# ANALISIS PERILAKU PENGGUNAAN APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*) DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi Syarat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1)*
*Pada Jurusan Teknik Elektronika Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*


**Oleh :**

**SINTIA PRASISKA**
**NIM/TM: 1302930/2013**



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**JURUSAN ELEKTRONIKA**
**FAKULTAS TEKNIK**
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2018**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU PENGGUNAAN APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*) DI SMK NEGERI 1 BATIPUH**

| | |
|---|---|
| Nama | : Sintia Prasiska |
| NIM/TM | : 1302930/2013 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Jurusan | : Teknik Elektronika |
| Fakultas | : Teknik |

Padang, November 2018

Disetujui Oleh :

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Drs. Denny Kurniadi, M.Kom | Dr. Muhammad Anwar, MT |
| NIP. 19630606 198903 1 001 | NIP. 19730805 200501 1 002 |

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP

Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

| | |
|---|---|
| Judul | : **ANALISIS PERILAKU PENGGUNAAN APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*) DI SMK NEGERI 1 BATIPUH** |
| Nama | : Sintia Prasiska |
| NIM/TM | : 1302930/2013 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Jurusan | : Teknik Elektronika |
| Fakultas | : Teknik |

Padang, November 2018

Tim Penguji,

| Nama | | Tanda Tangan |
|---|---|---|
| 1. Ketua | : Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom | |
| 2. Sekretaris | : Dra. Denny Kurniadi, M.Kom | |
| 3. Anggota | : Dr. Muhammad Anwar, MT | |
| 4. Anggota | : Drs. Zulhendra, M.Kom | |

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Sintia Prasiska |
| TM/NIM | : | 2013/1302930 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Jurusan | : | Teknik Elektronika |
| Fakultas | : | Teknik |

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul "**Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Menggunakan Model Utaut (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Di SMK Negeri 1 Batipuh**" adalah benar merupakan hasil karya saya. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

**Padang, November 2018**

Penulis,

**Sintia Prasiska**

**NIM.1302930**



iv

# ABSTRAK

**SINTIA PRASISKA: Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Di SMK Negeri 1 Batipuh**

SMKN 1 Batipuh adalah salah satu instansi di bidang pendidikan yang telah menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek kegiatan, salah satunya melaksanakan ujian sekolah berbasis computer dalam pelaksanaan ujian semester dan ujian nasional. Terkait dengan perkembangan teknologi informasi, ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan kegiatan ujian.SMKN 1 Batipuh telah memanfaatkan teknologi informasi dalam proses ujian yang disebut juga ujian sekolah berbasis komputer (USBK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK oleh siswa yang telah diterapkan pada SMK Negeri 1 Batipuh. Serta untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh. Hasil analisis data menunjukkan : variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama-sama berpengaruh yang signifikan sebesar 6,19% terhadap minat perilaku penggunaan Aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh. Jadi dapat disimpulkan faktor *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety*memiliki kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK. Apabila masing-masing variabel memiliki korelasi semakin tinggi maka akan meningkatkan perilaku penggunaan Aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh.

Kata Kunci : *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT), *performance Expectancy, Effort Ecpectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Anxiety*, aplikasi USBK.

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam disampaikan kepada junjungan kita yakni nabi Muhammad SAW yang merupakan tuntunan bagi umat manusia dalam menjalankan hidup yang fana ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan pendidikan sarjana (S1). Semua tahap penyusunan dilakukan dibawah bimbingan pembimbing Skripsi. Hasil bimbingan dipresentasikan saat dilaksanakannya ujian komprehensif di depan dewan penguji.

Skripsi ini di beri judul **"Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Di SMK Negeri 1 Batipuh"**. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Anwar, MT selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zulhendra, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dewan Dosen Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Elektronika, Fakultas Teknik.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2013.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal dan mendapat pahala dari Allah SWT, aamin.

Disadari bahwa adanya keterbatasan kemampuan dan pengalaman dalam menulis skripsi ini, maka diharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, November 2018

Penulis

# DAFTAR ISI

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI** ..... **ii**
**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI** ..... **iii**
**PERNYATAAN** ..... **iv**
**ABSTRAK** ..... v
**KATA PENGANTAR** ..... **vi**
**DAFTAR ISI** ..... **viii**
**DAFTAR TABEL** ..... **x**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xiii**
**BAB I PENDAHULUAN**
A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 6
C. Batasan Masalah ..... 7
D. Rumusan Masalah ..... 7
E. Tujuan Penelitian ..... 8
F. Manfaat Penelitian ..... 9
**BAB II KAJIAN TEORI**
A. Aplikasi dan Sistem Informasi ..... 10
1. Pengertian Aplikasi dan Sistem Informasi ..... 10
2. Kegunaan Sistem Informasi ..... 12
3. Pengembangan Sistem Informasi ..... 13
B. Evaluasi Sistem Informasi ..... 14
1. Pentingnya Evaluasi Sistem Informasi ..... 14
2. Evaluasi Sistem Informasi ..... 15
3. Penerimaan Sistem Informasi ..... 16
C. Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) ..... 20
1. Pengertian Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) ..... 20
2. Kemudahan Layanan Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) ..... 22
3. Manfaat Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) ..... 23

D. Model UTAUT *(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)..... 24
1. Perkembangan dari UTAUT..... 24
2. UTAUT yang dikembangkan ..... 29
E. Kerangka Berfikir..... 30
F. Penelitian Relevan..... 31
G. Hipotesis Penelitian..... 33

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian ..... 34
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian ..... 36
C. Populasi dan Sample Penelitian ..... 39
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data ..... 41
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen ..... 45
F. Teknik Analisis Data..... 47

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Pengujian Instrumen..... 53
1. Analisis Uji Validitas ..... 53
2. Analisis Uji Reabilitas ..... 57
B. Deskripsi Data Penelitian..... 57
C. Prasyarat Uji Analisis..... 83
D. Regresi Linear Berganda..... 90
E. Uji Hipotesis..... 92
F. Pembahasan..... 99

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan..... 101
B. Saran..... 102

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL


Tabel 1. Pengguna Aplikasi USBK Tahun Ajaran 2017/2018 ..... 4

Tabel 2. Populasi Siswa SMKN 1 Batipuh ..... 39

Tabel 3. Sampel Penelitian Siswa ..... 41

Tabel 4. Skor Alternatif Jawaban Item Kuisioner ..... 42

Tabel 5. Instrumen Penelitian Variabel Terikat dan Variabel Bebas ..... 43

Tabel 6. Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi Nilai r ..... 47

Tabel 7. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden ..... 50

Tabel 8. Hasil Uji Validitas *Performance Expectancy* ($X_1$) ..... 53

Tabel 9. Hasil Uji Validitas *Effort Expectancy* ($X_2$) ..... 54

Tabel 10. Hasil Uji Validitas *Social Influence* ($X_3$) ..... 54

Tabel 11. Hasil Uji Validitas *Facilitating Conditions* ($X_4$) ..... 55

Tabel 12. Hasil Uji Validitas *Anxiety* ($X_5$) ..... 55

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Niat Perilaku Penggunaan (Y) ..... 56

