

**PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI UII YOGYAKARTA
TERHADAP PENERAPAN MEDIA DARING DALAM
PEMBELAJARAN AKUNTANSI SELAMA
PANDEMI *COVID-19***

SKRIPSI



Oleh:

Nama : Nuraina

No. Mahasiswa: 15312372

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

"Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku."

Yogyakarta, Februari 2021

Penyusun,



(Nuraina)

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi ini telah disahkan dan disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dengan judul:

PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI UIH YOGYAKARTA
TERHADAP PENERAPAN MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN
AKUNTANSI SELAMA
PANDEMI COVID-19



Diajukan Oleh:
Nama : Nuraina
Nomor Mahasiswa : 15312372
Jurusan : Akuntansi

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal 8 Februari 2021

Dosen Pembimbing

(Fitriati Akmila, S.E., M.Com.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI UII YOGYAKARTA TERHADAP PENERAPAN
MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI SELAMA PANDEMI COVID-19**

Disusun Oleh : **NURAINA**

Nomor Mahasiswa : **15312372**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

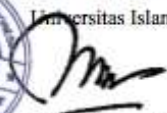
Pada hari, tanggal: **Senin, 08 Maret 2021**

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Fitriati Akmila, S.E., M.Com.



Penguji : Neni Meidawati, Dra., M.Si., Ak.
Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia




Prof. Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

MOTTO

“selagi napas saya masih berhembus,saya percaya cobakan akan selalu datang,masalah selalu akan saya hadapi dan jika napas itu sudah berhenti disaat itulah saya bebas dari cobaan.”

"ketika sholat menjadi kebiasaan maka sukses akan menjadi kepastian."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Saya ucapkan Puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang diberikan dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Terima kasih karena selalu ada untukku.



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

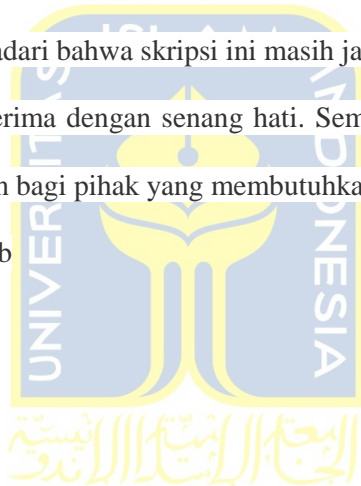
Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat serta Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Persepsi Mahasiswa Akuntansi UII Yogyakarta Terhadap Penerapan Media Daring Dalam pembelajaran Akuntansi Selama *COVID-19*”. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis & Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmatNya serta memberi kemudahan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua yang tak henti mengingatkan, memfasilitasi serta mendukung demi selesainya skripsi.
3. Ibuk Fitriati Akmila, S.E., M.Com. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.
4. Bapak Jaka Sriyana SE., Msi., Ph.D, Selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
5. Kakak penulis Irma Susanti, Rika Hardiyanti, Endang Sumarni dan Natya yang memberikan dana support tambahan.
6. Adek penulis Zawawi Azraf ,Ayu Sumarni dan Tri.

7. Nurhalim selaku teman spesial yang selalu ada saat dikala susah senang dan memberi semangatnya mengerjakan skripsi ini,
8. Khoriana Husnia dan Maria firsta selaku teman yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Karina, Chamelia Pinkan, Adam, Erdo, Rizky Ady, Yoryza dan Agil Firmansyah . yang slalu saling support serta mengingatkan satu sama lain untuk menyelesaikan skripsi.
10. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih yang sebesar-besarnya

Akhir Kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Semoga Skripsi ini bermanfaat serta dapat menambah wawasan bagi pihak yang membutuhkannya.

Wassalamualaikum Wr.wb



Yogyakarta, _____ 2021

Penulis,

Nuraina.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Pernyataan Bebas Plagiarisme	ii
Halaman Pengesahan Skripsi	iii
Berita Acara Ujian Skripsi	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xiv
Abstract.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Sistematikan Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Landasan Teori.....	9
2.1.1. Pembelajaran Daring / <i>E-learning</i>	9
2.1.2. Pembelajaran Akuntansi pada FBE UII	13
2.1.3. Teori-Teori Penerimaan Teknologi.....	15
2.1.4. Faktor- Faktor yang mempengaruhi Penerimaan Teknologi.....	17
2.2. Telaah Penelitian Terdahulu.....	26
2.3. Kerangka Pemikiran	29
2.4. Perumusan Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1. Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.2. Gambaran Umum Obyek Penelitian	37
3.2.1. Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.....	37

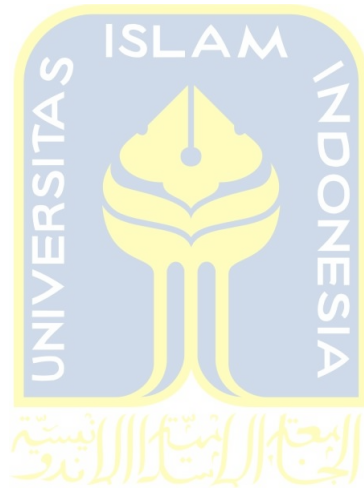
3.2.2. Jurusan Akuntansi	37
3.3. Definisi dan Variabel Penelitian	38
3.4. Metode Pengumpulan Data	40
3.5. Teknik Analisis Data	41
3.5.1. Uji Validitas	41
3.5.2. Uji Reliabilitas	42
3.5.3. Uji Asumsi Klasik	42
3.5.4. Analisis Regresi Linier Berganda.....	43
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Hasil Pengumpulan Data Kuesioner	45
4.2. Analisis Deskriptif	46
4.3. Statistik Deskriptif	49
4.4. Uji Instrumen dan Data Penelitian	52
4.4.1. Uji Validitas	52
4.1.2. Uji Reliabilitas	53
4.5. Uji Asumsi Klasik.....	54
4.6. Analisis Regresi Linier Berganda	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Implikasi Penelitian	66
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	66
5.4. Saran Penelitian Selanjutnya	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Populasi Penelitian Mahasiswa Akuntansi FBE UII yang masih aktif dari Angkatan tahun 2016 - 2020.....	35
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner	45
Tabel 4.2 Kualifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Tabel 4.3 Kualifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Tabel 4.4 Kualifikasi Responden Berdasarkan Angkatan.....	47
Tabel 4.5 Kualifikasi Responden Berdasarkan IPK.....	47
Tabel 4.6 Kualifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang digunakan	48
Tabel 4.7 Kualifikasi Responden Berdasarkan Kendala yang dihadapi	48
Tabel 4.8 Hasil deskriptif Variabel Penelitian	49
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel 4.10 Uji reliabilitas	53
Tabel 4.11 Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Multikolinearitas	55
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Heterokedasitas	56
Tabel 4.14 Hasil Estimasi Analisis Regresi Linier Berganda	56
Tabel 4.15 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Technology Acceptance Model.....	17
Gambar 2.2. Perluasan TAM	17
Gambar 2.3. Model Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. KUESIONER	72
LAMPIRAN 2. DATA HASIL REKAPAN JAWABAN RESPONDEN	77
LAMPIRAN 3. HASIL REKAPAN INFORMASI RESPONDEN	95
LAMPIRAN 4. KLASIFIKASI RESPONDEN	101
LAMPIRAN 5. ANALISIS DESKRIPTIF	103
LAMPIRAN 6. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	104
LAMPIRAN 7. RANGKUMAN HASIL UJI VALIDITAS	110
LAMPIRAN 8. RANGKUMAN HASIL UJI RELIABILITAS	111
LAMPIRAN 9. UJI NORMALITAS	112
LAMPIRAN 10. UJI MULTIKOLINIERITAS	112
LAMPIRAN 11. UJI HETEROSKEDASTISITAS	113
LAMPIRAN 12. ANALISIS REGRESI LINIER BERGANDA	114

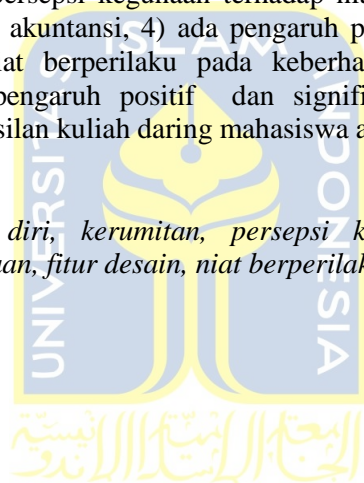


ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor efikasi diri, kerumitan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan fitur desain terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi. Sedangkan metode pengambilan menggunakan metode convenience sampling, yaitu prosedur sampling yang memiliki sampel dari orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses, yaitu mahasiswa jurusan yang dengan sukarela bersedia mengisi dan merespon atas pertanyaan kuesioner penelitian ini dengan jumlah sampel sebanyak 110 mahasiswa Akuntansi Fakultas bisnis dan ekonomika UII. Metode analisis data menggunakan Analisis Kuantitatif dengan teknik Analisis Regresi Linier Berganda.

Hasil penelitian menemukan bahwa 1) terdapat pengaruh positif signifikan efikasi diri terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi, 2) ada pengaruh positif dan signifikan variabel kerumitan terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi, 3) ada pengaruh positif dan signifikan variabel persepsi kegunaan terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi, 4) ada pengaruh positif dan signifikan kemudahan penggunaan terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi, 5) terdapat pengaruh positif dan signifikan fitur desain terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi.

Kata Kunci : efikasi diri, kerumitan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, fitur desain, niat berperilaku kuliah daring

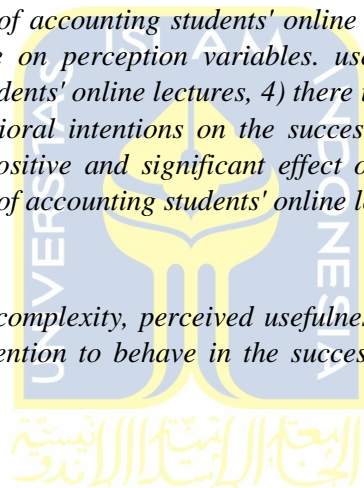


ABSTRACT

This study aims to determine the effect of self-efficacy, complexity, perceived usefulness, perceived ease of use and design features on behavioral intentions on the success of accounting students' online courses. While the sampling method uses the convenience sampling method, which is a sampling procedure that has a sample of people or units that are the easiest to find or access, namely students who are voluntarily willing to fill out and respond to the questionnaire questions of this research with a total sample of 110 accounting students of the business faculty and economics UII. Methods of data analysis using Quantitative Analysis with Multiple Linear Regression Analysis techniques.

