

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-learning untuk Siswa SMA di Indonesia dengan Menggunakan Extended Technology Acceptance Model

Audrey Ayu Dianaris^{a*}, Edwin Pramana^b, Herman Budianto^c

^aDepartemen Teknologi Informasi, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya

^bDepartemen Teknologi Informasi Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya

^cDepartemen Teknologi Informasi Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya

E-mail: audrey@stts.edu, epramana@stts.edu, herman.budianto@gmail.com

Abstrak— Penggunaan berbagai macam aplikasi berbasis internet sudah meluas di Indonesia. Didukung dengan berbagai macam perangkat yang mampu mengaksesnya di kalangan remaja, terutama siswa sekolah pada bangku pendidikan di SMA. Gaya hidup serba mobile dan aktivitas penunjang akademis siswa di luar pendidikan formal, cukup menyita waktu. Sehingga waktu belajar secara tradisional pun semakin sedikit. Perkembangan teknologi yang pesat juga berdampak pada dunia pendidikan. Memanfaatkan teknologi, keterbatasan akses informasi dan materi belajar, terutama keterbatasan ruang dan waktu dapat dijumpai dengan menggunakan E-learning. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu, faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi siswa SMA di Indonesia untuk mau mengadopsi E-learning. Sebuah model teoritis dibuat berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya dan memanfaatkan model dasar Technology Acceptance Model (TAM) dan konstruksi E-learning yang spesifik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner berbasis online. Data akhir yang terkumpul berjumlah 517 data dari siswa SMA di Indonesia. Structural Equation Modeling (SEM) digunakan untuk menganalisis dan pengolahan model teoritis menggunakan software AMOS. Faktor-faktor dalam model teoritis adalah Self-Efficacy, Social Influence, Computer Anxiety, Prior Experience, Facilitating Conditions, dan Perceived Enjoyment. Bentuk dasar TAM yang digunakan meliputi Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Behavioral Intention. Dalam proses Factor Analysis, Facilitating Conditions dihapus dari model teoritis, karena tidak mampu menunjukkan posisi konvergen dan diskriminan. Faktor Perceived Usefulness dan Perceived Enjoyment adalah dua faktor yang paling mempengaruhi Behavioral Intention di dalam proses adopsi E-learning. Hasil penelitian menunjukkan Perceived Enjoyment memiliki pengaruh secara langsung dan positif pada Perceived Usefulness yang tertinggi dibandingkan faktor lainnya. Self-Efficacy memiliki pengaruh secara langsung dan positif pada Perceived Ease of Use yang tertinggi dibandingkan faktor lainnya. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat ditekan, bahwa untuk mencapai tujuan agar

seseorang mau mengadopsi E-learning, instansi terkait harus menunjang kebutuhan penerapan E-learning dengan berfokus pada sisi manfaat dan kepuasan yang menyenangkan pengguna dalam pengalamannya menggunakan E-learning.

Kata Kunci— E-learning, Technology Acceptance Model, SEM, Behavioral Intention.

I. PENDAHULUAN

Internet dan teknologi informasi di masa kini merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal kemudahan akses informasi, utamanya dalam dunia pendidikan juga mengalami perkembangan pesat. Tercatat pada Juni 2018, 53% penduduk Indonesia telah menggunakan internet[1]. Perkembangan perangkat elektronik yang dilengkapi dengan kemampuan untuk terhubung dengan internet merebak dengan sangat cepat, sehingga keterbatasan dalam mendapatkan informasi bisa diatasi selama pengguna memiliki perangkat yang memadai. Dunia pendidikan mendapat imbas yang baik seiring dengan perkembangan teknologi tersebut. Gaya hidup yang serba *mobile*, menuntut seseorang untuk bergerak cepat dan mampu mengerjakan banyak hal dalam waktu bersamaan. Kegiatan belajar juga menjadi salah satu kegiatan yang tingkat kebutuhannya semakin tinggi saat ini.

Seorang pelajar di masa sekarang, selain mengenyam pendidikan di institusi pendidikan formal, juga memiliki kegiatan penunjang akademis *non-formal*, maupun kegiatan *non-akademis*, yang cukup menyita waktu. Hal ini menyebabkan waktu belajar secara tradisional berkurang. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diterapkan untuk mengatasi keterbatasan akses informasi dan materi pembelajaran, terutama keterbatasan ruang dan waktu.

Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan sudah dikenal selama dua dekade terakhir dengan istilah *electronic learning (E-learning)*. *E-learning* sendiri adalah sebuah proses belajar yang difasilitasi dan didukung dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi[2]. Sebagai contoh, perkembangan Asia di *E-learning* market pada tahun 2016, meraup pendapatan sejumlah 11.5 miliar USD dengan pertumbuhan 17.3% sejak tahun 2013[3].

Naskah Masuk : 26 November 2021
Naskah Direvisi : 19 Januari 2022
Naskah Diterima : 21 Januari 2022
*Corresponding Author : audrey@stts.edu



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Posisi Indonesia pada urutan ke-8 di dunia, dengan tingkat pertumbuhan sebesar 25%, dalam survey pertumbuhan *E-learning* secara mandiri selama lima tahun (2010-2015) yang dilakukan pada tahun 2011[4].

Banyak model teoritis yang dikembangkan untuk memberikan pandangan faktor apa saja yang mempengaruhi adopsi *E-learning*. Namun, hingga saat ini belum ada satu model pun yang dianggap bisa diterima secara luas dan umum serta stabil untuk diterapkan dalam institusi pendidikan. Dalam penelitian ini, terdapat tiga tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu (a) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *E-learning* di institusi pendidikan di Indonesia, pada penelitian ini adalah anak SMA, (b) mengetahui hubungan antar faktor-faktor tersebut, (c) mengetahui implikasi dari faktor-faktor tersebut, baik secara teoritis maupun praktis.

Literatur yang telah ada selama ini menerapkan beberapa model seperti *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, dan *Innovation Diffusion Theory (IDT)*. Penelitian kali ini menekankan penggunaan TAM sebagai model utama dalam perumusan model teoritis. TAM tidak sepenuhnya memetakan fitur unik yang ada di dalam sistem *E-learning*. Dalam penelitian yang dilakukan, konstruksi yang digunakan adalah sepenuhnya konstruksi inti milik TAM (*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention*) yang dipadu dengan beberapa faktor eksternal yang diadopsi dari beberapa model lainnya seperti *Social Influence, Facilitating Conditions, Self-Efficacy, Perceived Enjoyment, Computer Anxiety, dan Prior Experience. Self-Efficacy, Prior Experience, Computer Anxiety, dan Perceived Enjoyment* adalah elemen yang menggambarkan karakteristik setiap individu, *Social Influence* menggambarkan pengaruh dari lingkungan individu, sementara *Facilitating Conditions* adalah elemen yang mewakili peran organisasi tempat individu tersebut mendapatkan pengalaman menggunakan *E-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu, faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi siswa SMA di Indonesia untuk mau mengadopsi *E-learning*. Sebuah model teoritis dibuat berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya dan memanfaatkan model dasar *Technology Acceptance Model (TAM)* dan konstruksi *E-learning* yang spesifik. Diharapkan mampu untuk memberikan masukan yang signifikan untuk pengembangan model teoritis yang lebih baik untuk adopsi *E-learning*.

II. TERMINOLOGI

Bagian ini memuat ulasan dari penelitian sebelumnya. Berhubungan dengan adopsi *E-learning* dan penerapannya menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*, untuk mengukur penerimaan sebuah teknologi dari analisis model teoritis yang diajukan. Penelitian di bidang *E-learning* menjadi populer dalam satu dekade terakhir, dimulai ketika era smartphones dan perangkat mobile yang bisa mengakses internet ramai di pasaran. Jumlah institusi pendidikan yang bersedia mengadopsi sistem *E-learning* juga semakin meningkat. Penggunaan *E-learning* terbukti berjalan selaras dengan tujuan pendidikan strategis dalam meningkatkan

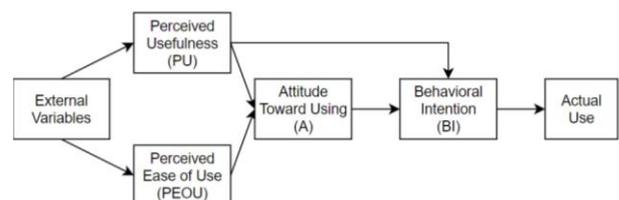
pencapaian siswa, mendukung perbedaan dalam kebutuhan belajar, meningkatkan kolaborasi dan interaksi pelajar, memperluas partisipasi pelajar, dan menjembatani pembelajaran formal dan informal[5].

A. Electronic Learning (E-learning)

Jay Cross (1999) mendefinisikan *E-learning* sebagai proses belajar yang didukung dengan teknologi informasi dan komunikasi[2]. Rosenberg (2001) menyebutkan bahwa *E-learning* melibatkan pemanfaatan teknologi internet dalam proses pembelajaran[6]. Hartley (2001) mengemukakan pendapatnya mengenai *E-learning* sebagai proses belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain[7]. Definisi yang lebih luas dijelaskan oleh Khan (2005) yaitu, pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran secara interaktif yang berorientasi pada siswa, bisa dilakukan di manapun dan kapanpun dengan memanfaatkan teknologi internet[8]. Dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah sebuah proses belajar mengajar bersifat interaktif, berpusat pada siswa, fleksibel, bisa dilakukan di manapun dan kapanpun, memanfaatkan teknologi internet untuk mendapatkan materi pembelajaran. Definisi ini diadaptasi melalui pemahaman dari Khan dan Hartley.

