

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 E-Learning

E-Learning didefinisikan sebagai instruksi yang dikirimkan ke media digital seperti komputer desktop, laptop, tablet maupun smartphone yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Tujuan instruktusional *E-Learning* adalah mendukung pembelajaran individual atau meningkatkan kinerja organisasi guna pencapaian tujuan (Clark & Mayer, 2016). *E-Learning* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi meliputi aplikasi dan proses yang luas.

Menurut Paul Juinn Bing Tan juga disebut instruksi bantuan komputer, pembelajaran berbasis web, pembelajaran terdistribusi, pembelajaran online, atau pembelajaran berbasis internet. Ada dua mode *E-Learning*, pertama adalah instruksi yang dibantu komputer, yang menggunakan komputer untuk membantu dalam pengiriman paket multimedia mandiri untuk mengajar dan belajar. Kedua adalah pembelajaran jarak jauh, yang menggunakan teknologi informasi untuk memberikan instruksi kepada peserta didik jarak jauh dari situs pusat (Tan, 2013).

Sistem *E-Learning* merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian materi dan komunikasi antara pengajar dengan pelajarnya. Istilah *E-Learning* merupakan istilah yang umumnya digunakan dalam bisnis. *E-Learning* adalah istilah yang paling baru pada sistem pendidikan jarak jauh (*distance education*) dan istilah ini diperuntukkan bagi

pembelajaran secara elektronik termasuk media komputer dan telekomunikasi (Sulistyo, 2013).

E-Learning adalah pembelajaran yang dilakukan di internet, komponen-komponennya disampaikan dalam banyak format, pengaturan belajar berdasar pengalaman, dan jaringan komunitas dari para pembelajar, juga terlibat para pengembang dan para ahli. *E-Learning* memberikan pembelajaran dengan cepat dengan menekan biaya, meningkatkan akses belajar, dan pertanggungjawaban yang jelas bagi semua partisipan yang terlibat di dalam proses pembelajaran (Sulistyo, 2013).

E-Learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun antara sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Dosen atau instruktur dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam *web* untuk diakses oleh para peserta didik.

Penerapan sistem *E-Learning* pada perguruan tinggi STMIK Mikroskil sebagai media pendukung proses belajar mengajar dosen diharapkan untuk meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar.

2.1.2 Model UTAUT

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dikembangkan oleh Venkatesh, et al. (2003). UTAUT merupakan kombinasi untuk menyempurnakan delapan teori perilaku lain dalam menjelaskan

penerimaan pengguna sistem informasi. Delapan teori dan model dari sistem informasi keperilakuan adalah (Venkatesh et al., 2003):

1. Teori Tindakan Beralasan (Theory of Reasoned Action atau TRA) oleh Fishbein dan Ajzen (1975).

Diambil dari psikologi sosial, TRA adalah salah satu teori yang paling mendasar dan berpengaruh dari perilaku manusia. Ini telah digunakan untuk memprediksi berbagai perilaku (lihat Sheppard dkk. 1988 untuk tinjauan). Davis et al. (1989) menerapkan TRA untuk penerimaan individu teknologi dan menemukan bahwa varian dijelaskan sebagian besar konsisten dengan studi yang telah menggunakan TRA dalam konteks perilaku lain. Teori ini memiliki dua konstruk utama, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) dan norma subjektif (*subjective norm*).

2. Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model atau TAM) oleh Davis et al. (1989).

TAM disesuaikan dengan konteks IS, dan dirancang untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi informasi di tempat kerja. Tidak seperti TRA, konseptualisasi akhir TAM mengecualikan konstruk sikap untuk lebih menjelaskan niat secara lebih hati-hati. TAM2 memperpanjang TAM dengan memasukkan norma subjektif sebagai prediktor tambahan dari niat dalam kasus pengaturan wajib (Venkatesh dan Davis 2000). TAM telah banyak diterapkan pada beragam teknologi dan pengguna.

