

**PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE
AND USE OF TECHNOLOGY 2* (UTAUT 2) TERHADAP
PENERIMAAN MEDIA *ELECTRONIC LEARNING*
(E-LEARNING)**

**(Studi Kasus: *Student Digital Learning Resource* (SDLR)
STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung)**

TESIS

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Komputer dari
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI Bandung

Oleh:

RUDY SOFIAN

NPM : 2017210088



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
LIKMI BANDUNG
2020**

**PENERAPAN MODEL *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE
AND USE OF TECHNOLOGY 2* (UTAUT 2) TERHADAP
PENERIMAAN MEDIA *ELECTRONIC LEARNING*
(E-LEARNING)**

**(Studi Kasus: *Student Digital Learning Resource* (SDLR)
STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung)**

Oleh:

RUDY SOFIAN

NPM : 2017210088

Bandung, Maret 2020

Menyetujui,

Dr. H. BUDI PERMANA, S.E., AK., M.C.

Pembimbing

**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
LIKMI BANDUNG
2020**

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran *online* di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung sangat dianjurkan oleh institusi terhadap dosen dan mahasiswanya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. SDLR merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online yang diterapkan di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung. Kesuksesan sebuah pemanfaatan penerapan teknologi informasi tersebut tentu ada ukurannya. Salah satu cara untuk mengukur tingkat kesuksesan pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan cara melakukan pengujian terhadap penerimaan teknologi oleh pengguna.

Salah satu model yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan teknologi adalah dengan menerapkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) yang terdiri dari 7 (tujuh) Konstruk utama yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *habit*, *behavior intention* dan *use behavior* yang dimoderasi oleh 2 (dua) variabel moderator yaitu *gender* dan *experience*. Selain itu dilakukan juga studi literatur untuk menambahkan beberapa konstruk tambahan seperti *information quality*, *service quality* dan *user satisfaction*.

Pengujian dilakukan dengan cara menyebar kuesioner kepada para mahasiswa yang terdiri dari 42 pernyataan dari total seluruh konstruk yang digunakan. Pengujian validitas dan reliabilitas diberikan kepada 50 responden dan diolah menggunakan IBM SPSS Versi 23 untuk menguji tingkat kesesuaian kuesioner sebelum disebarkan kepada seluruh sampel mahasiswa. Dari hasil yang diperoleh seluruh pernyataan dinyatakan valid dan reliabel dimana nilai P yang didapat menunjukkan angka kurang dari 0,05. Sampel yang digunakan sebanyak 205 responden yang akan dilakukan pengujian hipotesa menggunakan AMOS SPSS versi 23. Hasil pengujian menyatakan bahwa *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *habit* dan *user satisfaction* memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavior intention* sama halnya *behavior intention* memiliki pengaruh signifikan terhadap *use behavior*. Untuk variabel moderasi *gender* dan *experience* kurang dari 3 tahun berpengaruh signifikan terhadap hubungan antara *hedonic motivation*, *facilitating condition* terhadap *behavior intention*. Sedangkan *experience* yang lebih dari 3 tahun berpengaruh terhadap hubungan antara *habit* terhadap *behavior intention*.

Kata Kunci: E-Learning, Penerimaan Teknologi, UTAUT2.

ABSTRACT

The use of online learning media at STMIK and Politeknik LPKIA Bandung is highly recommended by institution for lecturers and students to support teaching and learning system. SCLR is one of online learning application implemented at STMIK and Politeknik LPKIA Bandung. The success of implementing information technology has a measurement. One way to measure the success of implementing information technology is by testing acceptance technology to user.

The model to measure the acceptance technology is by applying the model of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) which consists of 7 (seven) main constructs i.e performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, habit, behavior intention and use behavior moderated by 2 (two) moderated variables such as gender and experience. A literature study was also conducted to add some constructs such as information quality, service quality and user satisfaction.

Testing is done with shared the questionnaires to students as much 42 statements. The validation and reliability testing is distributed to 50 respondents and proceed with IBM SPSS version 23 for testing the questionnaires validation before distributing to all samples. The result obtained, from all statements is valid and reliable, where the value of P is less than 0,05. The sample used was 205 respondents who will hypothesis tested with AMOS SPSS version 23. The result of test that effort expectancy, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, habit and user satisfaction have a significant effect with behavior intention as well as behavior intention has a significant effect that with use behavior. For the moderation variable like gender and experience with respondent have experience less than 3 year have a significant effect toward relationship between hedonic motivation, facilitating condition with behavior intention. while respondent have experience greater than 3 year has significant effect toward relationship between habit and behavior intention.

Keyword: e-learning, acceptance technology, UTAUT2

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penelitian ini berhasil diselesaikan. Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan Program Pasca Sarjana Magister Sistem Informasi pada STMIK LIKMI Bandung.

Penelitian ini bertujuan menganalisis teori penerimaan teknologi informasi pada media *Student Digital Learning Resource* (SDLR) di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology 2* (UTAUT2).

Penelitian ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Budi Permana S.E., AK., M.C. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Drs. Paulus Tamzil., Psy. selaku Direktur STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung
3. Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar yang telah memberikan dukungan penuh terhadap penulis.
4. Andy Victor., M.T dan Rikky Wisnu N., M.Kom selaku Ketua dan Wakil Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan motivasi dan dukungan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Rekan-rekan kerja Diqy Fakhrun S., M.Kom, Atep Aulia R., M.Kom dan Aji Diyantoro, S.T. yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini,
6. Rekan-rekan seperjuangan STMIK LIKMI Kelas S 2018.

Bandung, 14 Maret 2020

Penulis

Rudy Sofian

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
2.1 Teori Mengenai Media Pembelajaran	8
2.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi	9
2.3 Sistem Pembelajaran <i>Online (e-learning)</i>	11
2.4 Sistem Informasi	11
2.5 Teori Pengadopsian Teknologi	12
2.6 Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2 (UTAUT 2)	12
2.7 Variabel dan Indikator Kesuksesan Penerimaan Teknologi	14

2.8.1	<i>Performance Expectancy</i> (Ekspektasi/Harapan Kinerja)	14
2.8.2	<i>Effort Expectancy</i> (Ekspektasi akan Usaha)	16
2.8.3	<i>Social Influence</i> (Pengaruh Sosial)	17
2.8.4	<i>Facilitating Conditions</i> (Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi)	18
2.8.5	<i>Hedonic Motivation</i> (Motivasi Hedoni)	19
2.8.6	<i>Price Value</i> (Nilai Harga)	19
2.8.7	<i>Habit</i> (Kebiasaan)	20
2.8.8	<i>Information Quality</i> (Kualitas Informasi)	21
2.8.9	<i>Service Quality</i> (Kualitas Pelayanan)	22
2.8.10	<i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	23
2.8.11	<i>Behavior Intention</i> (Minat Berperilaku/Pemanfaatan)	23
2.8.12	<i>Use Behavior</i> (Perilaku Pengguna)	24
2.8	Penyusunan Hipotesis Penelitian	25
2.9.1	Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	25
2.9.2	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	26
2.9.3	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	26
2.9.4	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	27
2.9.5	Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	28
2.9.6	Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	28
2.9.7	Pengaruh <i>Information Quality</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	28
2.9.8	Pengaruh <i>Service Quality</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	29
2.9.9	Pengaruh <i>User Satisfaction</i> terhadap <i>Behavior Intention</i>	29
2.9.10	Pengaruh <i>Behavior Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	29
2.9	Modifikasi Model UTAUT2 yang Diusulkan	30

2.10	Populasi dan Sampel	31
2.11	Skala <i>Likert</i>	32
2.12	Uji Validitas.....	32
2.13	Uji Reliabilitas.....	33
2.14	Uji Hipotesa Menggunakan <i>Structural Equation Modeling</i> (SEM)	33
2.15	Uji Kecocokan Model	34
2.16	Penelitian Terdahulu	35
BAB III OBYEK DAN METODE PENELITIAN		40
3.1	Profil Singkat STMIK dan Politeknik LPKIA	40
3.1.1	Visi STMIK dan Politeknik LPKIA.....	41
3.1.2	Misi STMIK dan Politeknik LPKIA	41
3.2	Student Digital Learning Resource (SDLR) LPKIA Bandung	41
3.3	Metode Penelitian	45
3.4	Operasional Variabel.....	48
3.5	Identifikasi Kuesioner	49
3.6	Penyusunan Kuesioner	50
3.7	Model Awal SEM.....	52
3.8	Penentuan Populasi dan Sampel.....	53
3.9	Komposisi Penyebaran Kuesioner	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Hasil Pengumpulan Data	56
4.2	Karakteristik Responden	57
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	57
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman	57

4.3	Uji Coba Kuesioner	58
4.3.1	Uji Validitas.....	58
4.3.2	Uji Reliabilitas	59
4.4	Statistik Deskriptif.....	60
4.5	Pengujian Measurement Model Penelitian	61
4.4.1	Pengujian Variabel <i>Performance Expectancy</i> (Ekspektasi Kerja)	61
4.4.2	Pengujian Variabel <i>Effort Expectancy</i> (Ekspektasi Usaha)	62
4.4.3	Pengujian Variabel <i>Social Influence</i> (Pengaruh Sosial).....	63
4.4.4	Pengujian Variabel <i>Facilitating Condition</i> (Kondisi Fasilitas).....	63
4.4.5	Pengujian Variabel <i>Hedonic Motivation</i> (Motivasi Hedonis)	64
4.4.6	Pengujian Variabel <i>Habit</i> (Kebiasaan)	65
4.4.7	Pengujian Variabel <i>Information Quality</i> (Kualitas Informasi)	66
4.4.8	Pengujian Variabel <i>Service Quality</i> (Kualitas Layanan)	67
4.4.9	Pengujian Variabel <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	68
4.4.10	Pengujian Variabel <i>Behavior Intention</i> (Minat Berperilaku)	68
4.4.11	Pengujian Variabel <i>Use Behavior</i> (Perilaku Penggunaan)	69
4.6	Pengujian Keseluruhan Model Penelitian	70
4.7	Pengujian Hipotesa dengan Menggunakan SEM	72
4.6.1	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Performance Expectancy</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H1)	72
4.6.2	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H2)	73
4.6.3	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Social Influence</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H3)	74

4.6.4	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Facilitatiing Condition</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H4)	74
4.6.5	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Hedonic Motivation</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H5)	75
4.6.6	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Habit</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H6)	75
4.6.7	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Information Qualtiy</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H7)	76
4.6.8	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Service Quality</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H8)	76
4.6.9	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>User Satisfaction</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> (H9)	77
4.6.10	Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara <i>Behavior Intention</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> (H10)	77
4.8	Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis	78
4.9	Hipotesa Berdasarkan Variabel Moderator	79
4.9.1	Pengujian Variabel Moderator <i>Gender</i> (Jenis Kelamin).....	79
4.9.2	Pengujian Variabel Moderator <i>Experience</i> (Pengalaman).....	80
4.10	Trimming	81
4.10.1	Pengujian Variabel Moderator Gender (Jenis Kelamin) Setelah <i>Trimming</i>	83
4.10.2	Pengujian Variabel Moderator <i>Experience</i> (Pengalaman) Setelah <i>Trimming</i>	83
4.11	Pembahasan Konstruk Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		88
5.1	Kesimpulan.....	88

5.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....		90
LAMPIRAN.....		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model UTAUT 2	13
Gambar 2. 2 Model Penelitian yang Dikembangkan	30
Gambar 3. 1 Tampilan Awal <i>Student Digital Learning Resource</i> (SDLR) LPKIA	42
Gambar 3. 2 Tampilan dari <i>My Course</i>	43
Gambar 3. 3 Tampilan Mata Kuliah	44
Gambar 3. 4 Tampilan Ujian <i>Online</i>	44
Gambar 3. 5 Tampilan Diskusi <i>Online</i>	45
Gambar 3. 6 Tahapan Penelitian	46
Gambar 3. 7 Model Awal	53
Gambar 4. 1 Hasil Pengujian Variabel <i>Performance Expectancy</i>	61
Gambar 4. 2 Hasil Pengujian Variabel <i>Effort Expectancy</i>	62
Gambar 4. 3 Hasil Pengujian Variabel <i>Social Influence</i>	63
Gambar 4. 4 Hasil Pengujian Variabel <i>Facilitating Condition</i>	64
Gambar 4. 5 Hasil Pengujian Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	65
Gambar 4. 6 Hasil Pengujian Variabel <i>Habit</i>	65
Gambar 4. 7 Hasil Pengujian Variabel <i>Information Quality</i>	66
Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Variabel <i>Service Quality</i>	67
Gambar 4. 9 Hasil Pengujian Variabel <i>User Satisfaction</i>	68
Gambar 4. 10 Hasil Pengujian Variabel <i>Behavior Intention</i>	69
Gambar 4. 11 Hasil Pengujian Variabel <i>Use Behavior</i>	70
Gambar 4. 12 <i>Output Path</i> Diagram Model Penelitian	71
Gambar 4. 13 Model Hasil <i>Trimming</i> 1	82
Gambar 4. 14 Perbandingan Model Awal dan Model Akhir	86
Gambar 4. 15 Model Akhir Penelitian	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Variabel <i>Performance Expectancy</i>	15
Tabel 2. 2 Indikator Variabel <i>Effort Expectancy</i>	16
Tabel 2. 3 Indikator Variabel <i>Social Influence</i>	17
Tabel 2. 4 Indikator Variabel <i>Facilitating Conditions</i>	18
Tabel 2. 5 Indikator Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	19
Tabel 2. 6 Indikator Variabel <i>Price Value</i>	20
Tabel 2. 7 Indikator Variabel <i>Habit</i>	21
Tabel 2. 8 Indikator Variabel <i>Information Quality</i>	21
Tabel 2. 9 Indikator Variabel <i>Service Quality</i>	22
Tabel 2. 10 Indikator Variabel <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	23
Tabel 2. 11 Indikator Variabel <i>Behavior Intention</i>	24
Tabel 2. 12 Indikator Variabel <i>Use Behavior</i>	24
Tabel 2. 13 Nilai <i>Alpha Cronbach's</i>	33
Tabel 2. 14 Daftar Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3. 1 Daftar Konstruk yang digunakan	49
Tabel 3. 2 Skala Pengukuran Kuesioner	50
Tabel 3. 3 Daftar Pernyataan Kuesioner.....	50
Tabel 3. 4 Jumlah Populasi D3 Manajemen Informatika dan S1 STMIK LPKIA	54
Tabel 3. 5 Total Sebaran Sampel	55
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Kuesioner.....	56
Tabel 4. 2 Persentase Jenis Kelamin Responden	57
Tabel 4. 3 Persentase Berdasarkan Pengalaman Responden.....	57
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas	58
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Reliabilitas	59
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Deskriptif	60
Tabel 4. 7 <i>Regression Weight Performance Expectancy</i>	62
Tabel 4. 8 <i>Regression Weight Effort Expectancy</i>	62

Tabel 4. 9 <i>Regression Weight Social Influence</i>	63
Tabel 4. 10 <i>Regression Weight Facilitating Condition</i>	64
Tabel 4. 11 <i>Regression Weight Hedonic Motivation</i>	65
Tabel 4. 12 <i>Regression Weight Habit</i>	66
Tabel 4. 13 <i>Regression Weight Information Quality</i>	66
Tabel 4. 14 <i>Regression Weight Service Quality</i>	67
Tabel 4. 15 <i>Regression Weight User Satisfaction</i>	68
Tabel 4. 16 <i>Regression Weight Behavior Intention</i>	69
Tabel 4. 17 <i>Regression Weight Use Behavior</i>	70
Tabel 4. 18 <i>Uji Goodness Of Fit</i> (Uji Kesesuaian Model)	72
Tabel 4. 19 <i>Regression Weight Model Penelitian</i>	72
Tabel 4. 20 Ringkasan Hipotesis Penelitian	78
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin	79
Tabel 4. 22 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Pengalaman	80
Tabel 4. 23 Perbandingan <i>Regression Weight Model Penelitian Setelah Trimming</i>	82
Tabel 4. 24 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin Setelah Trimming	83
Tabel 4. 25 Pengujian Variabel Moderator <i>Experience</i> (Pengalaman) Setelah <i>Trimming</i>	84

DAFTAR RUMUS

Rumus 2. 1 Rumus <i>Slovin</i>	31
Rumus 2. 2 <i>Bevariete Pearson and Correlated Item-Total Correlation</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Struktur Organisasi STMIK & Politeknik LPKIA Bandung	94
LAMPIRAN 2 Kuesioner Menggunakan <i>Google Form</i>	95
LAMPIRAN 3 Tabel r Product Moment Statistika	103
LAMPIRAN 4 Hasil Sebaran Kuesioner 50 Responden	105
LAMPIRAN 5 Hasil Pengisian Uji <i>Sampling</i> (Validitas) 50 Responden	108
LAMPIRAN 6 Hasil Pengisian Uji <i>Sampling</i> (Reliabilitas) 50 Responden	115
LAMPIRAN 7 Kuesioner 205 Responden	116
LAMPIRAN 8 <i>Regresion Weight</i> Model Awal (205 Responden)	129
LAMPIRAN 9 <i>Regresion Weight</i> Model Akhir (205 Responden)	131
LAMPIRAN 10 Model <i>Fit Summary</i>	132

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era industri 4.0 saat ini dapat berpengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan bermasyarakat. Pengaruh tersebut tentunya dapat mengubah cara pandang terhadap Pendidikan. Perubahan tersebut tidak hanya sekedar belajar mengajar, tetapi juga merubah sudut pandang terhadap konsep suatu Pendidikan. Dalam Pendidikan setidaknya harus dapat mempersiapkan anak didik untuk menghadapi 3 (tiga) hal yaitu: menyiapkan anak untuk bisa bekerja pada pekerjaan yang saat ini belum ada, menyiapkan anak untuk menyelesaikan masalah yang saat ini belum muncul dan menyiapkan anak untuk bisa menggunakan teknologi yang saat ini belum ditemukan. Untuk bisa menghadapi tantangan tersebut tentunya yang harus dipenuhi adalah sumber daya yang berkualitas dan teknologi yang menunjang. (Kementerian Agama Kota Palangkaraya, 2019)

Menurut Kementrian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (KEMENRISTEKDIKTI) bahwa ada 5 (lima) elemen penting yang harus menjadi perhatian untuk mendorong daya saing bangsa diantaranya: mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif seperti penyesuaian kurikulum pembelajaran, rekonstruksi kebijakan kelembagaan tinggi yang adaptif dan responsive dalam mengembangkan transdisiplin ilmu serta diupayakannya program *Cyber University* seperti perkuliahan *distance learning*, mempersiapkan tenaga sumber daya manusia khususnya dosen dan peneliti yang responsive, adaptif dan handal, terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung revolusi industri 4.0, menuangkan terobosan yang inovatif dan memperkuat sistem inovasi untuk meningkatkan produktivitas industri dan meningkatkan perusahaan pemula berbasis teknologi. (Kementerian Riset , Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2019)

Untuk menerapkan sebuah teknologi pada era ini diperlukan juga penelitian yang dapat mengukur kesuksesan penerapan teknologi informasi pada sebuah organisasi terutama Pendidikan dipengaruhi oleh tingkat penerimaan penggunanya. terdapat beberapa kajian untuk mengukur kesuksesan sebuah penerapan teknologi tersebut. Salah satunya melalui kajian proses pengadopsian teknologi oleh pengguna. Pengidentifikasian faktor-faktor penentu penerimaan teknologi informasi menjadi hal yang penting untuk pengembangan Teknologi Informasi. Hal ini perlu dilakukan agar fasilitas teknologi informasi dapat dirasa bermanfaat dan mampu memberikan nilai lebih bagi suatu organisasi.

Terdapat berbagai macam model untuk mengukur sebuah keberhasilan teknologi melalui penerimaan teknologi oleh pengguna seperti *Theory Reasoned Action* (TRA), *Theory Acceptance Model* (TAM), *Motivation Model* (MM), *Theory of Planged Behavior* (TPB), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Inovation Diffusion Theory* (IDT), *Social Cognitive Theory* (SCT) *Theory of Reason Action* (TRA). *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Task-Technology Fit Theory* (TFT), *Theory, Acceptance Model* (TAM), *Social Cognitf Theory* (SCT) dan lain sebagainya,

Salah satu inovasi Perguruan Tinggi dalam pengembangan Sistem Informasi yaitu dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan selalu meningkatkan kualifikasi dan kemampuan para dosen dan mahasiswanya. Proses pembelajaran secara online (*e-learning*) telah dilakukan diberbagai perguruan tinggi di Indonesia salah satunya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) dan Politeknik LPKIA Bandung sudah menerapkan sistem pembelajaran online (*e-learning*) yang diberi nama *Student Digital Learning Resource* (SDLR). SDLR ini merupakan salah satu sistem informasi akademik yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu dosen dan mahasiswa untuk membagikan dan mengakses materi (baik dalam bentuk dokumen maupun video), penyediaan dan pengkasesan slot tugas, diskusi *online* antar pengguna, ujian *online* hingga sistem penilaian baik otomatis maupun manual.

SDLR ini telah beroperasi sejak tahun 2015, harapan dari STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung terhadap pemanfaatan media SDLR ini yaitu agar mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi secara *online*, agar mahasiswa dapat berkomunikasi secara *online* dengan dosennnya, sebagai media penyimpanan berkas agar mahasiswa dapat dengan mudah menyimpan dan mengakses kembali tugas yang telah dikerjakan dikelas dan untuk meminimalisir sumber daya seperti kertas dengan menyediakan ujian secara *online* dan sistem penilaian langsung dengan memanfaatkan SDLR. Namun salah satu yang menjadi permasalahan adalah ketidakmampuan bagi penggunaanya untuk memanfaatkan sistem ini secara maksimal.

Dari uraian diatas, maka diperlukan menerapkan sebuah kajian adopsi teknologi agar dapat mengetahui faktor – faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan ataupun adopsi dari media SDLR ini. Pendekatan yang tepat untuk mengetahui penerimaan tersebut adalah melalui model *Unified Theory of Acceptance and Use of Techonogy 2* (UTAUT 2) yang dikembangkan oleh (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Model ini merupakan perkembangan dari model UTAUT 1 dimana menjelaskan bahwa niat berperilaku (*behavior intention*) dan perilaku untuk menggunakan (*use behavior*) dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti harapan akan hasil akhir / kinerja (*performance expectancy*), harapan akan usaha yang dikeluarkan (*effort expectancy*), pengaruh lingkungan social (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitation condition*). Namun pada UTAUT 2 niat berperilaku dan perilaku untuk menggunakan selain dipengaruhi oleh keempat faktor diatas juga dipengaruhi oleh motivasi hedonis (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*) dan kebiasaan (*habit*) yang dimoderasi oleh variabel eksternal seperti usia, jenis kelamin dan pengalaman. Maka dari itu penulis bertujuan untuk MENERAPAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2) TERHADAP PENERIMAAN MEDIA *ELECTRONIC LEARNING* (E-LEARNING)

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah faktor-faktor dalam UTAUT 2 (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating, hedonic motivation* dan *habits*) dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap Minat Berperilaku pengguna (*behavior intention*) e-learning?
2. Apakah variabel moderator seperti *gender* dan *experience* pada faktor *facilitating Condition, Hedonic Motivation* dan *habbits* berpengaruh terhadap *behavior intention* ?
3. Apakah faktor Minat Berperilaku (*Behavior Intention*) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*) ?
4. Apakah faktor eksternal seperti Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Layanan (*Service Quality*) dan Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) berpengaruh signifikan terhadap Minat Berperilaku Pengguna (*Behavior Intention*) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas penelitian mengenai penerimaan media SDLR di lingkungan STMIK dan Politeknik LPKIA diharapkan dapat :

1. Menganalisis hubungan antar faktor-faktor dalam UTAUT 2 terhadap penerimaan media e-learning.
2. Menganalisis pengaruh variabel moderator dalam UTAUT 2 (*gender, experience*) pada faktor *Facilitating Condition, Hedonic Motivation* dan *habits* terhadap *behavior intention*.
3. Menganalisis hubungan faktor *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior*.
4. Menganalisis hubungan faktor *Information Quality, Service Quality* dan *User Satisfaction* terhadap *Behavior Intention*

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mengurangi kompleksitas yang mungkin terjadi, maka diperlukan adanya batasan permasalahan diantaranya :

1. Penelitian ini dilakukan pada instansi Pendidikan STMIK & Politeknik LPKIA Bandung dengan melakukan pembagian kuisisioner pada mahasiswa pada program studi Manajemen Informatika dan STMIK (Sistem Informasi dan Teknik Informatika)
2. Penelitian ini tidak menggunakan variabel atau faktor *price value* dan variabel *age* dikarenakan tidak adanya pembiayaan terhadap penggunaan media *e-learning* dilingkungan kampus sehingga variabel tersebut dirasa perlu untuk diabaikan dan juga rata-rata usia mahasiswa relative tidak jauh berbeda.
3. Penelitian ini menambahkan Faktor Eksternal yaitu *Information Quality*, *Service Quality* dan *User Satisfaction*

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner sebagai alat bantu dalam pengumpulan dan pengukuran data. Serta menerapkan model UTAUT 2 yang selanjutnya akan dilakukan pengujian terhadap *e-learning*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penulisan tesis ini terdiri atas 5 (lima) bab yang akan dijabarkan dibawah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijabarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi yang akan diambil sebagai topik pada tesis ini. Pada bab ini juga akan dijabarkan mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup serta metode yang akan digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar untuk memperjelas mengenai permasalahan yang dihadapi. Selain itu dijelaskan lebih lanjut mengenai model UTAUT2 yang digunakan serta perbandingan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam penelitian ini. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai teori-teori pengujian serta pengukuran dalam pengolahan data kuantitatif.

