

ANALISIS SISTEM PENERAPAN E-LEARNING DENGAN MENGUNAKAN METODE UTAUT (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCED USE OF TECHNOLOG*) (*Study Kasus : STMIK XYZ*)

Ery Hartati¹⁾

¹⁾ *Komputerisasi Akuntansi STMIK Global Informatika MDP
Jl. Jalan Rajawali 14 Palembang 30113
Email : Ery_hartati@mdp.ac.id¹⁾*

ABSTRACT

Online Learning System is a Web-based Learning Management System (LMS) developed by STMIK XYZ to improve the effectiveness and quality Learning. Online Media has a number of facilities such as online assignments, lecture materials, chatting, answering questionnaires, viewing announcements, course forums, activity calendars and so on. This paper describes the results of research on the relationship of factors that affect the acceptance and use of E-learning by using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Data collected from respondents (students) and teachers who use Online Media through data collection from the database and the distribution of questionnaires of 100 respondents. The result of descriptive analysis shows that most of the respondents have a high level of performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, and use behavior, while the behavioral intention rate is mostly moderate. The result of multiple regression test showed a very strong relationship between vairable performance expectancy, effort expectancy, each having positive and significant result (p-value <0,00) to behavioral intention.

Keywords : *Learning Management System, e-Learning, UTAUT*

1. Pendahuluan

Perkembangan jaman memaksa kita harus tetap maju dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan yang kita kehendaki. Saat ini pemerintah telah memberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk kita berinovasi khususnya dibidang IT. Dalam hal ini Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi kepentingan pembelajaran sudah diterapkan dalam berbagai bentuk. Penerapan yang paling umum dilakukan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat materi pengajaran, penyampaian bahan ajar, maupun komunikasi dengan siswa.

Penerapan e-learning menawarkan satu metode pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dilakukan jarak jauh. Dalam pembelajaran *e-learning* diharapkan mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara jarak jauh baik dalam pengambilan materi, tugas, diskusi dan lain-lain. Pemanfaatan teknologi multimedia atau teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menciptakan suatu sarana pemindahkan data pengetahuan dari bentuk buku-buku ke dalam bentuk data elektronik guna mempercepat proses pencarian data dan pembelajaran. Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan penerapan metode pembelajaran ini. Akan tetapi, masih terdapat beberapa permasalahan yang membuat kurang optimalnya manfaat penerapan elearning. Sistem pembelajaran yang diterapkan pada elearning diharapkan membuat mahasiswa tidak ketinggalan dengan informasi yang dimiliki oleh pengajar, karena dengan e-learning seorang mahasiswa jika tidak dapat hadir dalam kuliah mereka bisa melihat

atau mendownload video atau materi yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu juga pemanfaatan eleraning bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tidak mengenal lagi waktu pada saat kita mengaksesnya.

Di Era yang sudah maju seperti ini kita dituntut untuk mengetahui sejauh mana manfaat dari penerpan eleraning tersebut. Banyak perusahaan-organisasi yang merangkul elearning sebagai sarana untuk memberikan pembelajaran dan untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan pekerja (Shachtman, 2000; Fletcher, 2004; Nelson, 2003; Marki, Maki, Patterson, & Whittaker, 2000; Longworth & Davies, 1996; Govindasamy, 2002; Yilmaz, 2012). Dalam literature pelatihan dan sumber daya manusia pembangunan, e-learning dianggap sebagai media pelatihan (Salas, et al., 2002), strategi pembelajaran (Burgess & Russell, 2003), atau lingkungan belajar (DeRouin, Fritzsche, & Salas, 2005) untuk memberikan pelatihan kepada karyawan dengan menggunakan computer dan teknologi berbasis web

A. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh *performance expectancy* terhadap pemanfaatan e-learning pada *influence* terhadap pemanfaatan *e-learning* pada STMIK XYZ
2. Apakah ada pengaruh *effort expectancy* terhadap pemanfaatan *e-Learning* pada STMIK XYZ
3. Apakah ada pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, terhadap pemanfaatan *e-learning* pada STMIK XYZ Palembang?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *performance expectancy* terhadap pemanfaatan *e-learning* pada STMIK XYZ ?
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *effort expectancy* terhadap pemanfaatan *e-Learning* pada STMIK XYZ ?
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy* terhadap pemanfaatan *e-learning* pada STMIK XYZ ?