B. Technology Acceptance Model (TAM)

TAM merupakan sebuah model yang diciptakan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi pada seseorang [9]. adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor-faktor penentu penerimaan komputer yang bersifat umum, yang mampu menjelaskan perilaku pengguna di berbagai teknologi komputasi dan populasi pengguna, sementara pada saat yang sama keduanya sudah paling optimum dan secara teori bisa dipertanggung-jawabkan. TAM dibentuk dengan empat variabel yang menjadi inti pencapaian TAM, yaitu *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, dan Behavioral Intention. Perceived Usefulness (PU)* menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat pada penggunanya. Sementara *Perceived Ease of Use (PEU)* menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi tidak memberikan kesulitan dan mudah untuk dipelajari oleh penggunanya[10]. *Construct* untuk TAM yang dicetuskan oleh Davis(1989)[10] berdasarkan penjabaran di atas, dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



III. MODEL TEORITIS DAN HIPOTESIS

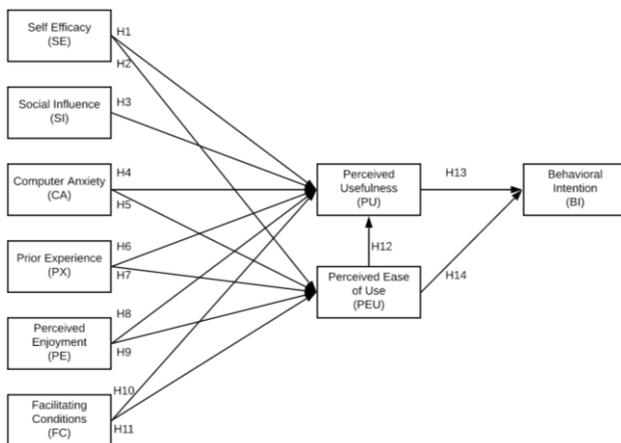
TAM telah banyak diterapkan pada banyak penelitian

mengenai adopsi *E-learning* [11] [12] [13]. Banyak di antara penelitian mengenai topik tersebut menggunakan konstruk dasar TAM ditambah dengan variabel lain yang spesifik untuk *E-learning*, yang dianggap merupakan variabel atau faktor yang krusial dalam mempengaruhi *Behavioral Intention* seseorang untuk mengadopsi *E-learning*, melalui *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.

Pada penelitian sejenis, *Self-Efficacy* dan *Prior Experience* dianggap sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi intensi adopsi *E-learning*, karena *Self-Efficacy* dianggap menggambarkan karakteristik individu dan pengalaman yang dimiliki oleh individu tersebut [14]. *Computer Anxiety* dan *Perceived Enjoyment* juga mewakili karakteristik individu tersebut. Jika pengguna nyaman dan dapat merasakan manfaat dari penggunaan *E-learning*, maka pengguna tersebut akan cenderung menggunakan *E-learning* di masa depan.

Dari beberapa tinjauan pustaka, lingkungan pengguna memiliki dorongan yang cukup kuat. Jika lingkungan mendukung dan memberikan sikap yang positif terhadap penggunaan *E-learning*, maka calon pengguna akan terdorong untuk menggunakan *E-learning*, begitu pula sebaliknya, jika lingkungan sekitar memberikan respon dan sikap yang negatif, maka ketertarikan calon pengguna untuk menggunakan *E-learning* semakin berkurang [14]. Berdasarkan pemahaman ini, maka *Social Influence* dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention* seseorang untuk mengadopsi *E-learning*.

Facilitating Condition mencakup hal-hal yang berkenaan dengan dukungan fasilitas yang diberikan kepada seseorang untuk dapat menggunakan *E-learning*. Jika penerapan *E-learning* didukung oleh fasilitas yang memadai, menggunakan teknologi yang *up-to-date*, disertai dengan perangkat dan jaringan internet yang lancar, maka calon pengguna akan merasa lebih terbantu karena akses informasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, terutama untuk materi belajar. Model teoritis yang diajukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 yang diikuti dengan penjelasan dari setiap variabel laten dan hipotesis yang dibentuk.



Gambar. 2. Model Teoritis

A. *Self-Efficacy (SE)*

Self-Efficacy merujuk pada keyakinan seseorang mengenai kemampuan dan motivasinya untuk menyelesaikan task tertentu. *Self-Efficacy* merupakan faktor eksternal yang umum untuk digunakan dalam model teoritis menggunakan konstruksi dasar TAM. Dalam *E-learning*, *Self-Efficacy* merujuk pada keyakinan individu untuk menggunakan dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan berkaitan dengan penggunaan *E-learning*. *Self-Efficacy* dianggap memiliki peran kritical dalam artian pengaruh pada *Perceived Ease of Use*[15] dan *Perceived Usefulness* [16], [17]. Keyakinan akan pengetahuan yang dimiliki, dalam bidang komputer, sekaligus keyakinan akan kemampuan dalam menguasai komputer dari seorang individu, akan mempengaruhi penilaian individu tersebut. Penilaian tersebut adalah pertimbangan mengenai mudah tidaknya suatu task dapat dilakukan jika menggunakan teknologi baru.

Penelitian sebelumnya menunjukkan terdapat dua pendapat yaitu, *Self-Efficacy* berpengaruh signifikan positif terutama pada *Perceived Ease of Use*. Sedangkan pendapat lainnya menyatakan *Self-Efficacy* tidak memberikan pengaruh secara signifikan pada faktor *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Oleh karena itu, faktor ini diambil untuk dilihat relasi apa yang ada, antara *Self-Efficacy* dengan *Perceived Usefulness*, dan antara *Self-Efficacy* dengan *Perceived Ease of Use* yang menyebabkan seseorang mau mengadopsi *E-learning*.

H1: *Self-Efficacy* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*.

H2: *Self-Efficacy* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*

B. *Social Influence (SI)*

Social Influence merujuk sejauh mana seseorang merasa bahwa penting bagi orang lain untuk percaya bahwa dia harus menggunakan teknologi baru[16]. Berdasarkan teori *Diffusion of Innovation Theory (DIT)*[18], ditegaskan bahwa keputusan seorang individu untuk mengadopsi teknologi baru dipengaruhi oleh kekuatan sosial, didorong oleh adanya keinginan untuk menyesuaikan pendapat atau perilaku seseorang dengan orang lain. *Social Influence* didefinisikan sebagai tolak ukur, sejauh mana seorang siswa merasakan tekanan dari lingkungan sebayanya untuk menggunakan sistem *E-learning*[19].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor *Social Influence* masih menjadi perdebatan. Sebagian penelitian menganggap *Social Influence* memberikan efek signifikan pada *Perceived Usefulness*[12], [20], [21], sebagian lagi menganggapnya tidak ada efek signifikan pada *Perceived Usefulness*[14], [22] dan pada *Perceived Ease of Use*[12]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, faktor *Social Influence* akan diuji pengaruhnya pada *Perceived Usefulness* saja, tidak pada *Perceived Ease of Use* karena belum ditemukan penelitian yang mendukungnya.

H3: *Social Influence* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*.

C. Computer Anxiety (CA)

Computer Anxiety merujuk pada ketakutan atau kecemasan atau kecanggungan seseorang yang timbul saat berinteraksi dengan komputer. Hal ini dikarenakan takut akan hasil negatif dari penggunaan komputer (seperti perangkat yang rusak atau terlihat konyol saat menggunakannya)[16]. *Computer Anxiety* juga bisa diartikan sebagai kecenderungan seorang individu untuk merasakan gelisah, khawatir, atau takut tentang penggunaan komputer di saat ini atau di masa depan secara umum[23].

Rasa cemas, canggung, dan takut yang ditimbulkan dari interaksi seorang individu dengan komputer atau teknologi baru, membuat individu tersebut cenderung memberikan penilaian atau pandangan negatif. Dengan adanya persepsi negatif tersebut, maka seorang individu akan memiliki kesulitan dalam menerima teknologi baru, terlebih untuk mengadopsinya.

Dalam *E-learning*, *Computer Anxiety* dianggap menjadi faktor penentu seseorang enggan mengadopsi *E-learning*. Hal ini ditegaskan oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Computer Anxiety* memberikan pengaruh signifikan yang negatif terhadap *Perceived Usefulness*[20], [24] dan *Perceived Ease of Use*[13], [20].

H4: *Computer Anxiety* memiliki pengaruh secara langsung yang negatif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

H5: *Computer Anxiety* memiliki pengaruh secara langsung yang negatif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*

D. Prior Experience (PX)

Prior Experience merujuk pada pengalaman di masa lalu seseorang dalam berinteraksi dengan komputer, internet, email, menyimpan dan mengalokasikan files pada komputer. Biasanya, seseorang yang memiliki pengalaman tersebut cenderung memiliki kepercayaan diri dan memiliki perasaan yang menyenangkan saat menggunakan *E-learning*. Sehingga peluang mereka untuk memiliki pandangan atau penilaian yang positif mengenai penggunaan komputer atau teknologi baru lebih besar, sehingga keinginan untuk mengadopsi sistem *E-learning* akan lebih tinggi.