The results of the study found that 1) there was a significant positive effect of self-efficacy on intention to behave in the success of accounting students' online lectures, 2) there was a positive and significant effect of the complexity variable on behavioral intention on the success of accounting students' online lectures, 3) there was a positive and significant influence on perception variables. use of intention to behave in the success of accounting students' online lectures, 4) there is a positive and significant effect of ease of use on behavioral intentions on the success of accounting students' online lectures, 5) there is a positive and significant effect of design features on behavioral intentions on the success of accounting students' online lectures.

Keywords: self-efficacy, complexity, perceived usefulness, perceived ease of use, design features, intention to behave in the success of accounting students' online courses



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

COVID-19 merupakan wabah penyakit yang berasal dari Tiongkok yang menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. COVID-19 menyebar di Indonesia pada awal Maret 2020. Namun, menurut Pakar Epidemiologi Universitas Indonesia (UI) Pandu Riono menyebutkan virus corona jenis SARS-CoV-2 sebagai penyebab Covid-19 itu sudah masuk ke Indonesia sejak awal Januari. Hanya saja, identifikasi kasus pertama pada awal Maret itu sudah merupakan transmisi lokal dan bukan penularan kasus impor. Masuknya virus tersebut sangat mungkin terjadi melalui pintu-pintu gerbang di beberapa wilayah Indonesia (Pranita dan Nursastri, 2020).

Pandemi *COVID-19* memiliki dampak besar pada kehidupan manusia global. Coronavirus itu sendiri adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis corona virus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat. *Coronavirus Diseases* 2019 (COVID- 19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Penyakit ini punya karakter sangat cepat penyebarannya, dengan berinteraksi jarak dekat serta bersentuhan dengan penderita, maka sudah bisa mengantarkan seorang terjangkit penyakit ini, sehingga para ahli kesehatan menyarankan untuk melakukan *social distancing*, *physical distancing* dan *stay at home*. Merebaknya penyakit ini ke berbagai tempat di berbagai negara, termasuk Indonesia mengantarkan kita harus bisa beradaptasi dengan situasi ini (Kemenkes RI, 2020).

Adanya virus *COVID-19* di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Presiden Joko Widodo, mengimbau masyarakat untuk belajar, bekerja, dan

beribadah di rumah. Hal tersebut berimbas pada dunia pendidikan, sekolah hingga kampus diliburkan dan diganti dengan melakukan pembelajaran jarak jauh/daring. Surat Edaran (SE) pemerintah Tanggal 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Tanggal 24 maret 2020 Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID*. Tiga poin kebijakan terkait pembelajaran daring, pertama, pembelajaran daring untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Kedua, difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi *Covid-19*. Ketiga, aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Pembelajaran daring merupakan alternatif pengajaran pendidikan tinggi selama pandemi. Yanti, dkk, (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video *streaming online*. Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (Yanti, dkk, 2020).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi diantaranya *Self efficacy* (Surya dan Makhmudin, 2019). Konsep

self efficacy didefinisikan oleh Bandura (Jogiyanto, 2014) sebagai suatu kepercayaan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu. Karena penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran daring, maka istilah *self-efficacy* disesuaikan menjadi *E-learning self-efficacy*.

Faktor eksternal yang kedua adalah kerumitan (*Complexity*). Kerumitan merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi penggunaan dari suatu teknologi baru. Hal tersebut diukur dari tingkatan dimana teknologi baru terasa tidak mudah untuk digunakan dan dipelajari (Al-zegaier, *et al.*, 2012). Persepsi kerumitan (*Complexity*) adalah sebagai tingkat harapan pengguna bahwa teknologi bebas dari usaha (Nopiana dan Yuliadi, 2017). Kerumitan juga akan muncul, jika mahasiswa belum bisa menerima sebuah teknologi baru dalam sistem kuliah daringnya dengan alasan belum terbiasa. Ketidakbiasaan mahasiswa menginterpretasikan bahwa teknologi yang baru ini dapat menyita waktu dalam mempelajarinya atau bahkan sulit untuk dipahami, sehingga mahasiswa enggan untuk menggunakan sistem tersebut.

Keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi akan tercapai jika sistem yang ada tersebut memberikan manfaat. Persepsi kegunaan menjadi penentu apakah diterima atau tidaknya suatu sistem oleh pengguna. Dalam penerapan sistem pembelajaran daring, apabila mahasiswa beranggapan bahwa sistem daring bermanfaat bagi mereka dalam aktivitas perkuliahannya maka akan menyebabkan ketertarikan menggunakan sistem pembelajaran daring tersebut. Kualitas suatu sistem dapat mempengaruhi keberhasilan sistem tersebut dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat menentukan kepuasan user yang menggunakan sistem tersebut. Jika pengguna merasa puas akan kinerja sistem pembelajaran daring tersebut akan secara terus-menerus menggunakannya sehingga berpengaruh terhadap perilaku keberhasilan kuliah daring (Surya dan Makhmudin, 2019)

Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) tentang kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana individu percaya bahwa sistem teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas jika sistem tersebut dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha ((Nopiana dan Yuliadi, 2017). Kemudahan penggunaan dalam konteks ini bukan saja kemudahan untuk mempelajari dan menggunakan suatu sistem tetapi juga mengacu pada kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas dimana pemakaian suatu sistem akan semakin memudahkan seseorang dalam bekerja dibanding mengerjakan secara manual

Hoskins (2013) menyebut tidak mudahnya melakukan pembelajaran jarak jauh di kalangan mahasiswa. Padahal pembelajaran ini lebih mudah dilakukan pada mahasiswa yang sudah dewasa. Selain itu pembelajaran ini harus didukung oleh desain fitur kelas dan metode penyampaian yang tepat sehingga pembelajaran daring dapat mendorong mahasiswa untuk merefleksikan kepercayaan mereka; menyediakan lingkungan yang aman untuk mendiskusikan berbagai perspektif; membimbing mereka untuk mengeksplorasi, memvalidasi, dan memperluas pandangan baru; dan mendukung mereka mengembangkan peran baru.

Berdasarkan fenomena yang ada dan temuan penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi berdasarkan variabel Efikasi Diri, Kerumitan, Kegunaan, Kemudahan Penggunaan, dan Fitur Desain (*Design Features*). Penelitian ini merupakan adopsi dari penelitian Surya dan Makhmudin, (2019) dengan menambahkan variabel desain fitur (Al-hawari dan Mouakket, 2010). Perbedaan

penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terletak pada variabel yang digunakan, lokasi penelitian dan kondisi yang berbeda yaitu adanya dampak Pandemi Covid-19.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Mahasiswa Akuntansi UII Yogyakarta terhadap Penerapan Media Daring dalam Pembelajaran Akuntansi selama Pandemi COVID-19 ”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pendahuluan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah Efikasi Diri (*self-efficacy*) berpengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?
2. Apakah faktor kerumitan (*Complexity*) berpengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?
3. Apakah kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?
4. Apakah kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?
5. Apakah Fitur Desain *atau Design Features* berpengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

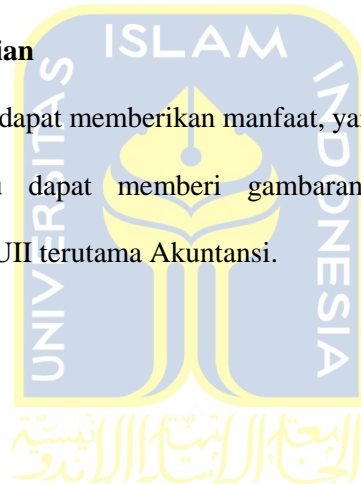
1. Mengetahui bagaimana penerimaan mahasiswa terhadap sistem kuliah daring dalam menunjang pembelajaran Akuntansi.
2. Mengetahui pengaruh faktor *self-efficacy* terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?

3. Mengetahui pengaruh kerumitan (*Complexity*) terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi
4. Mengetahui pengaruh kegunaan (*perceived usefulness*) terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi.
5. Mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?
6. Mengetahui pengaruh terhadap niat berperilaku pada keberhasilan kuliah daring mahasiswa akuntansi?

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Akademis, yaitu dapat memberi gambaran pembelajaran daring kepada mahasiswa FBE-UII terutama Akuntansi.



1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORITIK

Bab ini akan membahas landasan teori, penelitian terdahulu dan hipotesis yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas populasi dan sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas analisis deskriptif dan pengujian hipotesis serta pembahasan terhadap hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan, implikasi dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pembelajaran Daring

Istilah pembelajaran daring juga mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi pembelajaran daring dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak dari Maudiarti (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah pendekatan inovatif untuk mendistribusikan desain yang baik, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif, dan pembelajaran untuk setiap orang, kapan saja dengan menggunakan atribut-atribut dan sumber-sumber dari bermacam teknologi digital selama materi pembelajaran tersebut cocok untuk pembelajaran terbuka, fleksibel, dan lingkungan pembelajaran

Khairudin *et al.* (2019) menyebutkan pembelajaran daring adalah pembelajaran *online* sebagai lingkungan pembelajaran terbuka dan terdistribusi alat-alat pedagogik, internet, teknologi berbasis jaringan, untuk memfasilitasi pembelajaran dan membangun ilmu pengetahuan melalui aksi dan interaksi. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tergantung pada kebutuhan sumber daya manusia (pengajar, dosen, instruktur, dan peserta didik) yang melakukan kegiatan pembelajaran daring tersebut.

Windhiyana (2020) mendeskripsikan pembelajaran daring diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Aplikasi pembelajaran daring ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar secara formal maupun informal,

selain juga memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, HP, PDA, dan lain sebagainya Darmawan, (2012). Penerapan pembelajaran daring, dosen memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran,. Sedangkan mahasiswa memiliki peran sebagai pembelajar mandiri dan pemecah masalah (Maudiarti, 2018).

Istilah Pembelajaran daring meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *webbased learning*, *virtual classroom*, *virtual Schoology*, *virtual Zoom*, dan aplikasi lainnya. Kegiatan pembelajaran *online* ini dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran *online* memiliki beberapa kelemahan yakni penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban. Meskipun terdapat kendala pembelajaran *online* dapat dikatakan efektif apabila mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mahasiswa aktif dengan adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran tersebut dan tidak berpusat kepada dosen saja (Windhiyana, 2020).