3. Model Motivasional (Motivational Model atau MM) oleh Davis et al (1992).

Sejumlah besar penelitian dalam psikologi telah mendukung teori motivasi umum sebagai penjelasan untuk perilaku. Beberapa penelitian telah menguji teori motivasi dan mengadaptasinya untuk konteks tertentu. Vallerand (1997) menyajikan tinjauan yang sangat baik dari prinsip-prinsip dasar dari basis teoritis ini. Dalam domain sistem informasi, Davis et al. (1992) menerapkan teori motivasi untuk memahami adopsi dan penggunaan teknologi baru dan penggunaannya. Motivational Model (MM) ini mempunyai dua konstruk utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

4. Model Perilaku Berencana (Theory of Planned Behavior atau TPB) oleh Ajzen (1991).

TPB memperpanjang TRA dengan menambahkan konstruk kontrol perilaku yang dirasakan. Dalam TPB, kontrol perilaku yang dirasakan berteori untuk menjadi penentu tambahan dari niat dan perilaku. Ajzen (1991) mempresentasikan tinjauan beberapa studi yang berhasil menggunakan TPB untuk memprediksi niat dan perilaku dalam berbagai pengaturan. TPB telah berhasil diterapkan pada pemahaman penerimaan individu dan penggunaan berbagai teknologi (Harrison et al. 1997; Mathieson 1991; Taylor dan Todd 1995b). Model yang terkait adalah Decomposed Theory of Planer Behavior (DTPB). Dalam hal memprediksi niat, DTPB identik dengan TPB. Berbeda dengan TPB tetapi mirip dengan TAM, DTPB "*decomposes*" sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan ke dalam struktur keyakinan yang mendasarinya dalam konteks adopsi teknologi. Teori ini memiliki tiga konstruk utama, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*),

norma subjektif (*subjective norm*), dan kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*).

5. Model Gabungan TAM dan TPB (a Model Combaining the Technology Acceptance Model and the Theory of Planned Behavior atau TAM + TPB) oleh Taylor dan Todd (1995).

Model ini menggabungkan prediktor TPB dengan kegunaan yang dirasakan dari TAM untuk menyediakan model hibrida (Taylor dan Todd 1995a). Memiliki konstruk utama yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*), norma subjektif (*subjective norm*), kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*), dan kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*)

6. Model Pemanfaatan PC (Model of PC Utilization atau MPCU) oleh Thompson et al. (1991).

Sebagian besar berasal dari teori perilaku manusia Triandis (1977), model ini menyajikan perspektif yang bersaing dengan yang diusulkan oleh TRA dan TPB. Thompson dkk. (1991) mengadaptasi dan menyempurnakan model Triandis untuk konteks IS dan menggunakan model untuk memprediksi penggunaan PC. Namun, sifat model membuatnya sangat cocok untuk memprediksi penerimaan individu dan penggunaan berbagai teknologi informasi. Thompson dkk. (1991) berusaha memprediksi perilaku penggunaan dari pada niat; namun, sesuai dengan akar teori, penelitian saat ini akan menguji pengaruh determinan-determinan ini pada niat. Juga, pemeriksaan semacam itu penting untuk memastikan perbandingan yang adil dari model yang berbeda. Teori ini mempunyai enam konstruk utama, antara lain kese

suaian dengan pekerjaan (*job-fit*), kerumitan (*complexity*), konsekuensi jangka panjang (*long-term consequences*), pengaruh terhadap penggunaan (*affect toward use*), faktor sosial (Pengaruh Sosial), dan kondisi yang mendukung (Kondisi Fasilitas).

7. Teori Difusi Inovasi (Innovation Diffusion Theory atau IDT) oleh Moore dan Benbasat (1991).

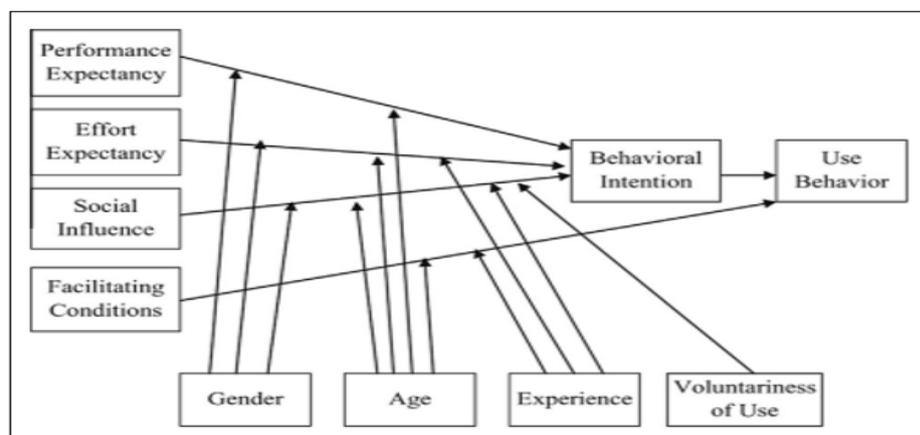
Grounded in sociology, IDT (Rogers 1995) telah digunakan sejak 1960-an untuk mempelajari berbagai inovasi, mulai dari alat pertanian hingga inovasi organisasi (Tornatzky dan Klein 1982). Dalam sistem informasi, Moore dan Benbasat (1991) mengadaptasi karakteristik inovasi yang disajikan dalam Rogers dan menyempurnakan satu set konstruksi yang dapat digunakan untuk mempelajari penerimaan teknologi individu. Teori ini mempunyai tujuh konstruk utama, antara lain keuntungan relatif (*relative advantage*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), citra (*image*), keterlihatan (*visibility*), kesesuaian (*compatibility*), keterbuktian hasil (*result demonstrability*), dan kesukarelaan penggunaan (*voluntariness of use*).

8. Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) oleh Compeau dan Higgins (1995).

Salah satu teori perilaku manusia yang paling kuat adalah teori kognitif sosial (Bandura, 1986). Compeau dan Higgins (1995b) menerapkan dan memperluas SCT ke konteks pemanfaatan komputer. sementara Compeau dan Higgins (1995a) juga menggunakan SCT, itu untuk mempelajari kinerja dan dengan demikian berada di luar tujuan dari penelitian saat ini. Model Compeau dan Higgins (1995b) mempelajari penggunaan komputer tetapi sifat model dan

teori yang mendasari memungkinkannya diperluas untuk penerimaan dan penggunaan teknologi informasi secara umum. Model asli Compeau dan Higgins (1995b) menggunakan penggunaan sebagai variabel dependen tetapi sesuai dengan semangat memprediksi penerimaan individu, kita akan memeriksa validitas prediktif dari model dalam konteks niat dan penggunaan untuk memungkinkan perbandingan yang adil dari model. Compeau dan Higgins (1995) menerapkan dan mengembangkan Social Cognitive Theory (SCT) pada konteks pemanfaatan komputer. Teori ini mempunyai lima konstruk utama, antara lain ekspektasi hasil – kinerja (*outcome expectation - performance*), ekspektasi hasil – personal (*outcome expectation - personal*), keberhasilan diri (*self-efficacy*), perasaan yang mempengaruhi (*affect*), dan kecemasan (*anxiety*).

Berikut ini adalah model UTAUT dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. 1 UTAUT Model

Sumber : Venkatesh, et al. (2003)

Model UTAUT memiliki empat variabel utama yang berperan penting sebagai faktor yang menentukan secara langsung Niat untuk berperilaku dan

Perilaku Pengguna yaitu Ekspektasi Kinerja , Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial dan Kondisi Fasilitas. Model UTAUT juga memiliki empat variabel moderator yaitu Jenis kelamin, *age*, Pengalaman dan *voluntariness of use*, keempat variabel moderator ini dapat mempengaruhi kuat lemahnya variabel utama yang menghubungkan *behavioural intention* dan *use behaviour* (Gusti Nyoman, 2015).

Berikut adalah penjelasan dari variabel pada UTAUT :

1. Ekspektasi Kinerja

Menurut Venkatesh kepercayaan individu akan penggunaan sistem apakah membantu mereka/tidak dalam mencapai kinerja mereka (Venkatesh et al., 2003).

Menurut Sa'idah Ekspektasi Kinerja merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan sistem yang ada dapat membantu mereka untuk mendapatkan suatu manfaat yang dapat membantu mempermudah pekerjaannya (Sa'idah, 2017).

2. Ekspektasi Usaha

Menurut Venkatesh Ekspektasi Usaha adalah tingkat kemudahan penggunaan pada sebuah sistem (Venkatesh et al., 2003).

Menurut sa'idah Ekspektasi Usaha didefinisikan sebagai tingkatan kemudahan penggunaan sistem yang dapat membantu mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu tersebut dalam menyelesaikan pekerjaannya. Kemudahan dalam penggunaan dapat menimbulkan perasaan minat dalam diri seseorang bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan menimbulkan rasa nyaman saat penggunaannya (Sa'idah, 2017).

3. Pengaruh Sosial

Menurut Venkatesh Pengaruh Sosial di defenisikan tingkat keberterimaan seseorang/individu akan pentingnya penggunaan sebuah sistem yang dipengaruhi oleh orang lain (Venkatesh et al., 2003).