Hal ini tampak dalam sejumlah penelitian bahwa *Prior Experience* memberikan pengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*[12], [24]. Calon pengadopsi akan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan semasa menggunakan komputer dan teknologi serupa, untuk menilai kemudahan penggunaan sistem, yang pada akhirnya digunakan untuk mempertimbangkan keputusan mengadopsi *E-learning* atau tidak.

H6: *Prior Experience* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

H7: *Prior Experience* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*

E. Perceived Enjoyment (PE)

Enjoyment atau *Perceived Enjoyment* dalam konteks untuk adopsi *E-learning* didefinisikan sebagai sejauh mana sebuah

aktivitas yang menggunakan sebuah sistem, dapat dinikmati dan menyenangkan, terlepas dari konsekuensi performa kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem[20]. *Enjoyment* dalam konteks sistem yang berbasis teknologi, berhubungan dengan aktivitas yang menggunakan sistem tersebut dan memandangnya sebagai sesuatu yang menyenangkan[21]. *Perceived Enjoyment* memungkinkan seseorang menikmati proses penggunaan *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran. Jika target penelitian mendapati penggunaan *E-learning* menyenangkan, maka akan ada kecenderungan memiliki sikap yang lebih positif terhadap manfaat dan kemudahan dari sistem itu sendiri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Perceived Enjoyment* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Ditemukan pada penelitian yang menjadi acuan, hanya penelitian oleh Park et al.[20], yang menunjukkan faktor *Enjoyment* tidak memiliki dampak signifikan pada *Perceived Ease of Use*. Hal ini perlu diteliti kembali untuk membuktikan pengaruh *Perceived Enjoyment* pada intensi seorang individu untuk mengadopsi *E-learning*.

H8: *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

H9: *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*

F. Facilitating Conditions (FC)

Facilitating Conditions merujuk pada kemudahan mengakses dan menggunakan sistem *E-learning* di institusi pendidikan[14]. Selain itu, faktor ini juga mengacu pada sumber daya organisasi dan teknis yang diyakini oleh pengguna, disediakan untuk membantu mereka saat menggunakan sistem informasi dalam aktivitas kerja mereka[16]. Aksesibilitas informasi yang lebih tinggi, dalam hal ini infrastruktur yang memadai, akan memacu seseorang untuk mengakses informasi pada *E-learning* dan persepsi seseorang akan kemudahan penggunaan sistem *E-learning* akan menjadi lebih tinggi[25]. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh dalam penelitian Hanif et al. Sistem yang mudah untuk diakses, dapat digunakan dengan lebih nyaman, dengan frekuensi yang sering, dibandingkan dengan sistem yang sulit diakses dan menghambat pengguna[26].

Penelitian sebelumnya yang telah ditunjukkan pada Tabel 2.2, menunjukkan bahwa dampak positif dan signifikan pada *Perceived Usefulness*, hanya didukung oleh satu penelitian yaitu milik Purnomo dan Lee[24]. Penelitian yang memberikan hasil dampak tidak signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, juga hanya didukung oleh satu penelitian (Park et al.)[20]. Diharapkan dalam penelitian ini, faktor *Facilitating Conditions* memberikan pengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*[24].

H10: *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

H11: *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap

Perceived Ease of Use

G. *Perceived Ease Of Use (PEU)*

Perceived Ease of Use merupakan salah satu faktor inti dalam konstruksi TAM. Faktor ini merupakan faktor penentu dari *Perceived Usefulness*. *Perceived Ease of Use* merujuk pada sejauh mana, seorang individu percaya bahwa menggunakan suatu sistem, tidak perlu memberikan usaha besar. Dalam konteks sistem pembelajaran, *Perceived Ease of Use* merujuk pada pandangan pelajar, bahwa sistem tersebut mudah digunakan, tanpa perlu upaya keras[27]. Oleh karena itu, *Perceived Ease of Use* diharapkan menjadi faktor yang kuat bagi *Perceived Usefulness*, dan dapat menjadi faktor pendorong yang signifikan untuk seseorang mau mengadopsi *E-learning*.

H12: *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*

H. *Perceived Usefulness (PU)*

Perceived Usefulness merupakan salah satu faktor inti dalam konstruksi TAM. Dalam *E-learning* sendiri, *Perceived Usefulness* adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan *E-learning* mampu meningkatkan performa dalam kegiatan pembelajaran[24]. *Perceived Usefulness* juga didefinisikan sebagai sebuah tingkatan, sejauh mana seorang individu dapat mempercayai, bahwa sistem yang digunakan dapat memberikan manfaat dan dapat membantu pengguna[28]. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa seseorang akan menggunakan *E-learning* apabila dianggap memberikan manfaat. Oleh karena itu, *Perceived Usefulness* diharapkan akan menjadi faktor yang kuat dalam penentuan seseorang untuk mengadopsi *E-learning*.

H13: *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*

I. *Behavioral Intention (BI)*

Behavioral Intention dianggap sebagai faktor utama dari penerimaan seorang pengguna dalam perilaku penggunaan[16]. *Behavioral Intention* merujuk pada minat atau keinginan seseorang untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu[29]. Dalam *E-learning*, *Behavioral Intention* digunakan untuk mengukur sejauh apa seseorang berkomitmen (berniat atau memiliki keinginan) untuk menggunakan *E-learning* yang disediakan bagi mereka. Diharapkan pada penelitian ini, dapat terlihat faktor mana saja yang secara signifikan mendorong seseorang untuk mau mengadopsi dan menggunakan sistem *E-learning*.

H14: *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

IV. METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dianggap krusial di dalam proses adopsi *E-learning*. Metode studi lapangan digunakan untuk mengukur variabel-variabel tersebut. Metode ini dibenarkan dan dianggap tepat untuk situasi di mana pengaruh beberapa

variabel terhadap variabel dependen, tidak dapat dikendalikan dengan cara yang mungkin dilakukan dalam desain eksperimental[30]. Selain itu studi lapangan bisa mengidentifikasi efek yang relatif kuat pada variabel dependen dan hal ini dapat meningkatkan hasil statistik[31].

A. *Metode*

Software SPSS versi 23 digunakan untuk menghapus *outliers*, melakukan *factor analysis*, dan *reliability test* pada variabel laten dari model teoritis, untuk melihat posisi konvergen dan diskriminan dari variabel tersebut. *Software* AMOS versi 21 digunakan untuk melakukan analisis SEM pada model teoritis yang telah melalui berbagai persiapan data dan analisis deskriptif pada *software* SPSS.

B. *Sampling (Pengumpulan Data)*

Untuk pengumpulan data, kuesioner *online* dibagikan kepada siswa SMA di Indonesia melalui media sosial Twitter, Instagram, dan metode *word of mouth*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui *Behavioral Intention* siswa tersebut dalam hal adopsi *E-learning* ke rutinitas belajar mereka. Target responden adalah siswa SMA/setara aktif di Indonesia, berusia 15-20 tahun, telah memiliki pengalaman menggunakan sistem *E-learning* minimal 1 bulan, dan memiliki perangkat untuk mengakses *E-learning*.

C. *Pengukuran Konstruk*

Pengukuran untuk konstruk merujuk pada pengukuran yang dilakukan pada penelitian sebelumnya. Kuesioner dibagi menjadi 2. Bagian pertama Bagian pertama berhubungan dengan data personal / karakteristik setiap responden. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan data personal responden antara lain adalah umur, jenis kelamin, dan lama waktu pengalaman menggunakan *E-learning*. Sebagai tambahan, terdapat informasi pendukung yang juga dikumpulkan yaitu, asal SMA, kelas dan jurusan responden, alat utama yang digunakan untuk mengakses *E-learning*, dan aplikasi *E-learning* yang pernah dipakai.

Bagian kedua berisi pengukuran variabel dalam model teoritis, berupa pernyataan untuk setiap kelompok indikator dalam setiap variabel laten. Pernyataan yang diberikan kepada responden diambil dari sejumlah penelitian sejenis, untuk melihat persepsi responden terhadap *E-learning*. Semua kelompok indikator diukur dengan skala *Likert* (1-5 point), dengan rentang “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”.

Pengukuran kelompok indikator *Self-Efficacy* diadaptasi dari Park et al.[20], kelompok indikator *Social Influence*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention* diadaptasi dari Wang et al.[32]. *Computer Anxiety* diadaptasi dari Chen & Tseng[13], *Prior Experience* dari Purnomo & Lee[24]. *Perceived Enjoyment* diadaptasi dari Huang et al.[33], *Facilitating Conditions* dari Venkatesh[16], dan yang terakhir adalah *Perceived Usefulness* dari Lowenthal[34].

V. PERSIAPAN DATA DAN ANALISIS DESKRIPSI

A. *Analisis Data*

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi

menjadi dua fase. Fase pertama memeriksa demografi statistik dari data dan fokus pada pengukuran model dengan memeriksa validitas dan reliability. Fase kedua adalah melakukan pengujian hipotesis dan analisis model teoritis

B. Persiapan Data

Kuesioner yang disebar digunakan untuk mengumpulkan info demografi dari responden yang berpartisipasi, dengan pertanyaan yang berkaitan dengan intensi dan pengalaman menggunakan *E-learning*. Melalui penyebaran *form online*, tercapai 553 data. Ditemukan sejumlah 36 kuesioner atau data setidaknya memiliki satu nilai outliers pada variabel model. Sebanyak 517 data responden terkumpul, 80.7% adalah perempuan, 19.3% adalah laki-laki. umur responden yang berpartisipasi berkisar antara 15-20 tahun, mayoritas responden berusia 17-18 tahun. Peminatan yang terbanyak dalam partisipasinya untuk penelitian ini adalah jurusan IPA dan IPS dengan masing-masing sebesar 56.7% dan 21.9%. Tingkat kelas yang mendominasi penelitian yaitu kelas XII, sebanyak 61.3%.