Tabel 14. Ringkasan Hasil Uji Realibelitas Instrumen Penelitian ..... 57

Tabel 15. Distribusi dan Pengambilan Kuisioner ..... 58

Tabel 16. Karakteristik Responden ..... 58

Tabel 17. Kategori Berdasarkan Interval Kelas ..... 60

Tabel 18. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Performance Expectancy* (Ekspektansi Kinerja) ..... 60

Tabel 19. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Effort Expectancy* (Ekspektansi Usaha) ..... 61

Tabel 20. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Social Influence* (Pengaruh Sosial) ..... 62

Tabel 21. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Facilitating Conditions* (Kondisi yang Memfasilitasi) ..... 63

Tabel 22. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel *Anxiety* ..... 64

Tabel 23. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel Minat Perilaku Penggunaan Aplikasi ..... 64

Tabel 24. Hasil Perhitungan Statistik Variabel *Performance Expectancy* ($X_1$)..... 66
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Variabel *Performance Expectancy*..... 67
Tabel 26. Hasil perhitungan Statistik Variabel *Effort Expectancy* ($X_2$)..... 69
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Variabel *Effort Expectancy*..... 70
Tabel 28. Hasil perhitungan Statistik Variabel *Social Inflence* ($X_3$) ..... 72
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Variabel *Social Inflence* ..... 73
Tabel 30. Hasil perhitungan Statistik Variabel *Facilitating Conditions* ($X_4$)..... 75
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Variabel *Facilitating Conditions*..... 76
Tabel 32. Hasil perhitungan Statistik Variabel *Anxiety* ($X_5$) ..... *78*
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Variabel *Anxiety* ..... 79
Tabel 34. Hasil perhitungan Statistik Variabel Minat Perilaku Penggunaan (Y)..... 81
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Perilaku Penggunaan..... 82
Tabel 36. Hasil Uji Normalitas ..... 84
Tabel 37. Hasil Uji Homogenitas Variabel *Performance Expectancy* ($X_1$)..... 85
Tabel 38. Hasil Uji Homogenitas Variabel *Effort Expectancy* ($X_2$) ..... 85
Tabel 39. Hasil Uji Homogenitas Variabel *Social Inflence* ($X_3$) ..... 85
Tabel 40. Hasil Uji Homogenitas Variabel *Facilitating Conditions* ($X_4$)..... 86
Tabel 41. Hasil Uji Homogenitas Variabel *Anxiety* ($X_5$) ..... 86
Tabel 42. Hasil Uji Linearitas Variabel *Performance Expectancy* ($X_1$)..... 87
Tabel 43. Hasil Uji Linearitas Variabel *Effort Expectancy* ($X_2$)) ..... 87
Tabel 44. Hasil Uji Linearitas Variabel *Social Inflence* ($X_3$)..... 87
Tabel 45. Hasil Uji Linearitas Variabel *Facilitating Conditions* ($X_4$)..... 88
Tabel 46. Hasil Uji Linearitas Variabel *Anxiety* ($X_5$) ..... 88
Tabel 47. Hasil Uji Multikolinearitas ..... 89
Tabel 48. Nilai Korelasi R ..... 91

Tabel 49. Uji Regresi Linear Berganda..... 91
Tabel 50. Hasil signifikan simultan / Uji F..... 93
Tabel 51. Hasil signifikan Uji T Hipotesis 1 ..... 94
Tabel 52. Hasil signifikan Uji T Hipotesis 2 ..... 95
Tabel 53. Hasil signifikan Uji T Hipotesis 3 ..... 96
Tabel 54. Hasil signifikan Uji T Hipotesis 4 ..... 97
Tabel 55. Hasil signifikan Uji T Hipotesis 5 ..... 98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Login Aplikasi USBK..... 22
Gambar 2. Tampilan Daftar Tes..... 22
Gambar 3. Tampilan Soal ..... 22
Gambar 4. Model UTAUT (Venketesh dkk, 2003) ..... 28
Gambar 5. Kerangka Pikir..... 30
Gambar 6. Alur Penelitian..... 35
Gambar 7. Histogram Skor Variabel *Performance Expectancy* ($X_1$) ..... 68
Gambar 8. Histogram Skor Variabel *Effort Expectancy* ($X_2$)..... 71
Gambar 9. Histogram Skor Variabel *Social Influence* ($X_3$)..... 74
Gambar 10. Histogram Skor Variabel *Facilitating Conditions* ($X_4$) ..... 77
Gambar 11. Histogram Skor Variabel *Anxiety* ($X_5$)..... 80
Gambar 12. Histogram Skor Variabel Minat Perilaku Penggunaan (Y)..... 83

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat yang ditandai dengan penggunaan komputer sebagai sarana pendukung kegiatan manusia dalam melakukan aktivitas. Seiring dengan perubahan waktu, banyak usaha yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia salah satunya dengan memanfaatkan dan mengoperasikan sistem informasi yang berbasiskan komputer. Keperluan untuk memperoleh informasi semakin penting, sehingga diperlukan sebuah teknologi agar informasi yang diperoleh dapat diterima dengan cepat (Tata Sutabri 2014:3).

Teknologi informasi menawarkan potensi substansial bagi organisasi untuk meningkatkan kinerjanya. Teknologi informasi meningkatkan efektifitas dan efisiensi organisasi melalui kecepatan pemrosesan, konsistensi, dan keterandalan dalam mengenai aktivitas-aktivitas organisasi. Akan tetapi, peningkatan kinerja tersebut seringkali tak tercapai karena tidak tersedianya pengguna *(user)* untuk menerima dan menggunakan sistem yang ada. Penerimaan teknologi informasi merupakan syarat utama kesuksesan implementasi teknologi informasi. Karena persistensi dan pentingnya masalah ini, penjelasan keberterimaan pengguna atas teknologi informasi telah menjadi isu yang telah lama diteliti dalam bidang manajemen sistem informasi (Davis, 1998). Penerimaan teknologi informasi merupakan syarat utama kesuksesan implementasi teknologi informasi.

Peranan sistem informasi dalam suatu organisasi pada era globalisasi ini tidak dapat diragukan lagi. Sistem informasi dapat membuat tempat tersebut memiliki keunggulan kompetitif. Keberadaan sistem informasi tidak hanya bermanfaat bagi tempat itu sendiri, tetapi juga bagi konsumen. Keperluan untuk memperoleh informasi semakin penting, sehingga diperlukan sebuah teknologi agar informasi yang diperoleh dapat diterima dengan cepat (Abdul Kadir 2013:3).

Ujian menurut Muljono (2008:7), merupakan salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif, sistematik, dan objektif yang hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dalam proses pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) disebut juga *Computer Based Test* (CBT) adalah sistem pelaksanaan ujian sekolah dengan menggunakan komputer sebagai media ujiannya. USBK merupakan tes berbasis komputer dimana penyajian dan pemilihan soal yang berbeda-beda. Penyelenggaraan USBK saat ini menggunakan sistem semi-online yaitu soal dikirim dari server local melalui jaringan,kemudian ujian siswa dilayani oleh server lokal secara *offline*. Selanjutnya hasil ujian dikirim kembali dari ke server lokal dan hasil nilai siswa dapat langsung di lihat dan penyelenggaraan ujian berbasis komputer ini akan memudahkan dalam pengolahan nilai secara cepat dan siswa akan ditutut untuk percaya diri dalam menjawab soal ujian, walaupun berdekatan dengan teman sulit untuk menyamakan hasil jawaban dikarenakan soal dan jawaban random dengan secara otomatis.