Menurut sa'idah Pengaruh Sosial di defenisikan sebagai tingkat sejauh mana lingkungan memberi pengaruh terhadap calon pengguna untuk menggunakan teknologi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dalam diri individu untuk menggunakan teknologi informasi tersebut karena adanya pengaruh lingkungan yang kuat (Sa'idah, 2017).

4. Kondisi Fasilitas

Menurut Venkatesh Kondisi Fasilitas adalah tingkat kepercayaan individu akan keberadaan sebuah organisasi dan infrastruktur yang ada didalamnya mampu mendukung penggunaan/kegunaan sistem (Venkatesh et al., 2003).

Menurut sa'idah Kondisi Fasilitas adalah tingkat keyakinan individu akan infrastruktur dan fasilitas pendukung yang dimiliki oleh perusahaan atau organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan sistem yang ada (Sa'idah, 2017).

5. Niat untuk berperilaku

Niat untuk berperilaku atau niat penggunaan teknologi informasi didefinisikan sebagai tingkat keinginan pengguna dalam memanfaatkan sistem yang ada secara terus menerus dengan anggapan mereka memiliki akses terhadap informasi. Model UTAUT membuktikan bahwa niat penggunaan dipengaruhi langsung oleh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial (Sa'idah, 2017).

6. Perilaku Pengguna

Perilaku penggunaan didefinisikan sebagai intensitas atau frekuensi pemakai dalam menggunakan teknologi informasi. Perilaku penggunaan sangat bergantung pada kesan pengguna terhadap sistem yang ditawarkan. Sistem akan digunakan bila si pengguna berminat menggunakan dan memiliki keyakinan bahwa teknologi tersebut memberikan manfaat dalam membantu pekerjaannya, dapat digunakan dengan mudah serta adanya pengaruh sosial dari lingkungan sekitar (Thomas, Singh, & Gaffar, 2013).

7. Jenis kelamin

Jenis kelamin merupakan variabel yang menyatakan jenis kelamin pengguna sistem.

8. *Age*

Age merupakan variabel yang menyatakan tingkat usia pengguna sistem.

9. Pengalaman

Pengalaman merupakan variabel yang menyatakan tingkatan pengalaman pengguna menggunakan sistem.

10. *Voluntariness of use*

voluntariness of use merupakan variabel yang menyatakan tingkatan kesukarelaan pengguna menggunakan sistem.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan didalam penelitian ini, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniabudi dan Setiawan Assegaff bertujuan untuk menganalisa penerimaan perangkat *E-Learning* pada pembelajaran menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa expectancy performance, price value dan habit memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk berperilaku . Sedangkan Ekspektasi Usaha, Kondisi Fasilitas, social influence dan hedonic motivation tidak memiliki pengaruh terhadap niat untuk berperilaku . Model penelitian menghasilkan nilai R² sebesar 0.639 yang memiliki arti bahwa model cukup substansial untuk memprediksi penerimaan perangkat *E-Learning* pada pembelajaran.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Troy Devon Thomas, Lenandlar Singh and Kemuel Gaffar untuk membandingkan utilitas versi modifikasi dari teori terpadu penerimaan dan penggunaan teknologi (UTAUT) model dalam menjelaskan adopsi pembelajaran mobile dalam pendidikan tinggi di negara berkembang dan mengevaluasi ukuran dan arah dampak dari faktor-faktor UTAUT pada niat perilaku untuk mengadopsi pembelajaran seluler dalam pendidikan tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa perbedaan budaya dan tingkat negara memoderasi efek UTAUT, oleh karena itu, penerapan model yang langsung terlepas dari konteks dapat menyebabkan tidak terdeteksinya hubungan penting dan strategi promosi pembelajaran mobile yang kurang optimal. Termasuk sikap dalam model juga merupakan modifikasi yang bijaksana karena meningkatkan kekuatan penjelasnya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Diah Destaningrum, Suprpto, Niken Hendrakusma Wardani berguna untuk mengetahui faktor-faktor penerimaan