Tiga model pembelajaran daring menurut Windhiyana (2020) adalah:

1. *Web Course*, yaitu perkuliahan yang dilakukan melalui web merupakan pembelajaran *online* secara utuh bahwa terdapat pola komunikasi antara mahasiswa dengan dosen yang didominasi sistem jarak jauh melalui web/ internet dan tidak terjadi pertemuan tatap muka. Seluruh bahan ajar, penugasan, konsultasi, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan melalui internet
2. *Web Centric Course*, yaitu memadukan pembelajaran jarak jauh dan tatap muka secara daring pada perkuliahan model ini materi sebagian disediakan di web dan sebagian melalui tatap muka, dan fungsinya saling melengkapi,

3. *Web Enhanced Course* yaitu perkuliahan yang ditingkatkan melalui pemanfaatan web/internet. Pembelajaran tersebut terjadi timbal balik antara dosen dan mahasiswa serta pembelajaran berpusat pada internet.

Kelebihan-kelebihan dalam kuliah daring menurut Nursalam dan Efendi (2020) adalah:

- (a). Pengalaman pribadi dalam belajar, pilihan untuk mandiri dalam belajar menjadikan mahasiswa untuk berusaha melangkah maju, memilih sendiri peralatan yang digunakan untuk penyampaian belajar mengajar, dan mengumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan
- (b). Mengurangi biaya, lembaga penyelenggara pembelajaran daring dapat mengurangi bahkan menghilangkan biaya perjalanan untuk pelatihan, menghilangkan pembangunan untuk sebuah kelas, dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk pergi ke kampus.
- (c). Mudah dicapai, pemakai dapat dengan mudah memakai pembelajaran daring dimanapun juga selama mereka terhubung dengan internet, pembelajaran daring
- (d). dapat dijangkau para pemakai dan mahasiswa tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- (e). Kemampuan bertanggung jawab, kenaikan tingkat, pengujian, penilaian, dan pengesahan dapat diikuti secara otomatis sehingga semua mahasiswa dapat bertanggung jawab terhadap kewajibannya masing-masing didalam proses belajar mengajar.
- (f). Terhubung dengan jaringan dari berbagai sumber dengan beragam format.
- (g). Untuk akses yang luas, misalnya paruh waktu atau mahasiswa yang sedang bekerja
- (h). Memacu mahasiswa untuk belajar mandiri dan aktif
- (i). Memfasilitasi tambahan materi yang bermanfaat untuk program konvensional.

Kelemahan-kelemahan dalam kuliah daring menurut Nursalam dan Efendi (2020);

- (a). Kurang interaksi antara mahasiswa dan dosen atau bahkan antara mahasiswa itu sendiri, kurangnya interaksi itu sendiri dapat memperlambat terbantuknya value dalam proses belajar mengajar
- (b). Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial atau sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersial
- (c). Proses belajar mengajar cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan
- (d). Perubahan peran mengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan *information, communication, and technology*.
- (e). Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer)
- (f). Kurangnya sumberdaya manusia yang menguasai internet
- (g). Kurangnya bahasa penguasaan komputer
- (h). Akses komputer yang kurang memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi para peserta didik bisa frustrasi bila mereka tidak bisa mengakses
- (i). grafik, gambar dan Video karena peralatan yang tidak memadai
- (j). Tersedianya infratraktur yang bisa dipenuhi
- (k). Informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga panduan dan fitur pertanyaan diperlukan
- (l). Peserta didik dapat merasa terisolasi

2.1.2. Pembelajaran Akuntansi pada FBE UII

Program studi Akuntansi merupakan salah satu dari tiga jurusan yang ada dalam Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia. Pada jurusan ini, mahasiswa diwajibkan menyelesaikan 144 satuan kredit semester (SKS) sebelum dinyatakan lulus dan mendapat

gelar sarjana. 144 SKS , kemudian dibagi menjadi beberapa bagian yaitu 16 SKS untuk matakuliah pengembangan kepribadian (MPK), 29 SKS untuk mata kuliah keilmuan dan ketrampilan (MKK), 12 SKS untuk mata kuliah keilmuan dan keterampilan pilihan (MKKp), 66 SKS untuk mata kuliah keahlian berkarya (MKB), 11 SKS untuk mata kuliah perilaku berkarya (MPB) dan 10 SKS untuk mata kuliah kehidupan bermasyarakat (MBB). (Buku panduan Akademik).

Selain itu ada matakuliah yang diadakan di lab seperti Analisis Laporan Keuangan, Audit Berbasis Teknologi, Statistik Deskriptif, Sistem Aplikasi ERP – SAP, Integrasi Proses Bisnis – SAP maupun Sistem dan Teknologi Informasi dimana mahasiswa akan mengerjakan tugas masing-masing dengan komputer masing-masing, untuk menyelesaikan rencana studi satu semester yang sudah dibuat oleh dosen. Pada pertengahan dan akhir setiap semester, mahasiswa akan diuji pemahamannya terkait dengan matakuliah yang sudah diajarkan dengan ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Untuk beberapa dosen, ditambah dengan kuis yang diadakan di kelas.(Buku panduan Akademik).

Pada masa Pandemi, seluruh dosen yang mengajar di program studi Akuntansi, sebagian menggunakan *google classroom*, *video conference*, *whatsapp call* atau *live chat*, *zoom* dan lain-lain. Dalam menunjang proses pembelajarannya media pembelajaran daring yang sering digunakan adalah *google classroom*, *video conference*, *whatsapp call* atau *live chat*, *zoom* dan sebagainya. Khususnya *Google classroom*, memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa *slide power point*, *e-book*, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (*stream*) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Bahkan

di akhir-akhir ini pada aplikasi *Google Classroom* sudah include di dalamnya *Google Meet* yang memungkinkan untuk melakukan video *teleconference* (Rosali, 2020)

Konsep pelaksanaan kuliah daring ditujukan agar mahasiswa mempunyai kompetensi softskill sebagai individu yang mampu belajar mandiri menggunakan berbagai sumber pengetahuan berbasis digital yang tersedia luas, kemampuan bekerja kolaboratif serta harfskill penggunaan piranti berbasis digita, teknologi informasi dan telekomunikasi yang sesuai dengan kompetensi bidang ilmunya. Implementasi *E-learning* pada perkuliahan dapat dilakukan melalui dua model, yaitu Synchronous e-elarning dan Asynchronous *E-learning*. Synchronous e-elarning adalah perkuliahan berbasis *E-learning* dimana dosen dan mahasiswa dalam kelas dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda. Teknologi informasi berperan untuk mewujudkan Asynchronous *E-learning* melalui dukungan teleconference atau media sejenis yang mendukung model ini. Sedangkan Asynchronous *E-learning* adalah perkuliahan berbasis *E-learning* dimana dosen dan mahasiswa dalam kelas yang sama (kelas virtual), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Implementasinya perlu didukung oleh aplikasi Learning Management System dan konten baik berbasis teks atau multimedia. Sistem dan konten tersedia dan online dalam 24 jam nonstip di internet. Dosen dan mahasiswa bisa melakukan proses dan interaksi belajar mengajar dimanapun dan kapanpun (Peraturan Rektor Universitas Islam Indonesia No.34/PR/REK/BPA/X/2010).

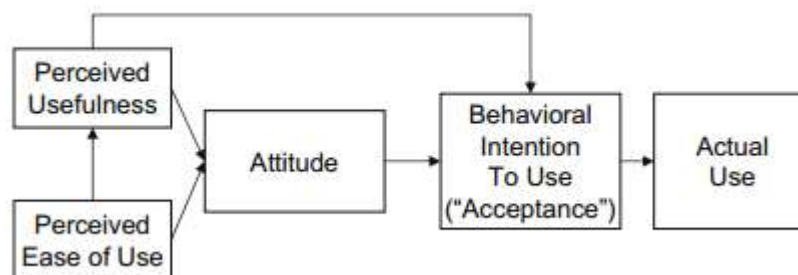
2.1.3. Teori – Teori Tentang Penerimaan Teknologi

a) Technology Acceptance Model (TAM)

TAM merupakan konsep sistem bukti yang mewakili bagaimana konsumen mulai menggunakan teknologi informasi (TI). TAM secara luas digunakan untuk menjelaskan individu niat dan penggunaan nyata dari IT. Dari semua teori dan model, TAM telah dilihat yang umum digunakan dan model yang paling menonjol untuk

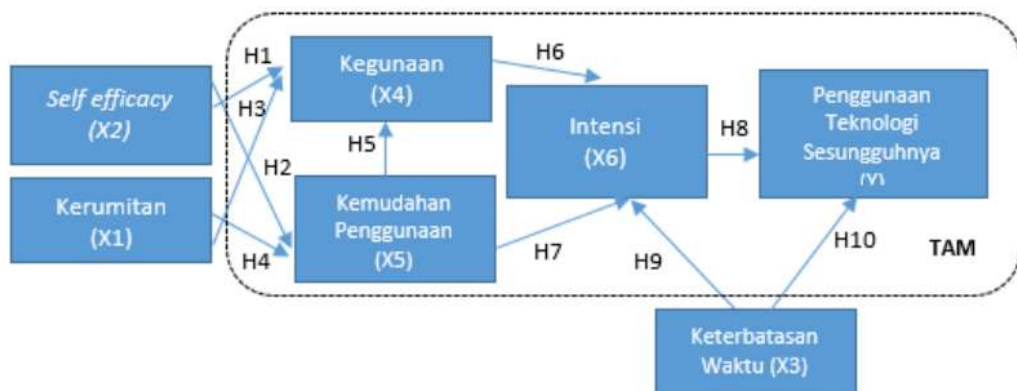
memahami perdagangan elektronik dari pandangan berorientasi pelanggan (Holden dan Karsh, 2010). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor- faktor utama dari perilaku pemakai TI terhadap penerimaan penggunaan TI itu sendiri. Model TAM secara lebih terperinci menjelaskan penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi dengan mudah diterimanya TI oleh pemakai.

TAM menempatkan faktor sikap dari perilaku user dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*ease of use*). *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan dari teori psikologis menjelaskan perilaku pengguna komputer. Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan teknologi informasi sendiri. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atas kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan yang beralasan sehingga orang tersebut dapat menerima teknologi informasi. Venkatesh dan Davis (2000) dalam Sayekti dan Putarta, (2016) menyatakan bahwa TAM merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan perilaku user terhadap sistem teknologi informasi baru. TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana user menerima sebuah sistem. Kedua variabel model *Technology Acceptance Model* yaitu persepsi kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna (Davis.et.al,1989) dalam Sayekti dan Putarta (2016)).