SMKN 1 Batipuh adalah salah satu instansi di bidang pendidikan yang telah menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek kegiatan, salah satunya melaksanakan ujian sekolah berbasis komputer dalam pelaksanaan ujian semester dan ujian nasional. Terkait dengan perkembangan teknologi informasi, ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan kegiatan ujian. SMKN 1 Batipuh telah memanfaatkan teknologi informasi dalam proses ujian yang disebut juga ujian sekolah berbasis komputer (USBK).

Berdasarkan hasil studi awal wawancara dengan guru sekaligus kepala labor di SMKN 1 Batipuh pada tanggal 10 oktober 2017, Bapak Andi Susilo, S.Kom menyatakan bahwa, ujian sekolah berbasis komputer ini sangat bagus untuk mengurangi tingkat kecurangan siswa karena soal yang disajikan akan berbeda satu dengan yang lain serta dapat menghemat biaya dalam persiapannya sehingga tidak perlu lagi melakukan pencetakan soal dan lembar jawaban siswa dan juga tidak membutuhkan waktu dalam penilaian lembar jawaban siswa, karena dengan aplikasi USBK nilai sudah langsung bisa di terima oleh guru bidang studi setelah selesai ujian. Tetapi, masih banyak kendala pada pelaksanaan ujian, seperti masih ada siswa yang kurang mengerti dengan penggunaan system/aplikasi USBK, sehingga banyak waktu yang terbuang oleh siswa untuk bertanya, proses penginputan soal hanya dibebankan pada admin, sehingga admin membutuhkan banyak waktu untuk menginputkan soal ujian.

Wawancara selanjutnya dengan Ibu Rona Chandra, S.Pd (10/10) menurut beliau disiplin waktu pada ujian sekolah berbasis komputer sangat baik, sehingga ketika waktu ujian berakhir siswa tidak bisa mengulur waktu lagi dan tingkat kejujuran siswa lebih tinggi namun sarana dan prasarana dalam pelaksanaan ujian kurang memadai, seperti ruangan labor yang sedikit dengan keadaan peserta ujian yang banyak membuat suasana ujian terlalu ramai.

Selanjutnya dengan beberapa siswa kelas XI jurusan Multimedia (10/10) menjelaskan bahwa ujian berbasis komputer lebih menyenangkan dari pada ujian manual karena lebih mudah dan praktis dalam penggunaannya. Tapi, pada saat pelaksanaan ujian Syaifal merasa terganggu dengan masalah jaringan yang tidak stabil. Selanjutnya wawancara Erna Wati, siswa kelas XI jurusan TKK (10/10) menjelaskan bahwa waktu yang disediakan untuk ujian kurang sehingga mereka merasa kurang fokus dan terburu-buru dalam menyelesaikan soal ujian.

Jumlah pengguna aplikasi USBK di SMKN 1 Batipuh pada tahun ajaran 2017/2018 adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Pengguna Aplikasi USBK TA 2017/2018**

| No | Jurusan | Jumlah Siswa |
|---|---|---|
| 1 | TGB | 49 |
| 2 | TKK | 35 |
| 3 | TITL | 94 |
| 4 | TAV | 92 |
| 5 | TKR | 84 |
| 6 | TSM | 52 |
| 7 | TP | 27 |
| 8 | MM | 64 |

*Sumber: Bagian Tata Usaha SMKN 1 Batipuh*

Pada tabel 1 diatas menunjukkan data pengguna Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.

Banyak model untuk mengevaluasi penerimaan pengguna (*user acceptance*) suatu teknologi baru, dan yang dirasa sesuai dan efektif adalah model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang merupakan salah satu model penerimaan teknologi yang dikembangakan oleh Vankatesh, Morris dan beberapa peneliti lain. Model UTAUT ini sebenarnya merupakan gabungan dari elemen-elemen yang terdapat dalam 8 model penelitian teknologi terkemuka lainnya dengan tujuan untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai *user* atau pengguna dari sebuah teknologi (Vankatesh dkk, 2003).

UTAUT adalah sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Vankantesh, et al. pada tahun 2003. Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap Teknologi Informasi (TI). UTAUT dikembangkang melalui pengkajian yang dilakukan terhadap delapan model/teori penerimaan/adopsi teknologi yang banyak digunakan oleh penelitian Sistem Informasi sebelumnya. UTAUT memilik empat konstruk utama yang langsung berpengaruh terhadap penerimaan pemakai dan perilaku pemakai. Keempat konstruk ini adalah 1) ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), 2) ekspektasi usaha (*effort expectancy*), 3) pengaruh social (*social influence*), 4) kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*facilitating*

*condition*). Keempat konstruk tersebut dimoderasi oleh faktor jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), pengalaman (*experience*) dan kesukarelaan (*voluntariness of use*).

Pada penelitian ini digunakan model UTAUT yang dikembangkan dengan penambahan konstruk yaitu kecemasan (*Anxiety*). Konstruk ini diambil dari model UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk pada tahun 2012. *Anxiety* ditambahkan karena kebiasaan dari penggunaan teknologi komputer berdampak terhadap pemanfaatan teknologi informasi, sehingga *Anxiety* dianggap mempunyai pengaruh bagi pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan pada pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang diberi judul **"Analisis Perilaku Penggunaan Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) Di SMK Negeri 1 Batipuh".**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi USBK SMK Negeri 1 Batipuh belum di sosialisasikan secara maksimal kepada pengguna terutama siswa.
2. Keterbatasan hak guru dalam menginputkan dan mengedit soal dalam melengkapi database dan terpusat hanya pada admin.
3. Terbatasnya alokasi waktu yang di sediakan untuk latihan dan simulasi.

4. Belum ada penelitian yang menggunakan UTAUT untuk mengukur tingkat prilaku pengguna aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) di SMK Negeri 1 Batipuh.

## C. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu luas, namun dapat mencapai hasil yang optimal serta terlaksana sesuai dengan waktu, maka penulis akan membatasi batasan masalah pada:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap penerapan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.
2. Model analisa yang digunakan adalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan dengan penambahan variabel *Anxiety*.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Batipuh sebagai pengguna sistem.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini adalah perilaku pengguna terhadap aplikasi USBK berdasarkan hubungan kausal diantara konstruk-konstruk dalam UTAUT. Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah prinsip ekspektansi kinerja *(performance expectancy)* berpengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).

2. Apakah prinsip ekspektansi usaha *(effort expectancy)* berpengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
3. Apakah prinsip pengaruh sosial *(social influence)* berpengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
4. Apakah prinsip kondisi-kondisi pemfasilitasi *(facilitating condition)* berpengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
5. Apakah prinsip kecemasan (*anxiety*) berpengaruh positif terhadap penerimaan terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh prinsip ekspektansi kinerja (*performance expectancy*) terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
2. Mengetahui pengaruh prinsip ekspektansi usaha *(effort expectancy)* terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).

3. Mengetahui pengaruh prinsip pengaruh sosial (*social influence*) terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
4. Mengetahui prinsip kondisi-kondisi pemfasilitasi *(facilitating condition)* berpengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).
5. Mengetahui prinsip kecemasan (*anxiety*) berpengaruh positif terhadap penerimaan terhadap minat perilaku penggunaan sistem (*Behavioral Intention to Use The System*).