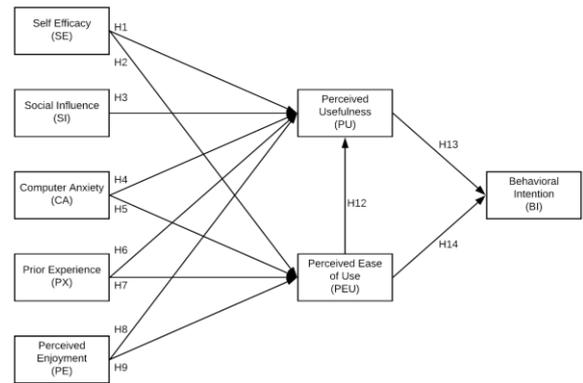
Kebanyakan responden menggunakan *smartphone* (50.5%) dalam kegiatan sekolah daring. Hal ini kemudian diikuti oleh laptop (45.6%) sebagai perangkat yang dipilih sebagai alat untuk menggunakan sistem *E-learning*. Pada aplikasi, *Moodle* menjadi pilihan dari mayoritas responden (66.9%) untuk membantu mereka menggunakan sistem *E-learning* dalam kegiatan belajar secara daring. Data responden bisa dilihat lebih detail pada Tabel 1.

Factor analysis kemudian dilakukan guna menguji validitas konstruk (melihat diskriminan dan konvergen) dari sembilan variabel laten pada model. Berikut merupakan hasil akhir dari setiap kelompok indikator, yang memiliki *factor loading* (besar korelasi antara indikator dengan konstruk latennya[35]) dengan besaran minimal 0.4 dan nilai *eigenvalue*-nya setidaknya 1[36].

Pada iterasi pertama, faktor *Facilitating Conditions* tidak dapat menunjukkan posisi diskriminan, meskipun sudah konvergen (masih berada pada kolom yang sama dengan *Self-Efficacy*) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Karena *Facilitating Conditions* memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan *Self-Efficacy*, maka diputuskan faktor tersebut dihilangkan. *Factor analysis* kemudian diulang kembali hingga semua faktor menunjukkan posisi konvergen dan diskriminan. Pada iterasi kedua proses *factor analysis*, semua faktor telah menunjukkan posisi konvergen dan diskriminan seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Setelah dipastikan bahwa semua faktor yang diuji dengan *factor analysis* pada iterasi kedua telah menunjukkan posisi konvergen dan diskriminan, maka model teoritis dimodifikasi sesuai dengan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3. Faktor *Facilitating Conditions* dihapus dan dengan demikian hipotesis H10 (*Facilitating Conditions* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*) dan H11 (*Facilitating Conditions* memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*) juga dihapus dari model teoritis. Menyisakan 12 hipotesis yang kini siap

dianalisis reliabilitasnya, bisa dilihat pada Gambar 3.



Gambar. 3. Model Teoritis yang Telah Dimodifikasi

Reliability Test sebagai langkah berikutnya, dilakukan menggunakan hasil akhir validitas konstruk setelah faktor terkait dihilangkan. Setiap kelompok indikator dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengukur sejauh apa tingkat reliabilitas jawaban responden.

Nilai minimal untuk *Cronbach's Alpha* yang dapat diterima, minimal 0.7 dengan nilai atas 0.9. Hasil analisis dan interpretasi (sesuai arahan George dan Mallery, 2004[37]) bisa dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan hasil analisis *reliability* di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel laten memiliki interpretasi yang baik, dengan nilai minimal berupa “Bisa Diterima”. Terdapat tiga interpretasi yang dihasilkan melalui *Reliability Test* dengan koefisien *Cronbach's Alpha*, yaitu “Bisa Diterima”, “Bagus”, dan “Sangat Bagus”. Nilai Alpha tertinggi dimiliki oleh faktor *Perceived Enjoyment*, sebesar 0.954, dan nilai terendah pada 0.798 dimiliki oleh faktor *Prior Experience*. Berikut adalah perubahan pada model teoritis setelah melewati tahap *factor analysis* dan *reliability test*.

C. Descriptive Analyses

Descriptive statistics untuk variabel laten dan kelompok indikator dapat dilihat pada Tabel 5, yang menunjukkan *magnitude* dari *skewness* (minimum -3 dan maksimum 3) dan 7 untuk kurtosis (minimum -7 dan maksimum 7). Sesuai dengan kemungkinan maksimum dalam analisis SEM sesuai arahan Kline[38]. Berdasarkan hasil dari Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa nilai *mean* yang dimiliki oleh setiap variabel laten (kecuali *Computer Anxiety*), memiliki nilai yang lebih besar dari nilai netral 3 ($p < 0.05$). Hal ini mengindikasikan bahwa variabel-variabel tersebut dianggap penting untuk *E-learning*.

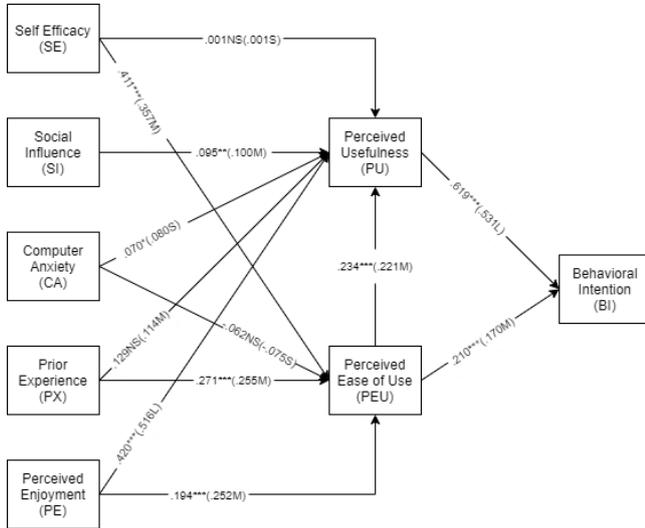
VI. ANALISIS MODEL

Model teoritis dianalisis menggunakan *software* AMOS dan *direct causal effects* pada *Behavioral Intention* ditunjukkan pada Gambar 4, dengan penjelasan pada *effects* yang tertera pada gambar sebagai berikut:

- a. *Unstandardized effect* ditulis terlebih dahulu, diikuti oleh *statistical significance* menggunakan *, **, dan ***, untuk mengindikasikan *statistical significance* pada level 0.05, 0.01, 0.001. NS mengindikasikan *not*

statistically significant nilai $p > 0.05$

- b. Dalam tanda “()”, *standardized effect* ditunjukkan dahulu, kemudian diikuti dengan interpretasi *magnitude* dari *standardized effects* yang dideskripsikan oleh Cohen dengan tiga tingkat. *Small* (S), *Medium* (M), dan *Large* (L), dengan *magnitude* < 0.1 untuk S, di antara 0.1 dan 0.5 adalah M, dan ≥ 0.5 adalah [39].



Gambar. 4. Direct Effect pada Model Teoritis

Terdapat tiga efek kausal yang menunjukkan relasi yang tidak signifikan secara statistik. Pertama, SE terhadap PU, kemudian PX terhadap PU, dan yang terakhir adalah CA terhadap PEU. Ketiga *insignificant direct effect* tersebut juga memiliki nilai *magnitude of effect* yang kecil (*small* dan *medium*). *Direct effects* lainnya (sembilan *direct effects*) menunjukkan minimal signifikansi secara statistik pada minimal “*” dan *magnitude of effects* minimal *small* (S).

Tabel 6 menunjukkan dari 12 hipotesis, terdapat tiga hipotesis yang menunjukkan posisi *not statistically significant*. Hipotesis H3 dan H4 masing-masing memiliki signifikansi pada “***” dan “*”, karena nilai P .006 berada di bawah nilai signifikansi 0.001 dan P 0.038 berada di bawah signifikansi 0.05.

Tabel 7 di bawah ini, merupakan *fit statistic* yang dimiliki oleh model teoritis. *Fit Statistic* ini digunakan untuk melihat seberapa sesuai data yang telah terkumpul dengan model teoritis yang diajukan. Hasil *fit statistic* menunjukkan bahwa model teoritis yang diajukan sudah cukup sesuai dan cukup bagus, masing-masing berada dalam range nilai fit yang ditentukan, meskipun nilai GFI dan AGFI masih bisa ditingkatkan.

Hasil analisis menyeluruh pada model teoritis yang diajukan. Semua *direct* dan *indirect effect* ditampilkan pada tabel 8. Penentuan *statistical significance* dari *indirect effects* dilakukan dengan menggunakan metode yang diajukan oleh Cohen & Cohen (1983)[40]. Sementara *magnitude of effects* menggunakan ketentuan dari Cohen (1988)[39]. *Statistical significance* dari *total indirect effect* dan *total effect* ditentukan menggunakan *nonparametric bootstrapping* dengan 1000 sampel acak.