BAB III OBYEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai objek dan metodologi penelitian. Selain itu desain dan hipotesis penelitian diuraikan dengan jelas berikut pemecahan masalah yang akan digunakan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan secara rinci mengenai hasil pengamatan berikut pengolahan data berdasarkan metode dan model yang telah ditentukan. Hasil dari pengolahan akan disajikan dalam bentuk demografi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan akhir dari penelitian ini dan juga saran-saran dari penulis agar penelitian ini dapat dikembangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “*tengah*” atau “*perantara*”. Aryad (2013). Sedangkan dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan menurut M Save (2006) media merupakan “*perantara atau penghubung antara dua pihak atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk*”.

“media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. (Aryad, Media Pembelajaran, 2013)

Bedasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat bantu untuk menyampaikan sebuah informasi dari satu pihak kepada pihak lainnya.

2.2 Teori Mengenai Media Pembelajaran

Dalam dunia Pendidikan “*media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar*”. (Aryad, Media Pembelajaran, 2013)

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Asyar, 2012)

Sedangkan menurut Dzamarah “*media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran*”. (Dzamarah & Zain, 2010)

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi, informasi, wawasan dan pengetahuan didalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan pesan lebih dapat mudah diterima oleh penerimanya.

Pemanfaatan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar dapat menghasilkan berbagai manfaat yang dapat diterima oleh pengajar dan siswa didik. Seperti yang dikemukakan oleh (Sudjana & Rivai, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Sistem belajar akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar
2. Bahan pelajaran dapat diperoleh dengan mudah dan menghasilkan hasil yang lebih jelas maknanya sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa akan dengan cepat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan jauh lebih bervariasi, sehingga siswa akan merasa tidak jenuh, dan pengajar pun tidak akan banyak kehabisan tenaga.
4. Siswa akan lebih banyak aktif belajar, sebab tidak hanya pasif mendengarkan uraian pengajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.3 Teknologi Informasi dan Komunikasi

Terdapat beberapa pengertian teknologi informasi dan komunikasi dari beberapa ahli jika dijelaskan secara satu persatu, menurut Rusman kata teknologi berasal dari Bahasa Yunani *techne* yang berarti “keahlian” dan *logia* yang berarti “pengetahuan”. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras. Dalam pengertian yang lebih luas dapat meliputi pengertian system, organisasi dan juga Teknik. (Rusman, 2012)

Menurut Munir (2009, 2) teknologi pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah untuk menghasilkan produk yang bermanfaat. Adapun menurut (Fauziah & Hedwig, 2010) *“teknologi adalah sebagai pengetahuan tata cara pemakaian perangkat-perangkat teknik yang digunakan manusia untuk memecahkan masalah sehingga peralatan yang digunakan dapat bekerja secara efisien, mudah dan baik”*. (Munir, 2009)

Menurut Fauziah & Hedwig (2010) *“informasi adalah sebagai hasil dari pengolahan data yang disajikan sedemikian rupa dan memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian dan memberikan arti bagi penggunaannya”*. (Fauziah & Hedwig, 2010). Sedangkan menurut Jogiyanto (1997) menyatakan bahwa *“informasi adalah kenyataan yang tampak maupun yang tidak tampak yang tersedia untuk mengurangi ketidakpastian tentang beberapa keadaan maupun kejadian”*. (Jogiyanto, 1997)

Sedangkan arti komunikasi menurut Fauziah & Hedwig (2010) mengartikan *“komunikasi sebagai segala kegiatan yang berhubungan dengan proses perpindahan pengaliran dan pengiriman informasi kepada penerima pesan, baik berupa lisan maupun tulisan dengan menggunakan media transmisi”*. (Fauziah & Hedwig, 2010)

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan sebuah perangkat yang dibuat dan digunakan untuk membantu setiap aktivitas yang dikerjakan manusia dengan tujuan mempermudah pekerjaan agar menghasilkan hasil yang lebih baik. Sedangkan informasi merupakan sebuah data yang didapat dari keadaan maupun kejadian nyata yang diolah menjadi sebuah hasil yang dapat memberikan arti yang bermanfaat bagi penerimanya. Dan pengertian komunikasi berarti cara atau kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk menyampaikan pesan atau informasi baik secara verbal maupun tulisan dengan media transmisi.

Terdapat 2 (dua) buah aspek dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu aspek teknologi informasi dan aspek teknologi komunikasi (Darimi, 2017). Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan teknologi sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi

komunikasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sendiri menurut Rusman dkk (Rusman, 2012) merupakan suatu kajian untuk mengefektifkan proses komunikasi dengan mempergunakan kemajuan teknologi. Lebih jauh lagi Rusman dkk menjelaskan bahwa TIK sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi.

2.4 Sistem Pembelajaran Online (e-learning)

Sistem Pembelajaran *Online* atau elektronik *learning* (e-learning) merupakan “suatu teknologi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang telah diterima dalam Pendidikan”.

“e-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.” (Dahiya, et al., 2016)

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa e-learning merupakan suatu sistem pembelajaran elektronik atau berbasis teknologi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

2.5 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan, memasukkan dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Krismiaji, 2015)

Sedangkan menurut (Kadir, 2014, p. 9) “Sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan sekumpulan komponen (dalam hal ini informasi) yang saling berhubungan untuk melakukan fungsi-fungsi untuk mencapai suatu tujuan.

2.6 Teori Pengadopsian Teknologi

Terdapat beberapa teori perilaku yang dapat digunakan untuk mengkaji sebuah pengadopsian teknologi informasi, diantaranya:

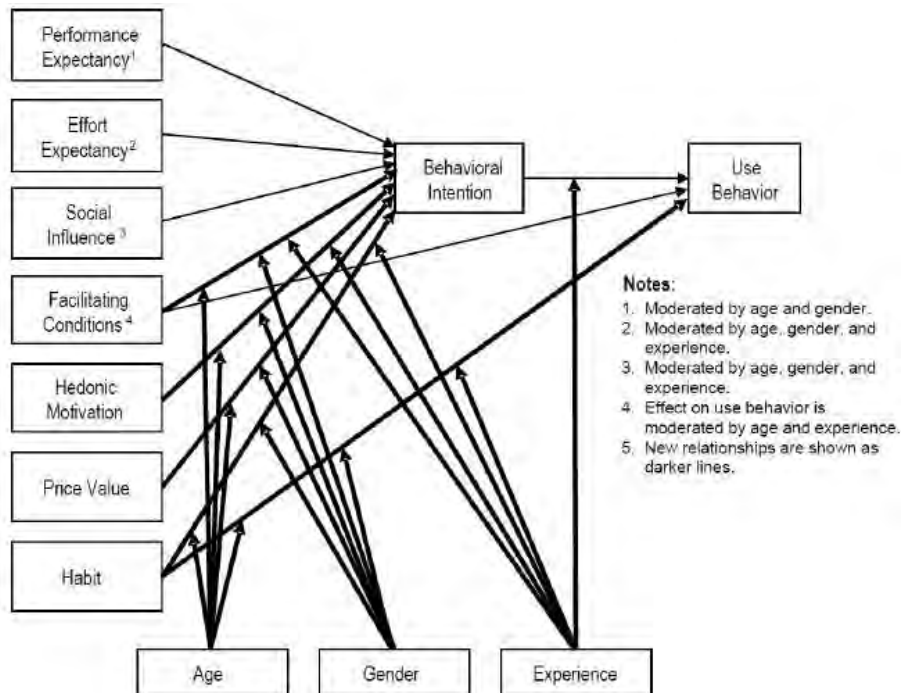
1. *Theory of Reason Action* (TRA)
2. *Theory of Planned Behavior* (TPB)
3. *Task-Technology Fit Theory* (TFT)
4. *Theory Acceptance Model* (TAM)
5. *Social Cognitf Theory* (SCT)

Selain kelima teori diatas, menurut Puranto (2015) model atau teori yang paling mutakhir saat ini adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), yang dikemukakan pertama kali oleh Venkatesh (2003). UTAUT merupakan model pengkajian teknologi informasi yang disusun berdasarkan teori-teori dasar mengenai perilaku pengguna teknologi dan model penerimaan teknologi yaitu TRA, TAM, TPB, *Motivational Model*, Model Pemanfaatan Personal Komputer, Teori Difusi Inovasi dan SCT. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi salah satu alasan diperlukannya perkembangan baru dari model UTAUT. (Puranto & Pramudiana, 2015)

2.7 Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2 (UTAUT 2)

Model UTAUT yang pada awalnya dikembangkan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi namun model tersebut akan dikembangkan kedalam konteks yang lainnya, seperti *customer technologies* yang mana telah banyak industry yang mengembangkan aplikasi dan layanan dari teknologi yang menargetkan konsumen. (Venkatesh *et, al.* 2012).

Hasil dari pengembangan model UTAUT ini dinamakan model UTAUT 2. Tujuan dari model ini adalah untuk mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian dan penerimaan teknologi yang dapat merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT dan mengenalkan hubungan baru. (Venkatesh *et, al.* 2012).



Gambar 2. 1 Model UTAUT 2

Sumber : (Venkatesh *et, al.* 2012).

Gambar 2.1 menekankan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions* secara teori dapat memengaruhi niat perilaku (*behavioral intention*) untuk menggunakan sebuah sistem atau teknologi. Selain itu variabel *age*, *gender* dan *experience* digunakan sebagai variabel pembeda individu dalam melihat pengaruh kondisi *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value* dan *habit* terhadap *behavior intention* serta *experience* sebagai pembeda individu untuk melihat pengaruh *behavior intention* terhadap *use behavior*. (Mahande & Malago, 2017). Berikut penjelasan detailnya:

1. *Performance Expectancy* merupakan salah satu konstruk yang bertujuan untuk tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem sejauh mana sistem dapat membantu menyelesaikan kinerjanya.
2. *Effort Expectancy* merupakan tingkatan kemudahan penggunaan sistem yang dapat mendukung pekerjaannya.
3. *Social Influence* merupakan tingkatan dimana orang yang penting baginya berpikir bahwa dia harus menggunakan aplikasi yang baru.
4. *Facilitating Conditions* merupakan keyakinan pengguna terhadap fasilitas dilingkungannya untuk menjadikan keyakinan bahwa ia harus menggunakan teknologi.
5. *Hedonic Motivation* merupakan kesenangan yang ditimbulkan akibat penggunaan teknologi dan terbukti bahwa teknologi tersebut dapat membantu pekerjaannya.
6. *Price Value* mengacu kepada sejauh mana harga dan biaya memiliki dampak yang signifikan dalam penerimaan teknologi
7. *Habit* mengacu kepada sejauh mana individu cenderung untuk melakukan perilaku secara otomatis.

2.8 Variabel dan Indikator Kesuksesan Penerimaan Teknologi

Dalam mengevaluasi kajian dari penerimaan teknologi model UTAUT2 diatas diperlukan indikator-indikator yang dapat menentukan keberhasilan sebuah penerimaan teknologi yang akan dijelaskan dibawah ini.

2.8.1 *Performance Expectancy* (Ekspektasi/Harapan Kinerja)

Performance Expectancy didefinisikan sebagai tingkat ekspektasi yang dimiliki setiap individu bahwa sistem teknologi akan membantu dalam peningkatan kinerja. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). *Performance Expectancy* yaitu tingkatan yang didapat pelanggan saat menggunakan suatu teknologi. (Setiadjie & Widodo, 2017)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Performance Expectancy* merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa melalui penggunaan sistem dapat membantu dirinya

guna memperoleh keuntungan dalam aktivitasnya. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Performance Expectancy* merupakan tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi sejauh mana dapat membantu pekerjaan mereka.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *performance expectancy* adalah seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Indikator Variabel *Performance Expectancy*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kegunaan)	Tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan system akan meningkatkan performansi kerja mereka	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Setiadjie & Widodo, 2017) 4. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Extrinsic Motivations</i> (Motivasi Ekstrinsik)	Persepsi dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan produktifitas	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Job-Fit</i> (Kesesuaian Pekerjaan)	Perluasan dan keyakinan seseorang menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan performansi kerja	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Relative Advantage</i> (Keuntungan Relatif)	Tingkatan dimana sebuah inovasi dirasakan lebih baik	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Outcome Expectations</i> (Ekspektasi Hasil)	Konsekuensi erhubungan dengan performansi suatu perilaku	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.2 *Effort Expectancy* (Ekspektasi akan Usaha)

Effort Expectancy didefinisikan sebagai tingkat ekspektasi yang dimiliki seorang individu terhadap kemudahan dalam penggunaan teknologi. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). *Effort Expectancy* yaitu tingkat kemudahan yang dirasakan pelanggan saat menggunakan teknologi. (Setiadjie & Widodo, 2017). Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Effort Expectancy* merupakan kemudahan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Effort Expectancy* merupakan tingkat ekspektasi akan hasil atau kemudahan yang didapat dengan pemanfaatan sebuah teknologi.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Effort Expectancy* adalah seperti pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Indikator Variabel *Effort Expectancy*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	<i>Perceived Eeasy of Use</i> (Persepsi Kemudahan Pengguna)	Tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan system akan bebas dari usaha.	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Setiadjie & Widodo, 2017) 4. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Complexity</i> (Kompleksitas)	Tingkatan dimana suatu inovasi dirasakan jelas dan mudah dimengerti	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Easy Learning</i> (Mudah Dipelajari)	Tingkatan dimana sebuah inovasi mudah untuk dipelajari	1. (Bharata & Widyaningrum, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.3 Social Influence (Pengaruh Sosial)

Social Influence dapat diartikan sebagai sejauh mana seorang individu merasakan bahwa pentingnya kepercayaan orang bahwa individu harus menggunakan teknologi tersebut. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). *Social Influence* merupakan kesadaran seseorang mengenai adanya orang lain yang menggunakan system. (Sonny, 2016)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Social Influence* adalah taraf kepercayaan seseorang terhadap lingkungan social yang meyakinkan dirinya untuk menggunakan suatu sistem yang baru. Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa *Social Influence* merupakan tingkat dimana sejauh mana dukungan seseorang dan lingkungan dalam mengarahkan atau memanfaatkan sebuah teknologi.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Social Influence* adalah seperti pada tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Indikator Variabel *Social Influence*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Social Influence</i> (SI)	<i>Subjective Norm</i> (Norma Subjektif)	Persepsi seseorang bahwa banyak orang yang penting untuknya berfikir dia harus melakukan perilaku yang diminta	1. (Kelana, 2016) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Social Factor</i> (Faktor Sosial)	Perasaan dalam diri seseorang terhadap kebudayaan suatu kelompok dan dia yakin harus melakukan hal tersebut	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Kelana, 2016) 3. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 4. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Image</i> (Kesan)	Tingkatan dimana menggunakan inovasi dirasakan akan meningkatkan image atau status seseorang dalam social	1. (Kelana, 2016) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.4 *Facilitating Conditions* (Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi)

Facilitating Conditions dapat diartikan sebagai suatu tingkatan kepercayaan seseorang bahwa individu bahwa infrastruktur organisasi dan teknikal tersedia untuk mendukung penggunaan teknologi. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). *Facilitating Conditions* yaitu persepsi pelanggan terhadap sumber daya dan dukungan untuk melakukan suatu perilaku. (Setiadjie & Widodo, 2017)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Facilitating Conditions* sebagai taraf kepercayaan seorang individu jika organisasi dan infrastruktur teknis yang ada dapat membantu penggunaan suatu sistem. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Facilitating Condition* merupakan kondisi-kondisi yang memfasilitasi seperti sumber daya yang disediakan dalam penggunaan teknologi.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Facilitating Conditions* adalah seperti pada tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Indikator Variabel *Facilitating Conditions*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Facilitating Conditions</i> (FC)	<i>Facilitating Conditions</i> (Kondisi-Kondisi yang Memfasilitasi)	Faktor-faktor lingkungan yang diobservasi dan disetujui sebagai hal yang memudahkan sesuatu untuk dilakukan	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Kelana, 2016) 3. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 4. (Setiadjie & Widodo, 2017) 5. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Compatibility</i> (Kompabilitas)	Tingkatan dimana sebuah inovasi dirasakan konsisten dengan nilai yang telah ada	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Kelana, 2016) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	Support (Dukungan)	Adanya dukungan teknis dari pihak lain	1. (Kelana, 2016) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Setiadjie & Widodo, 2017),

2.8.5 Hedonic Motivation (Motivasi Hedonis)

Hedonic Motivation merupakan kesenangan atau kepuasan yang didapat dari menggunakan suatu teknologi. (Setiadjie & Widodo, 2017). *Hedonic Motivation* dapat juga didefinisikan sebagai kesenangan yang timbul dari penggunaan teknologi. (Anggoro & Arisantoso, 2018)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Hedonic Motivation* dapat diartikan sebagai hal menyenangkan atau kesenangan yang berasal dari penggunaan teknologi. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Hedonic Motivation* merupakan tingkat kesenangan yang diperoleh oleh pengguna setelah memanfaatkan teknologi.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Hedonic Motivation* adalah seperti pada tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Indikator Variabel *Hedonic Motivation*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Hedonic Motivation</i> (HM)	<i>Fun</i> (Kesenangan)	Tingkat dimana pengguna merasa senang saat menggunakan teknologi	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Entertaint</i> (Hiburan)	Tingkat dimana pengguna merasa terhibur saat menggunakan teknologi	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Interest</i> (Ketertarikan)	Tingkat dimana pengguna merasa tertarik menggunakan teknologi.	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.6 Price Value (Nilai Harga)

Price Value merupakan persepsi pelanggan terhadap nilai pada suatu layanan dikurangi dengan biaya moneter yang harus dikeluarkan/ (Setiadjie & Widodo, 2017). *Price Value* juga dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana konsumen harus menanggung biaya akibat pembelian perangkat dan layanan. (Anggoro & Arisantoso, 2018)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Price Value* merupakan kesenjangan antara manfaat dari penggunaan suatu teknologi dengan tarif yang dikenakan dalam penggunaan teknologi. Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Price Value* merupakan tingkat dimana hasil yang diperoleh oleh pengguna dengan biaya yang dikeluarkan oleh pengguna.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Price Value* adalah seperti pada tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Indikator Variabel *Price Value*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Price Value</i> (PV)	<i>Quality</i> (Kualitas)	Tingkat dimana kualitas teknologi sesuai dengan harga yang ditawarkan	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Price</i> (Harga)	Tingkat biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan sebuah teknologi	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Value</i> (Nilai)	Nilai yang didapat dari teknologi tersebut.	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.7 *Habit* (Kebiasaan)

Habit menjelaskan tingkatan kecenderungan seseorang akan melakukan suatu perilaku secara otomatis karena telah mempelajari perilaku tersebut. (Setiadjie & Widodo, 2017). *Habit* juga dapat didefinisikan sebagai sejauh mana orang cenderung untuk melakukan perilaku secara otomatis. (Anggoro & Arisantoso, 2018)

Sedangkan menurut (Pertiwi & Ariyanto, 2017) *Habit* dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung untuk berperilaku secara otomatis katena pembelajaran sebelumnya. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Habit* merupakan kebiasaan dan kecenderungan seseorang terhadap penggunaan teknologi.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Habit* adalah seperti pada tabel 2. 7.

Tabel 2. 7 Indikator Variabel *Habit*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Habit</i> (H)	<i>Prior Use</i> (Terbiasa Menggunakan)	Tingkat dimana pengguna terbiasa menggunakan teknologi ini	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Addiction</i> (Kecanduan)	Tingkat dimana pengguna merasas kecanduan menggunakan teknologi ini	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Behavior to be Automatic</i> (Otomatis Menggunakan)	Tingkat dimana pengguna akan secara otomatis menggunakan teknologi tersebut	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.8 *Information Quality* (Kualitas Informasi)

Information Quality (Kualitas Informasi) merupakan output dari penggunaan sistem informasi oleh pengguna. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082)

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Information Quality* adalah seperti pada tabel 2. 8.

Tabel 2. 8 Indikator Variabel *Information Quality*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Information Quality</i> (IQ)	<i>Completeness</i> (Kelengkapan)	Tingkat dimana seseorang merasa bahwa dengan menggunakan informasi akan mendapat informasi yang lengkap	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082),
	<i>Relevance</i> (Relevansi)	Tingkat dimana dengan menggunakan teknologi informasi yang didapat sesuai dengan kebutuhan	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)
	<i>Accuracy</i>	Tingkat dimana	1. (Delone & McLean, 2003,

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
	(Akurasi)	informasi yang didapat secara akurat	pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)
	<i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu)	Tingkat dimana informasi <i>up to date</i>	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)
	Format Penyajian Informasi	Tingkat dimana informasi dapat diterima	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082)
	Mudah dipahami	Tingkat dimana informasi mudah dipahami	1. (Riskinanto, 2016)

2.8.9 Service Quality (Kualitas Pelayanan)

Service Quality (Kualitas Pelayanan) merupakan pelayanan yang didapatkan oleh pengguna dari pengelola sistem informasi. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082)

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Service Quality* adalah seperti pada tabel 2. 9.

Tabel 2. 9 Indikator Variabel *Service Quality*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Service Quality</i> (SQ)	<i>Assurance</i> (Jaminan)	Tingkat dimana adanya jaminan keamanan dalam penggunaan teknologi	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)
	<i>Empathy</i> (Empati)	Tingkat dimana pengguna merasa harus menggunakan teknologi kembali	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)
	<i>Responsiveness</i> (Responsif)	Tingkat dimana teknologi yang digunakan dapat berjalan sesuai kebutuhan	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskinanto, 2016)

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
	<i>Reliability</i>	Tingkat dimana teknologi dapat diandalkan	1. (Kelana, 2016)

2.8.10 *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)

User Satisfaction (Kepuasan Pengguna) mengacu pada respon dan umpan balik yang diberikan pengguna setelah menggunakan sistem informasi. Sikap pengguna terhadap sistem informasi merupakan kriteria subjektif mengenai seberapa besar tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang diinginkan. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018)

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *User Satisfaction* adalah seperti pada tabel 2. 10.

Tabel 2. 10 Indikator Variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>User Satisfaction</i> (US)	<i>Repeat Visit</i> (Penggunaan Kembali)	Tingkat dimana pengguna merasa puas akan teknologi dan berniat untuk menggunakannya kembali	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskianto, 2016)
	<i>Repeat Purchase</i> (Kepuasan Menyeluruh)	Tingkat dimana pengguna merasa puas dengan seluruh yang disediakan oleh teknologi	1. (Delone & McLean, 2003, pp. 9-30) 2. (Trihandayani, Aknuranda, & Mursityo, 2018, pp. 7074-7082) 3. (Riskianto, 2016)

2.8.11 *Behavior Intention* (Minat Berperilaku/Pemanfaatan)

Behavior Intention merupakan tingkat keinginan atau niat pemakai menggunakan system secara terus menerus dengan asumsi bahwa mereka mempunyai akses terhadap informasi. (Sonny, 2016). *Behavior Intention* merupakan intensitas pelanggan dalam menggunakan suatu teknologi. (Setiadjie & Widodo, 2017)

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Behavior Intention* merupakan tingkat intensitas perilaku pengguna dalam menggunakan sistem.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Behavior Intention* adalah seperti pada tabel 2. 11.

Tabel 2. 11 Indikator Variabel *Behavior Intention*

Variabel	Indikator	Deskripsi	Sumber
<i>Behavior Intention</i> (BI)	<i>Repurchase Intentions</i> (Niat Menggunakan Ulang)	Pengguna mempunyai keinginan untuk menggunakan teknologi ini kembali.	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Dewi, Salamah, & Lindawati, 2018) 3. (Setiadjie & Widodo, 2017) 4. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Positive word-of-mouth Communication</i> (Komunikasi Promosi yang Positif)	Tingkat pengaruh positif dari pengguna lain melalui pembicaraan terhadap suatu teknologi	1. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Service Quality</i> (Kualitas Pelayanan)	Tingkat kualitas pelayanan teknologi	1. (Anggoro & Arisantoso, 2018) 2. (Setiadjie & Widodo, 2017) 3. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.8.12 Use Behavior (Perilaku Pengguna)

Use Behavior merupakan intensitas pengguna dalam menggunakan suatu teknologi yang baru sehingga faktor-faktor dalam menggunakan teknologi didasarkan atas niat seseorang untuk menggunakan teknologi yang didorong berdasarkan persepsi dalam menggunakan teknologi tersebut yang dapat meningkatkan kinerjanya.

Adapun indikator-indikator yang berpengaruh terhadap *Use Behavior* adalah seperti pada tabel 2. 12.

Tabel 2. 12 Indikator Variabel *Use Behavior*

Variabel	Indikator	Definisi	Sumber
<i>Use Behavior</i> (UB)	<i>Usage Time</i> (Waktu penggunaan)	Tingkat dimana pengguna merasa senang untuk menggunakan teknologi dalam waktu yang lama	1. (Setiadjie & Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Usage Frequency</i>	Tingkat dimana	1. (Setiadjie &

Variabel	Indikator	Definisi	Sumber
	(Intensitas Penggunaan)	pengguna ingin menggunakan teknologi secara berulang	Widodo, 2017) 2. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)
	<i>Use Variety</i> (Penggunaan Bervariasi)	Tingkat pemanfaatan fitur lain dalam teknologi tersebut	1. (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012)

2.9 Penyusunan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan konsep penelitian yang dikembangkan, maka pengembangan hipotesis penelitian dijabarkan sebagai berikut.

2.9.1 Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavior Intention*

Performance Expectancy dapat didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana seseorang meyakini bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat membantu untuk mencapai kinerja dalam pekerjaannya (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Mereka juga menjelaskan bahwa variabel *Performance Expectancy* merupakan predictor yang kuat dalam pemanfaatan sistem secara sukarela maupun wajib. Menurut beberapa indikator seperti persepsi penggunaan, motivasi ekstrinsik, kesesuaian pekerjaan, keuntungan yang relative merupakan hal yang menjadi indikasi keberhasilan dalam *performance expectancy*.