## F. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian diatas, penelitian ini sekurang-kurangnya diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu:

1. Maanfaat teoritis, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku terhadap pengguna sistem USBK, khususnya terkait dengan perilaku pengguna mengenai kemudahan dan keuntungan yang di dapat dalam penggunaan sistem USBK.
2. Manfaat praktis, dapat memberikan masukan atau gambaran bagi sekolah tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerapan sistem USBK yang lebih baik dapat diterima oleh pengguna dalam hal ini khususnya siswa SMKN 1 Batipuh.

# BAB II
# KAJIAN TEORI

## A. Aplikasi dan Sistem Informasi

### 1. Pengertian Aplikasi dan Sistem Informasi

Perangkat lunak aplikasi menurut Nazrudin Safaat H (2012: 9) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Menurut Jogiyanto (1999: 12) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998: 52) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat di simpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak komputer yang di rancang untuk mengolah data dengan menggunakan aturan tertentu sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Hamim (2014:2) Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Mohamad (2012:28) menyatakan "sistem merupakan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sisem tersebut sampai mengahasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari beberapa elemen atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunanya (Hamim, 2014:7). Pengertian informasi menurut (Tata, 2014:2) menyatakan "informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian/ penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya". Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang sudah diolah atau diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang.

Kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras *(hardware*), perangkat lunak *(software),* jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (O'Brian, 2005). Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan Jogiyanto (1999:10). Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran organisasi Abdul (2014:9). Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian diatas bahwa sistem informasi adalah sekumpulan perangkat komunikasi seperi *hardware* dan *software* komputer, prosedur, dan orang-orang yang bertanggung jawab terhadap manajemen dan informasi, pengolahan data untuk tujuan tertentu.

**2. Kegunaan Sistem Informasi**

Menurut Abdul (2014:4) hal-hal yang bisa dikerjakan sistem informasi terkait dengan kemampuan yang dilakukan adalah 1) Melaksanakan komputasi numerik bervolume besar, dengan kecepatan tinggi. 2) Menyediakan komunikasi dalam organisasi atau antar organisasi yang murah, akurat, dan cepat. 3) Menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruang kecil tetapi mudah di akses. 4) Memungkinkan mengakses informasi yang sangat banyak di seluruh dunia dengan cepat dan murah. 5) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam kelompok dalam suatu tempat atau pada beberapa lokasi. 6) Menyajikan informasi dengan jelas yang menggugah pikiran manusia. 7) Melaksanakan kegiatan jauh lebih mudah dari pada dikerjakan secara manual.

Dari kemampuan yang telah dijelaskan tersebut dapat diketahui sistem informasi sangat berguna yaitu dapat memberikan nilai tambah terhadap

proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, serta keunggulan kompetetif yang tentu saja sangat berguna bagi organisasi untuk meningkatkan kinerjanya.

**3. Pengembangan Sistem Informasi**

Pengembangan sistem informasi dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Terdapat tiga hal yang mendorong dimulainya pengembangan suatu sistem informasi menurut Hamim (2014:3) yaitu a) Permasalahan (*Problem*) yang timbul di sistem yang lama b) Kesempatan-kesempatan (*Opportunities*) dan c) Instruksi-instruksi (*Directives*).

Permasalahan yang timbul pada sistem tersebut dapat berupa ketidakberesan pada sistem yang lama sehingga menyebabkan sistem tidak dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan, pertumbuhan organisasi, yang menyebabkan harus disusunnya sistem baru, misalnya kebutuhan organisasi terhadap informasi yang semakin luas, dan volume pengolahan data semakin meningkat.

Semakin berkembangnya Teknologi Informasi (IT), organisasi mulai merasakan bahwa IT perlu digunakan untuk meningkatkan penyediaan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Pengembangan sistem yang baru dapat terjadi karena adanya instruksi-instruksi dari pimpinan ataupun dari luar organisasi , seperti adanya

keluhan-keluhan dari pelanggan, laporan yang tidak tepat waktu, isi laporan yang sering salah, waktu kerja yang berlebihan, dan lain-lain.

Dalam pengembangan sistem selalu dimulai dari ketiga faktor pendorong tersebut dan perlu menggunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan sistem. Oleh karena adanya permasalahan, kesempatan, dan instruksi, maka sistem yang baru perlu dikembangkan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang timbul dan meraih kesempatan-kesempatan yang ada atau memenuhi instruksi yang diberikan. Faktor-faktor tersebut yang menjadi acuan kenapa suatu sistem perlu dikembangkan melalui evaluasi, agar sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna berikutnya dengan pengembangan yang baru dan lebih baik lagi.

## B. Evaluasi Sistem Informasi

### 1. Pentingnya Evaluasi Sistem Informasi

Evaluasi adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih diantara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh (Eko Purwanto, 2014:13).

Tujuan Evaluasi Sistem Informasi antara lain 1) Menentukan peningkatan yang diperlukan dalam sistem, 2) Mengkonfirmasi bagian bagian dari sebuah sistem dimana peningkatan tidak diperlukan atau dibutuhkan, 3)

Mencapai kerja kualitas teknik yang lebih baik, paling tidak lebih seragam dan lebih dapat diprediksi dan untuk membuat kinerja teknis menjadi lebih dapat diatur.

**2. Evaluasi Sistem Informasi**

Menurut Endang Fatmawati (2015:3) mengemukakan bahwa penerimaan teknologi di definisikan sebagai sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang. Penerimaan terhadap teknologi dapat dilihat dengan cara mengukur frekuensi teknologi yang digunakan, durasi waktu penggunaan, dan jumlah penggunaan aplikasi komputer yang berbeda. Jadi Penerimaan sistem informasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan suatu teknologi oleh para pengguna dalam bidang sistem informasi yang dapat dilihat dari frekuensi sistem yang digunakan, sehingga dapat mendukung kinerja organisasi.

Penerimaan teknologi merupakan hal penting, karena keberhasilan penerapan teknologi ditentukan oleh sumber daya manusia, kususnya pengguna teknologi itu sendiri. Kunci awal keberhasilan penerapan dari teknologi dalam sebuah organisasi adalah kemauan dari pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut. Penerimaan dapat dijelaskan dari variasi penggunaan suatu sistem, karena diyakini penggunaan suatu sistem yang berbasis IT dapat mengembangkan kinerja individu atau kinerja organisasi.

Ada 5 karakteristik dalam penerimaan teknologi menurut Sinta Eka Kartika (2009:12) yaitu keuntungan relatif (teknologi menawarkan perbaikan), kemudian kesesuaian (konsisten dengan praktek sosial dan norma yang ada

pada pemakaian teknologi), kompleksitas (kemudahan untuk menggunakan atau mempelajari teknologi), *triability* (kesempatan untuk melakukan invasi sebelum menggunakan teknologi), dan *observability* (keuntungan teknologi yang bisa dilihat secara jelas).

Semakin menerima suatu sistem yang baru, semakin besar kemauan pemakai untuk merubah praktek yang sudah ada dalam penggunaan waktu serta usaha untuk memulai secara nyata pada suatu sistem informasi yang baru. Tetapi, jika pemakai tidak mau menerima sistem teknologi informasi yang baru, maka perubahan sistem tersebut menyebabkan tidak memberikan keuntungan yang banyak bagi organisasi atau perusahaan.