Berdasarkan data pada tabel 8, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut, yaitu:

- a. *Self-Efficacy* dan *Computer Anxiety* adalah dua variabel yang memiliki nilai *total effect* terhadap *Behavioral Intention* dengan *statistical significance* pada level * (≤ 0.05) yang didapat dari *total indirect*, dengan masing-masing *magnitude of effectnya* adalah *medium* dan *small*.
- b. *Social Influence* dan *Prior Experience* adalah dua variabel yang memiliki nilai *total effect* terhadap *Behavioral Intention* dengan *statistical significance* pada level ** (≤ 0.01 , dilihat dari *total indirectnya*). *Magnitude of effect* masing-masing adalah *small* dan *medium*.
- c. *Perceived Enjoyment* memiliki *total effect* terhadap *Behavioral Intention* dengan nilai *statistical significance* pada level *** (≤ 0.001) dengan besar *magnitude of effectnya* pada level *medium*. Nilai ini didapat dari *total indirect*
- d. Variabel *intervening*, yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* memiliki *total effect* terhadap *Behavioral Intention*, masing-masing pada level *** (≤ 0.001). Besar *magnitude of effect* masing masing pada level *large* dan *medium*. Kedua variabel ini merupakan variabel yang memiliki nilai *total effect* terbesar terhadap *Behavioral Intention*.

VII. HASIL PENELITIAN

A. Causal Effects

Behavioral Intention sebagai variabel independen pada model teoritis, adalah sebuah alat ukur untuk menilai seberapa kuat niat seseorang untuk mengadopsi sistem E-learning. *Perceived Usefulness* adalah variabel yang terpenting (*positive, large magnitude*) yang memiliki pengaruh terkuat terhadap *Behavioral Intention* untuk mengadopsi sistem E-learning. Variabel lain dengan pengaruh terkuat berikutnya, dilihat dari besarnya *magnitude (medium)* yang dimiliki adalah *Perceived Enjoyment, Perceived Ease of Use, Prior Experience, Self-Efficacy*.

Terdapat dua *intervening variables* dalam model teoritis yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Kedua variabel ini memiliki pengaruh yang cukup kuat pada *dependent variable* dalam model teoritis yang diajukan. *Perceived Usefulness* sendiri bertindak sebagai salah satu *intervening variable* untuk variabel-variabel berikut ini terhadap *dependent variable* (diurutkan berdasarkan *total effect* terbesar pada variabel tersebut) yaitu *Perceived Enjoyment, Perceived Ease of Use, Prior Experience, Social Influence*.

Variabel kedua yang bertindak sebagai *intervening variable* dan juga memiliki pengaruh yang besar terhadap *dependent variable* adalah *Perceived Ease of Use*. Sama halnya dengan variabel *Perceived Usefulness*, berikut adalah variabel yang ditengahi terhadap *dependent variable*

(Diurutkan berdasarkan total effect terbesar pada variabel tersebut) yaitu *Self-Efficacy*, *Prior Experience*, *Perceived Enjoyment*, *Computer Anxiety*. Pada model teoritis yang diajukan, *Perceived Ease of Use* menjadi variabel ketiga yang memiliki pengaruh yang kuat terhadap *Behavioral Intention*, *Perceived Usefulness* berada pada posisi pertama dalam besarnya pengaruh pada *dependent variable* sementara, posisi kedua dimiliki oleh *Perceived Enjoyment*.

Bentuk akhir dari model teoritis yang diajukan memiliki enam variabel eksogen, yaitu *Self-Efficacy*, *Social Influence*, *Computer Anxiety*, *Prior Experience*, dan *Perceived Enjoyment*. Variabel *Perceived Enjoyment* menjadi variabel kedua yang memiliki pengaruh terkuat selain *Perceived Usefulness* terhadap *dependent variable*. *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh terkuat terhadap dua variabel *intervening* yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Hal ini dapat diartikan bahwa *Perceived Enjoyment* adalah variabel eksogen terpenting yang memiliki pengaruh terkuat terhadap *dependent variables* (*Behavioral Intention*) dan dua *intervening variables* (*Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*), dengan besaran *total effect medium* bernilai positif. Sebagai catatan, perlu diingat pula bahwa *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh terkuat terhadap *Perceived Usefulness*, dengan besaran *total effect large* bernilai positif.

B. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hipotesis pada Tabel 9 mengkonfirmasi pentingnya *direct effect* dari (a) *Social Influence*, *Computer Anxiety*, *Perceived Enjoyment*, dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*; (b) *Self-Efficacy*, *Prior Experience*, dan *Perceived Enjoyment* terhadap *Perceived Ease of Use*; dan (c) *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention*. Sementara itu, terdapat tiga hipotesis dari hasil penelitian yang tidak sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya.

Tabel 10 memperlihatkan bahwa ketiga hipotesis pada model teoritis yang diajukan, tidak didukung oleh penelitian ini. Pertama *Self-Efficacy* ternyata tidak memiliki *direct effect* yang signifikan pada *Perceived Usefulness*. Hal ini bertolak belakang dari hasil penelitian milik Chen & Tseng (2012). Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat ikut mempertegas bahwa *Self-Efficacy* bukanlah faktor yang signifikan di dalam peranannya untuk mendorong seseorang dalam mengadopsi *E-learning*, melalui sudut pandang *Perceived Usefulness*. Besar kemungkinan hal ini disebabkan karena responden yang berpartisipasi sudah memiliki pengetahuan dan berpengalaman dalam pemanfaatan internet.

Computer Anxiety tidak memiliki *direct effect* yang signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. Hal ini bertolak belakang dengan penelitian milik Chen & Tseng (2012)[13], Park et al. (2012) [20], dan Chang et al. (2017)[12]. Pengetahuan mengenai pemanfaatan internet dan komputer yang sudah semakin mudah didapatkan dan dicerna, dianggap mampu meminimalisir pandangan responden terhadap kompleksitas *E-learning*. Temuan ini sejalan dengan penelitian milik Purnomo & Lee (2013)[24] dan Kanwal & Rehman (2017)[14].

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Prior Experience* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, tetapi lebih condong kepada *Perceived Ease of Use*. Hal ini sejalan dengan penelitian milik Purnomo & Lee (2013)[24], Chang et al. (2017)[12], Kanwal & Rehman (2017)[14], dan Al-Rahmi (2019)[27]. Mereka menyatakan bahwa *Prior Experience* berperan lebih besar terhadap *Perceived Ease of Use*. Pengalaman di masa lalu dalam pemanfaatan internet dan perangkat komputer, mendorong responden untuk lebih aktif mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya untuk dapat menilai kemudahan penggunaan sistem yang ditargetkan pada mereka. Hal ini meningkatkan dorongan responden untuk menggunakan *E-learning*, karena responden memiliki pengalaman yang mampu menunjang kebutuhan mereka untuk menggunakan sistem.

C. Implikasi Praktis

Ditemukan dua variabel yang memiliki pengaruh terkuat terhadap *Behavioral Intention*, agar siswa mau mengadopsi *E-learning*. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Enjoyment* menjadi dua faktor yang dapat mempengaruhi intensi seseorang untuk mengadopsi *E-learning*. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat ditekankan, bahwa untuk mencapai tujuan agar seseorang mau mengadopsi *E-learning*, instansi terkait harus menunjang kebutuhan penerapan *E-learning* dengan berfokus pada sisi manfaat dan kepuasan yang menyenangkan pengguna dalam pengalamannya menggunakan *E-learning*.

Pihak sekolah harus berinovasi dengan cara yang kreatif untuk menunjukkan manfaat yang didapat dari pemakaian *E-learning*. Tenaga pengajar secara berkala memperbarui materi pembelajaran, menggunakan teknologi yang *up-to-date*, dan secara aktif berinteraksi dengan siswa melalui platform *E-learning*. Mudahnya akses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan *gadget* mereka, perlu disosialisasikan untuk membangkitkan minat siswa dalam memanfaatkan *E-learning*.

Calon pengguna harus dapat merasakan manfaat yang nyata dan dalam proses mendapatkan manfaat itu, instansi terkait juga harus menciptakan lingkungan sistem yang menyenangkan. Baik dari segi tampilan, navigasi yang *user-friendly*, interaktivitas yang mampu menstimulasi calon pengguna (penggunaan video animasi atau *gamification* konten belajar). Menyediakan sarana uji kemampuan yang mampu membangkitkan jiwa kompetisi siswa juga dapat mendorong minat siswa untuk menggunakan *E-learning*.

Faktor lain yang mampu mempengaruhi keputusan seseorang dalam mengadopsi *E-learning* adalah *Perceived Ease of Use*, *Prior Experience* dan *Self-Efficacy*. Hasil ini menekankan bahwa penerapan *E-learning* agar calon pengguna mau mengadopsinya harus berfokus juga pada kemudahan penggunaan, tidak membutuhkan usaha yang besar dalam penggunaannya (*Perceived Ease of Use*). Sekolah harus membuat sebuah sistem *E-learning* yang *user-friendly*, agar siswa dapat merasakan kemudahan penggunaan, yang dapat mendorong mereka untuk mau menggunakan *E-learning* dalam kegiatan belajarnya secara rutin.