pengguna *E-Learning* khususnya SMA Negeri di Kota Blitar yang sudah menerapkan *E-Learning* menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan adalah variabel Ekspektasi Kinerja (PE), Social Influence (SI), Kondisi Fasilitas (FC), Perceive Creadibility (PC), dan Anxiety berpengaruh signifikan terhadap Intention to Use.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Bendi & Andayani untuk melihat niat dan perilaku pengguna teknologi informasi di bidang pendidikan dengan mengadopsi model UTAUT untuk melihat niat pengguna SIAK di STT Musi dan STIE Musi. Hasil analisis menunjukkan bahwa niat untuk berperilaku secara signifikan dipengaruhi oleh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Kondisi Fasilitas, sedangkan factor social influence ditemukan tidak berpengaruh secara signifikan.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Nur Ali Farabi bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat penerimaan (*acceptance*) dan penggunaan (*use*) SIZISW, dan apakah ada pengaruh variabel moderasi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa penerimaan dan penggunaan SIZISW dipengaruhi oleh variable Ekspektasi Kinerja, Social Influence dan Kondisi Fasilitas. Sedangkan Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh, sementara variabel moderasi ada pengaruh dalam penelitian ini.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ery Hartati menjelaskan hasil penelitian tentang hubungan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan E-learnig dengan menggunakan Teori UTAUT. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat

harapan kinerja tinggi, harapan usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitasi, dan perilaku penggunaan, sedangkan tingkat niat perilaku sebagian besar sedang. Hasil uji regresi berganda menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara harapan kinerja yang tinggi, harapan usaha, masing-masing memiliki hasil positif dan signifikan ($p\text{-value} < 0,00$) terhadap niat perilaku.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Sudiana untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaan Sistem Informasi Akademik menggunakan model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology). Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan adalah variabel Ekspektasi Kinerja, Social Influence dan Kondisi Fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap Niat untuk berperilaku, sedangkan variabel Ekspektasi Usaha memberikan hasil yang tidak signifikan. Secara keseluruhan keempat prediktor tersebut hanya mampu menjelaskan pengaruh terhadap niat untuk berperilaku sebesar 37,6%.

Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Masa'deh, Tarhini, Bany Mohammed, & Maqableh, 2016. Penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan siswa dari sistem e-learning. Menggunakan UTAUT dan menggunakan pemodelan persamaan struktural (SEM) melalui AMOS 21.0, makalah penelitian ini meneliti dampak dari harapan kinerja, harapan usaha, motivasi hedonis, kebiasaan, sosial pengaruh, dan kepercayaan pada niat perilaku siswa, yang kemudian diperiksa bersama dengan memfasilitasi kondisi pada perilaku penggunaan siswa dari sistem e-learning. Data dikumpulkan dari siswa di dua universitas di Beirut (ibukota Lebanon) menggunakan survei kuesioner cross-sectional antara Januari dan Maret

2015. Hasilnya mengungkapkan efek langsung positif dari harapan kinerja, motivasi hedonis, kebiasaan, dan kepercayaan pada niat perilaku siswa untuk menggunakan *E-Learning* menjelaskan sekitar 71% dari keseluruhan niat perilaku. Sementara itu, niat perilaku dan kondisi fasilitasi menyumbang 40% dengan efek positif yang kuat pada penggunaan sistem *E-Learning* siswa. Namun, harapan usaha dan pengaruh sosial tidak mempengaruhi niat perilaku siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh AYOADE, Olusola Bamidele penelitian ini menerapkan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) untuk menyelidiki niat perilaku siswa untuk mengadopsi dan menggunakan pembelajaran mobile di institusi pendidikan tinggi di Nigeria. Penelitian ini mengikuti pendekatan kuantitatif dan kuesioner survei dikembangkan dan digunakan sebagai instrumen utama untuk pengumpulan data. Sampel dari 250 siswa dipilih dari lima sekolah yang berbeda dan empat hipotesis dirumuskan. Data yang dikumpulkan diuji terhadap model penelitian menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, harapan kinerja, harapan usaha dan pengaruh sosial memiliki efek positif yang signifikan terhadap niat siswa untuk mengadopsi dan menggunakan pembelajaran mobile dengan harapan kinerja menjadi prediktor terkuat. Faktor kondisi Fasilitas tidak mempengaruhi niat siswa untuk mengadopsi dan menggunakan pembelajaran mobile: Selanjutnya, temuan menunjukkan bahwa model yang dikembangkan menjelaskan 48,2% dari varians dalam niat adopsi untuk menggunakan M-Learning(Ayoade, 2015)