Gambar 2.1. *Technology Acceptance Model*
 Sumber : Davis, (1998) dalam ((Holden dan Karsh, (2010))

TAM memiliki 5 konstruk utama, yaitu: (1) *Perceived usefulness* (kegunaan), (2) *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), (3) *Attitude toward using technology* (sikap), (4) *Behavioral intention to use* (intensi), dan (5) *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya)



Gambar 2.2. Perluasan TAM
 Sumber :Davis, (1998) dalam ((Surya dan Makhmudin, (2019))

Pada gambar 2.2 Kerangka yang dibangun adalah merupakan modifikasi dari model TAM final, yaitu melibatkan faktor eksternal. Faktor eksternal yang dilibatkan adalah *self-efficacy*, kerumitan dan keterbatasan waktu. Sedangkan faktor utamanya yaitu kegunaan, kemudahan penggunaan, intensi dan penggunaan teknologi sesungguhnya.

2.1.4. Faktor- Faktor yang mempengaruhi Penerimaan Teknologi

a. Efikasi Diri (*Self efficacy*)

Istilah Efikasi Diri(*Self efficacy*) pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977) dalam Teori Kognitif Sosialnya. Efikasi Diri didefinisikan sebagai suatu kepercayaan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu (Bandura, 1977) dalam Jogiyanto, (2014). *Self efficacy* adalah keyakinan pada

kemampuan diri sendiri untuk dapat menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan tujuan. *Self efficacy* menyebabkan keterlibatan aktif dalam kegiatan, mendorong perkembangan kompetensi (Surya dan Makhmudin, 2019).

Adamson dan Shine, (2003) dalam Irmadhani dan Nugroho, (2012) mendefinisikan *self efficacy* sebagai kepercayaan individu tentang kemampuan untuk melaksanakan tugas secara spesifik, memberikan derajat mengenai usaha yang dilakukan, dan kegigihan dalam menghadapi situasi yang menantang. Secara sederhana *self efficacy* sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer. Dari beberapa definisi *self efficacy* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa CSE merupakan penilaian individu terhadap kemampuan diri untuk melaksanakan tugas-tugas komputasi dengan baik

Compeau dan Higgins menjelaskan tiga dimensi *Self efficacy*, yaitu Adamson dan Shine, (2003) dalam Irmadhani dan Nugroho, (2012):

(1) *Magnitude* (kapabilitas)

Magnitude mengacu pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Individu yang mempunyai *magtitude Self efficacy* yang tinggi diharapkan mampu memahami dan menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *magnitude Self efficacy* yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan.

(2) *Strength* (kekuatan)

Strength mengacu pada level keyakinan tentang *judgement* atau kepercayaan individu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik

(3) *Generalibility* (sifat umum)

Dalam konteks komputer, mencerminkan perbedaan konfigurasi hardware dan software sehingga individu yang mempunyai level *generalibility Self efficacy* tinggi diharapkan kompeten menggunakan paket-paket software yang berbeda

b. Kerumitan (*Complexity*)

Kerumitan didefinisikan sebagai tingkat harapan pengguna bahwa teknologi bebas dari usaha (Amoroso dan Gardner, 2004) dalam Kurniawati, Arif, and Winarno, (2017). Kerumitan juga akan muncul, jika siswa belum bisa menerima sebuah teknologi baru dalam pembelajaran yang berbasis daring dengan alasan belum terbiasa sehingga siswa menginterpretasikan bahwa teknologi yang baru ini dapat menyita waktu dalam mempelajarinya atau bahkan sulit untuk dipahami sehingga siswa enggan untuk menggunakan pembelajaran daring.

Zaltman dan Stiff (1973) dalam Surya dan Makhmudin, (2019) menyatakan bahwa salah satu dimensi pertimbangan penerimaan inovasi adalah *Complexity* dari inovasi tersebut, selanjutnya mereka mendefinisikan *Complexity* sebagai penyerapan inovasi yang membutuhkan upaya pemahaman konsep dan intensitas penggunaan.

Torntzky dan Klein menyimpulkan bahwa semakin kompleks inovasi maka akan semakin rendah tingkat adopsi inovasi tersebut (Thompson, 2007). Sehingga penelitian Thomson *et al* (1991) melempar hipotesis ada pengaruh antara *Perceived Complexity* terhadap personal computing dan terbukti bahwa *Complexity* mempengaruhi personal computing. Dari empat segi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Venkatesh yaitu segi yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, *Perceived Complexity* termasuk dalam *effort expectancy*

Perceived Complexity diartikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang meyakini bahwa teknologi komputer memiliki tingkat kerumitan tertentu untuk dioperasikan yang mengindikasikan keraguan dan ketakutan. Keyakinan tersebut mempengaruhi intensitas penggunaan. Rendahnya intensitas penggunaan akan menghambat keahlian dan kemampuan penguasaan teknologi komputer.

c. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami (Davis, 1989) dalam Irmadhani and Nugroho, (2012). Sedangkan Hasanah dan Riana, (2019) mendefinisikan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem tersebut tanpa usaha.

Persepsi yang menimbulkan aspek sikap pemakai merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap akseptasi teknologi informasi (Igbaria, 1994) *Technology Acceptance Model* memprediksi *user acceptance* terhadap teknologi apapun berdasarkan dua faktor, (tingkatan dimana user percaya bahwa dengan menggunakan sistem akan meningkatkan *performa* mereka dalam bekerja) dan *perceived ease of use* (tingkatan dimana user percaya bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah).

d. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Definisi tersebut, menjelaskan bahwa persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Penelitian ini menggunakan kasus investor, maka variabel persepsi kegunaan didefinisikan ulang sebagai “Derajat

kepercayaan investor bahwa menggunakan teknologi internet akan meningkatkan kualitas proses pengambilan keputusan investasi” (Jogiyanto, 2014).

Menurut Davis et al. (1989) dalam Sutomo, (2012), dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam melakukan sesuatu. Menurut Jogiyanto (2008), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan konstruk atau variabel yang paling signifikan dan penting yang mempengaruhi sikap (*attitude*), minat berperilaku (*behavioral intention*), dan berperilaku (*behavior*) di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lainnya. Persepsi manfaat merupakan suatu ukuran, dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi setiap individu yang menggunakannya (Nopiana dan Yuliadi, 2017). Artinya selama masa pandemi, mahasiswa memandang bahwa sistem daring sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ketika sistem daring dapat dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi mahasiswa, maka keberhasilan pembelajaran daring akan mudah dicapai.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan adalah sebuah persepsi pengguna tentang sebuah sistem bahwa ketika sistem tersebut digunakan maka sistem tersebut dapat memberikan manfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan mudah dibandingkan dengan sistem manual dan dapat meningkatkan kinerja pengguna

e. Fitur Desain (*Design Features*)

Fitur Desain atau *Design Features* berarti merubah sebuah kondisi dimana objek yang akan dirubah menjadi lebih baik dari kondisi awalnya, dari sulit menjadi mudah dan begitu seterusnya. Desain memiliki tujuan yang dicapai. Tujuan itu berupa nilai, yang berarti nilai dari sebuah desain merupakan pencapaian terhadap tujuannya. Desain dikatakan mencapai tujuan jika, memenuhi kriteria fungsi, sesuai dengan karakteristik produk, memenuhi kriteria operasional, memenuhi nilai etik yang berlaku pada masyarakat dan tergantung pada objek yang didesain.

Design Features juga dirancang berdasarkan analisis data dan kajian pemikiran orang lain Andri, (2010). Sistem kuliah daring yang efektif dapat dikatakan ketika pengguna dengan cepat dan efisien bisa mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa menunda lama (Syarif dan Wijayanto, 2017). *Design Features* kuliah daring yang memiliki kualitas desain yang baik dapat membuat pengguna akan menggunakan sistem tersebut suka untuk berlama-lama dan tidak membuat jenuh mahasiswa. Desain fitur kuliah daring yang baik syarat pertama harus memiliki Informasi yang terdiri kualitas dari isi konten, isinya memberikan kegunaan bagi user dan menambah ilmu pengetahuan, lengkap mengenai informasi yang diberikan, akurat dan relevan. Kedua adanya keamanan yang meliputi kepercayaan pada diri user yang menggunakan sistem tersebut, bersifat privasi akan data diri dari user dan memberikan jaminan keamanan. Ketiga memiliki kemudahan bagi mahasiswa ketika membuka sistem sehingga mudah dalam mengoperasikannya, mudah dimengerti, saat diakses bisa lebih cepat. Keempat adanya kenyamanan yang meliputi sistem memiliki daya tarik visual yang baik, selain itu daya tarik emosional, serta memiliki desain yang kreatif dan atraktif yang memiliki perpaduan ornamen warna yang indah (Syarif dan Wijayanto, 2017).

f. Niat perilaku (*Behavioural Intention*)

Minat dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi, gairah atau keinginan terhadap sesuatu. *Behavioral Intention of Use* didefinisikan perilaku penggunaan aktual dari sistem informasi karena adanya penerimaan suatu teknologi informasi. *Behavioral Intention of Use* akan menentukan apakah seseorang akan menggunakan teknologi atau tidak Hasanah dan Riana (2019).

Menurut Priyanto, dkk., (2017) niat terhadap penggunaan TIK adalah prediktor utama dalam operasi sebenarnya. Konsekuensinya, walaupun para guru telah diberi program pelatihan, mereka cenderung menggunakan cara lama dalam kehidupan sehari-hari sementara perangkat keras dan perangkat lunaknya telah diabaikan. Situasi di atas telah sesuai dengan pernyataan bahwa adopsi pembelajaran daring menuntut penerimaan budaya yang dapat direalisasikan menjadi perubahan budaya atau proses kultur ulang .

Definisi niat terhadap penggunaan merujuk pada salah satu konstruk TAM, yaitu kondisi nyata penggunaan sistem yang dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi Irmadhani dan Nugroho, (2012). Niat dalam penggunaan menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan sistem yang diukur berdasarkan frekuensi penggunaan dan diversitas transaksi yang dilakukan.

2.2. Penelitian Terdahulu

Irmadhani dan Nugroho, (2012) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Computer *Self efficacy*, Terhadap Penggunaan Online Banking Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan computer self efficacy terhadap penggunaan online banking pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas

Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menemukan bahwa persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan *computer self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *online banking*.

