

Bab II

Tinjauan Pustaka

2.1. Studi Sebelumnya

Referensi didapatkan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Selain itu penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi memiliki keterkaitan topik dengan penelitian yang dilakukan di penelitian ini. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Aditya dan Permadi yang melakukan penelitian yang meneliti tentang penerimaan penggunaan kelas virtual mahasiswa Telkom University. Khususnya D3 Manajemen Informatika. Penelitian ini dilakukan berdasarkan UTAUT *dimension*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan *virtual classroom* sudah diterima pada kegiatan pembelajaran, namun dengan tingkat penerimaan yang berbeda [10].

Arista, dkk [11] melakukan penelitian untuk memahami faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan UPN Veteran Jatim *e-learning*. Penelitian menggunakan data dari 387 mahasiswa dengan berbagai program studi dan dengan rentang angkatan 2017 hingga 2020. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *performance expectancy (PE)*, *effort expectancy (EE)*, dan *social influence (SI)* berpengaruh secara positif terhadap *behavior Intention (BI)*. Selain itu, *facilitating condition (FC)* dan *behavioral intention (BI)* berpengaruh secara positif terhadap perilaku mahasiswa dalam menggunakan UPN Veteran Jatim *e-learning*.

Almaiah dkk melakukan penelitian untuk memahami faktor yang mempengaruhi penerimaan *mobile learning* di perguruan tinggi dengan UTAUT dan SEM untuk analisisnya. Dalam penelitian ini menggunakan data dari 697 mahasiswa di perguruan tinggi dengan kuisisioner *online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived compatibility*, *self-efficacy*, *perceived information quality*, *perceived trust*, *perceived security*, dan *perceived awareness and*

availability of resources adalah faktor utama yang mempengaruhi penerimaan *mobile learning*. Hal ini menunjukkan kesuksesan dalam implementasi *mobile learning* ini sendiri [12].

Mahande dan Malago melakukan penelitian untuk mengevaluasi penerapan E-learning di program Magister Universitas Negri Makassar dengan metode UTAUT. Studi ini menggunakan 170 sampel yang disebar secara proporsional dan data di kumpulkan dengan kuisioner yang di kembangkan dari variabel dan indikator UTAUT. Hasil dari penelitian ini memnunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi behavioral intention adalah *facilitating conditions, effort expectancy, performance expectancy, and social influence*. Sedangkan faktor yang mempengaruhi penerimaan *E-learning* adalah *facilitating conditions* dan *behavioral intention*. Lalu, pengetahuan siswa dan kecepatan internet mempengaruhi *facilitating condition*. Sedangkan *behavioral intention* sangat dipengaruhi tingkat kepercayaan siswa akan masa depan *e-learning* dan kemauan siswa dalam menerapkan *e-learning* di setiap subjek. Namun demikian, variabel *social influence* perlu mendapat perhatian lebih untuk menerapkan sistem e-learning yang berkelanjutan[13].

Abbad melakukan penelitian terhadap penerimaan penggunaan Moodle oleh siswa di negara berkembang. Peneliti melakukan penelitiannya di *Hashmite University, Jordan* yang merupakan universitas yang berada di negara berkembang. Selain itu, peneliti juga menerapkan model UTAUT untuk menganalisis *intention of use*, dan *actual usage* siswa terhadap Moodle. Untuk mengolah datanya sendiri, peneliti menggunakan SEM analysis. Dari penelitian ini, peneliti menemukan *Performance Expectancy* dan *Effort Expectancy* ternyata mempengaruhi *behavioral intention to use* tetapi *Social Influence* tidak mempengaruhi. Selain itu, penniselitian ini juga menunjukkan pengaruh langsung dari *Behavioral intention* dan *facilitating condition* terhadap penggunaan Moodle oleh siswa [14].