Kemudian *Prior Experience* memiliki peranan yang cukup signifikan, karena calon pengguna *E-learning* cenderung akan menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya dalam menggunakan *E-learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian milik Kanwal & Rehman (2017)[14] yang menyatakan bahwa *Prior Experience* menjadi *direct predictor* pada *Perceived Ease of Use*. Instansi terkait harus membangun pengalaman yang baik dalam hal kemudahan penggunaan sistem berbasis internet sebelum menerapkan *E-learning*, baik dari segi kemudahan pemakaian maupun penyediaan bantuan bagi mereka yang kesulitan. Tujuannya, agar calon pengguna *E-learning* memiliki pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan dalam berinteraksi pada suatu sistem berbasis internet.

Hal ini berkesinambungan pada *Self-Efficacy* atau kepercayaan diri calon pengguna. Kepercayaan diri seseorang yang tinggi dalam menangani suatu task yang berhubungan dengan penggunaan komputer dan internet, dapat mendorong seseorang untuk mau mengadopsi *E-learning*. Jika calon pengguna mampu melihat manfaatnya, menikmati proses penggunaannya, mendapati bahwa menggunakan *E-learning* itu mudah dan memiliki pengalaman yang cukup dalam pengoperasian sistem serupa, tingkat kepercayaan diri individu tersebut akan meningkat, dan mendorong mereka secara lebih untuk mau menggunakan *E-learning* dalam kegiatan rutinnnya.

D. Implikasi Teoritis

Dari 14 hipotesis yang dirumuskan, dengan referensi dari penelitian sebelumnya, terdapat 12 hipotesis yang dikonfirmasi memiliki peranan dalam *Behavioral Intention* seorang individu untuk mengadopsi *E-learning*. Melalui serangkaian analisis, didapatkan hasil berupa 9 hipotesis yang diterima dan didukung seperti sejumlah penelitian sebelumnya, dan 3 hipotesis yang ditolak. Dimana, variabel laten dengan pengaruh langsung positif terkuat adalah *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini sejalan dengan penelitian milik Chen & Tseng (2012)[13], Purnomo & Lee (2012)[24], Boateng et al. (2016)[11], Chang et al. (2017)[12], Kanwal & Rehman (2017)[14], Hanif et al.(2018)[21], dan Al-Rahmi et al (2019)[27]. Sementara, 3 hipotesis yang ditolak, ternyata bertolak belakang dengan Chen & Tseng (2012)[13], Park et al.(2012)[26], Chang et al. (2017)[12], Purnomo & Lee (2012)[24], dan Al-Rahmi et al.[27] yang menyatakan sebaliknya.

Perceived Enjoyment menjadi faktor kedua yang memiliki pengaruh signifikan terbesar, dilihat dari *total effect*-nya terhadap *Behavioral Intention*. *Direct effect* terhadap *Perceived Usefulness* menunjukkan signifikansi pada level *** dengan *magnitude large*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Park et al. (2012) [26], Chang et al. (2017)[12], dan Al-Rahmi et al. (2019)[27].

Kemudian dari sisi variabel laten, *Facilitating Conditions* pada model teoritis yang diajukan tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* seorang individu untuk mengadopsi *E-learning*. Pada tahap *data preparation*, *Facilitating Conditions* tidak dapat menunjukkan pengaruhnya. Terbukti pada proses *Factor Analysis*, pada

iterasi pertama, *Facilitating Conditions* dapat menunjukkan posisinya sebagai variabel laten yang konvergen, namun untuk posisi diskriminan, *Facilitating Conditions* tidak dapat menunjukkan posisinya. Bersama dengan *Self-Efficacy*, berada pada satu kolom yang sama. Kemudian, *Facilitating Conditions* dibuang dari model teoritis, karena nilainya jauh lebih kecil dibandingkan *Self-Efficacy*. Langkah berikutnya adalah melakukan *Factor Analysis* iterasi kedua, untuk memeriksa variabel laten apakah sudah konvergen dan diskriminan atau belum. Pada iterasi kedua, semua variabel yang tersisa, telah berada pada posisi konvergen dan diskriminan, sehingga proses berikutnya bisa dilakukan.

Temuan berikutnya adalah terdapat hipotesis yang sebelumnya, secara *direct effect* tidak memiliki pengaruh yang signifikan, ternyata jika digabung dengan *indirect effectnya*, menjadi signifikan. Hipotesis ke 6 (H6) merumuskan bahwa *Prior Experience* memiliki pengaruh signifikan secara langsung pada *Perceived Usefulness*. Hal ini kemudian dibantah melalui proses penghitungan *causal effect*, dimana *direct effect* milik *Prior Experience* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki *magnitude small* dengan signifikansi *not significant*. Keadaan *not significant statistically* ini dapat berubah menjadi signifikan dilihat dari *total effect* yang dimiliki hipotesis tersebut, ketika *Total Indirect* diperhitungkan. *Total Indirect* yang dimiliki *Prior Experience* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki signifikansi yang kuat yaitu pada *** dengan *magnitude small*. Sehingga, ketika *total effect* dihitung, signifikansi yang semula NS berubah menjadi * dengan *magnitude M*. Diharapkan temuan yang didapat dari hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian di masa depan, untuk dapat membentuk suatu model teoritis yang memberikan hasil jauh lebih kuat, dengan memanfaatkan variabel-variabel yang terindikasi memberikan pengaruh langsung positif terhadap *Behavioral Intention* seorang individu untuk mengadopsi *E-learning*.

VIII. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat sembilan hipotesis yang diterima dan tiga hipotesis yang ditolak. Hipotesis H2, H3, H4, H7, H8, H9, H12, H13, dan H14 adalah hipotesis yang diterima di dalam penelitian ini. Sementara hipotesis H1, H5, dan H6 adalah ketiga hipotesis yang ditolak. Berikut adalah penjelasan mengenai hipotesis terkait. Berikut adalah faktor-faktor yang dimaksud di dalam hipotesis tersebut:

- a. *Social Influence*, *Computer Anxiety*, *Perceived Enjoyment*, dan *Perceived Ease of Use* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, diurutkan dari pengaruh signifikan yang terbesar.
- b. *Self-Efficacy*, *Prior Experience*, dan *Perceived Enjoyment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*, diurutkan dari pengaruh signifikan yang terbesar.
- c. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

Ketiga hipotesis yang tidak didukung oleh penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. *Self Efficacy* ternyata tidak memiliki *direct effect* positif yang signifikan pada *Perceived Usefulness*. Besar kemungkinan hal ini disebabkan karena responden yang berpartisipasi sudah memiliki pengetahuan dan berpengalaman dalam pemanfaatan internet.
- b. *Computer Anxiety* tidak memiliki *direct effect* negatif yang signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. Pengetahuan mengenai pemanfaatan internet dan komputer yang sudah semakin mudah didapatkan dan dicerna, dianggap mampu meminimalisir pandangan responden terhadap kompleksitas *E-learning*.
- c. *Prior Experience* tidak memiliki pengaruh *direct effect* positif yang signifikan terhadap *Perceived Usefulness*. Pengalaman di masa lalu dalam pemanfaatan internet dan perangkat komputer, mendorong responden untuk lebih aktif mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya untuk dapat menilai kemudahan penggunaan sistem yang ditargetkan pada mereka. Hal ini meningkatkan dorongan responden untuk menggunakan *E-learning*, karena responden memiliki pengalaman yang mampu menunjang kebutuhan mereka untuk menggunakan sistem.

Dari tujuh faktor yang mempengaruhi *Behavioral Intention* seseorang untuk mau mengadopsi *E-learning*, terdapat 5 faktor yang secara signifikan mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi *E-learning*. Berikut adalah urutan faktor yang paling berpengaruh (dilihat dari *total effect* terhadap *Behavioral Intention*)

1. *Perceived Usefulness*
2. *Perceived Enjoyment*
3. *Perceived Ease of Use*
4. *Prior Experience*
5. *Self-Efficacy*
6. *Computer Anxiety*
7. *Social Influence*

Sementara *Perceived Ease of Use*, *Prior Experience*, dan *Self-Efficacy* merupakan faktor yang memiliki besaran *effect* terhadap *Behavioral Intention* pada level *Medium*. Kedua faktor pada urutan terbawah tidak memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap *Behavioral Intention* melihat dari *total effect* terhadap *Behavioral Intention* pada level *small*.