**3. Penerimaan Sistem Informasi**

Kehadiran teknologi informasi telah banyak merubah organisasi. Teknologi informasi telah banyak meningkatkan kenerja. Supaya teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja, teknologi ini harus dapat diterima dan digunakan terlebih dahulu oleh pemakai-pemakainya. Menjelaskan bagaimana teknologi diterima dan digunakan oleh pemakai merupakan penelitian yang menarik. Beberapa teori yang didasarkan pada psikologi dan sosiologi telah dikenakan dan digunakan untuk menjelaskan fenomena ini.

Venkatesh, et.al (2003:5) mengkaji teori-teori tentang penerimaan sistem informasi oleh pemakai-pemakai sistem. Sebanyak delapan buah teori dikaji sebagai berikut ini:

a. Teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action* atau TRA)

*Theory of Reasoned Action* (TRA) pertama kali diperkenalkan oleh Martin Fishbein dan Ajzen dalam Jogiyanto (2007). Teori ini

menghubungkan antara keyakinan *(belief)*, sikap *(attitude)*, kehendak *(intention)* dan perilaku *(behavior)*. Kehendak merupakan prediktor terbaik perilaku, artinya jika ingin mengetahui apa yang akan dilakukan seseorang, cara terbaik adalah mengetahui kehendak orang tersebut. Namun, seseorang dapat membuat pertimbangan berdasarkan alasan-alasan yang sama sekali berbeda (tidak selalu berdasarkan kehendak). Konsep pentibf dalam teori ini adalah fokus perhatian *(salience)*, yaitu mempertimbangkan sesuatu yang dianggap penting. Kehendak *(intention)* ditentukan oleh sikap dan norma subyektif (jogiyanto, 2007).

b. Model Penerimaan Teknologi (*technology acceptance model* atau TAM)

Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu model yang umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. TAM merupakan pengembangan teori dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Davis. TAM yang dikembangkan oleh Davis telah menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan dua konstruk utama yang ditambahkan. TAM menjelaskan bahwa dua konstruk utama tersebut menentukan penerimaan pengguna terhadap sistem teknologi informasi.

c. Model motivasional (*motivational model* atau MM)

Dalam teori ini, meneliti motivasi apa yang mendorong seseorang untuk menggunakan komputer ditempat kerjanya. Menurut pakar motivasi, ada dua macam motivasi yang mepengaruhi perilaku seseorang yaitu:

1) Extrinsic Motivation yang didefinisikan sebagai persepsi dimana pengguna mau melakukan suatu kegiatan karena dipersepsikan sebagai alat dalam pencapaian hasil.
2) Intrinsic Motivation yang didefinisikan sebagai persepsi dimana pengguna mau melakukan suatu kegiatan karena tidak adanya alasan yang kuat dan jelas.

Dapat disimpulkan dari model Motivational Model (MM) ini bahwa minat seseorang untuk menggunakan komputer ditempat kerja memiliki dua faktor yang pertama, persepsi mereka terhadap sejauh mana manfaat komputer dapat meningkatkan kinerja pekerjaan mereka, yang kedua sejauhmana dapat memberikan perasaan yang menyenangkan pada saat menggunakan komputer (Winarko & Mahadewi, 2013).

3) Teori perilaku rencanaan (*theory of planned behavior* atau TPB)

Teori ini adalah pengembangan dan penyempurnaan keterbatasan dalam *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dibahas sebelumnya. Perbedaan mendasar model teori ini dengan sebelumnya adalah adanya tambahan satu elemen dalam model konstruksi yang disebut sebagai persepsi terhadap *Perceived Behavioral Control* atau disebut PBC (kendali perilaku sesorang) didefinisikan sebagai persepsi seseorang

terhadap seajuh mana tingkat kemudahan atau kesulitan dalam melaksanakan suatu tindakan atau berperilaku dalam kutipan (Winarko & Mahadewi, 2013).

4) Model gabungan TAM dan TPB (*a model combining the technology acceptance model and the theory of planned behavior* atau TAM+TPB)

Model ini sering disebut sebagai *Decomposed Theory of Planed Behavior* yang menerangkan perilaku seseorang dengan konstruksi model multi dimensional. Model ini berbeda dengan TRA yang membedakannya terletak pada faktor penentu sikap *(attitude toward behavior and attitude toward using)* dimana Attitude Toward Using tidak hanya bergantung pada resepsi kegunaan (perceived usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use), tetapi juga dipengaruhi kecocokan (compability).

5) Model pemanfaatan PC (*model of PC utilization* atau MPCU)

Teori ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah perilaku yang dikutip oleh (Winarko & Mahadewi, 2013) dalam konteks sistem informasi untuk memprediksi pemanfaatan Teknologi Informasi. Teori Triandis digunakan dalam penelitian sosiologi dan psikologi yang menerangkan suatu model konstruksi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang.

6) Teori difusi inovasi (*innovation diffusion theory* atau IDT)

Teori ini dikembangkan berdasarkan *Diffusion of Innovation* oleh Rogers yang dikutip oleh (Winarko & Mahadewi, 2013). Menurut Rogers, ada beberapa kategori adopter terhadap inovasi teknologi baru. Kategori tersebut adalah *Innovator, Early Adopters, Early Majority, Late Majority dan Laggard*.

7) Teori kognitif sosial (*social cognitive theory* atau SCT)

Teori ini digunakan untuk menerangkan teri perilaku manusia. Social Cpgnitive Theory (SCT) dikembangkan dan dterapkan kedalam konteks penggunaan komputer. Dalam penelitian (Winarko & Mahadewi, 2013) mengembangkan suatu model konstruksi untuk menjelaskan peranan Self Efficiency.

Kemudian Venkatesh (2003) menggunakan teori-teori yang sudah ada sebelumnya ini untuk mengembangkan sebuah model gabungan baru yang terintegrasi. Model gabungan (unified model) ini kemudian mereka sebut dengan nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau disebut dengan singkatannya yaitu UTAUT.

## C. Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK)

### 1. Pengertian Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan tertulis: Ujian Sekolah adalah kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik yang di lakukan oleh satuan

pendidikan guna untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar dan merupakan salah satu persyaratan kelulusan dari satuan pendidikan.

Menurut peraturan BSNP 0043/P/BSNP/I/2017 tentang prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Sekolah Tahun Pelajaran 2016/2017 Ujian Sekolah Berbasis Komputer disebut juga *Computer Based Test* (CBT) adalah sistem ujian yang digunakan dalam ujian sekolah dengan menggunakan sistem komputer. Jadi, ujian sekolah berbasis komputer adalah kegiatan pengukuran dan penilaian pencapaian standar kompetensi lulusan SMP/MTs, SMPLB, SMA/MA/SMAK/SMTK, SMALB, SMK/MAK meliputi mata pelajaran tertentu yang menggunakan teknologi komputer dalam teknik pelaksanaan ujiannya.