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hsiu-Ping Yueh, Jo-Yi Huang dan Chueh Chang National Penelitian ini dilakukan dalam kursus pendidikan

umum di universitas di Taiwan utara. Data dikumpulkan dari survei dari 103 siswa. Para siswa yang telah menulis pada sistem CourseWiki dan mereka terus menulis pada sistem CourseWiki selama satu semester. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki faktor-faktor apa yang mempengaruhi adaptasi siswa dan terus menggunakan sistem Wiki untuk tugas menulis kolaboratif melalui perluasan dari Teori Bersatu Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (UTAUT). Dengan analisis model persamaan struktural (SEM), hasil dari penelitian ini secara parsial menegaskan bahwa, dalam model UTAUT, faktor pengaruh sosial memiliki pengaruh langsung dan signifikan terhadap penggunaan aktual sistem Wiki siswa. Selain itu, penggunaan aktual Wiki oleh para siswa mempengaruhi niat mereka untuk digunakan di masa depan. Penelitian ini berhasil menerapkan model UTAUT yang diperluas dan menguji kekuatan prediktif dalam menentukan penerimaan siswa dari sistem Wiki dalam hal penggunaan aktual mereka dan niat perilaku penggunaan masa depan (Yueh, Huang, & Chang, 2015).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ain, Kaur, & Waheed Penelitian ini memperluas kerangka UTAUT2 dengan mengintegrasikan konstruk nilai pembelajaran dan memberikan wawasan baru tentang prediktor niat siswa terhadap LMS dan penggunaannya. Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan dengan menggunakan kuesioner tertutup untuk mengumpulkan data dari mahasiswa universitas Malaysia yang merupakan pengguna LMS. Probabilitas sampling stratified proporsional dipekerjakan untuk memilih sampel yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan pengukuran yang baik dan model struktural yang sesuai dan menyarankan pengaruh signifikan dari harapan kinerja, pengaruh sosial dan nilai pembelajaran pada niat siswa terhadap LMS dan juga

mengkonfirmasi pengaruh memfasilitasi kondisi dan niat perilaku pada penggunaan LMS (Ain, Kaur, & Waheed, 2015).

Dari berbagai literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pengukuran untuk melihat niat dan perilaku pengguna teknologi informasi di bidang pendidikan khususnya sistem *E-Learning* dapat menggunakan model UTAUT. Berdasarkan uraian penelitian terdahulu diatas maka penelitian ini juga akan menggunakan model yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
1	Kurniabudi & Assegaff	2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Hedonic Motivation 6. Price Value 7. Habit 8. Niat untuk berperilaku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 3. Pengaruh Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 4. Kondisi Fasilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 5. <i>Hedonic Motivation</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 6. <i>Price Value</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 7. <i>Habit</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku .
2	Thomas et al	2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha tidak

			<ul style="list-style-type: none"> 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Attitude 6. Niat untuk berperilaku 	<ul style="list-style-type: none"> mempengaruhi secara signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Pengaruh Sosial secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 4. Kondisi Fasilitas secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 5. <i>Attitude</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku
No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
3	Destaningrum, Suprpto, & Wardani	2018	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Perceive Creadibility 6. Anxiety 7. Intention to Use 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 2. Ekspektasi Usaha berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 3. Pengaruh Sosial berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 4. Kondisi Fasilitas berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 5. <i>Perceive Creadibility</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 6. Anxiety berpengaruh signifikan terhadap
4	Bendi & Andayani	2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Niat untuk berperilaku 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Pengaruh Sosial tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 4. Kondisi Fasilitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku

5	Nur Ali Farabi	2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Perilaku Pengguna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna 2. Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna 3. Pengaruh Sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna
			<p>Variabel moderasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis kelamin 2. Experience <p>Category</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kondisi Fasilitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna 5. Jenis kelamin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Ekspektasi Kinerja mempengaruhi Perilaku Pengguna. 6. Jenis kelamin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Sosial mempengaruhi Perilaku Pengguna. 7. Pengalaman mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kondisi Fasilitas mempengaruhi Perilaku Pengguna. 8. Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Sosial mempengaruhi Perilaku Pengguna. 9. Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Ekspektasi Kinerja mempengaruhi Perilaku Pengguna. 10. Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kondisi Fasilitas mempengaruhi Perilaku Pengguna.
6	Ery Hartati	2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat

	(Hartati, 2017)		<ol style="list-style-type: none"> 2. Ekspektasi Usaha 3. Niat untuk berperilaku 	<p>untuk berperilaku</p> <p>Ekspektasi Usaha tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap Niat untuk berperilaku</p>
7	Handayani and Sudiana	2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja Ekspektasi Usaha 2. Kondisi 3. Fasilitas Niat untuk berperilaku 	<p>Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Usaha tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Pengaruh Sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Kondisi Fasilitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku
8	Masa'deh, Tarhini, Bany Mohammed, & Maqableh,	2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Motivasi Hedonis 4. Kebiasaan 5. Pengaruh sosial 6. Kepercayaan 7. Kondisi fasilitasi 8. Niat untuk berperilaku 9. Perilaku Pengguna 4. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi usaha tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Motivasi Hedonis mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 4. Kebiasaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 5. Pengaruh sosial tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 6. Kepercayaan mempunyai pengaruh yang signifikan