Temuan terakhir yaitu, *Prior Experience* termasuk faktor yang signifikan apabila dilihat dari *total effect*. *Total indirect* dengan signifikansi pada level *** dan besaran *medium*, menyebabkan *total effect Prior Experience* terhadap *Perceived Usefulness* menjadi signifikan. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan model teoritis untuk penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "INTERNET USAGE STATISTICS, The Internet Big Picture, World Internet Users and 2019 Population Stats," 2019. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm> (accessed Mar. 29, 2019).
- [2] J. Cross, "An informal history of eLearning," *On the Horizon*, vol. 12, no. 3, pp. 103–110, Sep. 01, 2004, doi: 10.1108/10748120410555340.
- [3] V. Piccioli, "Global E-Learning Market Infographic," Docebo. <https://www.docebo.com/blog/global-e-learning-market-infographic/> (accessed Mar. 29, 2019).
- [4] Anonim, "2010-2015 Top Self-paced eLearning Five-year Growth Rates by Country," *Ambient Insight*. <http://www.ambientinsight.com/News/Ambient-Insight-2010-2015-Worldwide-eLearning-Market.aspx> (accessed Mar. 29, 2019).
- [5] A. Kukulska-Hulme, M. Sharples, M. Milrad, I. Arnedillo-Sanchez, and G. Vavoula, "Innovation in Mobile Learning: A European Perspective," *Int. J. Mob. Blended Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–35, 2009, doi: 10.4018/jmb.2009010102.
- [6] M. Rosenberg, *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill Education, 2001.
- [7] D. E. Hartley, *Selling E-Learning*. American Society for Training and Development, 2001.
- [8] B. H. Khan, *Managing E-Learning: Design, Delivery, Implementation, and Evaluation*. Information Science Publishing, 2005.
- [9] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Q.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, [Online]. Available: <http://www.jstor.org/stable/249008>.
- [10] Y. Malhotra and D. F. Galletta, "Extending the technology acceptance model to account for social influence: theoretical bases and empirical validation," *Proc. 32nd Hawaii Int. Conf. Syst. Sci.*, 1999, doi: 10.1109/hicss.1999.772658.
- [11] R. Boateng, A. S. Mbrokroh, L. Boateng, P. K. Senyo, and E. Ansong, "Determinants of e-learning adoption among students of developing countries," *Int. J. Inf. Learn. Technol.*, vol. 33, no. 4, pp. 248–262, Aug. 2016, doi: 10.1108/IJILT-02-2016-0008.
- [12] C. Ching-Ter, J. Hajiyev, and C. R. Su, "Examining the students' behavioral intention to use e-learning in Azerbaijan? The General Extended Technology Acceptance Model for E-learning approach," *Comput. Educ.*, vol. 111, pp. 128–143, Aug. 2017, doi: 10.1016/j.compedu.2017.04.010.
- [13] H. R. Chen and H. F. Tseng, "Factors that influence acceptance of web-based e-learning systems for the in-service education of junior high school teachers in Taiwan," *Eval. Program Plann.*, vol. 35, no. 3, pp. 398–406, Aug. 2012, doi: 10.1016/j.evalprogplan.2011.11.007.
- [14] F. Kanwal and M. Rehman, "Factors Affecting E-Learning Adoption in Developing Countries-Empirical Evidence from Pakistan's Higher Education Sector," *IEEE Access*, vol. 5, pp. 10968–10978, 2017, doi: 10.1109/ACCESS.2017.2714379.
- [15] S. Madorin and C. Iwasiw, "The effects of computer-assisted instruction on the self-efficacy of baccalaureate," *J. Nurs. Educ.* 38(6), pp. 282–295, 1999.
- [16] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Q.*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, 2003, doi: 10.1016/j.inoche.2016.03.015.
- [17] A. Hayashi, C. Chen, T. Ryan, and J. Wu, "The Role of Social Presence and Moderating Role of Computer Self Efficacy in Predicting the Continuance Usage of E-Learning Systems," *J. Inf. Syst. Educ.*, vol. 15, no. 2, p. 5, 2020.
- [18] M. Tan and T. S. H. Teo, "Factors Influencing the Adoption of Internet Banking," *J. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 5, pp. 1–44.
- [19] Á. F. Agudo-Peregrina, Á. Hernández-García, and F. J. Pascual-Miguel, "Behavioral intention, use behavior and the acceptance of electronic learning systems: Differences between higher education and lifelong learning," *Comput. Human Behav.*, vol. 34, pp. 301–314, 2014, doi: 10.1016/j.chb.2013.10.035.
- [20] Y. Park, H. Son, and C. Kim, "Investigating the determinants of construction professionals' acceptance of web-based training: An extension of the technology acceptance model," in *Automation in Construction*, Mar. 2012, vol. 22, pp. 377–386, doi: 10.1016/j.autcon.2011.09.016.
- [21] A. Hanif, F. Q. Jamal, and M. Imran, "Extending the technology acceptance model for use of e-learning systems by digital learners," *IEEE Access*, vol. 6, pp. 73395–73404, 2018, doi: 10.1109/ACCESS.2018.2881384.

- [22] V. Moreno, F. Cavazotte, and I. Alves, "Explaining university students' effective use of e-learning platforms," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 48, no. 4, pp. 995–1009, Jul. 2017, doi: 10.1111/bjjet.12469.
- [23] M. Igbaria and S. Parasuraman, "A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety and Attitudes toward Microcomputers," *J. Manage.*, vol. 15, no. 3, pp. 373–388, 1989, doi: 10.1177/014920638901500302.
- [24] S. H. Purnomo and Y.-H. Lee, "E-learning adoption in the banking workplace in Indonesia," *Inf. Dev.*, vol. 29, no. 2, pp. 138–153, May 2012, doi: 10.1177/0266666912448258.
- [25] J. C. C. Lin and H. Lu, "Towards an understanding of the behavioural intention to use a web site," *Int. J. Inf. Manage.*, vol. 20, no. 3, pp. 197–208, 2000, doi: 10.1016/S0268-4012(00)00005-0.
- [26] S. Y. Park, M. W. Nam, and S. B. Cha, "University students' behavioral intention to use mobile learning: Evaluating the technology acceptance model," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 43, no. 4, pp. 592–605, 2012, doi: 10.1111/j.1467-8535.2011.01229.x.
- [27] W. M. Al-Rahmi et al., "Integrating Technology Acceptance Model with Innovation Diffusion Theory: An Empirical Investigation on students' Intention to use E-Learning Systems," *IEEE Access*, pp. 1–1, 2019, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2899368.
- [28] E. I. Tyas and E. S. Darma, "Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta," *Reviu Akunt. dan Bisnis Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, 2017, doi: 10.18196/rab.010103.

TABEL I
PROFIL RESPONDEN

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
Laki-Laki	100	19.3%	19.3%
Perempuan	417	80.7%	100.0%
Total	517	100%	
Usia	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
15	54	10.4%	10.4%
16	100	19.3%	29.8%
17	187	36.2%	66.0%
18	158	30.6%	96.5%
19	15	2.9%	99.4%
20	3	.6%	100.0%
Total	517	100	
Jurusan	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
Akuntansi	75	14.5%	14.5%
IPS	113	21.9%	36.4%
IPA	293	56.7%	93.0%
Bahasa	5	1.0%	94.0%
Lain-lain	31	6.0%	100.0%
Total	517	100%	
Tingkat Kelas	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
Kelas X	81	15.7%	15.7%
Kelas XI	119	23.0%	38.7%
Kelas XII	317	61.3%	100.0%
Total	517	100%	
Alat	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
Desktop	6	1.2%	1.2%
Laptop	236	45.6%	46.8%
Tablet	14	2.7%	49.5%
Smartphone	261	50.5%	100.0%
Total	517	100%	
Aplikasi	Frekuensi	Presentase	Cumulative Percent
Moodle	346	66.9%	66.9%
Edmodo	39	7.5%	74.5%
Google Classroom	36	7.0%	81.4%
Google Meet	20	3.9%	85.3%
Microsoft Teams	16	3.1%	88.4%
Zoom	13	2.5%	90.9%
Schoology	11	2.1%	93.0%
Quipper	36	7.0%	100.0%
Total	517	100%	

TABEL II
DUA VARIABEL NON-DISKRIMINAN

Indikator	Variabel Laten	
	Self-Efficacy	Facilitating Conditions
SE2	.738	
SE1	.719	
SE3	.705	
SE4	.704	
FC2	.668	
FC3	.580	
FC1	.570	
FC4	.491	

TABEL III
HASIL FACTOR ANALYSIS

Indikator	Variabel Laten							
	Behavioral Intention	Perceived Enjoyment	Social Influence	Perceived Usefulness	Self-Efficacy	Perceived Ease of Use	Computer Anxiety	Prior Experience
BI3	.859							
BI4	.850							
BI2	.830							
BII	.794							
PE3	.809							
PE4	.798							
PE1	.798							
PE2	.797							
SI2		.876						
SI1		.873						
SI3		.869						
SI4		.848						
PU4			.832					
PU3			.801					
PU2			.778					
PU1			.723					
SE2				.826				
SE3				.804				
SE1				.790				
SE4				.785				
PEU3					.829			
PEU4					.797			
PEU2					.767			
PEU1					.705			
CA1						.847		
CA3						.809		
CA2						.797		
CA4						.781		
PX2							.762	
PX1							.691	
PX3							.682	
PX4							.671	

TABEL IV
HASIL RELIABILITY TEST DENGAN KOEFISIEN CRONBACH'S ALPHA

VARIABEL LATEN	INDIKATOR	ALPHA	INTERPRETASI
SELF-EFFICACY	SE (1, 2, 3, 4)	.909	SANGAT BAGUS
SOCIAL INFLUENCE	SI (1, 2, 3, 4)	.918	SANGAT BAGUS
COMPUTER ANXIETY	CA (1, 2, 3, 4)	.843	BAGUS
PRIOR EXPERIENCE	PX (1, 2, 3, 4)	.798	BISA DITERIMA
PERCEIVED ENJOYMENT	PE (1, 2, 3, 4)	.954	SANGAT BAGUS
PERCEIVED USEFULNESS	PU (1, 2, 3, 4)	.922	SANGAT BAGUS
PERCEIVED EASE OF USE	PEU (1, 2, 3, 4)	.919	SANGAT BAGUS
BEHAVIORAL INTENTION	BI (1, 2, 3, 4)	.948	SANGAT BAGUS

