioner diuji lebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas konvergen. Uji reliabilitas yang digunakan adalah reliabilitas konstruk. Setelah kuesioner teruji validitas dan reliabilitasnya baru digunakan untuk mencari data.

g. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hipotesis dan model empiris penelitian maka analisis yang digunakan adalah analisis regresi. Analisis regresi dipakai untuk melakukan pengujian : (1) Pengaruh kemudahan terhadap kegunaan, (2) Pengaruh kemudahan terhadap niat menggunakan, serta (3) Pengaruh kegunaan terhadap niat menggunakan e-learning.

h. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan serangkaian uji kecocokan model. Uji kecocokan model dengan uji F dan Uji R².

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Responden

Responden yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 126 mahasiswa yang terdiri dari berbagai angkatan dan berbagai program studi. Dari data responden diperoleh deskripsi variabel Kemudahan (X1), Kegunaan (X2), dan Niat Menggunakan (Y) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.
Deskripsi Variabel Kemudahan (X1), Kegunaan (X2), dan Niat Menggunakan (Y)

VARIABEL / INDIKATOR	BANYAKNYA JAWABAN					MEAN
	SANGAT TIDAK SETUJU	TIDAK SETUJU	CUKUP SETUJU	SETUJU	SANGAT SETUJU	
Kemudahan (X1)						3.81
X1.1	0%	11%	24%	57%	8%	3.62
X1.2	0%	5%	21%	54%	21%	3.90
X1.3	2%	6%	32%	44%	16%	3.67
X1.4	0%	6%	14%	46%	33%	4.06
Kegunaan (X2)						3.33

X2.1	0%	3%	40%	43%	14%	3.68
X2.2	0%	24%	40%	27%	10%	3.22
X2.3	0%	29%	41%	22%	8%	3.10
Niat Menggunakan (Y)						3.48
Y1.1	5%	11%	40%	30%	14%	3.38
Y1.2	2%	10%	32%	43%	14%	3.59

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dideskripsikan bahwa mahasiswa yang menggunakan e-learning adalah sebagai berikut :

- 1) Mean X1 sebesar 3,81 berarti bahwa mahasiswa merasakan software e-learning mudah dipahami dan digunakan. Kemudahan yang dirasakan khususnya adalah kemudahan dalam penggunaan, sedangkan memahami seluk beluk e-learning masih pada level cukup mudah belum sampai level yang benar-benar mudah.
- 2) Mean X2 sebesar 3.33 berarti e-learning dalam hal kegunaan/kemanfaatan yang dirasakan oleh mahasiswa dalam membantu kuliah mahasiswa baru pada level cukup belum dianggap benar-benar membantu. Kuliah melalui e-learning belum benar-benar mempercepat pemahaman mahasiswa pada materi kuliah yang diberikan.
- 3) Mean Y sebesar 3,48 berarti Mahasiswa ada niat menggunakan e-learning meskipun belum benar-benar berniat menggunakannya.

b. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

Indikator masing-masing variabel dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menunjukkan semua indikator valid. Uji reliabilitas menunjukkan semua indikator reliabel. Instrumen penelitian yang berupa kuesioner bisa digunakan untuk penelitian.

c. Uji Asumsi Klasik Heteroskedastisitas

Hasil pengujian menunjukkan bahwa kedua model tidak terjadi problem heteroskedastisitas. Model tidak memiliki persoalan heteroskedastisitas.

d. Uji Normalitas Data

Alat yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data adalah Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas baik model 1 ($X_2 = A_0 + A_1X_1$) maupun model 2 ($Y = B_0 + B_1X_1 + B_2X_2$) memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05. Dua model berasal dari data yang berdistribusi normal

e. Uji Kecocokan Model

Hasil uji kecocokan masing-masing model dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3
Uji Kecocokan Model 1
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.739 ^a	.546	.543	.67614354

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN

b. Dependent Variable: KEGUNAAN

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-8.173E-17	.060		.000	1.000
	KEMUDAHAN	.739	.060	.739	12.224	.000

a. Dependent Variable: KEGUNAAN

Tabel 4
Uji Kecocokan Model 2
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.675 ^a	.455	.446	.74405723

a. Predictors: (Constant), KEGUNAAN, KEMUDAHAN

b. Dependent Variable: NIAT MENGGUNAKAN

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	56.905	2	28.452	51.393	.000 ^a
Residual	68.095	123	.554		
Total	125.000	125			

a. Predictors: (Constant), KEGUNAAN, KEMUDAHAN

b. Dependent Variable: NIAT MENGGUNAKAN

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 hasil uji F menunjukkan masing-masing memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05. Kedua model fit.