Pertiwi & Ariyanto (2017) menyimpulkan bahwa *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku) penggunaan teknologi. Putra & Ariyanti juga mengungkapkan hal yang sama bahwa yang mempengaruhi *behavior intention* salah satu diantaranya adalah *performance expectancy* (0.90) angka tersebut adalah besar pengaruh masing-masing eksogen meningkat satu kesatuan yang menyebabkan peningkatan terhadap *behavior intention* (Putra & Ariyanti, 2013). Menurut hasil kajian Hormati (2012) hal serupa bahwa ekspektasi kinerja menjadi faktor determinan yang dapat meningkatkan minat berperilaku / minat penggunaan. (Hormati, 2012)

Dari beberapa uraian yang dikemukakan diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : H_1 = *Performance Expectancy* memiliki pengaruh signifikan

terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.2 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavior Intention*

Effort Expectancy dapat diartikan sebagai sejauh mana tingkat kemudahan dalam penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya individu dalam melaksanakan pekerjaannya (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Hal ini berarti individu yang menggunakan sistem akan merasa lebih nyaman dalam melaksanakan pekerjaan karena akan mengurangi beban tenaga serta waktu dengan melaksanakan pekerjaan secara konvensional. Dengan adanya perasaan tersebut maka akan menimbulkan minat dalam diri individu untuk melaksanakan pekerjaan menggunakan teknologi informasi. Venkatesh, dkk (2012) menjelaskan bahwa *effort expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *behavior intention*.

(Setiadjie & Widodo, 2017) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna salah satunya adalah *effort expectancy*. Hal tersebut juga dikemukakan oleh (Iriani, Suyanto, & Amborowati, 2014, pp. 60-66) bahwa ekspektasi usaha memiliki penerimaan yang baik dalam minat menggunakan teknologi informasi.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_2 = \text{Effort Expectancy}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.3 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavior Intention*

Social Influence dapat didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana seseorang meyakini bahwa orang yang dianggapnya penting percaya bahwa dia harus menggunakan teknologi informasi. Adanya dorongan dari lingkungan sekitar untuk menggunakan sistem

(Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Mereka menunjukan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari *Social Influence* terhadap *Behavior Intention*.

(Iriani, Suyanto, & Amborowati, 2014) dalam kajiannya juga mengungkapkan bahwa pengaruh social dapat meningkatkan minat pengguan sistem informasi dan teknologi informasi. (Putra & Ariyanti, 2013) juga mengungkapkan hal serupa bahwa dari banyak faktor pada UTAUT salah satu yang berpengaruh postif terhadap minat pengguna adalah pengaruh social.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_3 = \text{Social Influence}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.4 Pengaruh *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention*

Facilitating Condition dapat didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana seseorang meyakini bahwa infrastruktur yang ada dapat mendukung sebuah sistem (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Lebih lanjut mereka menjelaskan bahwa tingkat sejauh mana individu percaya bahwa faktor-faktor seperti ketersediaan perangkat, pengetahuan, petunjuk dan orang lain dalam organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan sistem.

Hasil Analisa yang dilakukan oleh (Anggoro & Arisantoso, 2018) membuktikan bahwa *facilitaiting Condition* secara signifikan mempengaruhi *Behavior Intention* terhadap penggunaan teknologi. Selain itu dikemukakan pula oleh (Putra & Ariyanti, 2013) yang mengungkapkan bahwa salah satu yang mempengaruhi minat pengguna adalah kondisi yang memfasilitasi.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_4 = \text{Facilitating Condition}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.5 Pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap *Behavior Intention*

Hedonic Motivation dapat didefinisikan sebagai tingkat kepuasan atau kesenangan yang diperoleh individu atas penggunaan teknologi (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Hasil Analisa yang dilakukan oleh (Putra & Ariyanti, 2013) membuktikan *Hedonic Motivation* dapat berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_5 = \text{Hedonic Motivation}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.6 Pengaruh *Habit* terhadap *Behavior Intention*

Habit dapat didefinisikan sebagai tingkat kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu secara otomatis dari hasil pembelajaran (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). Mereka menjelaskan bahwa *Habit* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Setiadjie & Widodo, 2017) bahwa *habit* mempengaruhi secara signifikan terhadap *behavior intention*.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_6 = \text{Habit}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.7 Pengaruh *Information Quality* terhadap *Behavior Intention*

Information Quality dapat didefinisikan sebagai tingkat untuk mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi terkait dengan ketepatan, relevansi, kelengkapan dan akurasi informasi yang dihasilkan (Pamugar, Winarno, & Najib, 2014, pp. 13-28). Mereka menjelaskan bahwa ada pengaruh signifikan dari kualitas informasi terhadap minat berperilaku pengguna.

Maka dari hasil penelitian tersebut diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : $H_7 = \text{Information Quality}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.8 Pengaruh *Service Quality* terhadap *Behavior Intention*

Service Quality dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana adanya dukungan pengelola Sistem informasi dalam menyediakan layanan bantuan dan kecepatan dalam merespon keluhan/masalah yang terjadi (Pamugar, Winarno, & Najib, 2014, pp. 13-28). Mereka menjelaskan bahwa ada pengaruh signifikan dari kualitas layanan terhadap minat berperilaku pengguna.

Maka dari hasil penelitian tersebut diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : H_8 = *Service Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.9.9 Pengaruh *User Satisfaction* terhadap *Behavior Intention*

User Satisfaction digunakan untuk mengukur respon terhadap kepuasan pengguna teknologi informasi (Novianti, 2018). Menurutnya, *user satisfaction* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat berperilaku. Maka dari hasil penelitian tersebut diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : H_9 = *User Satisfaction* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

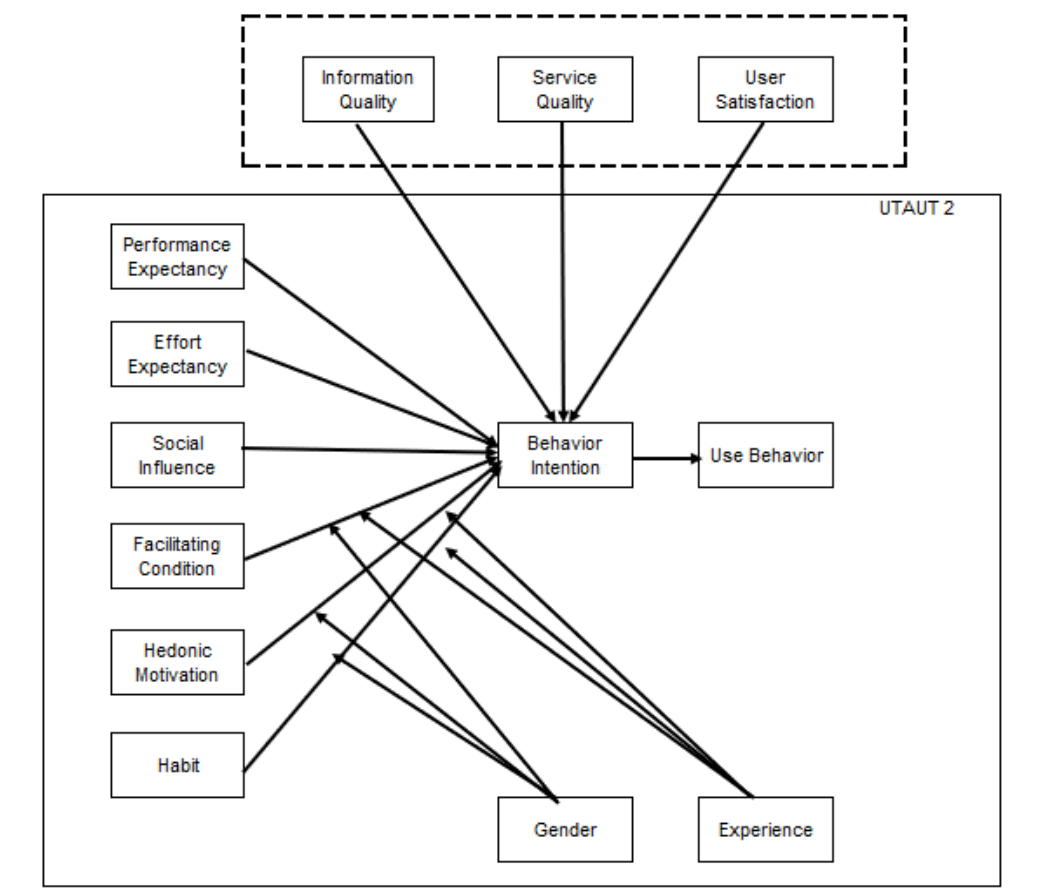
2.9.10 Pengaruh *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior*

Behavior Intention dapat didefinisikan sebagai reaksi perasaan yang menyeluruh dari individu untuk menggunakan suatu sistem yang mengarah pada kesuksesan, kebahagiaan dan kesenangan seseorang yang berhubungan dengan perilaku menggunakan teknologi (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012). *Behavior Intention* menjadi konstruk *intervening* (variabel antara) dari hubungan reaksi pengguna atas penggunaan teknologi (*Use Behavior*)

Maka dari hasil penelitian tersebut diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : H_{10} = *Behavior Intention* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

2.10 Modifikasi Model UTAUT2 yang Diusulkan

Model penelitian ini mengadopsi model UTAUT2 yang dilakukan oleh Venkatesh *et al.* (2012) yang dimodifikasi dengan menghilangkan variabel utama yaitu *price value* dikarenakan dalam pengaksesan media ini tidak ada biaya yang dikeluarkan. Serta variabel antara seperti *age* (umur) karena penelitian ini ditujukan kepada para mahasiswa yang relative memiliki jarak usia yang dekat. Serta mengkombinasikan dengan faktor eksternal Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Layanan (*Service Quality*) dan Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) terhadap Minat Berperilaku (*Behavior Intention*). Model penelitian yang akan diusulkan dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Model Penelitian yang Dikembangkan

2.11 Populasi dan Sampel

Penelitian yang dilakukan tentunya membutuhkan objek yang perlu diteliti sehingga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Populasi merupakan objek yang akan diteliti yang dapat membantu penelitian dalam memecahkan sebuah permasalahan. Dan penelitian ini menggunakan sampel sebagai perwakilan data dari keseluruhan populasi yang akan diteliti. Sampe penelitian ditentukan dengan menggunakan Teknik tertentu.

2.11.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2016)

2.11.2 Sampel

Populasi memiliki jumlah yang sangat besar, sehingga penelitian ini menggunakan sampel untuk memudahkan dalam pengolahan data penelitian. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sehingga jumlah sampel yang didapat harus dapat mewakili populasi dalam sebuah penelitian. (Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2016)

Anggota sampel yang digunakan dalam penelitian tergantung pada tingkat kesalahan yang dikehendaki. Semakin besar jumlah sampel dari populasi yang hendak diteliti, maka peluang kesalahan semakin kecil dan begitu sebaliknya.

Pada penelitian ini, pengambilan jumlah responden menggunakan rumus *slovin*. Sampel akan ditentukan oleh peneliti dengan persentase kelonggaran ketidaktelitian adalah sebesar 5%.

$$\text{Rumus Slovin} = n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \text{..... Rumus 2. 1 Rumus Slovin}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = tingkat kesalahan dalam memilih sampel yang ditolerir

2.12 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, maupun persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena atau gejala social yang terjadi. Variabel diukur dan indikator yang terukur dapat menjadi tolak ukur untuk membuat pernyataan yang dapat dijawab oleh responden.

2.13 Uji Validitas

Hasil pengujian penelitian akan dikatakan valid jika terdapat kesamaan diantara data yang terkumpul dan data yang sebenarnya pada obyek yang sedang diteliti. Instrumen yang dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan itu benar atau valid (Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2012). Menurut (Sugiama, 2008) suatu pengukuran dikatakan valid jika alat ukur yang digunakan benar-benar bisa mengukur apa yang dikehendaki. Validitas pengukuran berarti kebenaran pengukuran yang dilakukan sehingga dapat menghasilkan data yang akan diukur.

Untuk mencari nilai koefisien, maka penelitian ini menggunakan rumus *Bevariete Parson and Correlated Item-Total Correlation* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

..... **Rumus 2. 2** Bevariete Pearson and Correlated Item-Total Correlation

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

x = skort item

y = skor total

n = banyaknya subyek

2.14 Uji Reliabilitas

Alat ukur yang baik adalah alat ukur yang memiliki tingkat keandalan yang tinggi. Alat ukur yang andal jika alat ukur tersebut mampu menghasilkan pengukuran keadaan secara konsisten meskipun digunakan berulang-ulang pada waktu yang berbeda. (Sugiyama, 2008)

Reliabilitas instrument diperlukan untuk mendapatkan data sesuai pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut dilakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS 23 dengan model *Alpha Cronbach's* yang dikukutr berdasarkan skala *alpha cronbach's* 0 sampai 1.

Tabel 2. 13 Nilai *Alpha Cronbach's*

Nilai <i>Alpha Cronbach's</i>	Kualifikasi Nilai
0,00 s/d 0,20	Kurang Reliabel
0,21 s/d 0,40	Agak Reliabel
0,41 s/d 0,60	Cukup Reliabel
0,61 s/d 0,80	Reliabel
0,81 s/d 1,00	Sangat Reliabel

2.15 Uji Hipotesa Menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM)

Data-data yang telah dikumpulkan akan diuji dengan alat analisis yaitu *Structural Equation Modeling* (SEM). SEM merupakan metode analisis yang mempelajari perilaku dan hubungan antara dua atau lebih variabel dan untuk menggambarkan hubungan antara variabel indikator dan variabel laten (Prihandini & Sunaryo, 2011).

SEM adalah kependekan dari *Strukturan Equation Modeling* yang merupakan model persamaan strukturan multivariant yang memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel untuk memperoleh gambaran menyeluruh suatu model (Ramadiani, 2010, pp. 179-188).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa SEM merupakan suatu metode untuk menguji antara dua atau lebih hubungan variabel untuk memperoleh gambaran model dan menjawab permasalahan dengan menghasilkan data statistika.

Dalam SEM terdapat 2 (dua) jenis variabel yaitu variabel laten (Prihandini & Sunaryo, 2011) :

1. Variabel Laten

Variabel laten merupakan variabel utama dalam SEM yang menjadi perhatian. Variabel ini dapat diamati secara tidak langsung dan tidak sempurna pengaruhnya terhadap variabel indikator. Terdapat 2 (dua) jenis variabel laten yaitu variabel eksogen dan endogen. Kedua jenis variabel tersebut dibedakan berdasarkan kedudukannya sebagai variabel dependen atau bukan dependen dalam suatu model persamaan.

2. Variabel Indikator

Variabel pengamatan merupakan variabel abstrak yang dapat langsung diukur. Variabel ini digunakan untuk membentuk variabel laten yang dituangkan dalam skala *likert*.

Untuk memutuskan bahwa hipotesa diterima atau ditolak maka dapat dilihat dari nilai probabilitasnya. Jika nilai $P > 0,05$ maka H_0 diterima. Sebaliknya jika nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak.

2.16 Uji Kecocokan Model

Uji kecocokan model digunakan untuk menguji atau menilai apakah model yang menjadi hipotesis merupakan model yang baik untuk menggambarkan hasil penelitian. Cara mengevaluasi untuk mengukur tingkat kecocokan data dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Wijanto, 2008):

1. Kecocokan Keseluruhan Model (*Overall Model Fit*)

Tahap ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kecocokan antara data dan model.

a. *Chi-Square* (X^2)

Dikatakan kecocokan yang baik jika nilai X^2 kecil sedangkan dikatakan kecocokan yang tidak baik jika nilai X^2 besar. Dan hipotesis diterima apabila nilai P diharapkan lebih besar dari 0,05.

b. *Goodness of Fit Index* (GFI)

GFI diklasifikasikan sebagai ukuran kecocokan pasti karena pada dasarnya membandingkan model yang dihipotesiskan dengan tidak ada model sama sekali.

Nilai yang diharapkan adalah lebih kecil sama dengan 0,90.

c. *Root Mean Square Residual* (RMSR)

RMSR digunakan untuk mencocokkan matrik dari data sampel dan matrik dari model. Dengan nilai *good fit* lebih kecil dari 0,05.

d. *Root Mean Square Error Approximation* (RMSEA)

RMSEA merupakan indeks yang informatif dalam SEM, dimana dikatakan *good fit* jika memiliki nilai RMSEA lebih kecil sama dengan 0,08.

2. Kecocokan Model Pengukuran (*Measurement Model Fit*)

a. *Adjusted Goodness Of Fit Index* (AGFI)

b. *Tucker Lewis Index* (TLI)

c. *Normed Fit Index* (NFI)

d. *Relative Fit Index* (RFI)

e. *Incremental Fit Index* (IFI)

f. *Comparative Fit Index* (CFI).

3. Kecocokan Model Struktural (*Structural Model Fit*)

Kecocokan model struktural merupakan ukuran *good fit* keseluruhan yang menggambarkan derajat kecocokan model tiap parameter yang terdiri dari *Parcimonious Normed Fit Index*, *Parcimonious Goodness of Fit Index*, *Normed Chi-Square*, *Akaike Information Index*, *Consistent Akaike Information Index*.

2.17 Penelitian Terdahulu

Terdapat banyak penelitian mengenai pengadopsian teknologi menggunakan UTAUT2 yang menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian ini sehingga menjadi masukan dan pembaharuan dalam konten penelitian. Berikut adalah ringkasan dari penelitian-penelitian terdahulu seperti terlihat pada tabel 2.14.

Tabel 2. 14 Daftar Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ni Wayan Dewi Mas Yogi Pertiwi & Dodik Ariyanto	2017	Penerapan Model Utaut2 Untuk Menjelaskan Minat Dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking Di Kota Denpasar	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Behavior Intention, Use Behavior</i>	Hasil penelitian menjelaskan bahwa <i>performance expectancy</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>behavior intention</i> pada penggunaan <i>mobile banking</i> . <i>Habit</i> dan <i>behavior intention</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>use behavior</i> . Sedangkan <i>effort expectancy, social influence, hedonic motivation</i> dan <i>price value</i> tidak berpengaruh terhadap <i>behavior intention</i> . Serta <i>facilitating condition</i> tidak berpengaruh terhadap <i>use behavior</i>
2	Assrie Anggoro & Arisantoso	2018	Analisis Perilaku Dari Penerapan E-Learning Secara Tidak Penuh Terhadap Penggunaan Aplikasi Web Edmodo Pada Proses Belajar Mengajar Dengan Pendekatan Utaut	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Behavior Intention</i>	Hasil analisis perilaku penerapan <i>e-learning</i> membuktikan bahwa <i>facilitating condition</i> secara signifikan mempengaruhi <i>behavior intention</i> terhadap penggunaan EDMODO pada perkuliahan. Disisi lain, mengemukakan bahwa <i>effort expectancy, social influence, hedonic motivation, performance expectancy, price value</i> dan <i>habit</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>behavior intention</i> . Hal tersebut diduga disebabkan oleh tidak dimasukkannya efek moderasi <i>age, gender</i> dan <i>experience</i> yang diasarnakan pada UTAUT 2.
3	Revie Pratama Setiadjie & Dr. Teguh Widodo	2017	Analisis Anteseden Behavioral Intention Dan Pengaruhnya Terhadap Use Behavior Pada Layanan Musik Online Berbasis Langganan Di Indonesia	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Music Piracy Judgement, Behavior Intention, Use Behavior</i>	Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 3 (tiga) variabel yang mempengaruhi <i>behavior intention</i> secara signifikan. Variabel-variabel tersebut adalah <i>effort expectancy, habit</i> dan <i>music piracy judgement</i> . Selain itu ketiga variabel tersebut tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap <i>use behavior</i> . Lalu variabel yang mempengaruhi <i>use behavior</i> adalah <i>behavior intention</i> dan <i>habit</i> .
4	Siska Iriani, M. Suyanto & Armadyah	2014	Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan	<i>Performance Expectancy, Effort</i>	Penelitian ini menyimpulkan bahwa <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence,</i>

No	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Amborowati		Keuangan Daerah Berbasis Web Kabupaten Pacitan Dengan Menggunakan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut)	<i>Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Use Behavior</i>	dan <i>Use Behavior</i> memiliki penerimaan yang baik terhadap penerimaan teknologi SIPKD. Sedangkan <i>Facilitating Condition</i> memiliki pengaruh yang kurang terhadap penerimaan aplikasi tersebut.
5	Gioliano Putra & Maya Ariyanti	2013	Pengaruh Faktor-Faktor Dalam Modified Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (Utaut 2) Terhadap Niat Prospective Users Untuk Mengadopsi Home Digital Services Pt. Telkom Di Surabaya	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Behavior Intention</i>	1. Faktor-faktor dalam <i>modified</i> UTAUT 2 terbukti positif signifikan mempengaruhi niat <i>perspective user</i> untuk mengadopsi teknologi. 2. <i>Gander</i> dalam <i>modified</i> UTAUT2 terbukti signifikan memoderasi pengaruh <i>performance expectancy, social influence</i> dan <i>price value</i> terhadap <i>behavior intention</i>
6	Asrudin Hormati	2012	Pengujian Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Dalam Pemanfaatan Sistem Informasi Keuangan Daerah	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Behavior Intention, Use Behavior, User Satisfaction</i>	<i>Behavior Intention</i> yang tinggi dipengaruhi oleh <i>affect</i> dan <i>cognitive</i> seseorang. <i>Performance expectancy, Effort Expectancy</i> , dan <i>social influence</i> merupakan determinan dalam <i>behavior intention</i> . <i>Behavior intention</i> dan <i>facilitating condition</i> merupakan determinan dalam <i>use behavior</i>
7	Kadek Dwi Pradnyani Novianti	2018	Model Evaluasi E-learning Menggunakan Integrasi Model D&M dan UTAUT	<i>Performance quality, effort expectancy, Service quality, social quality, behavior intention, user satisfaction, use behavior, net benefit</i>	research model yang dihasilkan diperoleh melalui integrasi model D&M dan model UTAUT. Research model ini terdiri dari 8 komponen yang saling terkait antara lain <i>performance quality, effort expectancy, service quality, social quality, behavioral intention, user satisfaction, use behavior</i> dan <i>net benefit</i> . Integrasi model ini bertujuan untuk mengukur kualitas dari e-learning

No	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
					melalui penggunaanya secara langsung, ketika pengguna menunjukkan penerimaan terhadap e-learning yang digunakan dan memutuskan untuk menggunakannya kembali maka implementasi e-learning yang dilakukan oleh perusahaan/organisasi dapat dikatakan sukses. Kedepannya model ini akan digunakan untuk mengukur kualitas dan penerimaan penggunaan e-learning pada STMIK STIKOM Bali dengan sampling responden adalah mahasiswa.
8	Wira Bharata & Premi Wahyu Widyaningrum	2017	Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Akademik Melalui Pengembangan Model Utaut Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo	<i>Performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, behavior intention, use behavior, net benefit</i>	1. Seluruh variabel yang diuji dalam model mempunyai hubungan positif. Dapat dikatakan bahwa jika salah satu variabel mengalami kenaikan, maka akan memberikan pengaruh kenaikan juga pada variabel lainnya. 2. Dari enam hipotesis yang diuji, terdapat dua hipotesis yang memiliki pengaruh signifikan tapi tidak signifikan yaitu <i>effort expectancy</i> terhadap <i>behavior intention</i> dan <i>facilitating condition</i> terhadap <i>use behavior</i> 3. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan teknologi informasi secara baik dan benar serta sistematis akan memberikan dampak yang besar dalam kemanfaatan bagi penggunaanya.
9	Venkatesh, et, al.	2012	<i>Customer Acceptance and Use of Information Technology: extending The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Behavior Intention, Use Behavior</i>	Mengemukakan bahwa faktor-faktor determinan <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Behavior Intention, Use Behavior</i> . Dengan variabel antara yaitu <i>age, gender</i> dan <i>experience</i>

No	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
10	Haris Pamugar, Wing Wahyu Winarno & Warsun Najib	2014	Model Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Sistem Informasi E-Learning pada Lembaga Diklat Pemerintah	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Partner Influence, Facilitating Condition, Top Management Support, Organization Support, Information Quality, Service Quality, Behavior Intention, User Satisfaction, Net Benefit</i>	Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa model penerimaan UTAUT dan model kesuksesan DeLone & McLean dan model kesesuaiina HOT. Konstruk-konstruk yang digunakan dalam penelitian tersebut berpengaruh terhadap penerimaan media elearning.

BAB III

OBYEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Profil Singkat STMIK dan Politeknik LPKIA

Dilatarbelakangi situasi dan kondisi kebutuhan Pendidikan komputer yang memadai bagi masyarakat kota Bandung, pada tanggal 1 Agustus 1984 lahirlah Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Amerika (LPKIA) dengan moto "*We are not the first, but the best*" yang berlokasi di jalan Badak Singa nomor 2 Bandung.

Saat itu LPKIA memelopori Pendidikan komputer yang memberi fasilitas setiap siswa masing-masing praktik menggunakan satu unit komputer, dengan dilandasi proses belajar "*learning by doing*" agar para peserta lebih menguasai keterampilan mengoperasikan dan memanfaatkan perangkat komputer.

LPKIA merupakan suatu Lembaga Pendidikan yang tidak hanya menyelenggarakan Pendidikan komputer, beberapa kursus komputer yang diberikan kepada para lulusan SMU dan karyawan perusahaan/instansi tetapi juga aktif menyelenggarakan berbagai seminar dan pameran yang berkaitan dengan penyebaran informasi serta pengembangan ilmu dan aplikasi pengetahuan komputer.