C. Hipotesis

Berdasarkan pemikiran diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

$H_0 = \text{performance expectancy tidak memiliki pengaruh positif terhadap penerapan e-learning}$

$H_A = \text{performance expectancy memiliki pengaruh positif terhadap penerapan e-learning}$

$H_0 = \text{effort expectancy tidak memiliki pengaruh positif terhadap penerapan e-learning}$

$H_A = \text{effort expectancy memiliki pengaruh positif terhadap penerapan e-learning}$

D. Tinjauan Pustaka

1) Pengertian E-Learning

E-learning merupakan singkatan dari Electronic Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *e-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian *e-learning* menurut versinya masing-masing, diantaranya :

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002). *E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Menurut Horton (2012) *Elearning is the use of electronic technologies to create learning experiences* yang artinya pembelajaran yang dibuat secara lebih terbuka sehingga menyebabkan proses dan cara untuk untuk memformulasi, mengorganisir, dan membuat pengalaman belajar dapat dilakukan secara lebih luas.

Menurut Effendi dan Zhuang (2005) *ELearning* adalah semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektroik atau teknologi atau informasi.

E-learning terdiri dari empat karakteristik (Suyanto,2005) yaitu

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana pengajar dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, ataupun pengajar dan sesama pengajar dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.

2. Memanfaatkan keunggulan komputer (media digital dan jaringan komputer).
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri yang dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan membutuhkannya.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat di komputer.

Dengan demikian, *e-learning* itu dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan karakteristik-karakteristik seperti memanfaatkan jasa teknologi.

E-learning memiliki beberapa kelebihan sehingga bisa dijadikan sebagai alasan oleh pengguna menggunakannya. Kelebihan *e-learning* adalah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana *et al.*, 2005). Sedangkan menurut L. Tjokro (2009) kelebihan *e-learning* adalah 1) Lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video; 2) Jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak; 3) Jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan; 4) Tersedia 24 jam/hari dalam 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap mahasiswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan *e-test*.

Dari banyaknya manfaat dan kelebihan *e-learning*, tetap tidak bisa dipungkiri bahwa *e-learning* juga memiliki kekurangan. Menurut L.Gavrilova (2006), kekurangan *e-learning* adalah membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti komputer, monitor, keyboard dan sebagainya). Sedangkan menurut Nursalam dan Effendy (2008), kekurangan *e-learning* adalah :

1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri;
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersil;
3. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan;
4. Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information, Communication and Technology*);
5. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon atau komputer);
6. Kurangnya sumber daya manusia yang menguasai internet;

7. Kurangnya penguasaan bahasa komputer;
8. Akses pada komputer yang memadai menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik;
9. Peserta didik bisa frustrasi jika mereka tidak mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang tidak memadai;
10. Tersedianya infrastruktur yang bisa dipenuhi;
11. Informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga penduaan dan fitur pertanyaan diperlukan.

2) *Komponen e-learning*

Komponen yang membentuk e-learning (Romi satria wahono, 2008) adalah :

1. Infrastruktur e-learning

Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer (PC), yakni komputer yang dimiliki secara pribadi (Febrian, 2004), jaringan komputer yakni, kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Wagito, 2005), internet merupakan singkatan dari Interconnection Networking yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia (Febrian, 2004) dan perlengkapan multimedia (alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Febrian, 2004). Termasuk di dalamnya peralatan teleconference pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis (Febrian, 2004) apabila kita memberikan layanan synchronous learning yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui teleconference.

2. Sistem dan aplikasi e-learning

Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan (Ellis, 2009)), misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

3. Konten e-learning

Konten e-learning merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada e-learning sistem (Learning Management System).

3) *Metode UTAUT*

Sejumlah teori dari bidang psikologi perilaku telah berhasil dalam menjelaskan mengapa individu mengadopsi teknologi informasi baru. Secara

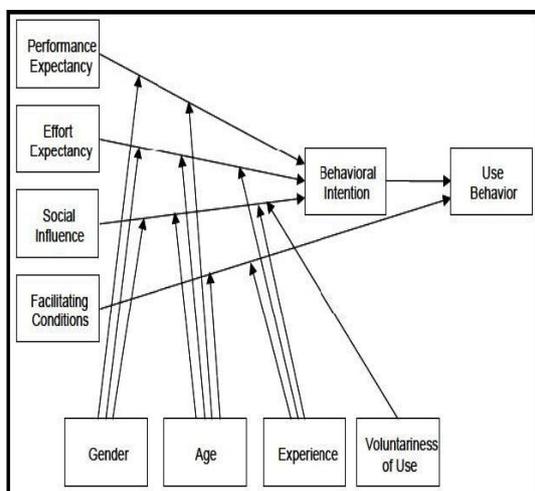
terpisah, test empiris telah menemukan beberapa teori ke *account* sebanyak 50% dari varians digunakan individu dan/atau niat untuk menggunakan IT. Para peneliti baru-baru ini menguji 32 total konstruksi dari delapan model, 2 teoritis secara bersamaan untuk mengidentifikasi konstruksi yang memiliki pengaruh paling besar terhadap penggunaan TI (Venkatesh et al, 2003). Studi longitudinal dirancang untuk mengatasi keterbatasan penelitian individu sebelumnya dengan mengumpulkan data dari subyek yang disajikan dengan aplikasi yang serupa IT. Data dikumpulkan ditiga titik: segera setelah pelatihan tetapi sebelum pengenalan aplikasi baru TI, satu bulan setelah pengenalan, dan tiga bulan setelah pengenalan. Peneliti mengembangkan instrumen survei konsisten dengan metodologi digunakan dalam penelitian sebelumnya yang melibatkan teori masing-masing.