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan subyek, dan objek penelitian. Subyek penelitian sebelumnya adalah siswa perguruan tinggi dimana penelitian tersebut diadakan, sedangkan objek penelitian adalah sistem yang hendak diuji di penelitian tersebut. Maka dari itu penelitian sebelumnya dijadikan referensi untuk meneliti faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Microsoft Teams oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1	B R Aditya, A Permadi	2019	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap penggunaan kelas virtual pada mahasiswa Telkom University.	UTAUT.	<i>Performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), dan social influence (SI)</i> berpengaruh secara positif terhadap <i>behavior Intention (BI)</i> . Selain itu, <i>facilitating condition (FC)</i> dan <i>behavioral intention (BI)</i> berpengaruh secara positif terhadap perilaku mahasiswa Telkom University dalam menggunakan kelas virtual.
2	Arista Pratama, Mochamad Alif Abror, dan Anita Wulansari	2022	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap UPN Veteran Jatim <i>e-learning</i>	UTAUT	<i>Performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), dan social influence (SI)</i> berpengaruh secara positif terhadap <i>behavior Intention (BI)</i> . Selain itu, <i>facilitating condition (FC)</i> dan <i>behavioral intention (BI)</i> berpengaruh secara positif terhadap perilaku mahasiswa dalam menggunakan UPN Veteran Jatim <i>e-learning</i> .
3	Mohammed amin almaiah, mahdi m.	2019	Mengidentifikasi faktor esensial yang berpengaruh terhadap penerimaan siswa	UTAUT dan SEM analysis	Pertama, hasil menunjukkan bahwa faktor eksternal seperti kualitas informasi, kepercayaan, dan kemandirian teknologi

	<p>Alamri , and waleed al-rahmi</p>		<p>terhadap mobile learning dengan mengintegrasikan UTAUT dengan 7 faktor eksternal yaitu <i>Perceived Information Quality, Perceived Trust, Perceived Awareness, Perceived Compatibility, Availability of Resources, Self-Efficacy, and Perceived Security</i></p>	<p>adalah penentu yang paling signifikan dari penerimaan sistem pembelajaran mobile. Kedua, penelitian ini menegaskan bahwa kesadaran, ketersediaan sumber daya dan kompatibilitas sistem adalah faktor yang berpengaruh dalam penerimaan siswa terhadap ponsel sistem pembelajaran. Ketiga, mengacu pada model UTAUT variabel, hasilnya menunjukkan bahwa harapan upaya harapan kinerja, dan kondisi yang memfasilitasi semuanya berkontribusi hingga adopsi sistem mobile learning di kalangan siswa. Sedangkan pengaruh sosial tidak terbukti signifikan. Keempat, efek keamanan yang dirasakan pada peningkatan kepercayaan siswa adalah signifikan dan, dengan demikian penerimaan sistem pembelajaran seluler meningkat</p>
--	-------------------------------------	--	---	---

4.	Ridwan Daud Mahande, Jasruddin Daud Malago	2016	Mengevaluasi penerimaan <i>e-learning</i> dengan UTAUT di program S3 di Universitas Negri Makassar, Indonesia	UTAUT	Variabel yang ternyata memberikan efek terbesar untuk penerimaan e-learning adalah <i>facility Condition</i> dan <i>behavioral intention</i>
5.	Muneer M. M. Abbad	2020	Menganalisis <i>intention to use</i> siswa dan <i>actual usage</i> terhadap <i>moodle</i> di negara berkembang. Peneliti melakukan penelitiannya di Hashmite University di negara Jordan yang merupakan negara berkembang.	UTAUT dan SEM analysis	<i>Performance Expectancy</i> dan <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh terhadap <i>behavioral intention to use</i> tetapi <i>Social Influence</i> tidak. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pengaruh langsung dari <i>Behavioral intention</i> dan <i>facilitating condition</i> terhadap penggunaan Moodle oleh siswa.

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Video Conference

Video conference ialah teknologi audio visual yang memungkinkan komunikasi secara langsung berupa komunikasi data, suara dan gambar. Aplikasi ini diterapkan di lingkungan dengan kecepatan transfer data yang cepat untuk memenuhi kebutuhan *bandwith* yang besar. Aplikasi ini diterapkan dalam bentuk aplikasi percakapan video dan suara [15].

Teknologi *video conference* ini juga biasa disebut *web conference*. Aplikasi *video conferencing* ini di antara lain seperti Skype, Zoom, Microsoft Teams, Google meet/Hangout dan Cisco WebEx Meeting. Di masa pandemi virus corona ini aplikasi *video conference* tidak hanya digunakan untuk para pekerja kantor saja namun juga banyak digunakan di bidang pendidikan [16].

2.2.2. Aplikasi Microsoft Teams

Microsoft Teams adalah aplikasi *video conference* dan banyak dipakai oleh organisasi pendidikan[17]. Microsoft Teams memiliki beberapa fitur selain *video conferencing* seperti *chat room*, *content sharing* dan *collaborative discussion* [18]. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan Microsoft Teams untuk berbagai macam meeting seperti meeting spontan, terjadwal, formal, non formal dan dengan anggota internal atau eksternal.