Pada tahun 1985 sesuai dengan rencana jangka Panjang Yayasan LP3KI yang menaungi keberadaan LPKIA, maka dibentuk tim penjajagan yang mempersiapkan perluasan jasa Pendidikan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi khususnya dibidang komputer niaga.

Dari aktivitas ini, diambil langkah-langkah penambahan fasilitas dengan membangun kampus ke-2 di jalan RE Martadinata 65 Bandung pada tahun 1986. Dengan demikian daya tampung LPKIA menjadi 10 kali lebih besar dari semula.

Secara bertahap kelengkapan sarana pengajaran ditambah seperti Laboratorium Komputer, Laboratorium Simulasi Perkantoran, Laboratorium Bahasa, Laboratorium Mengetik Manual, Laboratorium Akuntansi, Laboratorium Perakitan Komputer dan Laboratorium Kearsipan.

Saat ini STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung tidak lagi bertempat di jalan RE Martadinata dikarenakan perkembangan sarana dan prasarana serta sumber daya manusia yang berkembang berkali lipat. STMIK dan Politeknik LPKIA saat ini bertempat di jalan Soekarno Hatta No 456 Bandung. Terdapat 5 (lima) Program Studi yaitu Administrasi Bisnis, Komputer Akuntansi, Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknik Informatika.

3.1.1 Visi STMIK dan Politeknik LPKIA

Mewujudkan LPKIA menjadi STMIK dan Politeknik terkemuka di Indonesia, dengan mengutamakan keunggulan dalam menghasilkan lulusan yang mudah bekerja dan Pendidikan berkualitas, dengan biaya terjangkau.

3.1.2 Misi STMIK dan Politeknik LPKIA

Meningkatkan dan mengembangkan keunggulan bersaing organisasi dengan melaksanakan tridarma perguruan tinggi yang berkualitas secara berkelanjutan.

3.2 Student Digital Learning Resource (SDLR) LPKIA Bandung

Student Digital Learning Resource (SDLR) merupakan sistem informasi pembelajaran *online* yang digunakan dilingkungan STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung berbasis *website* yang dapat diakses dengan jaringan intranet maupun internet. SDLR dibangun menggunakan platform *Learning Management System* (LMS) yaitu *Modular Object-Oriented Dinamic Learning Environtment* (Moodle). Moodle sendiri merupakan sebuah *platform learning* khusus untuk pembuatan konten web bagi Pendidikan. Pada SDLR tersedia berbagai fitur yang dapat membantu proses belajar mengajar (PBM) bagi dosen maupun mahasiswa seperti pengelolaan materi, tugas, ujian *online*, forum diskusi dan tempat penyimpanan file pribadi. SDLR dapat diakses di alamat: <http://elearning.lpkia.ac.id> seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tampilan Awal Student Digital Learning Resource (SDLR) LPKIA

Gambar 3.1 merupakan tampilan awal ketika kita mengakses halaman SDLR. Terdapat beberapa menu yang ditampilkan diantaranya *Home*, *My Course*, *List Course*, *About*, *Help*, *Language*, *Login* dan Logo pesan. Berikut penjelasan setiap menu yang ada pada SDLR:

1. *Home* berfungsi untuk menampilkan halaman awal dari website SDLR
2. *My Course* berfungsi untuk menampilkan list mata kuliah yang diambil oleh dosen maupun mahasiswa
3. *List Course* berfungsi untuk menampilkan seluruh mata kuliah pada tahun ajaran yang berjalan.
4. *Language* berfungsi untuk merubah isi halaman website menjadi Bahasa Inggris maupun Bahasa Indonesia.
5. *Login* berfungsi untuk masuk kedalam sistem.
6. Logo pesan berfungsi untuk mengirimkan pesan kepada admin SDLR jika terjadi kendala pada saat pemakaian.

My Course berisi data-data mata kuliah yang diambil pada semester dan tahun ajaran yang berjalan. Mahasiswa diperlukan untuk mendaftarkan setiap mata kuliah yang

hendak diambil. Mata kuliah yang telah didaftarkan akan secara otomatis muncul pada menu dibawah seperti pada gambar 3.2

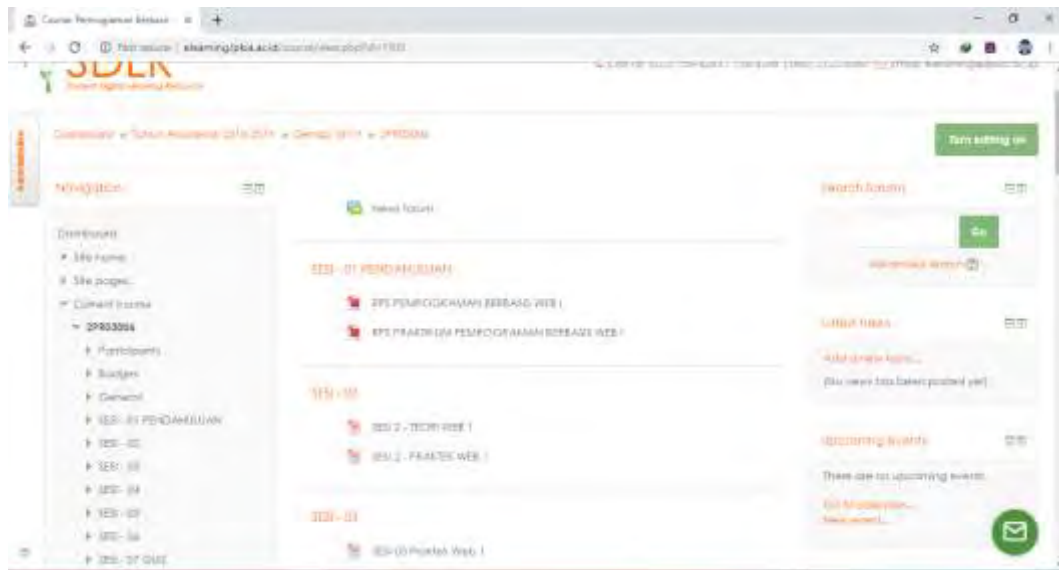


Gambar 3. 2 Tampilan dari *My Course*

Gambar 3.2 terdapat 3 (tiga) bagian dari konten yang ada pada menu *my course* diantaranya:

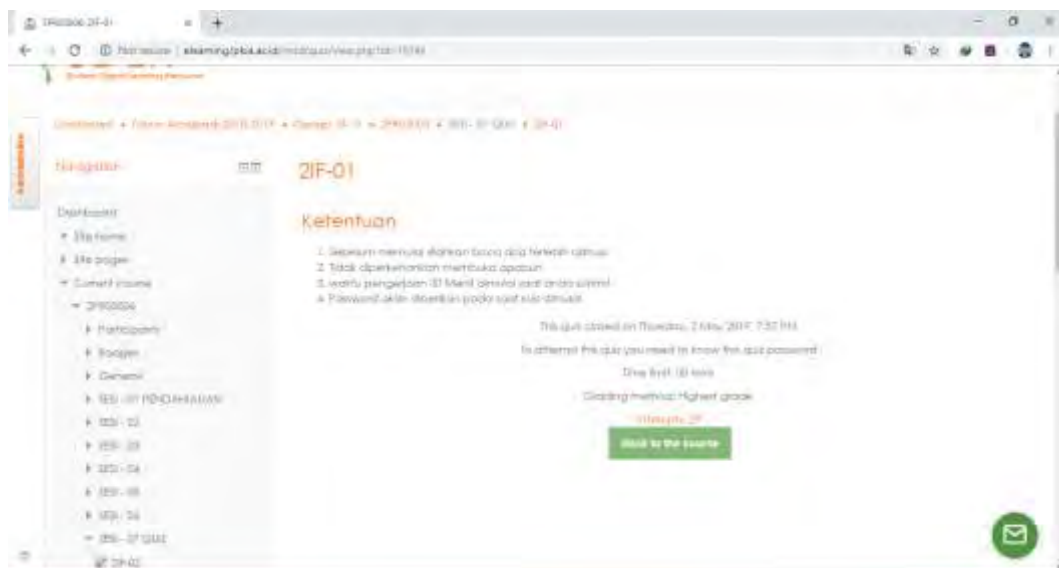
1. Konten navigasi yang terletak pada sebelah kiri berisi menu yang sama dengan navigasi menu yang ada pada atas halaman
2. Konten *Course Overview* berisi daftar mata kuliah yang terdaftar pada akun yang sedang login.
3. Konten *Private File* berisi file pribadi yang dapat digunakan setiap akun yang telah login.

Pada daftar mata kuliah tersebut mahasiswa dapat mengakses seluruh konten yang terdaftar dimata kuliah tersebut seperti Rencana Pembelajaran Semester (RPS), materi, mengunggah tugas, diskusi *online* dan ujian *online*. Terdapat 16 slot untuk setiap semesternya sesuai dengan sesi semester yang berjalan. Seperti yang terlihat pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Tampilan Mata Kuliah

Selain mengunduh materi mahasiswa juga dapat mengikuti ujian secara *online* yang diadakan oleh dosen pada sesi-sesi tertentu. Baik itu berupa pilihan berganda, essay maupun dalam bentuk file yang dapat diunggah oleh mahasiswa agar mempermudah dosen dalam pengelolaan data dan nilai. Untuk proses kemanannya dapat dilengkapi dengan *password* saat mengakses file ujian tersebut serta waktu ujianpun dapat diatur oleh dosen seperti terlihat pada gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Tampilan Ujian Online

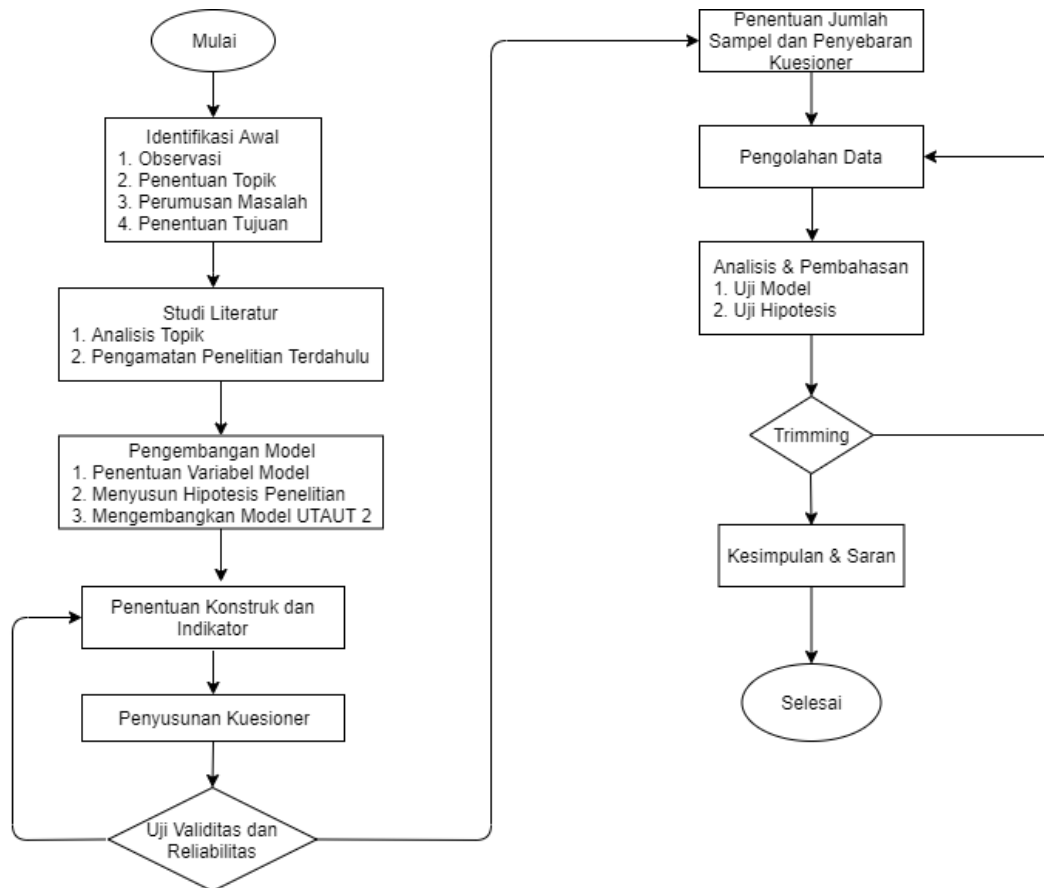
Selain itu dosen dan mahasiswa juga dapat memberikan kuliah *online* (diskusi *online*) jika dosen yang bersangkutan tidak dapat hadir pada jam yang telah ditentukan. Kuliah online dapat berupa materi maupun diskusi secara realtime antara mahasiswa dan dosen seperti terlihat pada gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Tampilan Diskusi *Online*

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan didalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif agar tujuan penelitian dapat memperoleh hasil yang lebih terperinci. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu dengan cara indentifikasi awal, studi literatur, pengembangan model, penentuan kuesioner, uji kuesioner, pengolahan data kuesioner, analisis dan pembahasan. Tahapan penelitian digambarkan seperti yang terlihat pada gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Awal

Identifikasi awal dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan observasi terhadap media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung. Observasi dilakukan dengan mewawancarai Penanggung Jawab SDLR untuk mengetahui kondisi pemanfaatan media SDLR oleh para mahasiswa. Selain kepada Penanggung Jawab, observasi dilakukan juga terhadap para Pimpinan Program Studi mengenai harapan ketua program studi terkait pemanfaatan media SDLR

2. Studi Literatur

Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian. Langkah yang dilakukan yaitu dengan cara mempelajari jurnal-jurnal terkait dengan topik penelitian yaitu teori UTAUT 2.

3. Pengembangan Model

Pengembangan model bertujuan untuk mendapatkan model yang didapat dari hasil perbandingan dengan penelitian sebelumnya.

4. Penentuan Konstruk dan Indikator

Tahap ini bertujuan untuk menentukan konstruk yang akan digunakan serta indikator-indikator apa saja yang akan digunakan untuk memperkuat setiap konstruk yang dipilih.

5. Penyusunan Kuesioner

Tahap ini bertujuan untuk membuat sampling kuesioner yang akan dijadikan sebagai media pengambilan data dari para pengguna SDLR khususnya mahasiswa. Kuesioner disusun berdasarkan variabel konstruk dan indikator yang telah ditentukan.

6. Uji Kuesioner (Uji Validitas dan Reliabilitas)

Pengujian kuesioner yang telah disusun dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap para mahasiswa di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung dengan jumlah sample responden sebesar 50 untuk mengetahui pemahaman responden yang sesuai dengan penelitian ini. Pengolahan Uji Validitas dan Reliabilitas akan menggunakan bantuan Software SPSS versi 23. Jika dinyatakan valid dan reliabel maka kuesioner dapat diteruskan ke tahap berikutnya. Jika sebaliknya maka akan ditentukan kembali konstruk dan indikator yang akan digunakan.

7. Penentuan Jumlah Sampel dan Penyebaran Kuesioner

Tahap ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel responden yang akan diuji berdasarkan jumlah populasi yang ada. Sampel yang diambil akan dibagi rata berdasarkan jumlah konsentrasi pada 3 prodi yang ada. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *slovin*. Jika sudah didapatkan angkanya, maka kuesioner siap untuk disebar.

8. Pengolahan Data Kuesioner

Kuesioner yang telah disebar akan dikumpulkan dan diolah menggunakan software AMOS 23 untuk menguji validitas measurement model dan validitas Structural Model.

9. *Trimming*

Tahap ini digunakan untuk mengeliminasi variable yang mendapatkan hasil yang kurang signifikan untuk diolah kembali.

10. Analisis dan Pembahasan

Setelah proses pengolahan data, maka akan dianalisis untuk ditarik kesimpulan sehingga dapat diperoleh jawaban dari hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini. Setelah proses analisis dan pembahasan maka akan ditarik sebuah kesimpulan.

3.4 Operasional Variabel

Setelah melalui tahap analisis hipotesis terhadap beberapa penelitian terdahulu, maka model yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model akhir dengan menggabungkan beberapa konstruk dari penerimaan teknologi. Berikut ini adalah konstruk-konstruk penerimaan teknologi model UTAUT 2 yang telah dikembangkan dan akan digunakan pada penelitian ini:

1. *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja)
2. *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha)
3. *Social Influence* (Pengaruh Lingkungan Sosial)
4. *Hedonic Motivation* (Merasa Nyaman dan Senang)
5. *Facilitating Conditions* (Kondisi-kondisi yang Memfasitasi)
6. *Habit* (Kebiasaan)
7. *Information Quality* (Kualitas Informasi yang Diperoleh)
8. *Service Quality* (Kualitas Pelayanan yang Diperoleh)
9. *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)
10. *Behavior Intention* (Minat Menggunakan)

11. *Use Behavior* (Perilaku Pengguna)

3.5 Identifikasi Kuesioner

Berikut ini merupakan konstruk beserta indikator keberhasilan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 1 Daftar Konstruk yang digunakan

Konstruk	Kode	Indikator	Kuesioner	Skala
<i>Performance Expectancy</i>	PE	1. Persepsi Kegunaan 2. Ekspektasi Hasil 3. Keuntungan Relatif 4. Motivasi Ekstrinsik 5. Kesesuaian Pekerjaan	PE1 PE2 PE3 PE4 PE5	Skala <i>Likert</i>
<i>Effort Expectancy</i>	EE	1. Persepsi Kemudahan 2. Kompleksitas 3. Mudah dipelajari	EE1 EE2 EE3	Skala <i>Likert</i>
<i>Social Influence</i>	SI	1. Norma Subyektif 2. Faktor Sosial 3. Kesan	SI1 SI2 SI3	Skala <i>Likert</i>
<i>Facilitating Condition</i>	FC	1. Kondisi yang Memfasilitasi 2. Kondisi yang Memfasilitasi 3. Kompatibilitas 4. Dukungan	FC1 FC2 FC3 FC4	Skala <i>Likert</i>
<i>Hedonic Motivation</i>	HM	1. Rasa Senang 2. Rasa Terhibur 3. Rasa Tertarik	HM1 HM2 HM3	Skala <i>Likert</i>
<i>Habit</i>	H	1. Terbiasa Menggunakan 2. Terbiasa Menggunakan 3. Terbiasa Menggunakan 4. Kecanduan 5. Otomatis Menggunakan	H1 H2 H3 H4 H5	Skala <i>Likert</i>
<i>Information Quality</i>	IQ	1. Kelengkapan 2. Relevansi 3. Akurasi 4. Ketepatan Waktu 5. Format Penyajian 6. Mudah Dipahami	IQ1 IQ2 IQ3 IQ4 IQ5 IQ6	Skala <i>Likert</i>
<i>Service Quality</i>	SQ	1. Jaminan 2. Kecepatan Respon 3. Kehandalan	SQ1 SQ2 SQ3	Skala <i>Likert</i>
<i>User Satisfaction</i>	US	1. Penggunaan Kembali 2. Kepuasan Menyeluruh - Kepuasan Penggunaan - Kepuasan Fitur - Kepuasan Informasi	US1 US2 US3 US4	Skala <i>Likert</i>
<i>Behavior Intention</i>	BI	1. Niat Menggunakan 2. Komunikasi Mulut ke Mulut 3. Kualitas Layanan	BI1 BI2 BI3	Skala <i>Likert</i>
<i>Use Behavior</i>	UB	1. Waktu Penggunaan 2. Intensitas Penggunaan 3. Penggunaan Bervariasi	UB1 UB2 UB3	Skala <i>Likert</i>

3.6 Penyusunan Kuesioner

Kuesioner yang disusun mengaju kepada definisi dan indikator setiap konstruk yang terdiri dari 3 (tiga) bagian yakni:

1. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Bagian ini berisi mengenai petunjuk dan tahapan pengisian kuesioner

2. Keterangan umum mengenai responden

Bagian ini berisi data-data singkat responden (mahasiswa) yang berisi: NRP (Nomor *Register Peserta*), Nama Responden, Program Studi (Konsentrasi) , Semester, Jenis Kelamin dan Pengalaman Menggunakan SDLR.

3. Soal Kuesioner

Bagian ini merupakan lembar pengisian kuesioner yang terdiri dari 42 pertanyaan yang dibuat menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 5 (lima) skala penilaian.

Tabel 3. 2 Skala Pengukuran Kuesioner

Skala	Deskripsi	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)	Jawaban jika responden sangat setuju atas pertanyaan yang ditujukan berdasarkan apa yang responden rasakan atau dapatkan
4	Setuju (S)	Jawaban jika responden setuju atas pertanyaan yang ditujukan berdasarkan apa yang responden rasakan.
3	Ragu (R)	Jawaban jika responden merasa ragu-ragu atas pertanyaan yang diberikan
2	Tidak Setuju (TS)	Jawaban jika responden merasa tidak setuju atas pertanyaan yang diberikan berdasarkan kondisi yang terjadi
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	Jawaban jika responden merasa sangat tidak setuju terhadap pertanyaan yang diberikan berdasarkan kondisi yang dirasakan

Pernyataan-pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian ini dijabarkan pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Daftar Pernyataan Kuesioner

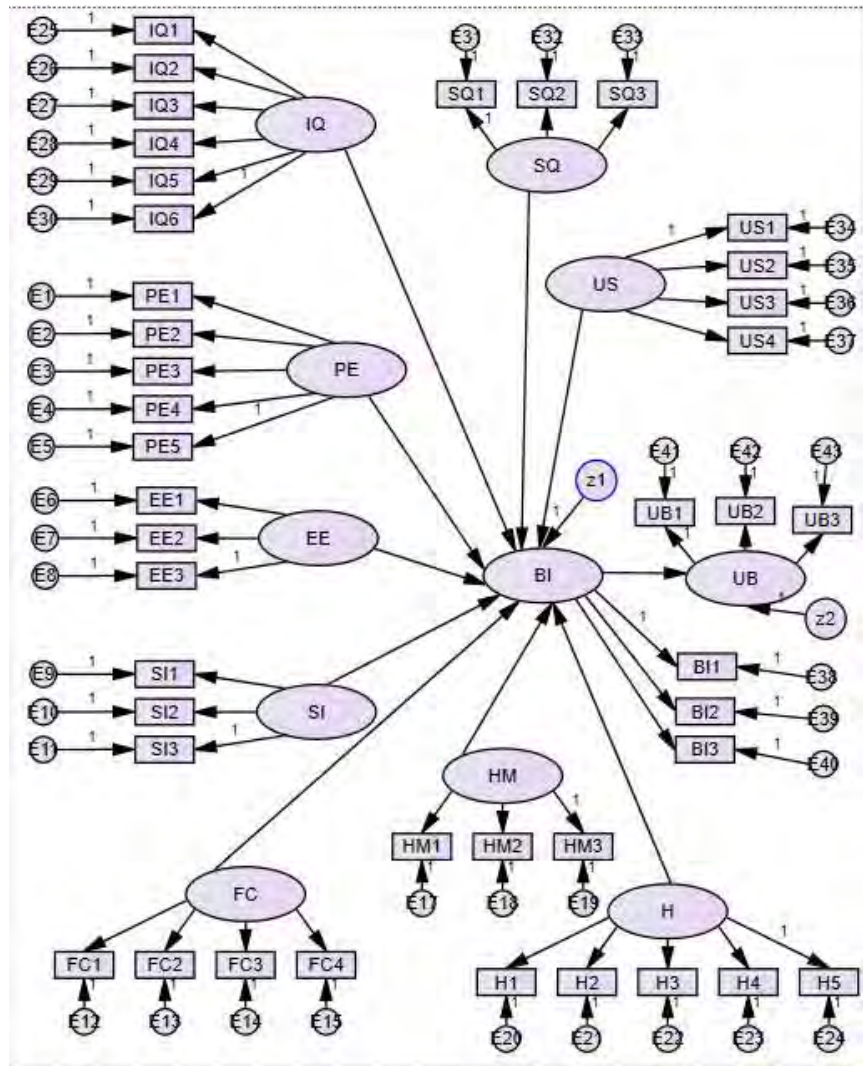
Kode	Pernyataan	Skala
<i>Performance Expectancy</i>		
PE1	Secara keseluruhan, SDLR dapat membantu saya dalam proses belajar	Skala <i>Likert</i>
PE2	Dengan menggunakan SDLR dapat meningkatkan kemampuan belajar saya	
PE3	Saya merasa fitur yang disediakan SDLR dapat menunjang proses belajar	

Kode	Pernyataan	Skala
PE4	Dengan Menggunakan SDLR dapat meningkatkan produktivitas selama perkuliahan	
PE5	Dengan SDLR dapat membantu dalam menyelesaikan tugas perkuliahan	
Effort Expectancy		
EE1	Saya memiliki pengetahuan untuk menggunakan SDLR	Skala <i>Likert</i>
EE2	Menurut saya SDLR mudah untuk dimengerti	
EE3	Saya merasa mudah untuk mempelajari penggunaan SDLR	
Socail Influence		
SI1	Adanya dorongan dari institusi (Dosen Wali/Dosen) yang mengajurkan saya menggunakan SDLR	Skala <i>Likert</i>
SI2	Teman-teman saya berpendapat jika SDLR bermanfaat untuk belajar	
SI3	Saya menggunakan SDLR supaya saya mendapatkan kesan yang baik dilingkungan kelas.	
Facilitating Conditions		
FC1	Institusi menyediakan sarana dan parasarana yang baik untuk menggunakan SDLR	Skala <i>Likert</i>
FC2	SDLR menyediakan materi perkuliahan secara lengkap	
FC3	SDLR mampu berjalan dengan baik di setiap <i>platform</i> yang saya gunakan	
FC4	Ada dukungan petugas khusus untuk membantu menggunakan SDLR	
Hedonic Motivation		
HM1	Sejauh ini saya merasa senang menggunakan SDLR	Skala <i>Likert</i>
HM2	Desain SDLR menurut saya sangat interaktif	
HM3	Saya merasa tertarik untuk terus menggunakan SDLR	
Habit		
H1	SDLR menjadi hal yang biasa saya gunakan dalam aktifitas perkuliahan	Skala <i>Likert</i>
H2	Saya terbiasa untuk mengerjakan tugas kuliah saya di SDLR kapan saja dan dimana saja	
H3	Saya terbiasa menggunakan SDLR untuk melakukan perkuliahan secara <i>online</i>	
H4	Saya harus menggunakan SDLR untuk menyelesaikan tugas saya	
H5	Ketika ada hal yang harus dikerjakan, saya merasa perlu untuk menggunakan SDLR	
Information Quality		
IQ1	SDLR menyediakan informasi dan materi yang sesuai dengan kebutuhan saya	Skala <i>Likert</i>
IQ2	SDLR menyediakan informasi dan materi yang sesuai dengan mata kuliah pada semester yang berjalan	
IQ3	Informasi dan materi yang disediakan di SDLR sesuai harapan saya	
IQ4	Materi yang disediakan tepat pada sesi yang sedang berjalan	
IQ5	Informasi yang disajikan di SDLR dapat dengan mudah saya terima	
IQ6	SDLR menyediakan informasi yang mudah dipahami	
Service Quality		
SQ1	SDLR menyediakan autentikasi kepada setiap pengguna	Skala <i>Likert</i>
SQ2	SDLR dapat merespon aksi dengan tepat	
SQ3	Jarang ditemukannya <i>Error</i> atau <i>bug</i> dalam penggunaan SDLR	
User Satisfaction		

Kode	Pernyataan	Skala
US1	Saya merasa SDLR memenuhi kebutuhan saya dan saya akan menggunakan SDLR kembali	Skala <i>Likert</i>
US2	Saya merasa SDLR dapat membantu mempermudah proses perkuliahan	
US3	Saya merasa puas dengan tampilan dan fitur pada SDLR	
US4	Saya merasa puas dengan informasi dan materi yang tersedia di SDLR	
Behavior Intention		
BI1	Saya berniat akan menggunakan SDLR kembali	Skala <i>Likert</i>
BI2	Saya akan mengajak rekan saya yang lain untuk memanfaatkan SDLR dengan lebih intens	
BI3	SDLR menyediakan apa yang saya perlukan	
Use Behavior		
UB1	Saya akan menggunakan SDLR di semester berikutnya	Skala <i>Likert</i>
UB2	Saya akan terus menggunakan SDLR selama perkuliahan	
UB3	Saya akan mencoba memanfaatkan fitur-fitur lain yang tersedia pada SDLR	

3.7 Model Awal SEM

Setelah menentukan variabel penelitian dan menentukan indikator setiap variabel/konstruk sebagai bahan untuk penyusunan kuesioner, maka selanjutnya membuat model SEM yang bertujuan untuk menyusun model structural yang menggambarkan hubungan antar variabel seperti pada gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Model Awal

3.8 Penentuan Populasi dan Sampel

Di Dalam penelitian ini, penentuan jumlah populasi obyek yang akan diteliti adalah seluruh mahasiswa dan mahasiswi pada Program Studi Manajemen Informatika dan STMIK LPKIA Bangung mulai dari semester 3 (tiga), 5 (lima) dan 7 (tujuh) tahun ajaran 2019-2020 yang aktif menggunakan media SDLR. Sementara untuk semester 1 tidak dilibatkan dikarenakan mahasiswa mahasiswi semester 1 (satu) baru aktif menggunakan SDLR selama 4 minggu.