*Computer Based Test* (CBT) atau tes berbasis komputer sesuai dengan namanya dalam pelaksanaannya menggunakan bantuan fungsi komputer. Pada tes ini dalam penyampaian soalnya menggunakan komputer, begitu juga dalam menjawab dan mengoreksinya. Dalam pelaksanaannya, tes berbasis komputer berbeda dengan sistem ujian berbasis kertas atau *Paper Based Test* (PBT) yang selama ini sudah berjalan. Tes berbasis komputer dilakukan dengan menggunakan *software* komputer yang nantinya di gunakan untuk menyajikan soal tes, menampung respon peserta terhadap tes dan kemudian disimpan dan di analisis secara elektronis.

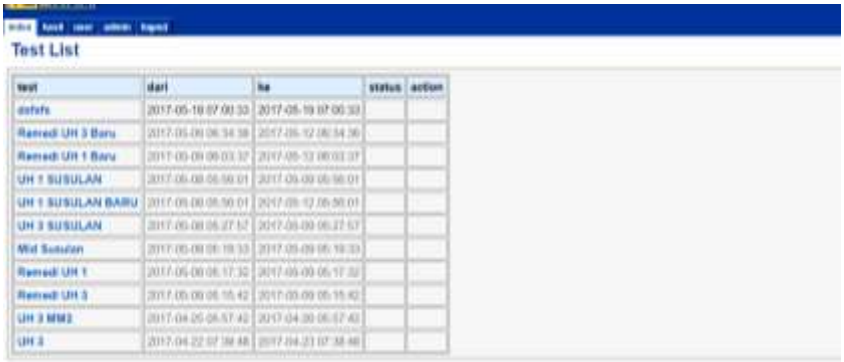
Proses otentikasi dalam tes berbasis komputer (CBT), merupakan hal yang sangat penting, untuk menentukan siapa saja yang bisa mengikuti tes. Biasanya dalam proses ini, peserta tes akan diberikan sebuah *username* dan *password*, yang akan digunakan untuk login sehingga peserta dapat masuk dan mengikuti tes.

## 2. Kemudahan Layanan Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK)

Untuk memulai ujian berbasis komputer atau *Computer Based Test* (CBT), *user* harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah ditentukan.

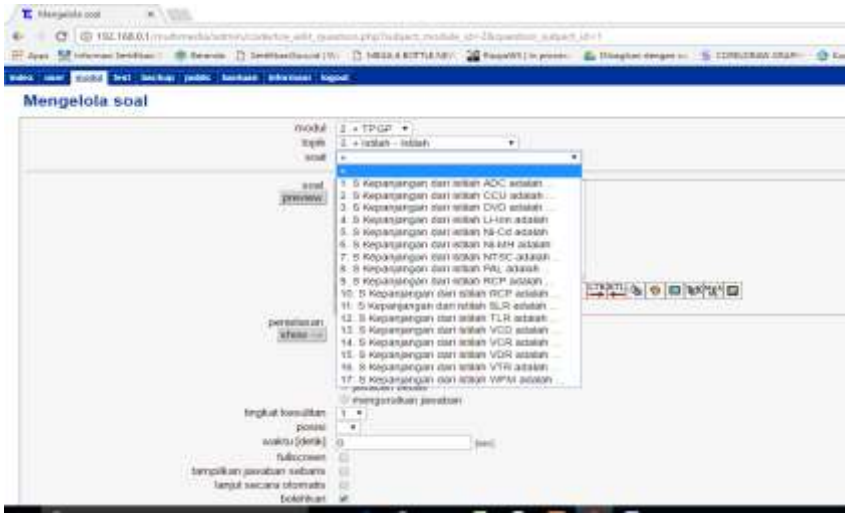
**Gambar 1. Halaman Login**

Setelah melewati proses login, akan tampil halaman public, pada halaman inilah tes yang tersedia akan di tampilkan. Untuk dapat melihat tes yang tersedia dan mengaksesnya, pengguna harus berada dalam ip yang di izinkan oleh admin.




**Gambar 2. Tampilan Daftar Tes**

Pada gambar 2, menampilkan daftar tes yang terdapat pada lembar kerja. Pada halaman ini kita dapat memulai atau melanjutkan tes.




**Gambar 3. Tampilan Soal**

Pada gambar 3 adalah tampilan soal-soal yang telah dibuat admin, nanti sistem yang akan mengacak jawaban yang benar berada pada option mana.

### 3. Manfaat Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK)

Manfaat dari tes berbasis computer (CBT) adalah:

a. Dapat meminimalisir kecurangan.

Dengan sistem soal yang di acak dan jumlah soal yang banyak, siswa tidak bisa melihat pekerjaan teman di sebelahnya karena urutan soal yang berbeda.

b. Memudahkan peserta ujian

Pada *paper base test*, peserta di haruskan untuk mengisi biodata terlebih dahulu. Hal ini cukup memakan waktu. Di ujian berbasis komputer ini, siswa bisa langsung mengerjakan soal ujiannya dengan memasukkan *username* serta *password* dan biodata sudah otomatis terisi.

c. Hasil ujian lebih cepat diketahui.

Dengan aplikasi komputer, maka hasil pekerjaan siswa bisa langsung di ketahui. Hasilnya sudah pasti lebih akurat dan terpercaya.

d. Mengurangi pemakaian kertas.

Dengan menggunakan media komputer, otomatis penggunaan kertas sangat berkurang.

## D. Model UTAUT *(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)

### 1. Perkembangan dari UTAUT

Dari penelitain sebelumnya *Technology Acceptance Model* atau yang biasanya dikenal dengan istilah TAM (Davis, 1989) telah menghasilkan sebuah metodologi *user acceptance* dari sebuah sistem informasi. Untuk meningkatkan tingkat kepercayaan, beberapa studi empiris pun telah dilakukan. Pada tahun 2000 Venkatesh dan Davis mengeluarkan metodologi tentang *user acceptance* yang merupakan generasi selanjutnya dari TAM yakni TAM 2. Dan tahun 2003 Venkatesh, Morris dan beberapa peneliti lain mengeluarkan sebuah ide metodologi *user acceptance* yang lain yang disebut dengan istilah UTAUT.

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) merupakan salah satu model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh Venkatesh, Morris dan beberapa peneliti lain. Metodologi UTAUT ini sebenarnya merupakan sintesis atau penggabungan dari pada elemen-elemen tang terdapat dalam 8 model

penerimaan teknologi terkemuka lainnya dengan tujuan untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai *user* atau pengguna.

UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna. Mereka menemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari niat untu berperilaku (*behavioral entention*) dan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi (*use behavior*) yaitu:

a. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Venkatesh, et al. (2003) mendefenisikan Ekspektasi Kinerja (*performance expectancy*) sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan membantunya untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja di pekerjaannya.

Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah: 1) Persepsi Terhadap Kegunaan (*perceived usefulness*) di TAM/TAM2 dan TAM+TPB, 2) Motivasi Ekstrinsik (*extrinsic motivation*) di MM, 3) Kesesuaian Pekerjaan (*job fit*) di MPCU, 4) Keuntungan Relatif (*relative advantage*) di IDT, 5) Ekspektasi-ekspektasi Hasil (*outcome expectations*) di SCT.

b. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) didefenisikan sebagai

tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan pengunaan suatu sistem. Kalau sistem mudah digunakan, maka usaha yang dilakukan tidak akan terlalu tinggi dan sebaliknya jika suatu sistem sulit digunakan maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya. Konsep ini diformulasikan berdasarkan 3 konstruk ada model atau teori sebelumnya. Adapun konstruk tersebut adalah: 1) Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*-PEOU) di TAM/TAM2, 2) Kompleksitas (*complexcity*) di MPCU, 3) Kemudahan penggunaan (*ease of* uise) di IDT.