Analisis membantu peneliti untuk mengidentifikasi tingkat pengaruh yang masing-masing delapan teori konstruksi telah di adopsi teknologi. Peneliti kemudian memuat paling berpengaruh membangun menjadi sebuah model yang dicatat hampir 80% dari varians dalam penggunaan IT. Model baru merupakan apa yang penulis sebut UTAUT. UTAUT mengusulkan bahwa tiga konstruk (terdiri dari yang paling berpengaruh konstruksi teori sebelumnya) adalah penentu utama dari niat untuk menggunakan IT. Ini adalah Kinerja Harapan, tingkatan dimana pengguna mengharapkan bahwa

Dengan menggunakan sistem akan membantu dia mencapai keuntungan dalam kinerja kerja. Lima konstruksi dari teori perilaku memberikan kontribusi terhadap ekspektasi kinerja. Ini termasuk: manfaat yang dirasakan dari TAM/TAM2 dan CTAM/TPB, ekstrinsik motivasi dari MM, pekerjaan fit dari MPCU, keuntungan relatif dari IDT, dan harapan hasil dari SCT.

Performance Expectancy (upaya harapan), Derajat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem. Tiga konstruksi dari teori ditinjau sejauh ini telah berusaha untuk mengukur beberapa dimensi ekspektasi usaha. Ini termasuk: persepsi kemudahan penggunaan dari TAM/TAM2, kompleksitas dari MPCU, dan kemudahan penggunaan dari IDT. *Social Influence* (pengaruh sosial), tingkatan dimana seorang individu merasa bahwa penting lain percaya bahwa dia harus menggunakan sistem yang baru. Tiga konstruksi dari teori-teori sebelumnya telah berusaha untuk mengukur pengaruh sosial ini meliputi: norma subyektif dari TRA, TAM2, TPB, dan CTAM /TPB, social faktor dalam MPCU, dan gambar dalam IDT. UTAUT mengusulkan dua pengaruh pada menggunakan IT - niat, dan baru membangun, yang disebut memfasilitasi kondisi. Menurut Venkatesh, memfasilitasi kondisi didefinisikan sebagai berikut: *Facilitating Conditions* (memfasilitasi kondisi), Tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. Tiga konstruksi dari teori-teori sebelumnya telah berusaha untuk mengukur memfasilitasi kondisi. Mereka termasuk: dirasakan perilaku dari TPB, CTAM / TPB, memfasilitasi kondisi dari MPCU, dan kompatibilitas dari IDT.

Dua tes empiris UTAUT menunjukkan bahwa umur, jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, dan sukarela sistem menggunakan moderat pengaruh utama konstruksi pada niat dan penggunaan IT. Pertama, ekspektasi kinerja secara langsung dipengaruhi niat dan kuat untuk pria dan pekerja muda. Kedua, ekspektasi usaha yang terkena dampak terbalik niat dan lebih kuat bagi perempuan, pekerja yang lebih tua, dan mereka yang terbatas pengalaman. Ketiga, memfasilitasi kondisi terbalik terkena dampak penggunaan aktual dan kuat bagi pekerja yang lebih tua dan mereka yang memiliki pengalaman lebih. Akhirnya, dampak sosial pengaruh terhadap niat kuat untuk perempuan, pekerja yang lebih tua, merek yang terbatas pengalaman, dan mereka menggunakan sistem dibawah kondisi wajib. Model UTAUT yang dihasilkan adalah sebagai berikut (Venkatesh et al, 2003.): Keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderator ini dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1. Model UTAUT

4. Uji Validitas, Reliabilitas dan Normalitas

Analisis uji reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan teknik pengujian dengan koefisien reliabilitas Alpha dari Cronbach dengan software SPSS 17.00. Pernyataan yang diajukan pada lembar kuisiomer merupakan adaptasi dari kuisiomer yang masing-masing telah melalui pengujian validasi dan keandalan kuisiomer.