Model 1 memiliki nilai adjusted R Square sebesar 0,543 dan untuk Model 2 sebesar 0,446. Berdasarkan nilai adjusted R Square dapat disimpulkan bahwa model termasuk baik.

f. Analisis Regresi

Masing-masing model hasil uji lenearnya adalah seperti berikut ini :

Tabel 5
Uji Regresi Linear Model 1
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-8.173E-17	.060		.000	1.000
	KEMUDAHAN	.739	.060	.739	12.224	.000

a. Dependent Variable: KEGUNAAN

Tabel 6
Uji Regresi Linear Model 2
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-8.312E-17	.066		.000	1.000
	KEMUDAHAN	.026	.099	.026	.266	.791
	KEGUNAAN	.655	.099	.655	6.629	.000

a. Dependent Variable: NIAT MENGGUNAKAN

Berdasarkan Tabel 5.5 diperoleh persamaan regresi linear sebagai berikut :

$$X_2 = 0,739X_1 + e_1$$

X1 : Kemudahan

X2 : Kegunaan

Berdasarkan Tabel 5.6 diperoleh persamaan regresi linear sebagai berikut :

$$Y = 0,026X_1 + 0,655X_2 + e_2$$

Y : Niat Menggunakan

X1 : Kemudahan

X2 : Kegunaan

g. Uji Hipotesis**1). Uji Hipotesis 1**

Dari Tabel 5.5 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai *Standardized Coefficients Beta* sebesar 0,739 bertanda positif, sehingga hipotesis 1 yang berbunyi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kegunaan e-learning diterima.

2). Uji Hipotesis 2

Dari Tabel 5.6 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,791 > 0,05$. Sehingga hipotesis 2 yang berbunyi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan e-learning ditolak.

3). Uji Hipotesis 3

Dari Tabel 5.6 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ serta nilai *Standardized Coefficients Beta* sebesar 0,655 bertanda positif. Sehingga hipotesis 3 yang berbunyi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan e-learning diterima.

Kemudahan berpengaruh terhadap kegunaan dan kegunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan, sehingga kemudahan berpengaruh tidak langsung terhadap niat menggunakan. Walaupun kemudahan tidak berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan, namun kemudahan berpengaruh tidak langsung terhadap niat menggunakan melalui variabel kegunaan.

h. Pembahasan**1). Pengaruh Kemudahan Terhadap Kegunaan**

Semakin mudah e-learning digunakan akan meningkatkan manfaat e-learning bagi mahasiswa. E-learning cenderung mudah dipahami oleh mahasiswa. Kemudahan penggunaan e-learning yang perlu ditingkatkan khususnya adalah kemudahan dalam memahami seluk beluk software dan kemudahan pencarian referensi/materi yang diperlukan oleh mahasiswa. Perkembangan teknologi dan efisiensi cenderung untuk menggantikan cara pembelajaran yang dilakukan melalui tatap muka langsung antara dosen dan mahasiswa dengan model pembelajaran secara online. Setidaknya model pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia adalah blended learning, yaitu mengkombinasikan antara proses pembelajaran yang tatap muka langsung dosen-mahasiswa dengan model pembelajaran e-learning. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa peningkatan kemudahan yang dirasakan berperan mempengaruhi peningkatan kegunaan yang dirasakan karena sistem yang mudah digunakan tidak perlu waktu lama untuk dipelajari sehingga individu memiliki kesempatan untuk mengerjakan sesuatu yang terkait dengan efektivitas kinerja [17].

2). Pengaruh Kemudahan Terhadap Niat Menggunakan

Penelitian menghasilkan bahwa kemudahan tidak berpengaruh langsung pada niat menggunakan. Kemudahan berpengaruh tidak langsung terhadap niat menggunakan melalui kegunaan/manfaat yang dirasakan. Niat mahasiswa untuk menggunakan e-learning masih rendah. Mudah digunakan saja tidak cukup untuk berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan. Mudah tetapi tidak bermanfaat maka niat menggunakan juga akan rendah. Mudah digunakan dan bermanfaat akan membuat niat menggunakan. Karena mahasiswa merasakan bahwa kegunaan e-learning masih rendah, sehingga kemudahan saja tidak cukup untuk membuat mahasiswa memiliki niat menggunakan e-learning. E-learning yang mudah digunakan serta manfaat e-learning yang benar-benar dirasakan oleh mahasiswa akan membawa pengaruh pada tingginya niat menggunakan e-learning.

3). Pengaruh Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan

Semakin tinggi kegunaan yang dirasakan akan semakin tinggi pula niat mahasiswa menggunakan e-learning. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa belum banyak merasakan kemanfaatan e-learning sehingga niat menggunakan juga masih kurang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa niat untuk menggunakan e-learning kedepannya lebih baik dari yang sedang berjalan. E-learning masih bisa diharapkan, tinggal masalah content yang perlu diperbaiki. Diantara kemudahan dan kegunaan e-learning, prioritas yang perlu ditingkatkan adalah kegunaan, karena kegunaan berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan, sementara kemudahan tidak berpengaruh langsung terhadap niat, serta pengaruh langsung kegunaan terhadap niat menggunakan lebih besar dari pada pengaruh tidak langsung manfaat terhadap niat menggunakan melalui kegunaan. Hasil penelitian bahwa kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan, mendukung penelitian sebelumnya bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh terhadap perilaku niat menggunakan teknologi pengenalan suara [20].