Davis (1989) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu: TI sangat mudah dipahami, TI mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh penggunanya, keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan TI, dan TI tersebut sangat mudah untuk dioperasikan. Dari beberapa penjelasan yang telah disampaikan di atas, pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah dalam hal pengoperasiannya akan menimbulkan minat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut dan seterusnya akan menggunakan teknologi informasi tersebut.

c. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial (*Social Influence*) didefenisikan sebagai sejauh mana seseorang mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem

yang baru. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT). Moore dan Benbasat (1991) menyatakan bahwa pada lingkungan tertentu, penggunaan teknologi informasi akan meningkatkan status (image) seseorang di dalam sistem sosial. Menurut Venkatesh dan Davis (2000), pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (compliance), internalisasi (internalization), dan identifikasi (identification). Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya.

d. Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Condition*)

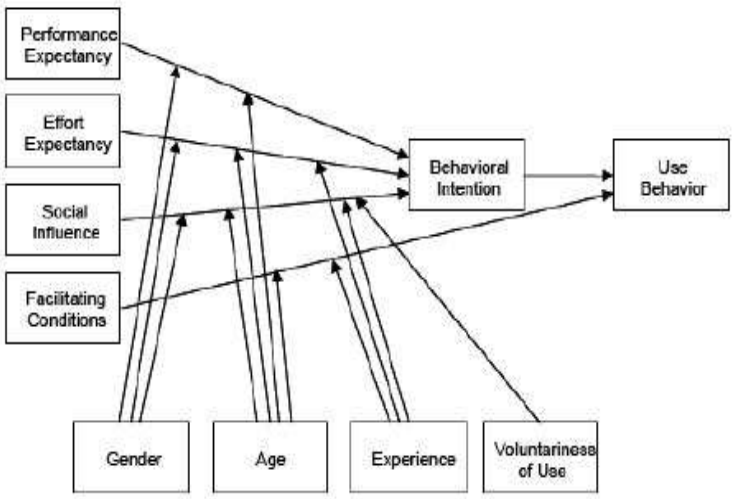
Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (Facilitating Condition) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Dalam konsep ini terdapat gabungan variable- variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah: 1) Kontrol

perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) (Ajzen, 1991), 2) Kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) (Thomson et al., 1991). 3) Kompatibilitas (*compatibility*) (Moore and Benbasat, 1991).

Disamping itu terdapat pula empat moderator yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu:

a. Jenis kelamin (*gender*)
b. Usia (*age*)
c. Kesukarelaan (*voluntariness*)
d. Pengalaman (*experience*)

Berikut adalah gambar tentang keterkaitan antara masing-masing determinan dan moderator pendukung terhadap *behavioral intention* dan *use behavior* dalam konstruksi UTAUT.




**Gambar 4. Model UTAUT**
**(Venkatesh dkk, 2003)**

**2. UTAUT yang dikembangkan**

Pada penelitian ini digunakan model UTAUT yang diperluas dengan penambahan konstruk yaitu kecemasan *(Anxiety)*. Konstruk ini diambil dari model UTAUT 2 yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk pada tahun 2012. *Anxiety* ditambahkan karena kebiasaan dari penggunaan teknologi komputer berdampak terhadap pemanfaatan teknologi informasi, sehingga *Anxiety* dianggap mempunyai pengaruh bagi pengguna untuk selalu menggunakan teknologi tersebut.

Kecemasan *(Anxiety)* didefenisikan sebagai suatu keadaan tegang yang berlebihan yang ditandai oleh perasaan khawatir, cemas, tidak menentu atau takut (Wikipedia). Sedangkan menurut Gunarsa (2001) kecemasan merupakan perubahan suasana hati, perubahan didalam dirinya sendiri yang timbul dari dalam tanpa adanya perangsang luar.

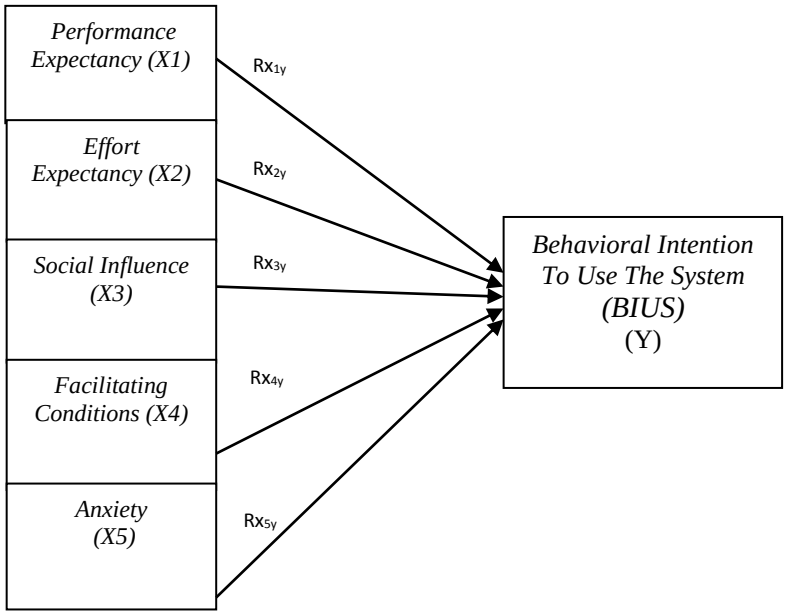
Kecemasan adalah respon terhadap situasi tertentu yang mengancam, dan merupakan hal yang normal terjadi menyertai perkembangan, perubahan, pengalaman baru atau yang belum pernah dilakukan, serta dalam menemukan identitas diri dan arti hidup (Fauziah & Widuri, (2005: 73).

Berdasarkan defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa defenisi kecemasan *(anxiety)* adalah suatu perasaan atau keadaan yang mengancam yang di tandai perasaan cemas, khawatir, tidak menentu atau takut yang timbul dari diri seseorang.

## E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir teoritis dalam penelitian ini adalah penerapan model UTAUT untuk memahami tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK. Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) yang berpengaruh kepada minat perilaku penggunaan. Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) yang berpengaruh kepada minat perilaku penggunaan. Pengaruh sosial (*social influence*) yang berpengaruh kepada minat perilaku penggunaan. Kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) yang berpengaruh kepada minat perilaku penggunaan. Kecemasan (*anxiety*) yang berpengaruh kepada minat perilaku penggunaan.