Data jumlah populasi yang diteliti terdiri dari 5 konsentrasi yaitu D3 Sistem Informasi, D3 Manajemen Informatika, D3 Komputer Multimedia dan Desain Grafis, S1 Sistem Informasi dan S1 Teknik Informatika dengan jumlah yang akan dijabarkan pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Jumlah Populasi D3 Manajemen Informatika dan S1 STMIK LPKIA

Program Studi	Konsentrasi	Jumlah
D3 Manajemen Informatika	Sistem Informasi	29
	Teknik Informatika	57
	Komputer Multimedia dan Desain Grafis	30
S1 Teknik Informatika	Teknik Informatika	144
S1 Sistem Informasi	Sistem Informasi	63
Total		323

Dari tabel 3.4 diatas maka akan ditentukan jumlah sampel menggunakan rumus *slovin* dengan margin error ditetapkan adalah 5% sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 n &= N / (1 + (N \times (e^2))) \\
 n &= 323 / (1 + (323 \times (0,05^2))) \\
 n &= 323 / (1 + (323 \times 0,0025)) \\
 n &= 323 / 1,81 \\
 n &= 178,669
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan maka diperoleh jumlah sampel yang akan diuji sebanyak 179 responden.

3.9 Komposisi Penyebaran Kuesioner

Adapun komposisi penyebaran kuesioner yang akan disebarakan kedalam 5 (lima) konsentrasi yang berada pada Program Studi Manajemen Informatika dan STMIK LPKIA adalah sebagai berikut. Dengan jumlah sampel sebanyak 179 responden, untuk penyebarannya sendiri akan digenapkan menjadi 200 untuk menghindari terjadinya keusioner yang tidak valid dan juga agar mendapat porsi minimum 100 responden untuk setiap variabel antara (*gender* dan *experience*).

Tabel 3. 5 Total Sebaran Sampel

Program Studi	Konsentrasi	Total Populasi	% Populasi / Total	Total Sampel	Jumlah Sebaran
D3 Manajemen Informatika	Sistem Informasi	29	8,98%	220	20
	Teknik Informatika	57	17,65%		39
	Komputer Multimedia dan Desain Grafis	30	9,29%		20
S1 Teknik Informatika	Teknik Informatika	144	44,58%		98
S1 Sistem Informasi	Sistem Informasi	63	19,50%		43
Total		323	100,00%		220

Tabel 3.5 menjabarkan porsi sebaran untuk setiap sampel yang akan diuji. Untuk porsinya sendiri Program Studi D3 Manajemen Informatika mendapatkan porsi 79 Responden yang terbagi kedalam 3 Konsentrasi sedangkan untuk S1 Teknik Informatika mendapat 98 Responden dan S1 Sistem Informasi mendapat 43 Responden yang selanjutnya akan disebar melalui *google form* untuk metode pengumpulan datanya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini telah dipaparkan didalam bab 3 yaitu menggunakan kuesioner. Responden pada penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa dan Mahasiswi Program Studi Manajemen Informatika dan STMIK LPKIA yang lebih sering menggunakan media SDLR dalam pembelajaran. Berikut adalah ringkasan hasil penyebaran kuesioner dalam penelitian ini yang tertera pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Pengumulan Kuesioner

Keterangan	Jumlah
Disebar Kepada	220
Kembali	206
Data Tidak Lengkap	0
Data Ekstrim (Pengisian Pada 1 Skala Saja)	1
Total yang Akan Di Uji	205

Tabel 4.1 menjabarkan hasil dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan pada tanggal 22-23 November 2019 terhadap Mahasiswa dan Mahasiswi Program Studi Manajemen Informatika dan STMIK LPKIA. Dari hasil total populasi didapat angka sebesar 323 populasi yang tersebar kedalam 3 Program Studi tersebut. Maka dari hasil populasi tersebut didapat angka sebesar 179 sampel dari perhitungan menggunakan rumus *slovin*.

Untuk menghindari data yang tidak valid maka penyebaran kuesioner ditambahkan menjadi 220 sampel. Dari 220 sampel data yang kembali sebanyak 206 sampel data dan dari 206 data yang data dapat diolah sebanyak 1 kuesioner dikarenakan sebanyak 1 data berisi data ekstrim atau tidak valid.

Sampel 205 dapat mewakili seluruh populasi yang ada dikarenakan telah memenuhi jumlah persyaratan sampel yang dihitung menggunakan *slovin* yaitu 179 sampel.

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin dan pengalaman menggunakan SDLR. Pemaparan mengenai karakteristik akan disajikan pdalam tabel responden berikut ini.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 menjabarkan mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah responden didominasi oleh responden yang berjenis kelamin pria yaitu sebanyak 163:205 atau dalam bentuk persentase sebesar 80,33%. Sedangkan untuk responden berjenis kelamin wanita sebanyak 42:205 atau dalam bentuk persentase sebesar 20,49%.

Tabel 4. 2 Persentase Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah Sampel	Jumlah	Persentase
Pria	205	163	79,51%
Wanita		42	20,49%
Total		205	100%

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman

Tabel 4.3 menjabarkan karakteristik responden berdasarkan pengalaman menggunakan SDLR. Dari 205 responden sebanyak 102 responden memiliki pengalaman menggunakan SDLR selama lebih dari 3 tahun atau jika dipersentasekan sebesar 49,76%. Sedangkan responden yang memiliki pengalaman kurang dari 3 tahun sebanyak 103 responden atau jika dipersentasekan sebanyak 50,24%. Secara keseluruhan jika rata-ratakan responden memiliki pengalaman sebesar 2,5 Tahun dalam penggunaan SDLR.

Tabel 4. 3 Persentase Berdasarkan Pengalaman Responden

Tahun	Jumlah	Persentase
≥ 3 Tahun	103	50,24%
< 3 Tahun	102	49,76%
Total	205	100%

4.3 Uji Coba Kuesioner

Setiap variabel yang diusulkan diperlukan pengujian terhadap pengguna teknologi untuk memastikan apakah variabel yang telah disusun dapat diterima oleh pengguna. Pengujian menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden (mahasiswa) untuk mengetahui efektifitas dari kuesioner yang digunakan.

Kuesioner diuji coba terlebih dahulu dengan disebarkan kepada 50 orang responden yang telah dilakukan pada tanggal 20 Novemeber 2019 melalui Google Form. Pengujian dilakukan dengan menguji validitas dan realibilitas dari kuesioner.

4.3.1 Uji Validitas

Uji coba validitas digunakan untuk mengetahui tingkat ke-validan kuesioner yang telah disusun. Kuesioner disebarkan kepada 50 responden sehingga nilai korelasi tabel menunjukkan angka 0,273 berdasarkan nilai r tabel statistika.

Uji validitas ini menggunakan rumus Bevariete Parson and Correlated Item-Total Correlation dengan menggunakan aplikasi SPSS 23. Item dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{table}$ pada nilai signifikan 5% dan sebaliknya item dikatakan tidak valid jika nilai $r_{hitung} < r_{table}$ pada nilai signifikan 5%. Ringkasan hasil uji validitas kuesioner dijelaskan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas

Kode Konstruk	r_{hitung}	r_{table} 5%	Keterangan
PE1	0,719	0,273	Valid
PE2	0,642	0,273	Valid
PE3	0,592	0,273	Valid
PE4	0,607	0,273	Valid
PE5	0,489	0,273	Valid
EE1	0,468	0,273	Valid
EE2	0,494	0,273	Valid
EE3	0,463	0,273	Valid
SI1	0,474	0,273	Valid
SI2	0,644	0,273	Valid
SI3	0,44	0,273	Valid

Kode Konstruk	rhitung	rtable 5%	Keterangan
FC1	0,741	0,273	Valid
FC2	0,418	0,273	Valid
FC3	0,622	0,273	Valid
FC4	0,409	0,273	Valid
HM1	0,721	0,273	Valid
HM2	0,576	0,273	Valid
HM3	0,728	0,273	Valid
H1	0,694	0,273	Valid
H2	0,58	0,273	Valid
H3	0,535	0,273	Valid
H4	0,378	0,273	Valid
H5	0,541	0,273	Valid
IQ1	0,337	0,273	Valid
IQ2	0,678	0,273	Valid
IQ3	0,56	0,273	Valid
IQ4	0,607	0,273	Valid
IQ5	0,683	0,273	Valid
IQ6	0,657	0,273	Valid
SQ1	0,592	0,273	Valid
SQ2	0,712	0,273	Valid
SQ3	0,375	0,273	Valid
US1	0,778	0,273	Valid
US2	0,626	0,273	Valid
US3	0,575	0,273	Valid
US4	0,753	0,273	Valid
BI1	0,581	0,273	Valid
BI2	0,639	0,273	Valid
BI3	0,662	0,273	Valid
UB1	0,657	0,273	Valid
UB2	0,642	0,273	Valid

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji coba reliabilitas menggunakan pendekatan nilai cronbach's alpha. Instrument dapat dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari pada nilai rtable yaitu 0,294. Hasil uji coba reliabilitas kuesioner dapat dilihat seperti pada tabel 3.7.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	42

Hasil uji diatas menunjukan bahwa kuesioner memiliki nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,950. Nilai tersebut lebih besar dari nilai *r_{table}* yaitu 0,273 sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap item pada kuesioner tersebut reliabel, sehingga dapat digunakan pada instrument penelitian.

4.4 Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis data dengan menggunakan statistic-statistik univariate seperti mean, median, modus, standar deviasi, nilai varians dan lain-lain. Didalam penelitian ini pengukuran menggunakan nilai minimum, maksimum, rata-rata dan standar deviasi atas jawaban responden dari tiap indikator.

Statistic deskriptif pada penelitian ini menggunakan nilai minimum, maksimum, *mean* (rata-rata) dan standar deviasi penelitian yang akan dijabarkan pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PE1	205	1	5	4.37	.720
PE2	205	2	5	3.99	.703
PE3	205	1	5	4.16	.783
PE4	205	2	5	4.15	.749
PE5	205	1	5	4.14	.761
EE1	205	1	5	4.20	.726
EE2	205	1	5	4.20	.771
EE3	205	2	5	4.20	.696
SI1	205	1	5	4.25	.724
SI2	205	1	5	3.81	.883
SI3	205	1	5	3.34	1.089
FC1	205	1	5	4.09	.722
FC2	205	1	5	3.96	.859
FC3	205	2	5	4.11	.733
FC4	205	1	5	3.67	.989
HM1	205	2	5	4.16	.663
HM2	205	1	5	3.69	.834
HM3	205	1	5	3.91	.715
H1	205	1	5	4.18	.729
H2	205	1	5	4.09	.787
H3	205	2	5	4.07	.820
H4	205	2	5	3.87	.746
H5	205	1	5	3.83	.795
IQ1	205	2	5	3.99	.696
IQ2	205	2	5	4.25	.622
IQ3	205	1	5	3.87	.778
IQ4	205	2	5	4.03	.740
IQ5	205	1	5	4.03	.757
IQ6	205	2	5	4.04	.663

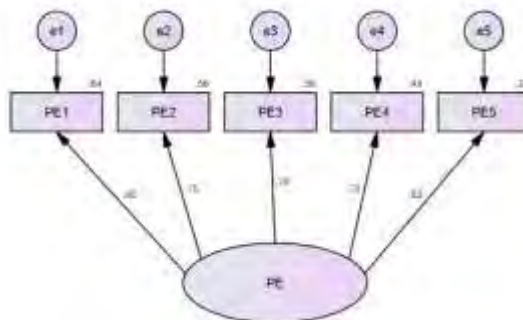
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SQ1	205	1	5	4.16	.692
SQ2	205	2	5	3.94	.735
SQ3	205	1	5	3.70	.962
US1	205	1	5	4.08	.645
US2	205	2	5	4.16	.622
US3	205	1	5	3.79	.876
US4	205	1	5	3.98	.707
BI1	205	2	5	4.16	.614
BI2	205	1	5	3.81	.807
BI3	205	1	5	3.89	.749
UB1	205	2	5	4.29	.634
UB2	205	2	5	4.22	.670
UB3	205	2	5	4.10	.730
Valid N (listwise)	205				

4.5 Pengujian Measurement Model Penelitian

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap masing-masing variabel yang terdapat dalam model penelitian yaitu UTAUT 2. Pengujian ini menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan menggunakan alat bantu SPSS AMOS versi 23.

4.4.1 Pengujian Variabel *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kerja)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk ekspektasi kerja terlihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Hasil Pengujian Variabel *Performance Expectancy*

Gambar 4.1 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *performance expectancy* dengan menggunakan 5 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.7.

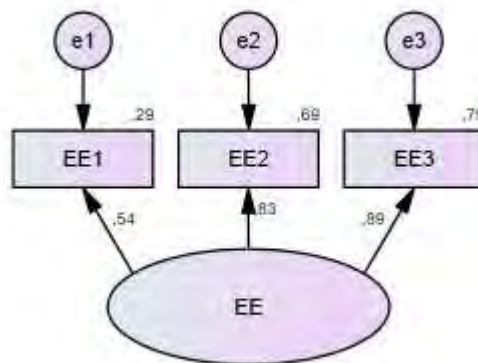
Tabel 4. 7 *Regression Weight Performance Expectancy*

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
PE1 <---	PE	1,443	,204	7,072	***	Signifikan
PE2 <---	PE	1,316	,189	6,971	***	Signifikan
PE3 <---	PE	1,499	,213	7,024	***	Signifikan
PE4 <---	PE	1,309	,191	6,850	***	Signifikan
PE5 <---	PE	1,000				

Tabel 4.7 menunjukan bahwa variabel *Performance Expectancy* (PE) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Performance Expectancy* ini.

4.4.2 Pengujian Variabel *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk ekspektasi usaha terlihat pada gambar 4.2.

**Gambar 4. 2** Hasil Pengujian Variabel *Effort Expectancy*

Gambar 4.2 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *effort expectancy* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.8

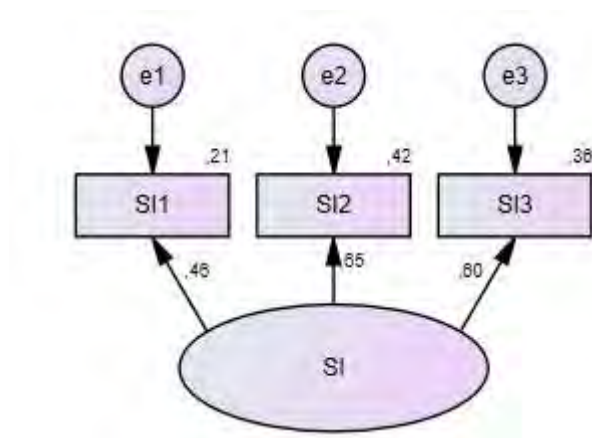
Tabel 4. 8 *Regression Weight Effort Expectancy*

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
EE1 <---	EE	1,000				
EE2 <---	EE	1,625	,216	7,508	***	Signifikan
EE3 <---	EE	1,568	,216	7,256	***	Signifikan

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa variabel *Effort Expectancy* (EE) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Effort Expectancy* ini.

4.4.3 Pengujian Variabel *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk pengaruh sosial terlihat pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Hasil Pengujian Variabel *Social Influence*

Gambar 4.3 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Social Influence* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.9.

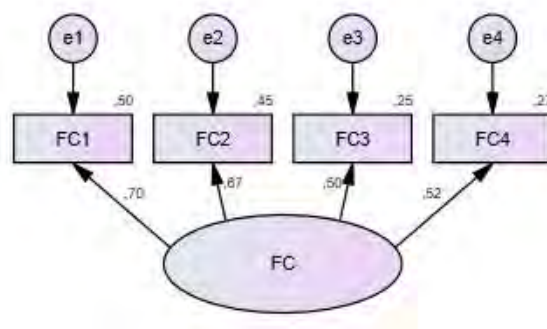
Tabel 4. 9 *Regression Weight Social Influence*

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
SI1 <---	SI	1,000				
SI2 <---	SI	1,754	,442	3,967	***	Signifikan
SI3 <---	SI	1,916	,454	4,216	***	Signifikan

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa variabel *Social Influence* (SI) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Social Influence* ini.

4.4.4 Pengujian Variabel *Facilitating Condition* (Kondisi Fasilitas)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk kondisi-kondisi yang memfasilitasi terlihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Hasil Pengujian Variabel *Facilitating Condition*

Gambar 4.4 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Facilitating Condition* dengan menggunakan 4 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.10.

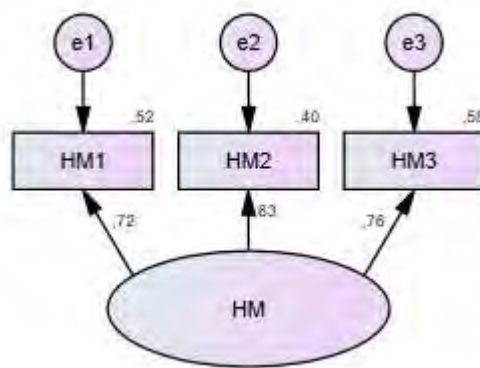
Tabel 4. 10 *Regression Weight Facilitating Condition*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
FC1 <--- FC	1,000				
FC2 <--- FC	1,128	,205	5,505	***	Signifikan
FC3 <--- FC	,715	,127	5,606	***	Signifikan
FC4 <--- FC	1,010	,199	5,073	***	Signifikan

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa variabel *Facilitating Condition* (FC) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Facilitating Condition* ini.

4.4.5 Pengujian Variabel *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk Motivasi Hedonis terlihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Hasil Pengujian Variabel *Hedonic Motivation*

Gambar 4.5 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Hedonic Motivation* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.11.

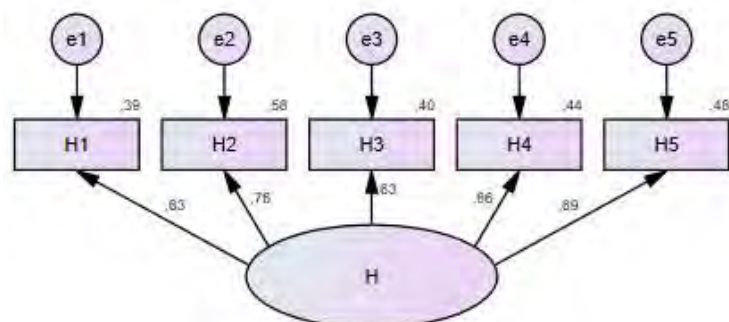
Tabel 4. 11 *Regression Weight Hedonic Motivation*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
HM1 <--- HM	1,000				
HM2 <--- HM	1,104	,159	6,946	***	Signifikan
HM3 <--- HM	1,138	,163	6,991	***	Signifikan

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa variabel *Hedonic Motivation* (HM) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Hedonic Motivation* ini.

4.4.6 Pengujian Variabel *Habit* (Kebiasaan)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk kebiasaan terlihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Hasil Pengujian Variabel *Habit*

Gambar 4.6 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Habit* (H) dengan menggunakan 5 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.12.

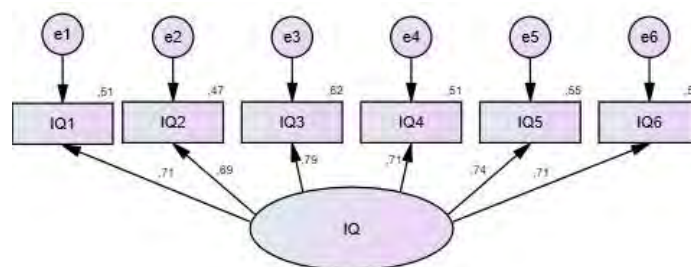
Tabel 4. 12 Regression Weight Habit

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
H1 <--- H	1,000				
H2 <--- H	1,313	,155	8,473	***	Signifikan
H3 <--- H	1,139	,165	6,894	***	Signifikan
H4 <--- H	1,083	,163	6,644	***	Signifikan
H5 <--- H	1,201	,173	6,954	***	Signifikan

Tabel 4.12 menunjukan bahwa variabel *Habit* (H) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Habit* ini.

4.4.7 Pengujian Variabel *Information Quality* (Kualitas Informasi)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk *Kualitas Informasi* terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Hasil Pengujian Variabel *Information Quality*

Gambar 4.7 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Information Quality* dengan menggunakan 6 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Regression Weight Information Quality

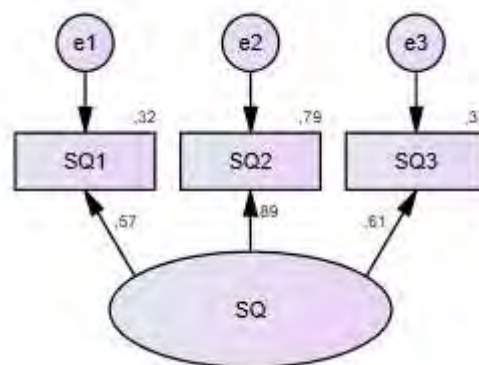
	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
IQ1 <--- IQ	1,000				
IQ2 <--- IQ	,859	,097	8,904	***	Signifikan
IQ3 <--- IQ	1,233	,120	10,245	***	Signifikan
IQ4 <--- IQ	1,061	,114	9,325	***	Signifikan
IQ5 <--- IQ	1,124	,121	9,258	***	Signifikan

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
IQ6 <--- IQ	,949	,107	8,905	***	Signifikan

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa variabel *Information Quality* (IQ) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Information Quality* ini.

4.4.8 Pengujian Variabel *Service Quality* (Kualitas Layanan)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk *Kualitas Pelayanan* terlihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Variabel *Service Quality*

Gambar 4.8 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Service Quality* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.14.