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

- a. Kemudahan berpengaruh positif terhadap kegunaan e-learning

- b. Kemudahan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan e-learning
- c. Kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan e-learning

6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa niat mahasiswa menggunakan e-learning masih kurang. Niat menggunakan dipengaruhi secara langsung oleh Kegunaan e-learning dalam membantu belajar mahasiswa. Niat menggunakan juga dipengaruhi oleh kemudahan menggunakan e-learning walaupun pengaruhnya tidak secara langsung. Niat menggunakan e-learning akan lebih tinggi jika mahasiswa merasakan manfaat bahwa e-learning membantu dalam belajar mahasiswa. Perlu perbaikan cara/model serta materi dari pelaksanaan e-learning sehingga mahasiswa merasakan kegunaan e-learning dan merasakan bahwa e-learning lebih membantu mahasiswa dalam memahami materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] OECD, 2005, *E-learning in tertiary education* [Online]. <http://www.oecd.org/education/cei/35991871.pdf> (Accessed 20/04/ 2019)
- [2] Marc, J. R., 2002, Book review: e-learning strategies for delivering knowledge in the digital age. *Internet and Higher Education*, 5, 185-188.
- [3] Wagner, N., Hassanein, K. & Head, M., 2008, Who is responsible for E-learning in Higher Education? A Stakeholders' Analysis. *Educational Technology & Society*, 11 (3), 26-36.
- [4] Algahtani, A.F., 2011, *Evaluating the Effectiveness of the E-learning Experience in Some Universities in Saudi Arabia from Male Students' Perceptions*, Durham theses, Durham University.
- [5] Venkatesh, V., 2000, Determinants of perceived ease of use: Integrating control, intrinsic motivation, and emotion into the technology acceptance model, *Information systems research*, 11, 342–365.
- [6] Oblinger, D. G., & Hawkins, B. L., 2005, The myth about E-learning. *Educause review*.
- [7] European Commission, 2001, *The eLearning Action Plan: Designing tomorrow's education*. <http://www.elearningeuropa.info>.
- [8] Abbad, M. M., Morris, D., & de Nahlik, C., 2009, Looking under the Bonnet: Factors Affecting Student Adoption of E-Learning Systems in Jordan. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*.
- [9] Keller, C. & Cernerud, L., 2002, Students' perception of e-learning in university education. *Learning, Media and Technology*, 27(1), 55-67.
- [10] Maltz, L., Deblouis, P. & The EDUCAUSE Current Issues Committee., 2005, Top Ten IT Issues. *EDUCAUSE Review*, 40 (1), 15-28.
- [11] Adams, D.A., Nelson, R.R., & Todd, P.A., 1992, Perceived usefulness, ease of use, and usage of information technology: A replication. *MIS Quarterly*, 16(2), 227.
- [12] Jarvenpaa, S.L., Tractinsky, N., & Vitale, M., 2000, Consumer trust in an internet store. *Information Technology and Management*, 1(1-2), 45-71.
- [13] Gefen, D., & Straub, D.W., 2004, Consumer trust in B2C e-Commerce and the importance of social presence: Experiments in e-Products and e-Services. *Omega*, 32(6), 407-424.
- [14] Venkatesh, V., & Davis, F.D., 2000, Studies Linked references are available on JSTOR for this article : A theoretical extension of the technology acceptance model. *Four Longitudinal Field Studies*, 46(2), 186-204.
- [15] Davis, F.D., Bagozzi, R.P., & Warshaw, P.R., 1989, User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- [16] Davis, F.D., 1989, Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319.
- [17] Lam, T., Cho, V., & Qu, H., 2007, A study of hotel employee behavioral intentions towards adoption of information technology. *International Journal of Hospitality Management*, 26(1), 49-65.
- [18] Huh, H.J., Kim, T., & Law, R., 2009, A comparison of competing theoretical models for understanding acceptance behavior of information systems in upscale hotels. *International Journal of Hospitality Management*, 28(1), 121-134.
- [19] Fishbein, Martin and Icek Ajzen, 1975, *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- [20] Simon, S.J., 2007, User Acceptance of Voice Recognition Technology: An Empirical Extension of the Technology Acceptance Model. *Journal of Organizational and End User Computing*, 19(1), 24-50, January-March 2007
- [21] Elwood, S., 2006, Investigating students' perceptions on laptop initiative in higher education An extension of the technology acceptance model. *Campus-Wide Information Systems* Vol. 23 No. 5, 2006 pp. 336-349
- [22] Jack R. Fraenkel, Norman E. Wallen, 1993, *How to design and evaluate research education*. New York : McGraw-Hill