Afrianti (2018) melakukan penelitian dengan judul Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia). Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google classroom*, Performa *Google classroom*, Harapan terhadap penggunaan *Google classroom* dan Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google classroom* terhadap Pembelajaran Akuntansi. Hasil penelitian menemukan bahwa Tidak ada pengaruh yang signifikan dari kemudahan *Google classroom* dan harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk performa *Google classroom* dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google classroom* terdapat pengaruh yang signifikan.

Surya dan Makhmudin, (2019) menyatakan tiga faktor eksternal yang digunakan dalam model TAM terdiri dari *E-learning self efficacy*, kerumitan, dan keterbatasan waktu. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa faktor kepercayaan diri, kerumitan, dan keterbatasan waktu bagi tenaga pendidik bukan merupakan suatu kendala dalam penggunaan *E-learning*. Hasil penelitian menemukan bahwa faktor *E-learning Self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap faktor penggunaan *E-learning* melalui faktor intensi, artinya faktor kepercayaan diri tenaga pendidik mempengaruhi intensi untuk menggunakan *E-learning*, (2) faktor *Complexity*/kerumitan berpengaruh terhadap faktor penggunaan *E-learning* melalui faktor intensi, artinya faktor kerumitan mempengaruhi intensi tenaga pendidik untuk menggunakan *E-learning* dan yang terakhir (3) faktor lack of time/keterbatasan waktu berpengaruh terhadap faktor penggunaan teknologi

sesungguhnya melalui variabel intensi, artinya keterbatasan waktu mempengaruhi niat tenaga pendidik untuk menggunakan *E-learning*.

Salloum *et al.*, (2019) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kualitas sistem, kualitas isi, efikasi diri, norma subyektif, kualitas informasi, kenikmatan, aksesibilitas, persepsi permainan terhadap Sikap, Niat berperilaku dan Penggunaan nyata dengan Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat sistem *E-learning* sebagai variabel mediasi. Hasil penelitian menemukan bahwa self-efficacy komputer, norma subjektif, kenikmatan yang dirasakan, kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas konten, aksesibilitas, dan permainan komputer adalah faktor eksternal TAM yang berpengaruh terhadap penerimaan siswa pada *E-learning* di lima universitas berbeda di Uni Emirat Arab (UEA). Hasil penelitian yang lain menunjukkan bahwa kualitas sistem, kemandirian komputer, dan permainan komputer memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kemudahan penggunaan sistem *E-learning*. Selanjutnya, kualitas informasi, kenikmatan yang dirasakan, dan aksesibilitas ditemukan memiliki pengaruh positif pada persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan dari sistem *E-learning*.

Al-hawari dan Mouakket, (2010) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kualitas pelayanan *E-Government* terhadap *E-Retention* melalui *E-Satisfaction*. Hasil penelitian menemukan bahwa Persepsi kegunaan memiliki hubungan langsung dan positif dan signifikan dengan kepuasan mahasiswa dan *E-Retention* sementara persepsi kemudahan penggunaan hanya memiliki hubungan langsung dengan *E-Retention* mahasiswa. Fitur desain dan kesenangan hanya memiliki hubungan yang signifikan dengan kepuasan siswa tanpa hubungan langsung dengan *E-Retention*. Akhirnya, kepuasan mahasiswa memiliki hubungan langsung hubungan signifikan dengan *E-Retention* mahasiswa.

Hasanah R.L et al., (2019) melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, sikap dalam penggunaan terhadap Perilaku niat menggunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku niat menggunakan, niat dalam menggunakan aplikasi Ruangguru. Pada saat yang sama, hubungan Persepsi Kemudahan Penggunaan dengan Persepsi Kegunaan memiliki pengaruh yang paling signifikan di mana kemudahan dalam menggunakan Aplikasi Ruangguru membuat pengguna merasa bahwa aplikasi Ruangguru bermanfaat.

Allo, (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persepsi pelajar, pembelajaran daring, pandemi COVID-19, pelajar EFL. Berdasarkan hasil analisis persepsi peserta didik menemukan bahwa pembelajaran daring bagus di tengah pandemi COVID-19 dengan beberapa kelemahan diantaranya ketersediaan akses internet, masalah keuangan, dan implementasi pembelajaran daring. Mereka mengharakan dosen dapat memanfaatkan fasilitas seperti aplikasi Messenger gratis dalam sistem Pembelajaran Daring Soal implementasinya, mereka berharap itu materi dan penugasan harus didahului dengan penjelasan. Jadi, dosen hendaknya memberikan catatan saat memberikan instruksi.

Kusnayat et al., (2020) melakukan penelitian tentang Teknologi Pembelajaran Kuliah Daring Di Era Covid-19. Penelitian menggunakan metode *mixed methods*, dengan melakukan analisa statistik parametris dan non parametris dilanjutkan deskriptif kualitatif. Penelitian di kampus Telkom University dan UIN SGD Bandung menunjukkan sekitar 60.5 % mahasiswa siap beradaptasi dengan penggunaan teknologi pembelajaran perkuliahan *online* tetapi sekitar 59.5 % keberatan atas tugas yang diberikan dosen yang berakibat tingkat stress mahasiswa sekitar 60 %. Kalau hal ini dibiarkan terus akan berakibat fatal dalam perkembangan kejiwaan mahasiswa, dan sebanyak 92 % mahasiswa

memilih dan lebih suka perkuliahan tatap muka di kelas di banding perkuliahan *online*. Sehingga penelitian ini ada hubungan yang erat antara perkuliahan *online* dengan sikap mental mahasiswa.

Aji, (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilanmurid. Kebijakan belajar di rumah pada institusi pendidikan jelas menyebabkan gangguan besar, seperti pembelajaran siswa, gangguan dalam penilaian, pembatalan penilaian, peluang mendapatkan pekerjaan setelah lulus pendidikan, pembatalan penilaian publik untuk kualifikasi dalam seleksi pekerjaan.

2.3. Perumusan Hipotesis

2.3.1. *Self Efficacy*

Konsep *self efficacy* atau efikasi diri didefinisikan oleh Bandura dalam Jogiyanto (2014), sebagai suatu kepercayaan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu. Karena penelitian ini mengkaji tentang *E-learning*, maka istilah *self-efficacy* disesuaikan menjadi *E-learning self-efficacy*. *Self efficacy* adalah keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk dapat menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan tujuan. *Self efficacy* menyebabkan keterlibatan aktif dalam kegiatan, mendorong perkembangan kompetensi. Dalam konteks komputer, mencerminkan perbedaan konfigurasi hardware dan software sehingga individu yang mempunyai level generalibility *Self efficacy* tinggi diharapkan kompeten menggunakan paket-paket software yang berbeda. Individu yang memiliki *self efficacy* yang tinggi akan cenderung memiliki keberhasilan yang besar dalam kuliah daring.

Hasil penelitian Surya dan Makhmudin, (2019) menemukan bahwa faktor *E-learning self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap faktor penggunaan *E-learning*

Unpad melalui faktor Intensi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka rumusan hipotesis pertama penelitian ini adalah:

H₁. *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

2.3.2. Kerumitan

Kerumitan merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi penggunaan dari suatu teknologi baru. Hal tersebut diukur dari tingkatan dimana teknologi baru terasa tidak mudah untuk digunakan dan dipelajari Al-zegaier, *et al.*, (2012). Persepsi kerumitan (*Complexity*) adalah sebagai tingkat harapan pengguna bahwa teknologi bebas dari usaha (Nopiana dan Yuliadi, 2017). Kerumitan juga akan muncul, jika mahasiswa belum bisa menerima sebuah teknologi baru dalam sistem kuliah daringnya dengan alasan belum terbiasa. Ketidakbiasaan mahasiswa menginterpretasikan bahwa teknologi yang baru ini dapat menyita waktu dalam mempelajarinya atau bahkan sulit untuk dipahami, sehingga mahasiswa enggan untuk menggunakan sistem tersebut. Hasil penelitian Surya dan Makhmudin, (2019) menemukan bahwa faktor *Complexity*/kerumitan berpengaruh terhadap faktor penggunaan *E-learning* Unpad melalui variabel Intensi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka rumusan hipotesis kedua penelitian ini adalah :

H₂. Kerumitan (*Complexity*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

2.3.3. Persepsi Kegunaan (*perceived usefulness*)

Persepsi kegunaan menjadi penentu apakah diterima atau tidaknya suatu sistem oleh pengguna. Dalam penerapan sistem pembelajaran daring, apabila mahasiswa beranggapan bahwa sistem daring bermanfaat bagi mereka dalam aktivitas perkuliahannya maka akan menyebabkan ketertarikan menggunakan sistem pembelajaran

daring tersebut. Kualitas suatu sistem dapat mempengaruhi keberhasilan sistem tersebut dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat menentukan kepuasan user yang menggunakan sistem tersebut. Jika pengguna merasa puas akan kinerja sistem pembelajaran daring tersebut akan secara terus-menerus menggunakannya sehingga berpengaruh terhadap perilaku keberhasilan kuliah daring (Surya dan Makhmudin, 2019). Hasil penelitian Hasanah *et al.*, (2019) menyatakan bahwa hubungan Persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Ruang Guru. Hasil juga didukung penelitian Salloum *et al.*, (2019) yang menemukan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *E-learning*. Berdasarkan temuan tersebut maka rumusan hipotesis ketiga penelitian ini adalah:

H₃. Kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

2.3.4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) tentang kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana individu percaya bahwa sistem teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas jika sistem tersebut dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Nopiana dan Yuliadi, 2017). Kemudahan penggunaan dalam konteks ini bukan saja kemudahan untuk mempelajari dan menggunakan suatu sistem tetapi juga mengacu pada kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas dimana pemakaian suatu sistem akan semakin memudahkan seseorang dalam bekerja dibanding mengerjakan secara manual. Hasil penelitian Hasanah *et al.*, (2019) menyatakan bahwa hubungan Persepsi kemudahan penggunaan memiliki

pengaruh yang paling signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Ruang Guru. Hasil juga didukung penelitian Salloum et al., (2019) yang menemukan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *E-learning*. Berdasarkan temuan tersebut maka rumusan hipotesis keempat penelitian ini adalah :