Secara skematis, kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:




**Gambar 5. Kerangka Pikir**

## F. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian oleh I Gusti Nyoman Sedana dan St. Wisnu Wijaya (2009), dengan judul penelitian "Penerapan Model UTAUT Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experential Elearning Of Sanata Dharma University". Makalah ini menjelaskan tentang hasil penelitian mengenai hubungan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Exelsa dengan menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Data dikumpulkan dari responden (siswa) yang menggunakan Exelsa melalui pengambilan data dari basis data dan penyebaran kuesioner sejumlah 281 buah. Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, dan use behavior* yang tergolong tinggi, sementara tingkat behavioral intention sebagian besar responden tergolong sedang. Hasil pengujian dengan korelasi Spearman menunjukkan bahwa *performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating condition* masing-masing memiliki korelasi positif dan signifikan (p-value<0.01) terhadap *behavioral intention*. Begitu pula behavioral intention memiliki korelasi yang positif dan signifikan dengan *use behavior* (*p-value*<0.05). Sementara *facilitating condition* tidak memiliki korelasi yang signifikan dengan *use behavior*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Malik Hakim (2014), dengan judul "Analisis Model Penerimaan Pengguna Sistem

Pelaporan Pajak *Online*". Studi dan analisis perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem e-SPT dan e-*Filing*. Studi dilakukan secara kuantitatif menggunakan model UTAUT yang telah dimodifikasi untuk menganalisis model penerimaan pengguna yang merupakan Wajib Pajak Orang Pribadi yang telah menggunakan e-SPT dan e-*Filing*. Jumlah responden dalam penelitian ini sejumlah 235 responden yang disebarkan dengan cara *snow ball* sampling. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan model penerimaan e-SPT dan e-*Filing* dari jenis kelamin dan kelompok umur. Pengaruh harapan kinerja (PE) dan pengaruh sosial (SI) terhadap niat perilaku (BI), serta pengaruh niat perilaku (BI) pada penggunaan aktual (AU) pada pria lebih kuat dibandingkan pada wanita. Sebaliknya, pengaruh harapan usaha (EE) terhadap niat perilaku (BI) dan fasilitas pendukung/ penunjang (FC) terhadap penggunaan aktual (AU) pada wanita dijumpai memberikan pengaruh yang lebih kuat. Selain itu, di dalam kelompok umur, pengaruh terhadap semua variabel yang diteliti ternyata lebih kuat pada kelompok umur 25-35 tahun.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Trie Handayani dan Sudiana (2015) dengan judul "Analisis penerapan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) terhadap perilaku pengguna sistem informasi (Studi kasus: Sistem Informasi Akademik pada STTNAS Yogyakarta)". Dengan adanya Sistem Informasi Akademik (SiAkad) yang ada di STTNAS, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaan Sistem Informasi Akademik menggunakan model UTAUT

(*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*). Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah belum optimalnya penggunaan Sistem Informasi Akademik oleh civitas akademik (dosen, mahasiswa dan karyawan) dalam proses pembelajaran dan sosialisasi, sehingga keberadaan SiAkad belum maksimal dan belum terukurnya pemanfaatan dampak penggunaannya untuk seluruh civitas akademik. Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence dan Facilitating Condition* terhadap niat perilaku dalam penggunaan SiAkad di STTNAS Yogyakarta. Data dalam penelitian diuji dengan alat analisis SEM (*Struktural Equation Model*). SEM adalah alat analisis statistik yang dipergunakan untuk menyelesaikan model penelitian bertingkat secara serempak. SEM dapat dipergunakan untuk menyelesaikan persamaan dengan variabel yang membentuk jalur (path). Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan adalah variabel *Performance Expectancy* (PE), *Social Influence* (SI) dan *Facilitating Condition* (FC) berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention*, sedangkan variabel *Effort Expectancy* (EE) memberikan hasil yang tidak signifikan. Secara keseluruhan keempat prediktor tersebut hanya mampu menjelaskan pengaruh terhadap behavioral intention sebesar 37,6 persen.

## G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka konseptual diatas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_{1:}$ Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

$H_2$: Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

$H_3$: Faktor sosial (*Social Influence*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

$H_4$: Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

$H_5$: Kecemasan (*Anxiety*) berpengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

# BAB V
# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku penggunaan aplikasi USBK dengan menggunakan metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance And Use of Technology)* di SMK Negeri 1 Batipuh. Variabel penelitian meliputi *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions*, *anxiety* dan minat perilaku penggunaan aplikasi USBK. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama sama berpengaruh signifikan sebesar 61,9% terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.
2. Tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK dapat dilihat dari tingkat capaian responden pada setiap variabel. Variabel *performance expectancy* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 81,65% dan masuk dalam kategori sangat kuat, variabel *effort expectancy* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 79,46% dan termasuk dalam kategori kuat, variabel *social influence* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 80,77% dan masuk pada kategori kuat, variabel *facilitating conditions* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 78,54% dan masuk dalam kategori kuat, variabel *anxiety* tingkat capaian respondennya 78,45%

masuk pada kategori kuat, variabel minat perilaku penggunaan tingkat capaian respondennya 81,21% masuk pada kategori sangat kuat.

3. Variabel *performance expectancy* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 17,05% , variabel *effort expectancy* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 20,07%, variabel *social influence* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 12,96%, variabel *facilitating conditions* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 22,75% , dan variabel *anxiety* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 27,87%.

## B. Saran

1. Bagi pihak sekolah diharapkan agar selalu memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih banyak menggunakan komputer agar mereka terbiasa dalam mempergunakan komputer dan memberi sosialisasi lebih banyak lagi dalam persiapan menghadapi ujian sekolah berbasis komputer agar siswa bisa mendapatkan nilai yang baik.
2. Bagi guru diharapkan berperan aktif dalam memberikan latihan-latihan dalam mengerjakan soal ujian sekolah dan memberi motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.
3. Siswa diharapkan fokus pada pembelajaran dan sering melakukan latihan-latihan dalam mempergunakan komputer di sekolah/rumah agar saat ujian sudah terbiasa menggunakan komputer dan siswa di harapkan

lebih giat belajar agar dapat lulus dengan nilai yang baik dan dapat meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi.

# DAFTAR PUSTAKA


Ajzen, I. 1991. *The Theory of Planned Behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes (50:2)*, 179-211.

Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi

Burhan Bungin. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosisal Lainnya. Cetakan Ke-6.* Jakarta: Kencana.

Davis, F. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly (13:3)*, 319-339.

Davis, F. Bagozzi, R. & Warshaw, P. 1989. *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. Managemen Scince (35:8)*, 982-1002.

Davis, F. Bagozzi, R. & Warshaw, P. 1992. *Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in The Worksplace. Journal of Applied Social Psychology (22:14)*, 1111-1132.

Fauziah, Fitri dan Widuri, Julianti. 2005. *Psikologi Abnormal Klinis Dewasa*. Jakarta: UI Press.

Hamim, Tohari. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi.

I Gusti Nyoman Sedandan St Wisnu Wijaya. 2009. *Aan Learning Management System StudiKasus: Experiental E-learning of Sanata Dharma University*, Jurnal Sistem Informasi, Vol. 5, No. 2. Hal 114-120.

Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Jogiyanto. HM. 1999. *Pengertian Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mohamad Subhan. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. 2012: Lentera Ilmu Cendikia.

Muljono, D. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan.* Jakarta: PT Grasindo.

Riduwan. 2012. *Cara Menggunakan dan Memakai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Alfabeta: Bandung.

Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statiska*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta: Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV Alvabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. cetakan ke-18.* Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.

Tata, Sutabri. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi.* Yogyakarta: Andi.

Thompson, R. Higgins, C. & Howell, J. 1991. *Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization*. *MIS Quarterly (15:1),* 124-143.

Venkatesh, V. & Davis, F. 2000. *A Theoritical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. Management Science (45:2)*, 186-204.

Venkatesh, V. Morris, M., Davis, G., & Davis, F. 2003. *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly (27:3)*, 425-478.