				<p>terhadap Niat untuk berperilaku</p> <p>7. Kondisi fasilitasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna</p>
No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
9	<p>AYOADE , Olusola Bamidele</p> <p>(Ayoade, 2015)</p>	2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi Fasilitas 5. Niat untuk berperilaku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Pengaruh Sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 4. Kondisi Fasilitas tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku
10	<p>Hsiu-Ping Yueh, Jo-Yi Huang dan Chueh Chang</p>	2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Pengaruh sosial 4. Kondisi fasilitas 5. Penggunaan Aktual 6. niat perilaku penggunaan berkelanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi kinerja tidak berdampak positif terhadap niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 2. Ekspektasi kinerja tidak berdampak positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki 3. Ekspektasi usaha tidak berdampak positif terhadap niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 4. Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki 5. Pengaruh sosial secara positif memengaruhi minat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 6. Pengaruh sosial tidak memengaruhi secara positif penggunaan aktual sistem Wiki siswa

No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
				<p>7. Kondisi fasilitas tidak berdampak positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki</p> <p>Penggunaan aktual sistem Wiki siswa pada semester ini secara positif memengaruhi niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki</p>
11	Ain, Kaur, & Waheed (Ain et al., 2015)	2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harapan kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Pengaruh sosial 4. Kondisi fasilitas 5. Nilai pembelajaran 6. Motivasi 7. Motivasi hedonik 8. Niat Berperilaku <p>Penggunaan LMS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harapan kinerja mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 2. Ekspektasi usaha Tidak mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 3. Pengaruh sosial mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 4. Memfasilitasi kondisi tidak mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 5. Memfasilitasi kondisi mempengaruhi penggunaan LMS 6. Nilai pembelajaran berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan LMS 7. Motivasi hedonik tidak memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 8. Kebiasaan tidak memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 9. Kebiasaan tidak mempengaruhi penggunaan LMS. <p>Niat perilaku untuk menggunakan LMS mempengaruhi penggunaan LMS</p>

No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
1	Kurniabudi & Assegaff	2016	8. Ekspektasi Kinerja 9. Ekspektasi Usaha 10. Pengaruh Sosial 11. Kondisi Fasilitas 12. Hedonic Motivation 13. Price Value 14. Habit 15. Niat untuk berperilaku	1. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 3. Pengaruh Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 4. Kondisi Fasilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 5. <i>Hedonic Motivation</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk berperilaku . 6. <i>Price Value</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 7. <i>Habit</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku .
2	Thomas et al	2013	7. Ekspektasi Kinerja 8. Ekspektasi Usaha 9. Pengaruh Sosial 10. Kondisi Fasilitas 11. Attitude 12. Niat untuk berperilaku	6. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 7. Ekspektasi Usaha tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 8. Pengaruh Sosial secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 9. Kondisi Fasilitas secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku 10. <i>Attitude</i> secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku

No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
3	Destaningrum, Suprpto, & Wardani	2018	8. Ekspektasi Kinerja 9. Ekspektasi Usaha 10. Pengaruh Sosial 11. Kondisi Fasilitas 12. Perceive Creadibility 13. Anxiety 14. Intention to Use	7. Ekspektasi Kinerja berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 8. Ekspektasi Usaha berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 9. Pengaruh Sosial berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 10. Kondisi Fasilitas berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 11. <i>Perceive Creadibility</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Intention to Use</i> 12. Anxiety berpengaruh signifikan terhadap
4	Bendi & Andayani	2013	6. Ekspektasi Kinerja 7. Ekspektasi Usaha 8. Pengaruh Sosial 9. Kondisi Fasilitas 10. Niat untuk berperilaku	5. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 6. Ekspektasi Usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 7. Pengaruh Sosial tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 8. Kondisi Fasilitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku
5	Nur Ali Farabi	2016	6. Ekspektasi Kinerja 7. Ekspektasi Usaha 8. Pengaruh Sosial 9. Kondisi Fasilitas 10. Perilaku Pengguna Variabel	11. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna 12. Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna 13. Pengaruh Sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna Kondisi Fasilitas mempunyai