H₄. Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

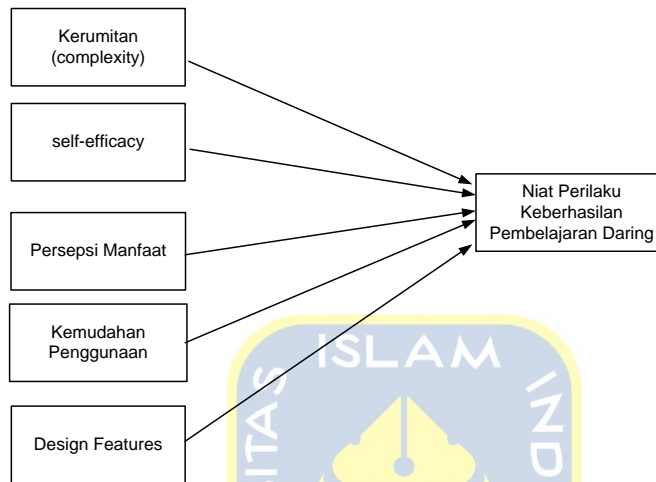
2.3.5. Persepsi Fitur Desain (*Design Features*)

Design Features berarti merubah sebuah kondisi dimana objek yang akan dirubah menjadi lebih baik dari kondisi awalnya, dari sulit menjadi mudah dan begitu seterusnya. Sistem kuliah daring yang efektif dapat dikatakan ketika pengguna dengan cepat dan efisien bisa mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa menunda lama (Syarif dan Wijayanto, 2017). *Design Features* kuliah daring yang memiliki kualitas desain yang baik dapat membuat pengguna akan menggunakan sistem tersebut suka untuk berlama-lama dan tidak membuat jenuh mahasiswa. *Design Features* yang baik dalam perkuliahan daring akan membantu mahasiswa karena Informasi yang terdiri kualitas isinya mampu memberikan kegunaan bagi user dan menambah ilmu pengetahuan, lengkap mengenai informasi yang diberikan, akurat dan relevan. Hasil penelitian Al-hawari dan Mouakket, (2010) menemukan bahwa *Fitur desain* dan kesenangan hanya memiliki hubungan yang signifikan dengan kepuasan siswa tanpa hubungan langsung dengan *E-Retention* Berdasarkan penjelasan tersebut maka rumusan hipotesis kelima adalah:

H₅. *Design Features* berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

2.4. Model Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan telaah penelitian sebelumnya, maka masing-masing hubungan antar faktor yang dapat dijelaskan pada kerangka pikir dan akan membentuk hipotesis penelitian. Hipotesis-hipotesis tersebut digambarkan pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Model Penelitian



BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang memiliki informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pengukuran dalam penelitian sedangkan sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih dengan hati-hati (Cooper & Schindle, 2014). Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh mahasiswa S1 program studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa Akuntansi UII yang menggunakan aplikasi *Google classroom*, *WhatsApp grub*, *live chat* dan *Video Conference (ZOOM)* sebagai media penunjang pembelajaran daring Akuntansi yang berjumlah 1722 mahasiswa (Prodi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII).

Adapun sebaran populasi penelitian ditunjukkan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1. Populasi Penelitian Mahasiswa Akuntansi FBE UII yang masih aktif dari Angkatan tahun 2016 - 2020

Tahun	Jumlah mahasiswa Aktif
2016	95
2017	387
2018	344
2019	374
2020	522
Total	1722

Sumber : Bagian Akademik Prodi S1 Akuntansi FBE UII tahun 2020

2. Sampel

Sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi. Dalam penelitian ini sampel adalah sebagian dari mahasiswa Akuntansi UII yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Whatsapp Grub*, *Live Chat* Dan *Video Conference (ZOOM)* sebagai media penunjang pembelajaran daring Akuntansi. Sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *convenience sampling*, yaitu prosedur sampling yang memiliki sampel dari orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses, yaitu mahasiswa yang dengan sukarela bersedia mengisi dan merespon atas pertanyaan kuesioner penelitian ini.

Untuk menghitung sampel digunakan Rumus Slovin dengan perhitungan sebagai berikut (Sugiyono, 2011) :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n = sampel yang dihitung

N= jumlah mahasiswa Akuntansi

e = standar error pengambilan sampel (10% – 20%)

$$n = \frac{1722}{1 + 1722 \times 0,1^2} = \frac{1722}{18,23} = 94,51$$

Sampel minimum adalah 95 mahasiswa dan untuk menghindari tidak lengkapnya data responden maka penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 110 responden

3.2. Gambaran Umum Obyek Penelitian

3.2.1. Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Fakultas Bisnis dan ekonomika Universitas Islam Indonesia, awalnya bernama Fakultas Ekonomi (FE UII) didirikan oleh Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia pada tanggal 10 maret 1948 dan kemudian dikukuhkan dengan akte notaris RM. Wiranmto No. 9 tertanggal 21 Desember 1951. Pada awal berdirinya FE UII memiliki 3 jurusan yaitu Jurusan Ketatanegaraan, Jurusan Umum dan Jurusan Perusahaan. Akibat perkembangan yang terjadi maka pada tahun 1964 Jurusan Ketatanegaraan dan Jurusan Umum ditutup dan akhirnya FE UII hanya memiliki satu jurusan yaitu jurusan Perusahaan

Pada tahun akademik 1980/1981 FE UII membuka Jurusan Akuntansi dan tahun akademik 1990/1991 FE UII membuka Jurusan Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan (IESP), yang kemudian diubah menjadi Jurusan Ekonomi Pembangunan.

Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia sampai saat ini memiliki tiga jurusan yaitu Jurusan Manajemen, Jurusan Akuntansi dan Jurusan Ilmu Ekonomi serta dua program yaitu Program Diploma III Ekonomi dan Program Magister dan Doktor

3.2.2. Prodi Akuntansi

1. Visi Prodi Akuntansi

Menjadi Program Studi Akuntansi terkemuka baik di tingkat nasional maupun internasional yang setara dengan pendidikan di negara maju pada tahun 2025, dengan melandaskan pada nilai *rahmatan lil' alamin*, nilai Islam dan nilai kesempurnaan.

2. Misi Prodi Akuntansi

- a. Menghasilkan lulusan yang mempunyai integritas moral dan personal yang tinggi, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan melalui pembekalan dan pemahaman yang menyeluruh terhadap aplikasi nilai-nilai Islam.
- b. Menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan penguasaan ilmu dan teknologi di bidang bisnis dan akuntansi melalui penciptaan lingkungan proses belajar mengajar yang kondusif, dengan didukung penelitian, pengabdian masyarakat, dan dakwah Islamiyah.

3. Tujuan Prodi Akuntansi

Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi fungsional, kompetensi personal, kompetensi perspektif bisnis yang luas, dan kompetensi ke-UII-an.

3.3. Definisi dan Variabel Penelitian

Berdasarkan teori yang telah dibahas pada kajian teori, definisi operasional masing-masing variabel penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

(1) Efikasi Diri (*Self-efficacy*)

Efikasi diri merupakan suatu keyakinan yang dimiliki oleh mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII bahwa mereka dapat menggunakan sistem kuliah daring di Jurusan Akuntansi UII melalui aplikasi kuliah daring. Efikasi diri dalam penelitian ini diukur menggunakan 3 item pertanyaan mengadopsi penelitian (Irmadhani & Nugroho, 2012).

(2) Kerumitan (*complexity*)

Kerumitan merupakan tingkat kesulitan kuliah daring di Jurusan Akuntansi UII melalui aplikasi kuliah daring yang dirasakan oleh mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII sebagai

penggunanya. Kerumintan dalam penelitian ini diukur menggunakan 3 item pertanyaan mengadopsi penelitian (Surya & Makhmudin, 2019)

(3) Kegunaan (*perceived usefulness*)

Kegunaan adalah suatu perasaan pengguna, yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII, bahwa teknologi yang digunakan pada kuliah daring di Jurusan Akuntansi FBE UII untuk meningkatkan kinerja pekerjaan pokoknya. Kegunaan dalam penelitian ini diukur menggunakan 4 butir pertanyaan mengadopsi penelitian Irmadhani & Nugroho (2012)

(4) Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*)

Kemudahan penggunaan adalah suatu perasaan pengguna, yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII, bahwa kuliah daring merupakan suatu teknologi yang mudah digunakan sehingga tidak membutuhkan banyak usaha untuk memahami dan menggunakannya. Kemudahan penggunaan dalam penelitian ini diukur menggunakan 4 butir pertanyaan mengadopsi penelitian Al-hawari & Mouakket (2010).

(5) Design Features

Al-hawari & Mouakket, (2010) menunjukkan bahwa *Design Features* memiliki keterkaitan yang jelas dengan perilaku belajar, seperti pembelajaran mandiri dan kreatif dalam penyelesaian masalah. *Design Features* dalam penelitian ini diukur menggunakan 5 butir pertanyaan mengadopsi penelitian Al-hawari & Mouakket (2010).

(6) Niat Berperilaku dalam Pembelajaran Daring

Nilai berperilaku atau *behavioral intention to use* adalah suatu niat atau motivasi dalam diri pengguna, yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII, dalam menggunakan aplikasi kuliah daring

untuk kegiatan belajar mengajar. Nilai berperilaku dalam penelitian ini diukur menggunakan 5 butir pertanyaan mengadopsi penelitian (Kusnayat et al., 2020)

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan sebelumnya dimana responden akan mencatat jawaban mereka, biasanya dalam alternatif yang didefinisikan dengan jelas (Sekaran & Bougie, 2017). Pengumpulan data dengan kuesioner tersebut merupakan cara memperoleh data secara langsung (data primer). Sekaran dan Bougie (2017), menyatakan data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung (dari tangan pertama) oleh peneliti terkait dengan variabel ketertarikan untuk tujuan tertentu dari studi. Pada penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner dengan dua cara, yaitu secara langsung ke responden dan secara elektronik dalam bentuk *Google Form*.

Instrumen penelitian dikembangkan menggunakan skala *likert* dengan 6 skala, skor terendah diberi nilai 1 dan tertinggi diberi nilai 6. Alternatif jawaban yang tersedia yaitu “sangat setuju”, “setuju”, “cukup setuju”, “agak tidak setuju” “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju”. Skala *Likert* digunakan karena skala ini dapat mengungkapkan intensitas sikap/ perilaku atau perasaan responden. Hasil pengukuran dari skala *likert* berupa data interval.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji instrumen penelitian, uji asumsi klasik dan analisis regresi linier

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji keakuratan pertanyaan pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner, dalam mengukur variabel. Kuesioner dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan nilai variabel yang diteliti. Untuk menguji validitas digunakan teknik analisis korelasi product moment, yaitu mengkorelasikan item butir dengan skor total butir. Suatu item dinyatakan valid jika memiliki koefisien korelasi positif dan signifikansi kurang dari 0,05 (Ghozali, 2017).