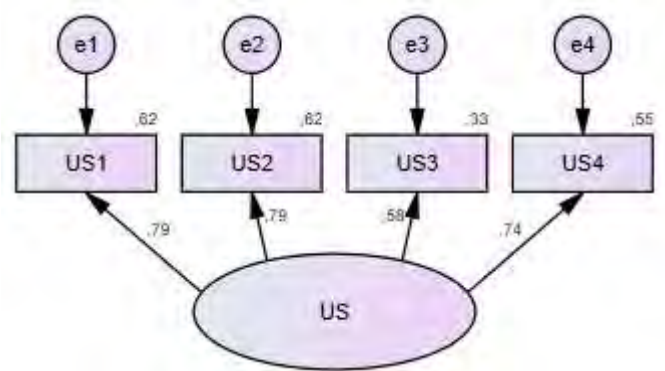
Tabel 4. 14 *Regression Weight Service Quality*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
SQ1 <--- SQ	1,000				
SQ2 <--- SQ	1,669	,297	5,626	***	Signifikan
SQ3 <--- SQ	1,500	,231	6,492	***	Signifikan

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa variabel *Service Quality* (SQ) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Service Quality* ini.

4.4.9 Pengujian Variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk Kepuasan Pengguna terlihat pada gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Hasil Pengujian Variabel *User Satisfaction*

Gambar 4.9 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *User Satisfaction* dengan menggunakan 4 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.15.

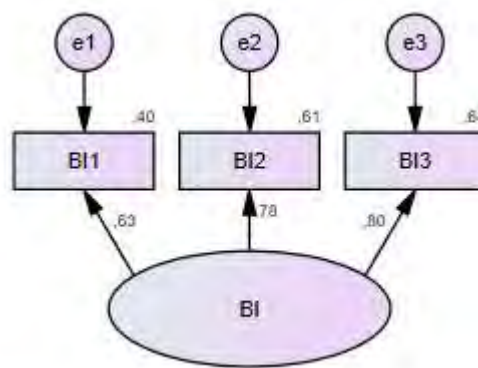
Tabel 4. 15 *Regression Weight User Satisfaction*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
US1 <--- US	1,000				
US2 <--- US	,968	,088	10,963	***	Signifikan
US3 <--- US	,998	,138	7,226	***	Signifikan
US4 <--- US	1,035	,113	9,197	***	Signifikan

Tabel 4.15 menunjukan bahwa variabel *User Satisfaction* (US) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *User Satisfaction* ini.

4.4.10 Pengujian Variabel *Behavior Intention* (Minat Berperilaku)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk Minat Berperilaku terlihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Hasil Pengujian Variabel *Behavior Intention*

Gambar 4.10 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Behavior Intention* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.16.

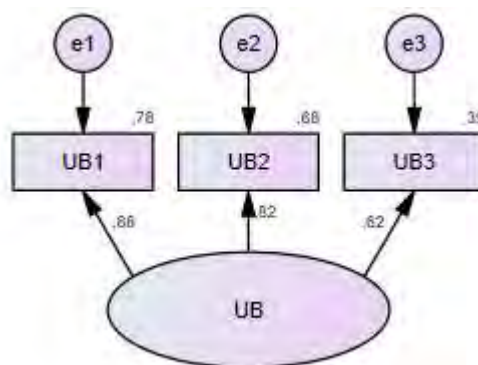
Tabel 4. 16 *Regression Weight Behavior Intention*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
BI1 <--- BI	1,000				
BI2 <--- BI	1,612	,206	7,810	***	Signifikan
BI3 <--- BI	1,537	,198	7,761	***	Signifikan

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa variabel *Behavior Intention* (BI) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Behavior Intention* ini.

4.4.11 Pengujian Variabel *Use Behavior* (Perilaku Penggunaan)

Hasil pengujian terhadap hubungan variabel manifest dengan variabel konstruk Minat Berperilaku terlihat pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Hasil Pengujian Variabel *Use Behavior*

Gambar 4.11 menggambarkan hasil dari pengujian variabel *Use Behavior* dengan menggunakan 3 buah variabel manifest dari 205 responden. Deskripsi hasil pengujian akan dijabarkan pada tabel 4.17.

Tabel 4. 17 *Regression Weight Use Behavior*

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Hasil
UB1 <--- UB	1,000				
UB2 <--- UB	,987	,097	10,167	***	Signifikan
UB3 <--- UB	,817	,095	8,624	***	Signifikan

Tabel 4.16 menunjukan bahwa variabel *Use Behavior* (UB) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap semua variabel manifest karena memiliki nilai *Probability Level* (P) < 0,05 sehingga tidak diperlukan modifikasi terhadap variabel *Use Behavior* ini.

4.6 Pengujian Keseluruhan Model Penelitian

Setelah dilakukan uji measurement model selanjutnya dilakukan pengujian secara keseluruhan terhadap model penelitian yang digunakan. Tahapan ini melakukan pengujian persamaan model yang diusulkan dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan *software* SPSS AMOS versi 23. Model struktural yang dibuat terlihat pada gambar 4.12.

Gambar 4.12 menjabarkan model penelitian secara keseluruhan yang terdiri dari 11 variabel konstruk utama yaitu *Performance Expectancy* (PE) yang terdiri dari 5 variabel manifest yaitu PE1 – PE5, *Effort Expectancy* (EE) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu EE1 – EE3, *Social Influence* (SI) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu SI1 – SI3, *Facilitating Condition* (FC) yang terdiri dari 4 variabel manifest yaitu FC1 – FC4, *Hedonic Motivation* (HM) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu HM1 – HM3, *Habit* (H) yang terdiri dari 5 variabel manifest yaitu IQ1 – H5, *Information Quality* (IQ) yang terdiri dari 6 variabel manifest yaitu IQ1 – IQ6, *Service Quality* (SQ) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu SQ1 – SQ3, *User Satisfaction* (US) yang terdiri dari 4 variabel manifest yaitu US1 – US4, *Behavior Intention* (BI) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu BI1 – BI3 dan *Use Behavior* (UB) yang terdiri dari 3 variabel manifest yaitu UB1 – UB3 dengan total variabel manifest berjumlah 42 variabel.

Pada model ini juga keterkaitan antar konstruk dan indikator disesuaikan dengan hipotesis penelitian dan pengujian konstruk. Hasil pengujian strukturan dengan model SEM dipaparkan pada tabel 4.18 Uji Goodness Of Fit.

Tabel 4. 18 Uji *Goodness Of Fit* (Uji Kesesuaian Model)

Kriteria Model Fit	Hasil Uji	Skala Penerimaan	Interpretasi
Chi-Square (CMin)	2786,363	866,91	Nilai Chi Square Tinggi
Probability	0.000	< 0,05	Kesesuaian Baik
GFI	0,515	0 - 1	Kesesuaian Menengah
AGFI	0,458	0 - 1	Kesesuaian Menengah
TLI	0,567	0 - 1	Kesesuaian Menengah
CFI	0,593	0 - 1	Kesesuaian Menengah
RMSEA	0,114	<0.08	Kesesuaian Buruk

4.7 Pengujian Hipotesa dengan Menggunakan SEM

Pengujian hipotesis penelitian diuji berdasarkan model penelitian yang telah dikembangkan. Pengujian bertujuan untuk menganalisis hubungan antar dua variabel konstruk yang saling berhubungan. Dasar pengambilan keputusan diambil berdasarkan nilai bobot regresi variabel terkait pada hasil pengujian dengan menggunakan model SEM dengan bantuan aplikasi SPSS AMOS versi 23. Jika nilai $P > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika $P < 0,05$ maka H_0 ditolak atau hipotesa terkait diterima.

Hasil pengujian menggunakan model SEM dengan bantuan aplikasi SPSS AMOS versi 23 dijabarkan pada tabel 4.19 *Regression Weight*.

Tabel 4. 19 *Regression Weight* Model Penelitian

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
BI <--- EE	-,107	,051	-2,100	,036	Signifikan
BI <--- SI	,304	,089	3,412	***	Signifikan
BI <--- IQ	-,043	,039	-1,123	,261	Tidak Signifikan
BI <--- US	,588	,068	8,620	***	Signifikan
BI <--- H	,134	,046	2,920	,004	Signifikan
BI <--- HM	,162	,047	3,444	***	Signifikan
BI <--- FC	,096	,044	2,212	,027	Signifikan
BI <--- SQ	,070	,051	1,390	,164	Tidak Signifikan
BI <--- PE	,023	,048	,480	,631	Tidak Signifikan
UB <--- BI	,961	,131	7,319	***	Signifikan

4.6.1 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Performance Expectancy* Terhadap *Behavior Intention* (H1)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_1 = \text{Performance Expectancy}$ memiliki pengaruh signifikan

terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,631 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P > 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Pertiwi & Ariyanto (2017), Putra & Ariyanti (2013) dan Hormati (2012) yang mengemukakan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Anggoro & Arisantoso (2018) yang mengemukakan bahwa *performance expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavior intention*

4.6.2 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Effort Expectancy* Terhadap *Behavior Intention* (H2)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_2 = \text{Effort Expectancy}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,036 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Setiadjie & Widodo (2017) dan Iriani, Suyanto & Amborowati (2014) yang mengemukakan bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.3 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Social Influence* Terhadap *Behavior Intention* (H3)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Social Influence* (Pengaruh Sosial) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah : $H_3 = \text{Social Influence}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,00** yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Social Influence* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Putra & Ariyanti (2014) dan Iriani, Suyanto & Amborowati (2014) yang mengemukakan bahwa *Social Influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.4 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Facilitating Condition* Terhadap *Behavior Intention* (H4)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_4 = \text{Facilitating Condition}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,027 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa *Facilitating Condition* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Anggoro & Arisantoso (2018) dan Putra & Ariyanti (2013) yang mengemukakan bahwa *Facilitating Condition* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.5 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Hedonic Motivation* Terhadap *Behavior Intention* (H5)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_5 = \text{Hedonic Motivation}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,00** yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Putra & Ariyanti (2013) yang mengemukakan bahwa *Hedonic Motivation* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.6 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Habit* Terhadap *Behavior Intention* (H6)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Habit* (Kebiasaan) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah : : $H_6 = \text{Habit}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,004 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Habit* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Setiadjie & Widodo (2017) yang mengemukakan bahwa *Habit* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.7 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Information Quality* Terhadap *Behavior Intention* (H7)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Information Quality* (Kualitas Informasi) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_7 = \text{Information Quality}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,261 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P > 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa *Information Quality* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Pramugar, Winarno & Najib (2014) yang mengemukakan bahwa *Information Quality* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*. Namun hal ini sejalan dengan penelitian dari Riskinanto (2016) yang mengemukakan bahwa *information quality* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavior intention*

4.6.8 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Service Quality* Terhadap *Behavior Intention* (H8)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Service Quality* (Kualitas Layanan) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah $H_8 = \text{Service Quality}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,164 yang dimana memiliki arti bawah nilai $P > 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa *Service Quality* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Pramugar, Winarno & Najib (2014) yang mengemukakan bahwa *Service Quality* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*. Namun hal ini sejalan dengan penelitian dari Riskinanto (2016) yang mengemukakan bahwa *service quality* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavior intention*

4.6.9 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *User Satisfaction* Terhadap *Behavior Intention* (H9)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) terhadap *Behavior Intention* (Minat Berperilaku). Hipotesis yang diuji adalah : : $H_9 = \text{User Satisfaction}$ memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,00*** yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *User Satisfaction* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Novianti (2018) yang mengemukakan bahwa *User Satisfaction* berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.6.10 Apakah Ada Pengaruh Signifikan antara *Behavior Intention* Terhadap *Use Behavior* (H10)

Hipotesis ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh antara *Behavior Intention* (Minat Berperilaku) terhadap *Use Behavior* (Perilaku untuk Menggunakan).

Hipotesis yang diuji adalah : H_{10} = *Behavior Intention* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung

Dari hasil pengujian pada tabel 4.19 diperoleh nilai *Probability* (P) sebesar 0,00*** yang dimana memiliki arti bawah nilai $P < 0,05$ dan dapat diartikan bahwa H_0 dinyatakan ditolak maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Behavior Intention* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Use Behavior*.

Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang didapat dari penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Venkatesh, et. al (2012) yang mengemukakan bahwa *Behavior Intention* berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior*.

4.8 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Dari pengujian hipotesis diatas, berikut adalah ringkasan dari hasil pengujian hipotesis variabel penelitian seperti pada tabel 4.20 dibawah.

Tabel 4. 20 Ringkasan Hipotesis Penelitian

No	Hipotesis	Nilai P	Keterangan
1	<i>Performance Expectancy</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.	0,631	Hipotesis 1 Ditolak
2	<i>Effort Expectancy</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,036	Hipotesis 2 Diterima
3	<i>Social Influence</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,004	Hipotesis 3 Diterima
4	<i>Facilitating Condition</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,027	Hipotesis 4 Diterima
5	<i>Hedonic Motivation</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.	0,***	Hipotesis 5 Diterima
6	<i>Habit</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan medial SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,004	Hipotesis 6 Diterima
7	<i>Information Quality</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,261	Hipotesis 7 Ditolak

No	Hipotesis	Nilai P	Keterangan
8	<i>Service Quality</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung.	0,164	Hipotesis 8 Ditolak
9	<i>User Satisfaction</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,***	Hipotesis 9 Diterima
10	<i>Behavior Intention</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>Use Behavior</i> dalam pemanfaatan media SDLR di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung	0,***	Hipotesis 10 Diterima

4.9 Hipotesa Berdasarkan Variabel Moderator

Selain menguji variabel secara keseluruhan, pada penelitian ini juga akan dilakukan pengujian berdasarkan variabel moderator yang digunakan. Variabel moderator yang digunakan antara lain adalah variabel *gander* dan *Experience* yang berhubungan dengan variabel konstruk *Habit* (Kebiasaan), *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention*.

4.9.1 Pengujian Variabel Moderator Gender (Jenis Kelamin)

Pengujian variabel ini bertujuan untuk mengukur apakah ada pengaruh yang signifikan antara *Habit* (Kebiasaan), *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention* (Minat Pengguna) yang dimoderasi secara langsung oleh *Gender* (Jenis Kelamin). Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa jumlah sampel yang digunakan sebanyak 205 dengan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin antara Pria dan Wanita adalah 164:42.

Tabel 4. 21 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin

		P (All)	P (Pria)	P (Wanita)	Hasil (All)	Hasil (Pria)	Hasil (Wanita)
BI	<--- EE	,036	,083	-	Signifikan	Tidak Signifikan	Ukuran Sampel < 100
BI	<--- SI	***	***	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<--- IQ	,261	,754	-	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<--- US	***	***	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<--- H	,004	,006	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<--- HM	***	,002	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<--- FC	,027	,097	-	Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<--- SQ	,164	,231	-	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<--- PE	,631	,857	-	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	

	P (All)	P (Pria)	P (Wanita)	Hasil (All)	Hasil (Pria)	Hasil (Wanita)
UB <--- BI	***	***	-	Signifikan	Signifikan	

Dapat dilihat dari Tabel 4.21 bahwa data yang dapat diuji hanyalah data dengan jenis kelamin Pria, dikarenakan data tersebut memenuhi persyaratan uji AMOS SPSS dengan minimum data sebanyak 100 data. Sedangkan untuk data dengan jenis kelamin wanita tidak dapat diuji secara langsung oleh AMOS SPSS. Namun dilihat dari data dengan jenis kelamin Pria dapat disimpulkan bahwa data tersebut sama dengan data uji secara keseluruhan yang menghasilkan hasil uji *Habit* dan *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*. Sedangkan berbeda dengan *Facilitating Condition* yang tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.9.2 Pengujian Variabel Moderator *Experience* (Pengalaman)

Pengujian variabel ini bertujuan untuk mengukur apakah ada pengaruh yang signifikan antara *Habit* (Kebiasaan), *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention* (Minat Pengguna) yang dimoderasi secara langsung oleh *Experience* (Pengalaman). Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa jumlah sampel yang digunakan sebanyak 205 dengan karakteristik responden berdasarkan pengalaman antara yang telah menggunakan SDLR selama kurang dari 3 Tahun dan Lebih dari 3 Tahun adalah 103:102.

Tabel 4. 22 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Pengalaman

		P (All)	P (Exp 3th)	< > P (Exp 3Th)	Hasil (All)	Hasil (Exp 3Th)	< > Hasil (Exp 3Th)
BI	<--- EE	0,036	0,108	0,251	Signifikan	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
BI	<--- SI	***	0,887	0,001	Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan
BI	<--- IQ	0,261	0,031	0,058	Tidak Signifikan	Signifikan	Tidak Signifikan
BI	<--- US	***	***	***	Signifikan	Signifikan	Signifikan
BI	<--- H	0,004	0,211	0,005	Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan
BI	<--- HM	***	***	0,543	Signifikan	Signifikan	Tidak Signifikan
BI	<--- FC	0,027	0,024	0,723	Signifikan	Signifikan	Tidak Signifikan

			P (All)	P (Exp 3th)	< P (Exp > 3Th)	Hasil (All)	Hasil (Exp 3Th)	< Hasil (Exp 3Th)	>
BI	<---	SQ	0,164	0,688	0,296	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<---	PE	0,631	0,525	0,048	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan	
UB	<---	BI	***	***	***	Signifikan	Signifikan	Signifikan	

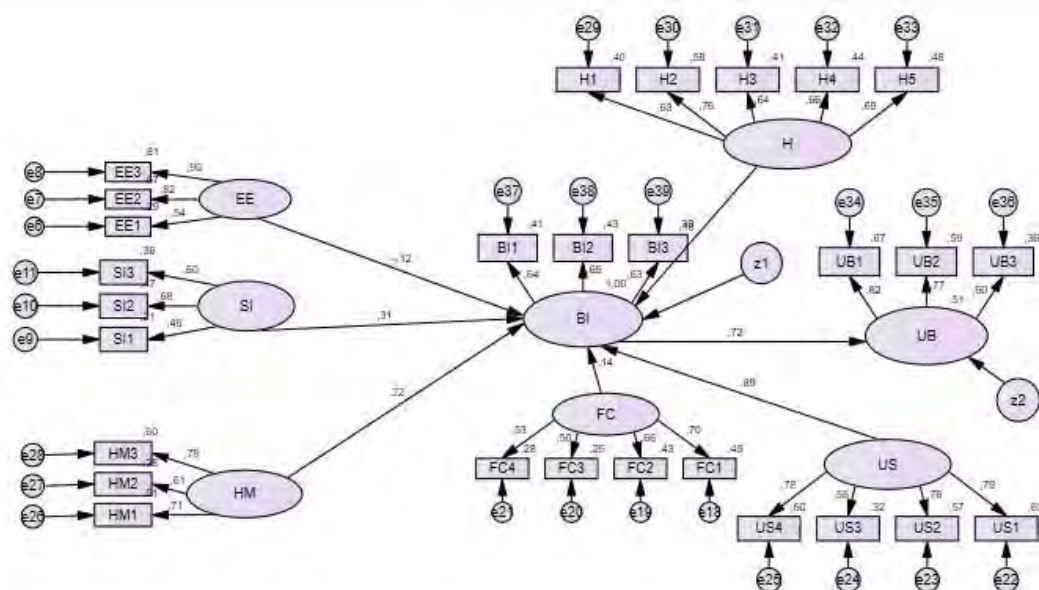
Dapat dilihat dari Tabel 4.22 bahwa untuk hubungan *Habit* terhadap *Behavior Intention* yang dimoderasi oleh variabel *Experience* responden dengan pengalaman Lebih dari 3 Tahun memiliki pengaruh yang signifikan sama halnya dengan pengujian secara keseluruhan. Berbeda dengan responden yang memiliki pengalaman kuran dari 3 tahun hubungan antara *habit* terhadap *behavior intention* tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

Untuk hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavior Intention* yang berpengaruh signifikan adalah responden dengan pengalaman kurang dari 3 tahun sama halnya seperti pengujian secara keseluruhan sedangkan responden dengan pengalaman lebih dari 3 tahun hubungan antara *Hedonic Motivation* terhadap *Behavior Intention* tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

Untuk hubungan antara *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention* yang memiliki pengaruh signifikan adalah responden dengan pengalaman kurang dari 3 tahun sama halnya seperti pengujian secara keseluruhan sedangkan responden dengan pengalaman lebih dari 3 tahun hubungan antara *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention* tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

4.10 Trimming

Proses ini dilakukan untuk mengeliminasi hubungan antara variabel yang tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Setelah dilakukan eliminasi terhadap variabel yang tidak berpengaruh signifikan maka akan dilakukan pengujian kembali menggunakan AMOS SPSS versi 2.3. Model hasil trimming dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Model Hasil Trimming 1

Gambar 4.13 menggambarkan hubungan antara variabel *Effort Expectancy*, *Social Condition*, *Hedonic Motivation*, *Facilitating Condition*, *Habit*, dan *User Satisfaction* terhadap *Behavior Intention*. Dan juga menggambarkan hubungan variabel *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior*. Sedangkan variabel yang dieliminasi yang mempunyai pengaruh tidak signifikan adalah variabel *Performance Expectancy*, *Service Quality* dan *Information Quality*. Proses selanjutnya adalah dilakukan pengujian kembali apakah ada pengaruh antara variabel yang telah dieleminasi terhadap variabel-variabel yang memiliki pengaruh signifikan.

Tabel 4. 23 Perbandingan *Regression Weight* Model Penelitian Setelah *Trimming*

		P (Sebelum Trimming)	P (Setelah Trimming)	Hasil (Sebelum Trimming).	Hasil (Setelah Trimming)	Keterangan
BI	<--- E	0,036	0,046	Signifika n	Signifika n	Peningkatan 0,010
BI	<--- SI	***	***	Signifika n	Signifika n	Sama
BI	<--- U S	***	***	Signifika n	Signifika n	Sama
BI	<--- H	0,004	0,004	Signifika n	Signifika n	Sama
BI	<--- F C	0,027	0,033	Signifika n	Signifika n	Peningkatan 0,006
BI	<--- H M	***	***	Signifika n	Signifika n	Sama
UB	<--- BI	***	***	Signifika n	Signifika n	Sama

Tabel 4.23 menjabarkan perbandingan hasil pengujian model penelitian sebelum dan setelah dilakukan trimming. Dapat dilihat, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa setiap variabel pada model yang telah di Trimming mempunyai hasil yang sama seperti pengujian sebelumnya. Namun dapat dilihat secara langsung pada variabel *Effort Expectancy* terhadap *Behavior Intention* terjadi kenaikan kearah mendekati 0,05 sebesar 0,01 dan juga variabel *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention* terjadi kenaikan ke arah mendekati 0,05 sebesar 0,006.

4.10.1 Pengujian Variabel Moderator Gender (Jenis Kelamin) Setelah *Trimming*

Pengujian variabel ini bertujuan untuk mengukur apakah ada perubahan pengaruh antara *Habit* (Kebiasaan), *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention* (Minat Pengguna) yang dimoderasi secara langsung oleh *Gender* (Jenis Kelamin) setelah dilakukan *Trimming*.

Tabel 4. 24 Hasil Pengujian Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin Setelah *Trimming*

			P (All)	P (Pria)	P (Wanita)	Hasil (All)	Hasil (Pria)	Hasil (Wanita)
BI	<---	EE	0,046	0,081	-	Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<---	SI	***	***	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<---	US	***	***	-	Signifikan	Signifikan	
BI	<---	H	0,004	0,004	-	Signifikan	Signifikan	Samp el < 100
BI	<---	FC	0,033	0,056	-	Signifikan	Tidak Signifikan	
BI	<---	HM	***	0,002	-	Signifikan	Signifikan	
UB	<---	BI	***	***	-	Signifikan	Signifikan	

Tabel 4.24 menjelaskan bahwa sama seperti pengujian pertama untuk variabel moderator Wanita tidak dapat diproses dikarenakan data tidak memenuhi persyaratan pengujian AMOS. Hasil yang diperoleh sama halnya seperti pengujian pertama yang menghasilkan bahwa *Facilitating Condition* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*.

4.10.2 Pengujian Variabel Moderator *Experience* (Pengalaman) Setelah *Trimming*

Pengujian variabel ini bertujuan untuk mengukur apakah ada perubahan pengaruh antara *Habit* (Kebiasaan), *Facilitating Condition* (Kondisi yang Memfasilitasi), *Hedonic*

Motivation (Motivasi Hedonis) terhadap *Behavior Intention* (Minat Pengguna) yang dimoderasi secara langsung oleh *Experience* (Pengalaman) setelah dilakukan *Trimming*.

Tabel 4. 25 Pengujian Variabel Moderator *Experience* (Pengalaman) Setelah *Trimming*

			P (All)	P (Exp < 3Th)	P (Exp > 3Th)	Hasil (All)	Hasil (Exp < 3Th)	Hasil (Exp > 3Th)
BI	<---	EE	0,04 6	0,08 3	0,20 7	Signifika n	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
BI	<---	SI	***	0,77 6	0,00 1	Signifika n	Tidak Signifikan	Signifikan
BI	<---	US	***	***	***	Signifika n	Signifika n	Signifikan
BI	<---	H	0,00 4	0,05 6	0,00 6	Signifika n	Tidak Signifikan	Signifikan
BI	<---	FC	0,03 3	0,00 8	0,71 2	Signifika n	Signifika n	Tidak Signifikan
BI	<---	H M	***	***	0,45 8	Signifika n	Signifika n	Tidak Signifikan
UB	<---	BI	***	***	***	Signifika n	Signifika n	Signifikan

Tabel 4.25 menjelaskan bahwa sama seperti pengujian pertama untuk responden dengan pengalaman kurang dari 3 Tahun, Variabel *Facilitating Condition* dan *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* sedangkan variabel *Habit* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavior Intention*.

Sedangkan untuk responden dengan pengalaman lebih dari 3 Tahun seperti pengujian pertama menghasilkan output yang sama bahwa hanya variabel *Habit* yang berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavior Intention* sedangkan 2 variabel lainnya tidak berpengaruh signifikan.