TABEL V
STATISTIK DESKRIPTIF

Variabel	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis	Variabel	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
<i>Average Self Efficacy</i>	2.00	5.00	3.9033	.66332	-.260	-.133	<i>Average Perceived Enjoyment</i>	1.00	5.00	3.4052	.88974	-.278	-.026
SE1	2	5	4.07	.711	-.301	-.386	PE1	1	5	3.30	.960	-.138	-.255
SE2	2	5	3.88	.754	-.367	-.061	PE2	1	5	3.51	.952	-.446	-.104
SE3	2	5	3.93	.755	-.271	-.352	PE3	1	5	3.40	.936	-.292	.007
SE4	2	5	3.73	.771	-.152	-.360	PE4	1	5	3.41	.951	-.344	-.103
<i>Average Social Influence</i>	1.00	5.00	3.3283	.79403	-.431	-.157	<i>Average Perceived Usefulness</i>	1.25	5.00	3.6557	.84087	-.534	-.031
SI1	1	5	3.27	.834	-.233	-.144	PU1	2	5	3.90	.789	-.540	.096
SI2	1	5	3.36	.871	-.230	-.234	PU2	1	5	3.56	.958	-.361	-.358
SI3	1	5	3.02	.923	-.283	-.444	PU3	1	5	3.47	.973	-.384	-.300
SI4	1	5	3.66	.913	-.548	-.037	PU4	1	5	3.69	1.000	-.503	-.239
<i>Average Prior Experience</i>	2.00	5.00	3.9763	.63475	-.340	.184	<i>Average Perceived Ease of Use</i>	1.50	5.00	3.7529	.69448	-.351	.221
PX1	1	5	3.81	.813	-.290	-.291	PEU1	1	5	3.57	.810	-.308	.047
PX2	2	5	4.04	.803	-.527	-.221	PEU2	1	5	3.73	.799	-.376	.150
PX3	2	5	4.10	.803	-.665	.017	PEU3	2	5	3.87	.727	-.471	.294
PX4	2	5	3.95	.799	-.363	-.395	PEU4	2	5	3.83	.759	-.400	.005
<i>Average Computer Anxiety</i>	1.00	5.00	2.6784	.83814	.274	-.233	<i>Average Behavioral Intention</i>	1.00	5.00	3.5397	.84040	-.298	-.063
CA1	1	5	2.86	1.019	.249	-.497	BI1	1	5	3.65	.910	-.418	-.050
CA2	1	5	2.81	1.012	.260	-.627	BI2	1	5	3.56	.869	-.298	-.103
CA3	1	5	2.63	.993	-.349	-.406	BI3	1	5	3.49	.886	-.281	-.120
CA4	1	5	2.42	1.040	.526	-.340	BI4	1	5	3.45	.948	-.211	-.319

TABEL VI
DATA STATISTIK MODEL TEORITIS

Indikator	P	Hipotesis ke -	Hasil
SE → PEU	***	H2	Supported
CA → PEU	.063	H5	Not Supported
PX → PEU	***	H7	Supported
PE → PEU	***	H9	Supported
PEU → PU	***	H12	Supported
SE → PU	.992	H1	Not Supported
SI → PU	**	H3	Supported
CA → PU	*	H4	Supported
PX → PU	.070	H6	Not Supported
PE → PU	***	H8	Supported
PU → BI	***	H13	Supported
PEU → BI	***	H14	Supported

TABEL VII
FIT STATISTIC MODEL TEORITIS

Fit	Range Diterima	Nilai Model
NC(χ^2 / df)	0 < NC < 5	2.559
RMR	RMR mendekati 0	0.043
GFI	GFI 1 = sempurna GFI > 0.9 = bagus GF 0 = jelek	0.875
AGFI	Setara GFI secara downward	0.851
NFI	NFI > 0.9	0.920
IFI	IFI > 0.9	0.950
CFI	CFI > 0.9	0.950
RMSEA	RMSEA ≤ 0.05 = Close Fit 0.05 < RMSEA < 0.08 = bisa diterima RMSEA > 0.1 = jelek	0.055

TABEL VIII
ANALISIS MODEL TEORITIS

Variabel	Efek	Intervening		Dependent
		Perceived Usefulness (PU)	Perceived Ease of Use (PEU)	Behavioral Intention (BI)
Self Efficacy (SE)	Direct	.001NS(.001S)	.411***(.357M)	NIL
	Indirect	SE-PEU-PU	NIL	SE-PU-BI
		.096***(.079S)		.001NS(.001S)
	Total Indirect	.096***(.079S)	NIL	.060***(.042S)
Total	.097NS(.080S)	.411***(.357M)	.147*(.104M)	
Social Influence (SI)	Direct	.095**(.100M)	NIL	NIL
	Indirect	NIL	NIL	SI-PU-BI
				.059**(.053S)
	Total Indirect	NIL	NIL	.059**(.053S)
Total	.095**(.100M)	NIL	.059**(.053S)	
Computer Anxiety (CA)	Direct	.070*(.080S)	.062NS(-.075S)	NIL
	Indirect	CA-PEU-PU	NIL	CA-PU-BI
		.015NS(-.017S)		.043*(.042S)
	Total Indirect	.015NS(-.017S)	NIL	.009NS(-.009S)
Total	.085*(.063S)	.062NS(-.075S)	.065*(.020S)	
Prior Experience (PX)	Direct	.129NS(.114M)	.271***(.255M)	NIL
	Indirect	PX-PEU-PU	NIL	PX-PU-BI
		.063***(.056S)		.080NS(.061S)
	Total Indirect	.063***(.056S)	NIL	.039***(.030S)
Total	.192*(.170M)	.271***(.255M)	.176**(.134M)	
Perceived Enjoyment (PE)	Direct	.420***(.516L)	.194***(.252M)	NIL
	Indirect	PE-PEU-PU	NIL	PE-PU-BI
		.045***(.056S)		.260***(.274M)
	Total Indirect	.045***(.056S)	NIL	.028***(.030S)
Total	.465***(.572L)	.194***(.252M)	.329***(.347M)	
Perceived Usefulness (PU)	Direct	NIL	NIL	.619***(.531L)
	Indirect	NIL	NIL	NIL
		NIL	NIL	NIL
	Total	NIL	NIL	.619***(.531L)
Perceived Ease of Use (PEU)	Direct	.234***(.221M)	NIL	.210***(.170M)
	Indirect	NIL	NIL	PEU-PU-BI
				.145***(.117M)
	Total Indirect	NIL	NIL	.145***(.117M)
Total	.234***(.221M)	NIL	.355***(.287M)	

TABEL IX
HIPOTESIS YANG DIDUKUNG OLEH PENELITIAN

	Hipotesis	Referensi	Hipotesis	Referensi
H2	<i>Self-Efficacy</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Chen & Tseng (2012), Boateng et al. (2016), Chang et al. (2017), Ibrahim et al. (2017), Kanwal & Rehman (2017), Moreno et al. (2017)	H9 <i>Perceived Enjoyment</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Chang et al. (2017), Kanwal & Rehman (2017), Hanif et al. (2018), Al-Rahmi et al. (2019)
H3	<i>Social Influence</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Park et al. (2012), Chang et al. (2017), Hanif et al. (2018)	H12 <i>Perceived Ease of Use</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Chen & Tseng (2012), Park et al. (2012), Purnomo & Lee (2012), Boateng et al. (2016), Kanwal & Rehman (2017), Moreno et al. (2017), Al-Rahmi et al. (2019)
H4	<i>Computer Anxiety</i> memiliki pengaruh secara langsung yang negatif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Park et al. (2012), Purnomo & Lee (2012), Chang et al. (2017)	H13 <i>Perceived Usefulness</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i>	Chen & Tseng (2012), Purnomo & Lee (2012), Boateng et al. (2016), Chang et al. (2017), Kanwal & Rehman (2017), Hanif et al. (2018), Al-Rahmi et al. (2019)
H7	<i>Prior Experience</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Purnomo & Lee (2012), Chang et al. (2017), Kanwal & Rehman (2017), Al-Rahmi et al. (2019)	H14 <i>Perceived Ease of Use</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i>	Chen & Tseng (2012), Purnomo & Lee (2012), Chang et al. (2017), Ibrahim et al. (2017), Al-Rahmi et al. (2019)
H8	<i>Perceived Enjoyment</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Park et al. (2012), Chang et al. (2017), Al-Rahmi et al. (2019)		

TABEL X
DATA STATISTIK MODEL TEORITIS

	Hipotesis	Referensi	Keterangan
H1	<i>Self-Efficacy</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Chen & Tseng (2012)	<i>Self Efficacy</i> tidak memiliki <i>direct effect</i> yang signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>
H5	<i>Computer Anxiety</i> memiliki pengaruh secara langsung yang negatif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Chen & Tseng (2012), Park et al. (2012), Chang et al. (2017)	<i>Computer Anxiety</i> tidak memiliki <i>direct effect</i> yang signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>
H6	<i>Prior Experience</i> memiliki pengaruh secara langsung yang positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	Purnomo & Lee (2012), Chang et al. (2017), Al-Rahmi et al. (2019)	<i>Prior Experience</i> tidak memiliki <i>direct effect</i> yang signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>