3.5.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Pertanyaan dikatakan handal atau *reliable* ketika jawaban terhadap pertanyaan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. SPSS memudahkan dalam melakukan uji tersebut yaitu dengan membandingkan nilai *Cronbach Alpha* dengan tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,7 (Ghozali, 2016).

3.5.3. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

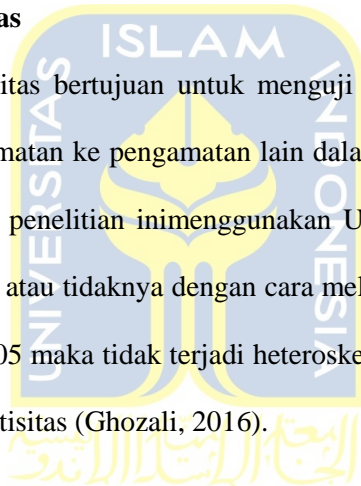
Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat, variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menguji normalitas, karena uji ini dapat secara langsung menyimpulkan apakah data yang ada terdistribusi normal secara statistik atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni :jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal (Raharjo, 2016).

2. Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel-variabel bebas (Ghozali, 2016). Dalam penelitian ini teknik untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas didalam model regresi adalah melihat dari nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* dan nilai *tolerance*. Apabila nilai *tolerance* mendekati 1, serta nilai VIF disekitar angka serta tidak lebih dari 10, maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas antara variabel bebas dalam model regresi (Ghozali, 2016).

3. Uji Heteroskedastitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji adanya ketidaksamaan *variance* dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain dalam suatu model regresi. Dalam uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan Uji Glejser dimana untuk melihat terjadi heteroskedastisitas atau tidaknya dengan cara melihat nilai signifikansi (Sig.) pada hasil SPSS, jika Sig. > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas namun jika Sig. < 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2016).



3.5.4. Analisis Regresi Linier Berganda

1. Pengujian Hipotesis

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel independen (Ghozali, 2016). Kriteria keputusan dapat dilakukan dengan menggunakan angka probabilitas (P_{value} atau *sign*) yang diperoleh dari perhitungan komputer kemudian diperbandingkan dengan taraf nyata pengujian yang digunakan ($\alpha = 5\%$). Jika probabilitas (*sign*) lebih kecil dari taraf nyata ($\alpha = 5\%$), maka keputusannya adalah menolak H_0 atau menerima hipotesis alternatif (H_a).

2. Persamaan Model Regresi

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen atau bebas yaitu *Self efficacy*, *kompleksitas*, persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan dan *Design Features* terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi (niat berperilaku). Rumus matematis dari regresi berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + b_5 X_5 + e$$

Y = Niat Berperilaku Pembelajaran Daring

a = Konstanta

b1-b5 = koefisien regresi

X1 = Variabel *self efficacy*

X2 = Variabel kerumitan

X3 = Variabel kemudahan penggunaan

X4 = Variabel Persepsi Manfaat

X5 = Variabel *Design Features*

e = *Error distrubances*



BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi perilaku mahasiswa pada saat pembelajaran daring. Pengambilan data variabel penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Akuntansi UII yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Whatsapp Grup*, *Live Chat* dan *Video Conference (ZOOM)* sebagai media penunjang pembelajaran daring Akuntansi yaitu sebanyak 110 responden.

4.1. Hasil Pengumpulan Data Kuesioner

Pada hasil pengumpulan data, peneliti berhasil mengumpulkan data dari mahasiswa akuntansi UII yang telah sesuai dengan kriteria responden dengan menyebarkan secara online melalui *google form*. Hasil pengumpulan data berupa kuesioner berhasil direspon kembali dan memenuhi syarat sebagai berikut :

Tabel .4.1
Hasil Pengumpulan Data Kuesioner

Keterangan	Jumlah	Persentase
Jumlah Kuesioner yang direspon	130	100%
Kuesioner yang tidak diisi lengkap	10	7.7%
Kuesioner yang memenuhi syarat	120	92.3%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari total kuesioner yang direspon yaitu sebanyak 130 kuesioner, terdapat 10 kuesioner yang tidak diisi secara lengkap sehingga tidak memenuhi persyaratan, dan kuesioner yang dapat diolah sebanyak 120 kuesioner.

4.2. Analisis Deskriptif

Analisis karakteristik responden dalam penelitian ini menjelaskan karakteristik mahasiswa Akuntansi UII yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Whatsapp Grub*, *Live Chat* Dan *Video Conference (ZOOM)*. Hasil angket yang telah disebarakan diperoleh distribusi frekuensi karakteristik responden sebagai berikut.

Tabel 4.2
Kualifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Pria	37	33.6%
Wanita	73	66.4%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Dari hasil analisis karakteristik responden di atas, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah wanita sebesar 73 orang atau 66,4%. Sedangkan responden perempuan sebanyak 37 orang atau 33,6%.

Tabel 4.3
Kualifikasi Responden Berdasarkan Jenis Umur

Usia	Jumlah	Persentase
17 – 19 tahun	5	4.5%
20 – 22 tahun	96	87.3%
23 – 25 tahun	9	8.2%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa mayoritas responden berusia antara 20 – 22 tahun yaitu sebanyak 96 orang atau 87,3%. Sedangkan responden yang berusia antara 23 – 25 tahun sebanyak 9 orang atau 8,2% dan berusia antara 17 – 19 tahun sebanyak 5 orang atau 4,5 %.

Tabel 4.4
Kualifikasi Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase
2016	13	11.8%
2017	71	64.5%
2018	24	21.8%
2019	2	1.8%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa mayoritas responden merupakan mahasiswa angkatan tahun 2017 yaitu sebanyak 71 orang atau 64,5%. Sedangkan responden yang merupakan mahasiswa angkatan tahun 2018 sebanyak 24 orang atau 21,8% , angkatan tahun 2016 sebanyak 13 orang atau 11.8%, dan mahasiswa angkatan tahun 2019 sebanyak 2 orang atau 1,8%.

Tabel 4.5
Kualifikasi Responden Berdasarkan IPK

IPK	Jumlah	Persentase
2,5 – 3,0	18	16.4%
3,0 – 3,5	60	54.5%
3,5 – 4,0	32	29.1%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa mayoritas responden mahasiswa dengan IPK antara 3,0 – 3,5 yaitu sebanyak 60 orang atau 54,5%. Sedangkan responden dengan IPK antara 3,5 – 4,0 sebanyak 32 orang atau 29,1% , dan mahasiswa dengan IPK antara 2,5 – 3,0 sebanyak 18 orang atau 16,4%.

Tabel 4.6
Kualifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang digunakan

Aplikasi	Jumlah	Persentase
Google classroom	31	28.2%
Whatsapp grup	6	5.5%
ZOOM	72	65.5%
Lainnya	1	0.9%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa mayoritas responden menggunakan aplikasi Google Classroom sebanyak 31 orang atau 28,2%. Sedangkan responden yang menggunakan aplikasi Zoom sebanyak 72 orang atau 65,5%, whatsapp group sebanyak 6 orang atau 5,5% dan aplikasi lainnya sebanyak 1 orang atau 0,9%.

Tabel 4.7
Kualifikasi Responden Berdasarkan Kendala yang dihadapi

Kendala	Jumlah	Persentase
Aliran listrik sering putus	2	1.8%
Biaya kuota yang mahal	16	14.5%
Komunikasi mahasiswa dengan dosen	22	20.0%
Lokasi dengan jaringan internet yang kurang baik	13	11.8%
Media yang dipakai sudah tidak memadai	1	0.9%
Semangat belajar menurun	54	49.1%
Lainnya	2	1.8%

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa mayoritas responden merasakan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran online adalah semangat belajar yang menurun sebanyak 54 orang atau 49,1%. Sedangkan responden dengan kendala komunikasi antara mahasiswa dengan dosen sebanyak 22 orang atau 20%, kendala lokasi dengan jaringan internet yang kurang baik sebanyak 13 orang atau 11,8%, alasan biaya kuota yang mahal sebanyak 16 orang atau 14,5%, alasan lokasi dengan

jaringan internet yang kurang baik sebanyak 13 orang atau 11,8%, alasan listrik sering putus dan alasan lainnya masing-masing sebanyak 2 orang atau 1,8% dan alasan media yang dipakai tidak memadai sebanyak 1 orang atau 0,9%.

4.3. Statistik Deskriptif

Tabel 4.8
Hasil deskriptif Variabel Penelitian

	Frekuensi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Efikasi Diri	110	1.67	6.00	4.6091	0.94806
Kerumitan	110	1.33	6.00	4.2666	0.75661
Kegunaan	110	1.75	6.00	4.2136	0.97376
Fitur Desain	110	1.75	6.00	4.3977	0.81506
Kemudahan penggunaan	110	3.20	6.00	4.6127	0.64354
Niat Perilaku	110	2.80	6.00	4.3818	0.62225

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

a. Efikasi Diri

Hasil deskriptif pada Tabel 4.8 dapat diketahui tanggapan dari 110 responden rata-rata memiliki penilaian yang tinggi terhadap efikasi diri dengan rata-rata sebesar 4,61 dan standar deviasi 0,94805. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden setuju, karena berada pada interval antara 4.34 – 5.17. Hal ini berarti mahasiswa memiliki kapabilitas yang tinggi dalam penggunaan menggunakan aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi, memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi, dan mampu menggunakan perangkat maupun aplikasi pada software dan sistem yang berbeda-beda pada media *online* dalam pembelajaran akuntansi.

b. Kerumitan

Hasil tanggapan dari 110 mahasiswa terhadap variabel kerumitan adalah sangat tinggi dengan rata-rata sebesar 4,27 dan standar deviasi sebesar 0,75662. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden memberikan penilaian agak setuju. Hal ini berarti mahasiswa merasa jika menggunakan media *online* dalam pembelajaran akuntansi dapat menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang lebih kompleks, mudah menggabungkan hasil pekerjaan dari aplikasi media *online* dengan pekerjaan yang sudah ada sebelumnya, dan resiko kerusakan sistem aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi sangat kecil.