4.11 Pembahasan Konstruk Penelitian

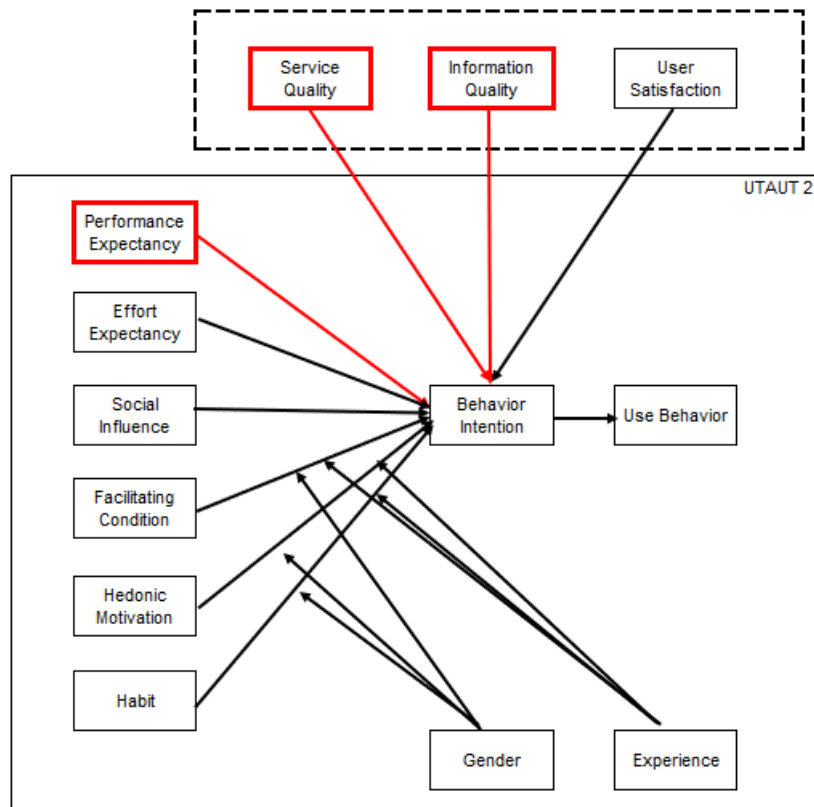
Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan bahwa secara keseluruhan membuktikan bahwa variabel *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Habit* dan *User Satisfaction* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam pemanfaatan media SDLR dilingkungan STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung khususnya pada program Studi Manajemen Informatika, Sistem

Informasi dan Teknik Informatika. Hasil ini membuktikan bahwa SDLR yang telah berjalan sudah dapat membantu para mahasiswa/mahasiswi pada program studi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil yang diharapkan mahasiswa dengan memanfaatkan SDLR rasanya akan sangat menentukan minat pengguna SDLR. Pengaruh teman dan dosen pun menjadi faktor utama untuk meningkatkan minat pengguna. Selain itu kondisi fasilitas, kebiasaan dan kepuasan mahasiswa juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan keinginan mahasiswa untuk memanfaatkan media SDLR.

Sedangkan variabel moderasi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kebiasaan, fasilitas dan juga motivasi hedonis. Kondisi fasilitas dan motivasi hedonis cenderung berpengaruh terhadap mahasiswa juga yang memiliki pengalaman kurang dari 3 tahun itu karena mahasiswa dengan pengalaman kurang dari 3 tahun akan sangat bergantung pada kemudahan penggunaan SDLR untuk meningkatkan minat penggunaannya. Sedangkan untuk Kebiasaan sangat dipengaruhi oleh responden dengan pengalaman lebih dari 3 Tahun karena mahasiswa dengan pengalaman 3 Tahun lebih sudah sangat terbiasa menggunakan SDLR.

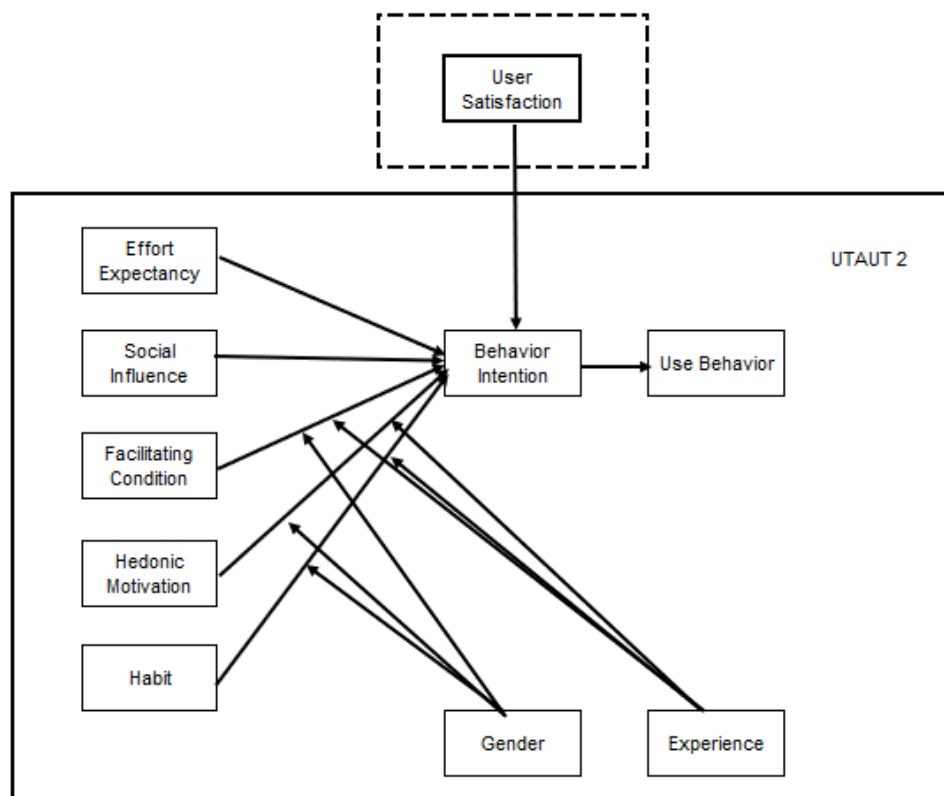
Variabel yang tidak berpengaruh signifikan diantaranya adalah *performance expectancy*, *service quality*, dan *information quality*. Usaha yang dikeluarkan dengan memanfaatkan SDLR secara keseluruhan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SDLR. Mahasiswa merasa usaha yang kecil maupun besar dirasa tidak memiliki dampak terhadap kemampuan belajar. Kualitas pelayanan pun dirasa kurang karena pada dasarnya mahasiswa jarang menemukan kendala pada penggunaan SDLR sehingga tidak terlalu sering berhubungan dengan petugas SDLR. Kualitas informasi (materi) yang lengkap maupun tidak, yang cepat maupun tidak cepat, tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SDLR.

Dari hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan perbandingan antara model yang diusulkan dengan hasil akhir dari model penelitian penerimaan media SDLR menggunakan UTAUT 2 seperti gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Perbandingan Model Awal dan Model Akhir

Gambar 4.14 menjabarkan perbandingan antara model awal dengan model akhir dari usulan sistem. Terlihat blok berwarna merah seperti *performance expectancy*, *service quality* dan *information quality* adalah variabel-variabel awal yang diusulkan namun tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan media elearning. Maka dari itu variabel tersebut dapat disederhanakan menjadi model akhir penelitian seperti gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Model Akhir Penelitian

Gambar 4.15 menggambarkan model akhir penelitian setelah dieliminasi beberapa faktor yang tidak memiliki pengaruh signifikan. Sehingga variabel eksternal yang digunakan dalam UTAUT 2 ini adalah hanya variabel *user satisfaction* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan media SDLR.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Terdapat banyak penelitian mengenai penerimaan teknologi terhadap pengguna salah satunya dengan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) yang dikembangkan oleh Vekantesh, dkk (2012) yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa konstruk pada model ini digunakan dalam penelitian ini diantaranya *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Habit*, *Behavior Intention* dan *Use Behavior* dan juga beberapa variabel moderasi yaitu *gender* dan *experience*.

Selain menggunakan konstruk yang terdapat dalam model UTAUT 2 juga dilakukan analisis dan studi literatur terhadap beberapa penelitian dan ditemukan hasil sehingga terdapat beberapa penambahan konstruk seperti *Information Quality*, *Service Quality* dan juga *User Satisfaction*. Untuk menguji teori ini dilakukan penelitian kepada para Mahasiswa dan Mahasiswi yang menggunakan media *electronic learning* (*Student Digital Learning Resource* atau SDLR) di Lingkungan STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung khususnya pada Program Studi Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknik Informatika. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap 205 sampel responden yang selanjutnya akan diuji menggunakan SPSS Statistika dan SPSS AMOS untuk melihat hubungan antar variabel yang akan diujikan.

Setelah dilakukan pengujian terhadap beberapa sampel tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Beberapa faktor / variabel pada UTAUT 2 seperti *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation* dan *Habit* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*
2. Variabel Moderasi seperti *gender* khususnya Pria dan *Experience* dengan waktu kurang dari 3 tahun berpengaruh terhadap hubungan antara *Facilitating Condition* dan

Hedonic Motivation terhadap *Behavior Intention*. Sedangkan untuk *Habit* dimoderasi oleh *Experience* dengan waktu lebih dari 3 Tahun.

3. Terdapat hubungan yang signifikan antara *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior*.
4. Terdapat hubungan yang signifikan terhadap faktor/variabel tambahan antara *User Satisfaction* terhadap *Behavior Intention*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan tentunya terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini yang harapannya dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya seperti:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian kepada seluruh Program Studi yang terdapat di STMIK dan Politeknik LPKIA Bandung baik dari segi mahasiswa maupun dosen.
2. Untuk pihak STMIK dan Politeknik LPKIA diharapkan dapat meningkatkan pelayanan, kualitas informasi, dan juga arahan kepada setiap mahasiswa yang menggunakan media SDLR agar mahasiswa merasa perlu menggunakan SDLR untuk menyelesaikan pekerjaannya.

DAFTAR PUSTAKA

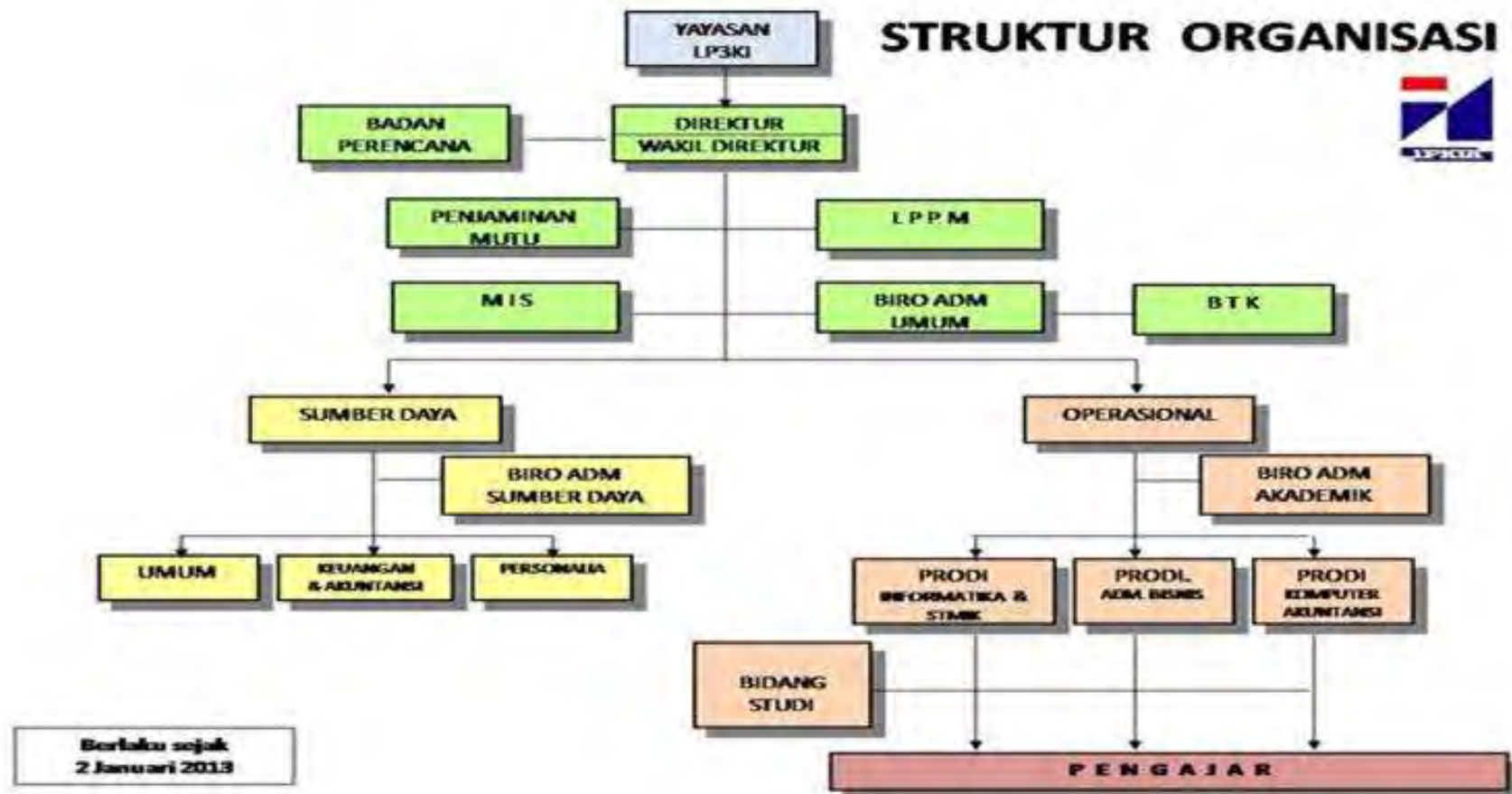
- Anggoro, A., & Arisantoso. (2018). ANALISIS PERILAKU DARI PENERAPAN E-LEARNING SECARA TIDAK PENUH TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI WEB EDMODO PADA PROSES BELAJAR MENGAJAR DENGAN PENDEKATAN UTAUT . *Jurnal Maklumatika*.
- Aryad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bharata, W., & Widyaningrum, P. W. (2017). ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MELALUI PENGEMBANGAN MODEL UTAUT Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *OPTIMAL : Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K., Bhardwaj, A., Goyal, R., & Varghese, C. (2016). An eLearning System for Agricultural Education. . *Indian Research Journal of Extension Education*.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2.
- Delone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update. *Journal of Management Information Systems*.
- Dewi, C., Salamah, I., & Lindawati. (2018). PENERAPAN MODEL UTAUT UNTUK PEMAHAMAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA. *SENTIKA 2018*.
- Dzamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, & Hedwig, R. (2010). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Maura Indah.
- Hormati, A. (2012). PENGUJIAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY DALAM PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN DAERAH. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 1-24.
- Iriani, S., Suyanto, M., & Amborowati, A. (2014). Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Berbasis Web Kabupaten Pacitan Dengan Menggunakan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut) . *Indonesian Journal on Networking and Security*, 60-66.
- Jogiyanto. (1997). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Kelana, B. (2016). ANALISIS FAKTOR KONDISI FASILITAS, PENGARUH SOSIAL, KUALITAS LAYANAN DAN INTENSI PENGGUNAAN PADA ADOPSI SIAK OLEH MAHASISWA STIMIK ESQ. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.

- Kementerian Agama Kota Palangkaraya. (2019, October 4). Retrieved from Ini Lima Kompetensi yang Harus Dimiliki Guru di Era Revolusi Industri 4.0: <https://kalteng.kemenag.go.id/palangkaraya/berita/501146/Ini-Lima-Kompetensi-yang-Harus-Dimiliki-Guru-di-Era-Revolusi-Industri-40>
- Kementerian Riset , Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. (2019, October 4). Retrieved from Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0: <https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/pengembangan-ipitek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>
- Krismiaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Unit Penerbit.
- Laudon, K. C., & Jane, P. (2014). *Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Mahande, R. D., & Malago, J. D. (2017). UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Pasca Sarjana. *Prosiding Seminar Nasional*, (p. 786).
- Munir. (2009). Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2, 1-4.
- Novianti, K. D. (2018). Model Evaluasi E-learning Menggunakan Integrasi Model D&M dan UTAUT . *SENSITEK*.
- Nugraheni, D., Saputra, M. C., & Herlambang, A. D. (2018). Analisis Penerimaan dan Kesuksesan Implementasi E-Learning Universitas Brawijaya Pada Aspek Intention To Use, Use, User Satisfaction dan Net Benefits. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Pamugar, H., Winarno, W. W., & Najib, W. (2014). Model Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Sistem Informasi E-Learning pada Lembaga Diklat Pemerintah . *Scientific Journal of Informatics* , 13-28.
- Pertiwi, N. W., & Ariyanto, D. (2017). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENJELASKAN MINAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN MOBILE BANKING DI KOTA DENPASAR. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 1369-1397.
- Prihandini, T. I., & Sunaryo, S. (2011). Structural Equation Modeling (SEM) Dengan Model Struktural Regresi Spasial. *Prosiding Seminar Nasional Statistika*.
- Puranto, A. M., & Pramudiana, Y. (2015). Pengaruh Faktor-Faktor dalam Modifikasi Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2. *e-Proceeding of Management*. 2, pp. 1087-1093. Bandung: Telkom University.
- Putra, G., & Ariyanti, M. (2013). PENGARUH FAKTOR-FAKTOR DALAM MODIFIED UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2) TERHADAP NIAT PROSPECTIVE USERS UNTUK MENGADOPSI HOME DIGITAL SERVICES PT. TELKOM DI SURABAYA. *Jurnal Manajemen Indonesia*.
- Ramadiani. (2010). SEM dan Lisrel untuk Analisis Multivariat. *Jurnal Sistem Informasi*, 179-188.
- Ramdani, A. B., Rachmawati, I., & Prabowo, F. S. (2017). PENGARUH ADOPSI TEKNOLOGI LAYANAN UANG ELEKTRONIK TELKOMSEL CASH MENGGUNAKAN PENDEKATAN UTAUT2. *e-Proceeding of Management* (p. 55). Bandung: Universitas Telkom.

- Riskinanto, A. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESUKSESAN ADOPSI SISTEM INFORMASI AKADEMIK STUDI KASUS STIMIK ESQ. *SESINDO*.
- Riskinanto, A. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESUKSESAN ADOPSI SISTEM INFORMASI AKADEMIK STUDI KASUS STIMIK ESQ. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Riskinanto, A. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESUKSESAN ADOPSI SISTEM INFORMASI AKADEMIK STUDI KASUS STIMIK ESQ. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Riskinanto, A. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESUKSESAN ADOPSI SISTEM INFORMASI AKADEMIK STUDI KASUS STIMIK ESQ. *SESINDO*.
- Rusman, d. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Grfindo persada.
- Save, M. D. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Kajian Budaya.
- Setiadjie, R. P., & Widodo, T. (2017). ANALISIS ANTESEDEN BEHAVIORAL INTENTION DAN PENGARUHNYA TERHADAP USE BEHAVIOR PADA LAYANAN MUSIK ONLINE BERBASIS LANGGANAN DI INDONESIA. *e-Proceeding of Management* (p. 1343). Bandung: Universitas Telkom.
- Sonny, M. (2016). Kajian Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Dalam Penggunaan Open Source Software Database Management System. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 2, 2-7.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiana, A. G. (2008). *Metode Riset Bisnis dan Manajemen*. Bandung: Guardaya Intimarta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Trihandayani, L. H., Aknuranda, I., & Mursityo, Y. T. (2018). Penerapan Model Kesuksesan Delone dan Mclean pada Website Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Uchjana, O. (2003). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Karya Offset.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quaterly*, 6, 157-178.
- Wijanto, S. (2008). *Structural Equition Model dengan LISREL 8.80: Konsep dan Tutorial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Struktur Organisasi STMIK & Politeknik LPKIA Bandung



LAMPIRAN 2 Kuesioner Menggunakan Google Form

Petunjuk Penggunaan

* Respond

Kuesioner ini terdiri dari 3 bagian :

1. Petunjuk Pengisian
2. Data Diri Responden
3. Kuesioner

Dengan ketentuan pengisian

Angka	Singkatan	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	R	Ragu-Ragu
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Pilih salah satu yang menurut anda cocok dan anda rasakan

Data Responden

1. **NRP ***

2. **Nama ***

3. **Program Studi ***

Mark only one oval

- ☐ D3 Manajemen Informatika – Teknik Informatika
- ☐ D3 Manajemen Informatika – Sistem Informasi
- ☐ D3 Manajemen Informatika – Komputer Multimedia & Desain Grafis
- ☐ S1 Sistem Informasi
- ☐ S1 Teknik Informatika

4. **Semester ***

Mark only one oval

- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ 7

5. Jenis Kelamin *

Mark only one oval.

- ☐ Pria
- ☐ Wanita

6. Sudah Berapa Lama Menggunakan E-Learning (Tahun) *

Kuesioner

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-Ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

7. Secara keseluruhan, SDLR dapat membantu saya dalam proses belajar *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5
- STS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SS

8. Dengan menggunakan SDLR dapat meningkatkan kemampuan belajar saya *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5
- STS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SS

9. Saya merasa fitur yang disediakan SDLR dapat menunjang proses belajar *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5
- STS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SS

10. Dengan Menggunakan SDLR dapat meningkatkan produktivitas selama perkuliahan *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5
- STS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SS

11. Dengan SDLR dapat membantu dalam menyelesaikan tugas perkuliahan *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5
- STS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SS

12. Saya memiliki pengetahuan untuk menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

13. Menurut saya SDLR mudah untuk dimengerti *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

14. Saya merasa mudah untuk mempelajari penggunaan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

15. Adanya dorongan dari institusi (Dosen Wali/Dosen) yang mengajarkan saya menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

16. Teman-teman saya berpendapat jika SDLR bermanfaat untuk belajar *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

17. Saya menggunakan SDLR supaya saya mendapatkan kesan yang baik di lingkungan kelas.

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

18. Institusi menyediakan sarana dan prasarana yang baik untuk menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

19. SDLR menyediakan materi perkuliahan secara lengkap *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

20. SDLR mampu berjalan dengan baik di setiap platform yang saya gunakan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

21. Ada dukungan petugas khusus untuk membantu menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

22. Sejauh ini saya merasa senang menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

23. Desain SDLR menurut saya sangat interaktif *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

24. Saya merasa tertarik untuk terus menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

25. SDLR menjadi hal yang biasa saya gunakan dalam aktifitas perkuliahan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

26. Saya terbiasa untuk mengerjakan tugas kuliah saya di SDLR kapan saja dan dimana saja *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☒	☐	☐	☐	SS

27. Saya terbiasa menggunakan SDLR untuk melakukan perkuliahan secara online *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☒	☐	☐	SS

28. Saya harus menggunakan SDLR untuk menyelesaikan tugas saya *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

29. Ketika ada hal yang harus dikerjakan, saya merasa perlu untuk menggunakan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☒	☐	☐	☐	SS

30. SDLR menyediakan informasi dan materi yang sesuai dengan kebutuhan saya *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☒	☐	☐	SS

31. SDLR menyediakan informasi dan materi yang sesuai dengan mata kuliah pada semester yang berjalan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

32. Informasi dan materi yang disediakan di SDLR sesuai harapan saya *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

33. Materi yang disediakan tepat pada sesi yang sedang berjalan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

34. Informasi yang disajikan di SDLR dapat dengan mudah saya terima *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

35. SDLR menyediakan informasi yang mudah dipahami *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

36. SDLR menyediakan autentikasi kepada setiap pengguna *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

37. SDLR dapat merespon aksi dengan tepat *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

38. Jarang ditemukannya Error atau bug dalam penggunaan SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

39. Saya merasa SDLR memenuhi kebutuhan saya dan saya akan menggunakan SDLR kembali *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

40. Saya merasa SDLR dapat membantu mempermudah proses perkuliahan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

41. Saya merasa puas dengan tampilan dan fitur pada SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

42. Saya merasa puas dengan informasi dan materi yang tersedia di SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

43. Saya berniat akan menggunakan SDLR kembali *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

44. Saya akan mengajak rekan saya yang lain untuk memanfaatkan SDLR dengan lebih intens *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

45. SDLR menyediakan apa yang saya perlukan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

46. Saya akan menggunakan SDLR di semester berikutnya *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

47. Saya akan terus menggunakan SDLR selama perkuliahan *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☒	☐	☐	☐	SS

48. Saya akan mencoba memanfaatkan fitur-fitur lain yang tersedia pada SDLR *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
STS	☐	☐	☐	☐	☐	SS

LAMPIRAN 3 Tabel r Product Moment Statistika

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

LAMPIRAN 4 Hasil Sebaran Kuesioner 50 Responden

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
P	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
P	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	
P	1	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	
P	1	5	5	5	4	3	2	1	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
P	1	3	4	2	4	4	5	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	5	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3
P	1	4	3	4	3	3	4	5	5	3	3	1	4	2	4	2	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3
P	1	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4
P	1	5	4	3	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
P	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	5
P	1	4	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	
P	1	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	
P	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4		
P	1	3	2	2	3	3	2	3	3	5	3	2	4	4	4	4	3	1	2	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3
P	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
P	1	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
P	1	1	2	2	3	3	2	5	4	4	2	1	3	1	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	5	4	4	4	3	3	3	3	1	2	4	1	2	3	4	2
W	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	
W	1	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	1	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
W	1	4	4	5	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
W	1	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
W	1	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
W	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
P	1 , 5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P	1 , 5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5
P	1 , 5	5	4	4	4	4	5	4	4	2	3	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	
P	1 , 5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
W	1 , 5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
W	1 , 5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	
P	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5
P	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	
W	2	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
W	2	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
P	2	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	2	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	5	4	4	4

[illegible]