			<p>moderasi:</p> <p>3. Jenis kelamin</p> <p>4. Experience</p> <p>Category</p>	<p>pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna</p> <p>14. Jenis kelamin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Ekspektasi Kinerja mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p> <p>15. Jenis kelamin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Sosial mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p> <p>16. Pengalaman mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kondisi Fasilitas mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p> <p>17. Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Sosial mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p> <p>18. Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Ekspektasi Kinerja mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p> <p>Kategori mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kondisi Fasilitas mempengaruhi Perilaku Pengguna.</p>
6	Ery Hartati (Hartati, 2017)	2017	<p>4. Ekspektasi Kinerja</p> <p>5. Ekspektasi Usaha</p> <p>6. Niat untuk berperilaku</p>	<p>3. Ekspektasi Kinerja secara signifikan mempengaruhi Niat untuk berperilaku</p> <p>Ekspektasi Usaha tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap Niat untuk berperilaku</p>
7	Handayani and Sudiana	2015	<p>1. Ekspektasi Kinerja</p> <p>2. Ekspektasi Usaha</p>	<p>3. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku</p>

			<ul style="list-style-type: none"> 3. Kondisi 4. Fasilitas 5. Niat untuk berperilaku 	<ul style="list-style-type: none"> 4. Ekspektasi Usaha tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 5. Pengaruh Sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 6. Kondisi Fasilitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku
8	Masa'deh, Tarhini, Bany Mohammed, & Maqableh,	2016	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Motivasi Hedonis 4. Kebiasaan 5. Pengaruh sosial 6. Kepercayaan 7. Kondisi fasilitasi 8. Niat untuk berperilaku 9. Perilaku Pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi usaha tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Motivasi Hedonis mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 4. Kebiasaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 5. Pengaruh sosial tidak berpengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 6. Kepercayaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 7. Kondisi fasilitasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Pengguna
No	Penulisan	Tahun	Variabel	Hasil
9	AYOADE, Olusola Bamidele (Ayoade, 2015)	2015	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja 2. Ekspektasi Usaha 3. Pengaruh Sosial 4. Kondisi 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi Kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 2. Ekspektasi Usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 3. Pengaruh Sosial mempunyai

			Fasilitas 5. Niat untuk berperilaku	pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku 4. Kondisi Fasilitas tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat untuk berperilaku
10	Hsiu-Ping Yueh, Jo-Yi Huang dan Chueh Chang	2015	1. Ekspektasi kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Pengaruh sosial 4. Kondisi fasilitas 5. Penggunaan Aktual 6. Niat perilaku penggunaan berkelanjutan	1. Ekspektasi kinerja tidak berdampak positif terhadap niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 2. Ekspektasi kinerja tidak berdampak positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki 3. Ekspektasi usaha tidak berdampak positif terhadap niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 4. Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki 5. Pengaruh sosial secara positif memengaruhi minat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki 6. Pengaruh sosial tidak memengaruhi secara positif penggunaan aktual sistem Wiki siswa 7. Kondisi fasilitas tidak berdampak positif terhadap penggunaan aktual sistem Wiki Penggunaan aktual sistem Wiki siswa pada semester ini secara positif memengaruhi niat siswa untuk terus menggunakan sistem Wiki
11	Ain, Kaur, & Waheed (Ain et al., 2015)	2015	1. Harapan kinerja 2. Ekspektasi usaha 3. Pengaruh sosial	1. Harapan kinerja mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 2. Ekspektasi usaha Tidak mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS 3. Pengaruh sosial mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan

			<p>4. Kondisi fasilitas</p> <p>5. Nilai pembelajaran</p> <p>6. Motivasi</p> <p>7. Motivasi hedonik</p> <p>8. Niat Berperilaku Penggunaan LMS</p>	<p>LMS</p> <p>4. Memfasilitasi kondisi tidak mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS</p> <p>5. Memfasilitasi kondisi mempengaruhi penggunaan LMS</p> <p>6. Nilai pembelajaran berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan LMS</p> <p>7. Motivasi hedonik tidak memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS</p> <p>8. Kebiasaan tidak memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan LMS</p> <p>9. Kebiasaan tidak mempengaruhi penggunaan LMS.</p> <p>10. Niat perilaku untuk menggunakan LMS mempengaruhi penggunaan LMS</p>
--	--	--	--	--

(Sumber : Dari berbagai sumber dan dirangkum penulis, 2018)