Untuk data berklasifikasi kontinue dan data kuantitatif yang termasuk dalam pengukuran data skala interval atau ratio, untuk dapat dilakukan uji statistik parametrik dipersyaratkan berdistribusi normal. Pembuktian data berdistribusi normal tersebut perlu dilakukan uji normalitas terhadap data. Uji normalitas berguna untuk membuktikan data dari sampel yang dimiliki berasal dari populasi berdistribusi normal atau data populasi yang dimiliki berdistribusi normal atau dengan menggunakan uji statistik normalitas. Banyak jenis uji statistik normalitas

yang dapat digunakan diantaranya Kolmogorov Smirnov, Lilliefors, Chi-Square, Shapiro Wilk atau menggunakan software computer. Software komputer dapat digunakan misalnya SPSS, AMOS, Minitab, Simstat, Microstat, dan sebagainya. Pada hakekatnya software tersebut merupakan hitungan uji statistik Kolmogorov Smirnov, Lilliefors, Chi-Square, Shapiro Wilk, dsb yang telah diprogram dalam software komputer. Dalam penelitian ini uji normalitas yang dilakukan adalah dengan menggunakan SPSS 17.00.

5. Regresi Berganda

Pengukuran pengaruh variabel yang melibatkan lebih dari satu variabel bebas (X1,X2,X3,...,Xn), digunakan analisis regresi linier berganda, disebut linier karena setiap estimasi atas nilai diharapkan mengalami peningkatan atau penurunan mengikuti garis lurus. Berikut ini estimasi regresi linier berganda :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan :

- Y : variabel terikat (dependent)
- X (1,2,3,...) : variabel bebas (independent)
- a : nilai konstanta
- b (1,2,3,...) : nilai koefisien regresi

Penggunaan nilai konstanta secara statistik dilakukan jika satuan-satuan variabel X (independent) dan variabel Y (dependent) tidak sama. Sedangkan, bila variabel X (independent) dan variabel Y (dependent), baik linier sederhana maupun berganda, memiliki satuan yang sama maka nilai konstanta diabaikan dengan asumsi perubahan variabel Y (dependent) akan proposional dengan nilai perubahan variabel X (independent).

Pada penelitan ini menggunakan Hipotesis juga menggunakan pengujian regresi linear berganda karena untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel terikat. Dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

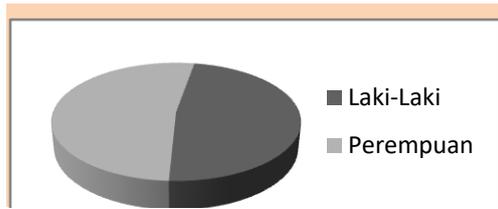
2. Pembahasan

Dari hasil olahan data menggunakan software SPSS V.17 data yang diolah responden berjumlah 100 orang, dengan perincian tabel dibawah ini :

Tabel 1. Profil Responden

JenisKelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	48	48%
Perempuan	52	52%
Total	100	100%

Dengan tampilan grafik sebagai berikut :



A. Uji Reliabilitas

Dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan benar-benar bebas dari kesalahan (*error*). Dengan bantuan program SPSS 17.0, dengan hasil sebagai berikut :

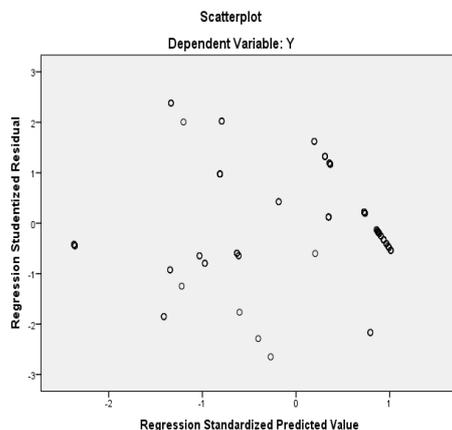
Tabel 2. Uji Reabilitas

	Cronbach's Alpha	N of Item
X1	0.731	10
X2	0.910	4
Y	0.880	7

Menurut Nunnally dalam (Ghozali, 2007, h.46), suatu konstruk atau variabel dapat dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Berdasarkan hasil tabel diatas didapat bahwa, variabel dalam penelitian ini adalah reliabel.

B. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah situasi tidak konstannya varians. Salah satu cara mendeteksi heteroskedastisitas adalah dengan melakukan uji Glesjer. Uji Glesjer dilakukan dengan cara meregresi nilai absolut residual dari model yang diestimasi terhadap variabel-variabel bebas.



Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas

C. Hasil Analisis Data

Pengujian hipotesis menggunakan model regresi berganda dengan hasil sebagai berikut :

Hasil Analisis Regresi Berganda
 Persamaan Regresi : $Y = 2.124 + 0.355X_1 + 0.22X_2$

Adjusted $R^2 = 0,869$
 Nilai P = 0,000
 Kesimpulan = diterima

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel independen (X) dan variabel yang dipengaruhi atau variabel dependen (Y). Variabel X terdiri dari Variabel (X1) yaitu *performance expectancy* dan variabel (X2) yaitu *Effort expectancy*.

Didasarkan pada hasil perhitungan diperoleh angka signifikan sebesar 0,000, Yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada hubungan linear antara variabel dengan penerapan media e-leraning tersebut. Dimana terdapat hubungan linear antara kedua variabel, maka variabel-variabel tersebut memang mempengaruhi Pemanfaatan Penerapan *E-Learning* yang ada di STMIK XYZ tersebut.

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil pengujian empiris yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa :

1. *Performance Expectancy*, pada variabel ini berarti menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif untuk mahasiswa yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan e-learning tersebut dapat membuat mereka lebih termotivasi lagi belajar karena didukung dengan fitur yang disediakan dalam aplikasi e-learning tersebut..
2. *Effort Expectancy*, pada variabel ini berarti menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif bahwa mahasiswa terus berusaha menggunakan aplikasi e-learning ini dengan harapan mereka bisa memanfaatkan sehingga dapat membantu mereka dalam pembelajaran.

3. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan hasil penelitian terhadap penerapan e-learning di STMIK XYZ, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Berdasarkan analisis, diketahui bahwa variabel *Performance Expectancy (PE)*, variabel *Effort Expectancy (EE)* memberikan hasil yang signifikan behavioral intention. Dimana hasil dari analisis data tersebut didapat bahwa dua variabel yaitu *performace expectancy* dan *effort expectaxy* memiliki hubungan pengaruh positif artinya penerapan aplikasi e-learning dapat memberikan manfaat bagi mahasiwa dan mahasiswa juga memiliki motivasi untuk menggunakan aplikasi tersebut karena mahasiswa merasakan manfaat yang terdapat dalam penerapan apliaksi tersebut.

B. Saran

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini disarankan untuk meneliti beberapa tambahan variabel yang belum masuk di pembahasan dengan menambahkan moderator dalam penelitian sesuai model asli *The Unifieldn Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)*, yang dapat menjelaskan lebih lanjut atau lebih detail tentang penerapan model ini

DaftarPustaka

- [1] Venkatesh, Viswanath; Morris, Michael G.; Davis, Gordon B.; and Davis, Fred D.. 2003. "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," *MIS Quarterly*, (27: 3)
- [2] Davis, F.D., 1989, Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MS Quarterly* (online), Vol. 13 Iss. 3, pg. 318.
- [3] El-Gayar, Omar F., Mark Moran, 2006, *College students' acceptance of Tablet PCs: An application of the UTAUT Model*, Dakota State University, pg. 2845-2850
- [4] Foon, YeohSok., Benjamin Chan Yin Fah, 2011, Internet Banking Adoption in Kuala Lumpur: An Application of UTAUT Model,
- [5] Hartanto, A. A., & Purbo, O. W. 2002. *Buku pintar internet teknologi e-learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- [6] Ellis, Ryann K. 2009, [online] Available FTP: http://www.astd.org/NR/rdonlyres/12ECDB99-3B91-403E-9B15-7E597444645D/23395/LMS_fieldguide_20091.pdf
- [7] Smaratungga. 2009. [online] Available FTP: <http://smaratungga.ning.com>. Tanggal akses: 21 Mei 2009.
- [8] Suyanto. 2005. [online] Available FTP: <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>. Tanggal akses 15 Februari 2009.
- [9] Febrian, J. 2004. *Kamus komputer dan teknologi informasi*. Jakarta: Penerbit Informatika.
- [10] Romisatriawahono. 2008. [online] Available FTP: <http://www.Romisatriawahono.net/2008/01/23>. Tanggal akses: 16 Januari 2009.
- [11] Tafiardi. 2005. *Meningkatkan mutu pendidikan melalui e-learning*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.04/ Th.IV.
- [12] Nugroho, W. A. 2007. [online] Available FTP: <http://www.ilmukomputer.com>. Tanggal akses: 16 Januari 2009