2.2.3. Structural Equation Modelling

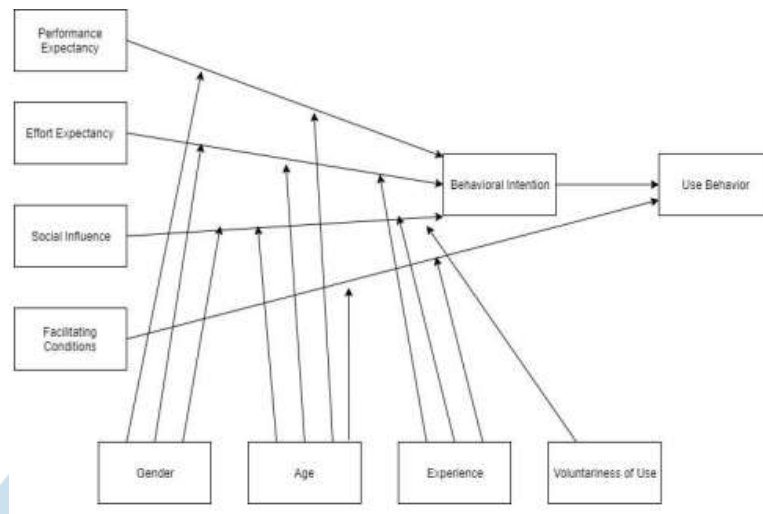
SEM atau *structural equation modelling* merupakan alat pengukuran statistik untuk mengukur model penelitian. SEM biasanya digunakan untuk mengukur model penelitian untuk menyelesaikan persamaan variabel yang membentuk jalur[19]. SEM diciptakan karena adanya masalah di mana variabel tidak dapat diukur secara langsung. Variabel yang tidak dapat diukur ini dinamakan *latent variable* yang membutuhkan *manifest variable* sebagai indikator[20]. Analisis dilakukan dengan pendekatan 2 tahap yang dikembangkan oleh Anderson dan Gerbing[14]. Tahapan ini adalah tahapan *outer model* dan

tahapan *inner model*. Tahapan *outer model* merupakan pengukuran untuk mengukur validitas konstruk dan reliabilitas instrumen, sedangkan tahapan *inner model* digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas variabel laten atau konstruk dengan menggunakan nilai *adjusted R²* untuk setiap variabel laten endogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural.

2.2.4. UTAUT

UTAUT merupakan suatu model yang dikembangkan untuk mengukur tingkat penerimaan suatu teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk [21]. UTAUT memiliki tujuan untuk mengidentifikasi niat subjek dalam menggunakan suatu teknologi atau khususnya sistem. Selain itu, UTAUT juga digunakan untuk mengetahui hal yang dapat meningkatkan niat dalam pemakaian suatu teknologi atau sistem. UTAUT dikembangkan dengan mencoba menyatukan elemen-elemen utama beberapa model penerimaan teknologi atau sistem yang populer pada saat pengembangan UTAUT. Model tersebut adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, *Social Cognitive Theory (SCT)*, *Model of PC Utilization (MPCU)*, *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *TAMTPB*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, dan *14 Motivational Model (MM)*.

Model usulan UTAUT yang diusulkan oleh Venkatesh, dkk [21] ditunjukkan pada Gambar 2.1 yang menunjukkan adanya 4 faktor utama yang menentukan niat pengguna (*behavioral Intention*) dan perilaku pengguna (*use Behavior*) yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition*. Selain itu, ada 4 pengaruh lainnya yaitu jenis kelamin, umur, pengalaman dan kesukarelaan pengguna untuk menggunakan teknologi [21].



Gambar 2.1 Model Usulan UTAUT Venkakesh

Menurut Venkatesh dkk, terdapat empat peranan penting dalam model UTAUT yang berpengaruh terhadap niat pengguna dalam memakai teknologi atau suatu sistem, yaitu:

1. *Performance Expectancy (PE)*, merupakan bagaimana seseorang yakin bila menggunakan suatu sistem atau teknologi dapat membantu dalam peningkatan kinerja pekerjaannya[21].
2. *Effort Expectancy (EE)*, merupakan persepsi kemudahan penggunaan suatu sistem oleh seseorang dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi[21].
3. *Social Influence (SI)*, merupakan pengalaman sosial apakah orang yang memiliki peranan penting di kehidupan seseorang mengharuskan ia untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi[21].
4. *Facilitating Condition (FC)*, merupakan tingkat kepercayaan seseorang bahwa organisasi menyediakan infrastruktur untuk mendukung penggunaan sistem [21].
5. *Behavioral intention (BI)*, merupakan keinginan seseorang dalam melakukan suatu perilaku atau menggunakan suatu teknologi atau sistem[8].

6. *Use behavior (UB)*, merupakan penggunaan suatu sistem atau teknologi sesungguhnya yang dilakukan seseorang[8].