LAMPIRAN 5 Hasil Pengisian Uji Sampling (Validitas) 50 Responden

LAMPIRAN 6 Hasil Pengisian Uji Sampling (Reliabilitas) 50 Responden

Notes

Output Created		22-NOV-2019 14:16:11
Comments		
Input	Data	C:\Users\Hp\Documents\Untitled1.sav
	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	50
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=PE1 PE2 PE3 PE4 PE5 EE1 EE2 EE3 SI1 SI2 SI3 FC1 FC2 FC3 FC4 HM1 HM2 HM3 H1 H2 H3 H4 H5 IQ1 IQ2 IQ3 IQ4 IQ5 IQ6 SQ1 SQ2 SQ3 US1 US2 US3 US4 BI1 BI2 BI3 UB1 UB2 UB3 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,29

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	50	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	42

LAMPIRAN 7 Kuesioner 205 Responden

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
P	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
P	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	
P	1	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	
P	1	5	5	5	4	3	2	1	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P	1	3	4	2	4	4	5	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	5	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3
P	1	4	3	4	3	3	4	5	5	3	3	1	4	2	4	2	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3
P	1	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	
P	1	5	4	3	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
P	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	5
P	1	4	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	
P	1	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	
P	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	
P	1	3	2	2	3	3	2	3	3	5	3	2	4	4	4	4	3	1	2	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3
P	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
P	1	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4
P	1	1	2	2	3	3	2	5	4	4	2	1	3	1	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	5	4	4	3	3	3	3	1	2	4	1	2	3	4	4	2
W	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
W	1	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	1	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
W	1	4	4	5	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
W	1	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
W	1	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

G E N	E x p	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	E 1	E 2	E 3	S 1	S 2	S 3	F 1	F 2	F 3	F 4	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	S 1	S 2	S 3	U 1	U 2	U 3	U 4	B 1	B 2	B 3	U 1	U 2	U 3					
W	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4					
P	1 , 5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
P	1 , 5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	
P	1 , 5	5	4	4	4	4	5	4	4	2	3	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3
P	1 , 5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4		
W	1 , 5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4		
W	1 , 5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5		
P	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5		
P	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5		
W	2	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
W	2	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
P	2	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	2	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	5	4	4	4	

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3			
P	2	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4		
P	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5		
P	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4		
P	2	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
P	2	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P	2	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4		
P	2	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	4	5
P	2	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	
P	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	
P	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	3
P	2	4	4	4	5	5	4	3	3	5	3	1	2	3	4	2	4	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	
P	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	3	4	2	4	5	5	5	3	3	5	5	2	4	3	5	5	5	5	5	5	5	
P	2	5	3	4	4	5	5	5	5	5	3	1	3	4	4	4	5	3	3	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	
P	2	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	5	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2		
P	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4		
P	2	5	3	3	4	3	5	5	5	4	5	2	4	5	5	1	5	5	5	4	3	4	2	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	
P	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
P	2	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5		
P	2	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	2	4	4	4	4	5	5	4	2	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
P	2	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
P	2	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	5	4	3	5	4	3	4	5	3	4	5	5	3	
P	2	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
P	2	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	
P	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3
P	2	5	5	5	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	5	5	4	3	3	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	
P	2	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	
P	2	3	3	4	2	3	4	5	4	4	3	2	2	3	5	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4
P	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	
P	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	
P	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
P	2	5	5	5	5	1	4	5	5	4	5	2	5	5	5	3	4	2	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5
P	2	5	4	4	4	2	4	3	4	4	2	2	4	2	5	2	5	4	4	4	2	2	2	1	4	4	2	2	2	4	5	4	3	4	4	4	4	3	5	3	2	5	4	4	4
P	2	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
P	2	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
P	2	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5
P	2	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5
P	2	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	4
P	2	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4
P	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	
P	2	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	S Q 4	S Q 5	S Q 6	S Q 7	S Q 8	S Q 9	S Q 10	S Q 11	S Q 12	S Q 13	S Q 14	S Q 15	S Q 16	S Q 17	S Q 18	S Q 19	S Q 20	S Q 21	S Q 22	S Q 23	S Q 24	S Q 25	S Q 26	S Q 27	S Q 28	S Q 29	S Q 30	S Q 31	S Q 32	S Q 33	S Q 34	S Q 35	S Q 36	S Q 37	S Q 38	S Q 39	S Q 40	S Q 41	S Q 42	S Q 43	S Q 44	S Q 45	S Q 46	S Q 47	S Q 48	S Q 49	S Q 50	S Q 51	S Q 52	S Q 53	S Q 54	S Q 55	S Q 56	S Q 57	S Q 58	S Q 59	S Q 60	S Q 61	S Q 62	S Q 63	S Q 64	S Q 65	S Q 66	S Q 67	S Q 68	S Q 69	S Q 70	S Q 71	S Q 72	S Q 73	S Q 74	S Q 75	S Q 76	S Q 77	S Q 78	S Q 79	S Q 80	S Q 81	S Q 82	S Q 83	S Q 84	S Q 85	S Q 86	S Q 87	S Q 88	S Q 89	S Q 90	S Q 91	S Q 92	S Q 93	S Q 94	S Q 95	S Q 96	S Q 97	S Q 98	S Q 99	S Q 100	S Q 101	S Q 102	S Q 103	S Q 104	S Q 105	S Q 106	S Q 107	S Q 108	S Q 109	S Q 110	S Q 111	S Q 112	S Q 113	S Q 114	S Q 115	S Q 116	S Q 117	S Q 118	S Q 119	S Q 120	S Q 121	S Q 122	S Q 123	S Q 124	S Q 125	S Q 126	S Q 127	S Q 128	S Q 129	S Q 130	S Q 131	S Q 132	S Q 133	S Q 134	S Q 135	S Q 136	S Q 137	S Q 138	S Q 139	S Q 140	S Q 141	S Q 142	S Q 143	S Q 144	S Q 145	S Q 146	S Q 147	S Q 148	S Q 149	S Q 150	S Q 151	S Q 152	S Q 153	S Q 154	S Q 155	S Q 156	S Q 157	S Q 158	S Q 159	S Q 160	S Q 161	S Q 162	S Q 163	S Q 164	S Q 165	S Q 166	S Q 167	S Q 168	S Q 169	S Q 170	S Q 171	S Q 172	S Q 173	S Q 174	S Q 175	S Q 176	S Q 177	S Q 178	S Q 179	S Q 180	S Q 181	S Q 182	S Q 183	S Q 184	S Q 185	S Q 186	S Q 187	S Q 188	S Q 189	S Q 190	S Q 191	S Q 192	S Q 193	S Q 194	S Q 195	S Q 196	S Q 197	S Q 198	S Q 199	S Q 200	S Q 201	S Q 202	S Q 203	S Q 204	S Q 205	S Q 206	S Q 207	S Q 208	S Q 209	S Q 210	S Q 211	S Q 212	S Q 213	S Q 214	S Q 215	S Q 216	S Q 217	S Q 218	S Q 219	S Q 220	S Q 221	S Q 222	S Q 223	S Q 224	S Q 225	S Q 226	S Q 227	S Q 228	S Q 229	S Q 230	S Q 231	S Q 232	S Q 233	S Q 234	S Q 235	S Q 236	S Q 237	S Q 238	S Q 239	S Q 240	S Q 241	S Q 242	S Q 243	S Q 244	S Q 245	S Q 246	S Q 247	S Q 248	S Q 249	S Q 250	S Q 251	S Q 252	S Q 253	S Q 254	S Q 255	S Q 256	S Q 257	S Q 258	S Q 259	S Q 260	S Q 261	S Q 262	S Q 263	S Q 264	S Q 265	S Q 266	S Q 267	S Q 268	S Q 269	S Q 270	S Q 271	S Q 272	S Q 273	S Q 274	S Q 275	S Q 276	S Q 277	S Q 278	S Q 279	S Q 280	S Q 281	S Q 282	S Q 283	S Q 284	S Q 285	S Q 286	S Q 287	S Q 288	S Q 289	S Q 290	S Q 291	S Q 292	S Q 293	S Q 294	S Q 295	S Q 296	S Q 297	S Q 298	S Q 299	S Q 300	S Q 301	S Q 302	S Q 303	S Q 304	S Q 305	S Q 306	S Q 307	S Q 308	S Q 309	S Q 310	S Q 311	S Q 312	S Q 313	S Q 314	S Q 315	S Q 316	S Q 317	S Q 318	S Q 319	S Q 320	S Q 321	S Q 322	S Q 323	S Q 324	S Q 325	S Q 326	S Q 327	S Q 328	S Q 329	S Q 330	S Q 331	S Q 332	S Q 333	S Q 334	S Q 335	S Q 336	S Q 337	S Q 338	S Q 339	S Q 340	S Q 341	S Q 342	S Q 343	S Q 344	S Q 345	S Q 346	S Q 347	S Q 348	S Q 349	S Q 350	S Q 351	S Q 352	S Q 353	S Q 354	S Q 355	S Q 356	S Q 357	S Q 358	S Q 359	S Q 360	S Q 361	S Q 362	S Q 363	S Q 364	S Q 365	S Q 366	S Q 367	S Q 368	S Q 369	S Q 370	S Q 371	S Q 372	S Q 373	S Q 374	S Q 375	S Q 376	S Q 377	S Q 378	S Q 379	S Q 380	S Q 381	S Q 382	S Q 383	S Q 384	S Q 385	S Q 386	S Q 387	S Q 388	S Q 389	S Q 390	S Q 391	S Q 392	S Q 393	S Q 394	S Q 395	S Q 396	S Q 397	S Q 398	S Q 399	S Q 400	S Q 401	S Q 402	S Q 403	S Q 404	S Q 405	S Q 406	S Q 407	S Q 408	S Q 409	S Q 410	S Q 411	S Q 412	S Q 413	S Q 414	S Q 415	S Q 416	S Q 417	S Q 418	S Q 419	S Q 420	S Q 421	S Q 422	S Q 423	S Q 424	S Q 425	S Q 426	S Q 427	S Q 428	S Q 429	S Q 430	S Q 431	S Q 432	S Q 433	S Q 434	S Q 435	S Q 436	S Q 437	S Q 438	S Q 439	S Q 440	S Q 441	S Q 442	S Q 443	S Q 444	S Q 445	S Q 446	S Q 447	S Q 448	S Q 449	S Q 450	S Q 451	S Q 452	S Q 453	S Q 454	S Q 455	S Q 456	S Q 457	S Q 458	S Q 459	S Q 460	S Q 461	S Q 462	S Q 463	S Q 464	S Q 465	S Q 466	S Q 467	S Q 468	S Q 469	S Q 470	S Q 471	S Q 472	S Q 473	S Q 474	S Q 475	S Q 476	S Q 477	S Q 478	S Q 479	S Q 480	S Q 481	S Q 482	S Q 483	S Q 484	S Q 485	S Q 486	S Q 487	S Q 488	S Q 489	S Q 490	S Q 491	S Q 492	S Q 493	S Q 494	S Q 495	S Q 496	S Q 497	S Q 498	S Q 499	S Q 500	S Q 501	S Q 502	S Q 503	S Q 504	S Q 505	S Q 506	S Q 507	S Q 508	S Q 509	S Q 510	S Q 511	S Q 512	S Q 513	S Q 514	S Q 515	S Q 516	S Q 517	S Q 518	S Q 519	S Q 520	S Q 521	S Q 522	S Q 523	S Q 524	S Q 525	S Q 526	S Q 527	S Q 528	S Q 529	S Q 530	S Q 531	S Q 532	S Q 533	S Q 534	S Q 535	S Q 536	S Q 537	S Q 538	S Q 539	S Q 540	S Q 541	S Q 542	S Q 543	S Q 544	S Q 545	S Q 546	S Q 547	S Q 548	S Q 549	S Q 550	S Q 551	S Q 552	S Q 553	S Q 554	S Q 555	S Q 556	S Q 557	S Q 558	S Q 559	S Q 560	S Q 561	S Q 562	S Q 563	S Q 564	S Q 565	S Q 566	S Q 567	S Q 568	S Q 569	S Q 570	S Q 571	S Q 572	S Q 573	S Q 574	S Q 575	S Q 576	S Q 577	S Q 578	S Q 579	S Q 580	S Q 581	S Q 582	S Q 583	S Q 584	S Q 585	S Q 586	S Q 587	S Q 588	S Q 589	S Q 590	S Q 591	S Q 592	S Q 593	S Q 594	S Q 595	S Q 596	S Q 597	S Q 598	S Q 599	S Q 600	S Q 601	S Q 602	S Q 603	S Q 604	S Q 605	S Q 606	S Q 607	S Q 608	S Q 609	S Q 610	S Q 611	S Q 612	S Q 613	S Q 614	S Q 615	S Q 616	S Q 617	S Q 618	S Q 619	S Q 620	S Q 621	S Q 622	S Q 623	S Q 624	S Q 625	S Q 626	S Q 627	S Q 628	S Q 629	S Q 630	S Q 631	S Q 632	S Q 633	S Q 634	S Q 635	S Q 636	S Q 637	S Q 638	S Q 639	S Q 640	S Q 641	S Q 642	S Q 643	S Q 644	S Q 645	S Q 646	S Q 647	S Q 648	S Q 649	S Q 650	S Q 651	S Q 652	S Q 653	S Q 654	S Q 655	S Q 656	S Q 657	S Q 658	S Q 659	S Q 660	S Q 661	S Q 662	S Q 663	S Q 664	S Q 665	S Q 666	S Q 667	S Q 668	S Q 669	S Q 670	S Q 671	S Q 672	S Q 673	S Q 674	S Q 675	S Q 676	S Q 677	S Q 678	S Q 679	S Q 680	S Q 681	S Q 682	S Q 683	S Q 684	S Q 685	S Q 686	S Q 687	S Q 688	S Q 689	S Q 690	S Q 691	S Q 692	S Q 693	S Q 694	S Q 695	S Q 696	S Q 697	S Q 698	S Q 699	S Q 700	S Q 701	S Q 702	S Q 703	S Q 704	S Q 705	S Q 706	S Q 707	S Q 708	S Q 709	S Q 710	S Q 711	S Q 712	S Q 713	S Q 714	S Q 715	S Q 716	S Q 717	S Q 718	S Q 719	S Q 720	S Q 721	S Q 722	S Q 723	S Q 724	S Q 725	S Q 726	S Q 727	S Q 728	S Q 729	S Q 730	S Q 731	S Q 732	S Q 733	S Q 734	S Q 735	S Q 736	S Q 737	S Q 738	S Q 739	S Q 740	S Q 741	S Q 742	S Q 743	S Q 744	S Q 745	S Q 746	S Q 747	S Q 748	S Q 749	S Q 750	S Q 751	S Q 752	S Q 753	S Q 754	S Q 755	S Q 756	S Q 757	S Q 758	S Q 759	S Q 760	S Q 761	S Q 762	S Q 763	S Q 764	S Q 765	S Q 766	S Q 767	S Q 768	S Q 769	S Q 770	S Q 771	S Q 772	S Q 773	S Q 774	S Q 775	S Q 776	S Q 777	S Q 778	S Q 779	S Q 780	S Q 781	S Q 782	S Q 783	S Q 784	S Q 785	S Q 786	S Q 787	S Q 788	S Q 789	S Q 790	S Q 791	S Q 792	S Q 793	S Q 794	S Q 795	S Q 796	S Q 797	S Q 798	S Q 799	S Q 800	S Q 801	S Q 802	S Q 803	S Q 804	S Q 805	S Q 806	S Q 807	S Q 808	S Q 809	S Q 810	S Q 811	S Q 812	S Q 813	S Q 814	S Q 815	S Q 816	S Q 817	S Q 818	S Q 819	S Q 820	S Q 821	S Q 822	S Q 823	S Q 824	S Q 825	S Q 826	S Q 827	S Q 828	S Q 829	S Q 830	S Q 831	S Q 832	S Q 833	S Q 834	S Q 835	S Q 836	S Q 837	S Q 838	S Q 839	S Q 840	S Q 841	S Q 842	S Q 843	S Q 844	S Q 845	S Q 846	S Q 847	S Q 848	S Q 849	S Q 850	S Q 851	S Q 852	S Q 853	S Q 854	S Q 855	S Q 856	S Q 857	S Q 858	S Q 859	S Q 860	S Q 861	S Q 862	S Q 863	S Q 864	S Q 865	S Q 866	S Q 867	S Q 868	S Q 869	S Q 870	S Q 871	S Q 872	S Q 873	S Q 874	S Q 875	S Q 876	S Q 877	S Q 878	S Q 879	S Q 880	S Q 881	S Q 882	S Q 883	S Q 884	S Q 885	S Q 886	S Q 887	S Q 888	S Q 889	S Q 890	S Q 891	S Q 892	S Q 893	S Q 894	S Q 895	S Q 896	S Q 897	S Q 898	S Q 899	S Q 900	S Q 901	S Q 902	S Q 903	S Q 904	S Q 905	S Q 906	S Q 907	S Q 908	S Q 909	S Q 910	S Q 911	S Q 912	S Q 913	S Q 914	S Q 915	S Q 916	S Q 917	S Q 918	S Q 919	S Q 920	S Q 921	S Q 922	S Q 923	S Q 924	S Q 925	S Q 926	S Q 927	S Q 928	S Q 929	S Q 930	S Q 931	S Q 932	S Q 933	S Q 934	S Q 935	S Q
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------	--------	--------	--------	--------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3	
P	2 , 3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4
P	2 , 2	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	2	4	3	4	2	3	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4
P	2 , 3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2 , 5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2 , 5	1	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
P	2 , 5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
P	2 , 5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	2 , 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	2	4	5	3	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4
W	2 ,	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4

[illegible]

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
P	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	
P	3	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
P	3	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	2	4	4	3	2	5	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	
P	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
P	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5		
P	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
P	3	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5	3	4	3	4	3	5	4	3	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	3	4		
P	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4		
P	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	2	3	3	4	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3
P	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3		
P	3	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	
P	3	4	3	4	3	3	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	
P	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	2	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	5	5	
P	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	
P	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	4	4	4	2	4	2	3	1	2	5	3	4	1	3	2	3	3	3	3	4	3	2	4	
P	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	
P	3	4	3	4	4	3	5	4	4	5	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	5	5	4
P	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	3	4	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	
P	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	
P	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	3	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	5	4	3	3	2	3	3	4	3	5	3	3	4	4	5	5	5		
P	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	

[illegible]

[illegible]

G E N	E x p	P E 1	P E 2	P E 3	P E 4	P E 5	E E 1	E E 2	E E 3	S I 1	S I 2	S I 3	F C 1	F C 2	F C 3	F C 4	H M 1	H M 2	H M 3	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B I 1	B I 2	B I 3	U B 1	U B 2	U B 3		
P	3 , 5	4	3	4	5	3	4	4	4	5	1	3	3	3	4	1	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
P	3 , 5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	3 , 5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
W	3 , 5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
W	3 , 5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
P	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	
P	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
P	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	
P	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
W	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
W	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	2	3	4	4	3	4	5	3	
W	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
W	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	
W	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

G E N	E x p	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	E 1	E 2	E 3	S 1	S 2	S 3	F 1	F 2	F 3	F 4	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I Q 1	I Q 2	I Q 3	I Q 4	I Q 5	I Q 6	S Q 1	S Q 2	S Q 3	U S 1	U S 2	U S 3	U S 4	B 1	B 2	B 3	U B 1	U B 2	U B 3
P	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	3	4	2	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	3		
P	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	1	2	3	4	5	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	5	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	3	4	4	4	4	
P	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
P	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	
P	3 , 5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	

LAMPIRAN 8 Regresion Weight Model Awal (205 Responden)

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
BI	<---	EE	-,107	,051	-2,100	,036	
BI	<---	SI	,304	,089	3,412	***	
BI	<---	IQ	-,043	,039	-1,123	,261	
BI	<---	US	,588	,068	8,620	***	
BI	<---	H	,134	,046	2,920	,004	
BI	<---	HM	,162	,047	3,444	***	
BI	<---	FC	,096	,044	2,212	,027	
BI	<---	SQ	,070	,051	1,390	,164	
BI	<---	PE	,023	,048	,480	,631	
UB	<---	BI	,961	,131	7,319	***	
EE1	<---	EE	1,000				
EE2	<---	EE	1,616	,215	7,506	***	
EE3	<---	EE	1,604	,223	7,186	***	
SI1	<---	SI	1,000				
SI2	<---	SI	1,834	,425	4,311	***	
SI3	<---	SI	1,965	,447	4,396	***	
IQ1	<---	IQ	1,000				
IQ2	<---	IQ	,860	,095	9,026	***	
IQ3	<---	IQ	1,232	,121	10,220	***	
IQ4	<---	IQ	1,062	,114	9,338	***	
IQ5	<---	IQ	1,127	,117	9,667	***	
IQ6	<---	IQ	,951	,102	9,330	***	
FC1	<---	FC	1,000				
FC2	<---	FC	1,123	,182	6,157	***	
FC3	<---	FC	,729	,136	5,365	***	
FC4	<---	FC	1,043	,186	5,595	***	
US1	<---	US	1,000				
US2	<---	US	,926	,084	10,972	***	
US3	<---	US	,970	,123	7,890	***	
US4	<---	US	1,080	,096	11,291	***	
HM1	<---	HM	1,000				
HM2	<---	HM	1,083	,156	6,955	***	
HM3	<---	HM	1,184	,164	7,209	***	
H1	<---	H	1,000				
H2	<---	H	1,302	,161	8,072	***	
H3	<---	H	1,135	,158	7,195	***	
H4	<---	H	1,070	,145	7,383	***	
H5	<---	H	1,196	,157	7,628	***	
UB1	<---	UB	1,000				
UB2	<---	UB	1,002	,102	9,796	***	
UB3	<---	UB	,890	,112	7,917	***	

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
BI1	<---	BI	1,000				
BI2	<---	BI	1,321	,168	7,844	***	
BI3	<---	BI	1,189	,157	7,583	***	
SQ1	<---	SQ	1,000				
SQ2	<---	SQ	1,636	,283	5,773	***	
SQ3	<---	SQ	1,502	,230	6,517	***	
PE1	<---	PE	1,447	,202	7,178	***	
PE2	<---	PE	1,319	,189	6,971	***	
PE3	<---	PE	1,501	,213	7,043	***	
PE4	<---	PE	1,312	,195	6,743	***	
PE5	<---	PE	1,000				

LAMPIRAN 9 Regresion Weight Model Akhir (205 Responden)

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
BI	<---	EE	-,110	,087	-1,260	,207
BI	<---	SI	,677	,212	3,197	,001
BI	<---	US	,582	,102	5,709	***
BI	<---	H	,198	,072	2,759	,006
BI	<---	FC	,014	,039	,370	,712
BI	<---	HM	-,031	,042	-,742	,458
UB	<---	BI	1,018	,201	5,055	***
EE1	<---	EE	1,000			
EE2	<---	EE	2,032	,536	3,795	***
EE3	<---	EE	2,515	,784	3,209	,001
SI1	<---	SI	1,000			
SI2	<---	SI	2,290	,665	3,445	***
SI3	<---	SI	2,348	,708	3,317	***
FC1	<---	FC	1,000			
FC2	<---	FC	,853	,213	3,997	***
FC3	<---	FC	,729	,185	3,948	***
FC4	<---	FC	,736	,225	3,269	,001
US1	<---	US	1,000			
US2	<---	US	,844	,138	6,105	***
US3	<---	US	,986	,181	5,461	***
US4	<---	US	1,102	,141	7,814	***
HM1	<---	HM	1,000			
HM2	<---	HM	,926	,233	3,971	***
HM3	<---	HM	,756	,190	3,973	***
H1	<---	H	1,000			
H2	<---	H	1,197	,301	3,979	***
H3	<---	H	1,202	,296	4,064	***
H4	<---	H	1,203	,287	4,193	***
H5	<---	H	1,506	,339	4,443	***
UB1	<---	UB	1,000			
UB2	<---	UB	1,016	,155	6,564	***
UB3	<---	UB	,863	,163	5,288	***
BI1	<---	BI	1,000			
BI2	<---	BI	1,688	,267	6,329	***
BI3	<---	BI	1,324	,233	5,688	***

LAMPIRAN 10 Model Fit Summary**CMIN**

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	94	2786,363	809	,000	3,444
Saturated model	903	,000	0		
Independence model	42	5719,513	861	,000	6,643

RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	,194	,515	,458	,461
Saturated model	,000	1,000		
Independence model	,214	,135	,093	,129

Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	,513	,482	,597	,567	,593
Saturated model	1,000		1,000		1,000
Independence model	,000	,000	,000	,000	,000

Parsimony-Adjusted Measures

Model	PRATIO	PNFI	PCFI
Default model	,940	,482	,557
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	1,000	,000	,000

NCP

Model	NCP	LO 90	HI 90
Default model	1977,363	1820,521	2141,727
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	4858,513	4622,587	5101,055

FMIN

Model	FMIN	F0	LO 90	HI 90
Default model	13,659	9,693	8,924	10,499
Saturated model	,000	,000	,000	,000
Independence model	28,037	23,816	22,660	25,005

RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	,109	,105	,114	,000
Independence model	,166	,162	,170	,000

AIC

Model	AIC	BCC	BIC	CAIC
Default model	2974,363	3024,574	3286,726	3380,726
Saturated model	1806,000	2288,348	4806,678	5709,678
Independence model	5803,513	5825,948	5943,079	5985,079

ECVI

Model	ECVI	LO 90	HI 90	MECVI
Default model	14,580	13,811	15,386	14,826
Saturated model	8,853	8,853	8,853	11,217

Model	ECVI	LO 90	HI 90	MECVI
Independence model	28,449	27,292	29,638	28,559

HOELTER

Model	HOELTER .05	HOELTER .01
Default model	65	67
Independence model	34	35