c. Kegunaan

Hasil deskriptif terhadap kegunaan menunjukkan tingkat penilaian agak tinggi, dengan rata-rata skor sebesar 4,21 dan standar deviasi sebesar 0,97376. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden agak setuju. Hal ini berarti mahasiswa jika menggunakan media online dalam pembelajaran akuntansi akan meningkatkan prestasi belajar, produktivitas, dan meningkatkan efektivitas pekerjaan sebagai mahasiswa.

d. Fitur Desain

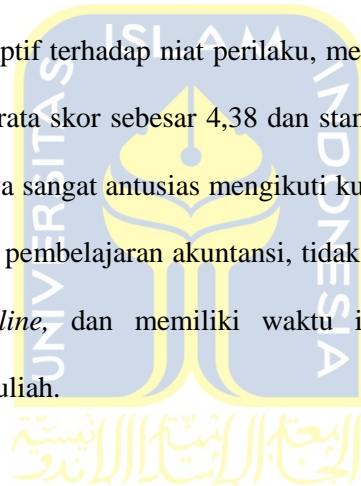
Hasil deskriptif terhadap fitur desain menunjukkan tingkat penilaian agak tinggi, dengan rata-rata skor sebesar 4,39 dan standar deviasi sebesar 0,81506. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden agak setuju. Hal ini berarti aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup sederhana, desain dari aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup jelas, aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup mudah dalam penggunaannya, dan aplikasi media daring dalam pembelajaran akuntansi mudah di operasikan.

e. Kemudahan penggunaan

Hasil deskriptif terhadap kemudahan penggunaan, menunjukkan tingkat penilaian yang tinggi, dengan rata-rata skor sebesar 4,61 dan standar deviasi sebesar 0,64354. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden setuju. Hal ini berarti mahasiswa mudah untuk belajar mengoperasikan media daring dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan keinginan, aplikasi media daring dalam pembelajaran akuntansi mudah diakses, dan diaplikasikan untuk tugas-tugas kuliah, serta mudah dipahami.

f. Niat perilaku

Hasil deskriptif terhadap niat perilaku, menunjukkan tingkat penilaian agak setuju, dengan rata-rata skor sebesar 4,38 dan standar deviasi sebesar 0,62225. Hal ini berarti mahasiswa sangat antusias mengikuti kuliah online dengan menggunakan media *online* dalam pembelajaran akuntansi, tidak merasa sulit dengan penggunaan aplikasi kuliah *online*, dan memiliki waktu istirahat yang cukup walaupun memikirkan tugas kuliah.



4.4. Uji Instrumen dan Data Penelitian

4.4.1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan software SPSS versi 20. Uji validitas digunakan untuk mengetahui bahwa setiap butir pernyataan dapat dinyatakan valid atau tidak. Pengujian validitas dilakukan dengan analisis korelasi *product moment*. Apabila signifikansi < 0.05 maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika signifikansi > 0.05 maka butir dinyatakan gugur. Hasil uji validitas dapat ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Hasil uji validitas pada Tabel 4.6 menunjukkan seluruh item pertanyaan variabel efikasi diri, kerumitan, kegunaan, desain fitur, kemudahan penggunaan, dan niat berperilaku memiliki nilai p value/signifikansi < 0.05, sehingga seluruh item pertanyaan valid.

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r xy	p value	Keterangan
Efikasi diri	ED1	0.939	0.000	valid
	ED2	0.956	0.000	valid
	ED3	0.937	0.000	valid
Kerumitan	C1	0.815	0.000	valid
	C2	0.776	0.000	valid
	C3	0.756	0.000	valid
Kegunaan	PU1	0.891	0.000	valid
	PU2	0.928	0.000	valid
	PU3	0.910	0.000	valid
	PU4	0.690	0.000	valid
Fitur desain	FD1	0.769	0.000	valid
	FD2	0.882	0.000	valid
	FD3	0.893	0.000	valid
	FD4	0.894	0.000	valid
Kemudahan penggunaan	PEU1	0.811	0.000	valid
	PEU2	0.784	0.000	valid
	PEU3	0.870	0.000	valid
	PEU4	0.795	0.000	valid
	PEU5	0.664	0.000	valid
Niat berperilaku	NB1	0.750	0.000	valid
	NB2	0.811	0.000	valid
	NB3	0.625	0.000	valid
	NB4	0.754	0.000	valid
	NB5	0.732	0.000	valid

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

4.1.2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menggunakan analisis *Alpha Cronbach*, nilai batas yang digunakan untuk menilai sebuah tingkat reliabilitas yang dapat diterima adalah 0,7.

Hasil Uji reliabilitas dapat ditunjukkan pada Tabel 4.10

Tabel 4.10
Uji reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha Crobach	Batas minimum	Keterangan
Efikasi diri	0.939	0.7	Reliabel
Kerumitan	0.682	0.7	Reliabel
Kegunaan	0.882	0.7	Reliabel
Fitur Desain	0.882	0.7	Reliabel
Kemudahan penggunaan	0.844	0.7	Reliabel
Niat berperilaku	0.783	0.7	Reliabel

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan ringkasan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada masing-masing variabel nilainya lebih besar dari 0,7 Dengan demikian semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian reliabel/handal.

4.5. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yang digunakan adalah uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji Heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

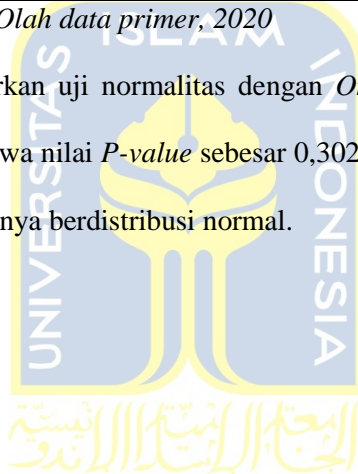
Uji normalitas dilakukan dengan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Kriteria pengujian dilakukan dengan melihat tingkat signifikansi (p-value). Jika p-value lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan normal, dan sebaliknya jika p-value lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka data penelitian dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat ditunjukkan pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11
Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
Jumlah sampel		110
Parameter normalitas	Rata-rata	.0000000
	Standar deviasi	.36084617
Perbedaan paling ekstrim	Absolut	.093
	Postifi	.047
	Negatif	-.093
Kolmogorov-Smirnov Z		.972
p-value		.302

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan uji normalitas dengan *One Sample Kolmogorov Smirnov* menunjukkan bahwa nilai *P-value* sebesar $0,302 > 0,05$. Dengan demikian variabel penelitian ini datanya berdistribusi normal.



b. Uji Multikolinieritas

Berdasarkan hasil regresi variabel independen dan variabel dependen menghasilkan nilai Toleransi dan VIF pada keenam variabel bebasnya. Untuk membuktikan ada atau tidaknya pelanggaran multikolinieritas dapat digunakan Uji VIF yaitu apabila nilai VIF kurang dari 10 atau besarnya toleransi lebih dari 0,1.

Tabel 4.12

Hasil Perhitungan Multikolinieritas

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF
Efikasi Diri	0.526	1.900
Kerumitan	0.475	2.104
Kegunaan	0.690	1.449
Fitur Desain	0.568	1.761
Kemudahan penggunaan	0.554	1.804

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa untuk seluruh variabel bebas memiliki tidak mendung gejala multikolinieritas karena nilai VIF < 10.

c. Uji Heteroskedastisitas

Perhitungan heterokedastisistas dapat dilakukan dalam banyak model, salah satunya adalah uji *Glejser*. Hasil Uji Heteroskedastisitas tersebut dapat di tampilkan pada tabel 4.13:

Tabel 4.13

Hasil Perhitungan Heterokedasitas

Variabel	t hitung	p value
Efikasi Diri	1.067	0.289
Kerumitan	1.292	0.199
Kegunaan	-0.201	0.841
Fitur Desain	-1.890	0.062
Kemudahan penggunaan	0.678	0.500

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Hasil di atas dapat diketahui bahwa nilai korelasi variabel bebas dengan nilai residu memiliki nilai p value/probabilitas lebih besar dari 5% (0,05), sehingga pada model regresi tidak terjadi gejala heterokedasitas.

4.6. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS. 20 dan hasilnya dapat dirangkum seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.14
Hasil Estimasi Analisis Regresi Linier Berganda

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	0.197	0.363		0.544	0.588
Efikasi Diri	0.155	0.051	0.236	3.007	0.003
Kerumitan	0.252	0.068	0.306	3.709	0.000
Kegunaan	0.110	0.044	0.172	2.515	0.013
Fitur Desain	0.182	0.058	0.239	3.161	0.002
Kemudahan penggunaan	0.246	0.074	0.254	3.327	0.001

Sumber : Hasil Olah data primer, 2020

Model persamaan regresi berdasarkan tabel 4.8 dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = 0,197 + 0,155 X_1 + 0,252 X_2 + 0,110X_3 + 0,182X_4 + 0,246X_5$$

a) **H₁. *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.**

Pengujian terhadap hipotesis alternatif pertama bahwa “*Efikasi diri berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi*”. Hasil pengujian dengan analisis Regresi Linier Berganda dapat diketahui bobot koefisien regresi antara efikais diri dengan keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi adalah sebesar 0,155 dengan nilai p-value ($0,003 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh secara positif dan signifikan efikais diri terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi, yang berarti **hipotesis pertama didukung oleh data.**

Dengan adanya hubungan positif, maka semakin baik efikasi diri mahasiswa maka semakin tinggi pula keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya dan Makhmudin (2019), yang menyatakan bahwa faktor *E-learning self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap faktor penggunaan *E-learning* Unpad. Penelitian ini juga mendukung penelitian Salloum *et al.*, (2019), yang menyatakan bahwa *self-efficacy* komputer berpengaruh terhadap penerimaan siswa pada *E-learning* di lima universitas berbeda di Uni Emirat Arab (UEA).

Efikasi diri adalah keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk dapat menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan tujuan. Efikasi diri menyebabkan keterlibatan aktif dalam kegiatan, mendorong perkembangan kompetensi. Dalam konteks komputer, mencerminkan perbedaan konfigurasi hardware dan software sehingga individu yang mempunyai *level generalibility* Efikasi diri tinggi diharapkan kompeten menggunakan paket-paket software yang berbeda. Individu yang memiliki Efikasi diri yang tinggi akan cenderung memiliki keberhasilan yang besar dalam kuliah daring.

Efikasi diri sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan computer, dan merupakan penilaian individu terhadap kemampuan diri untuk melaksanakan tugas - tugas komputasi dengan baik. Keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi akan semakin meningkat jika mahasiswa memiliki kapabilitas yang tinggi dalam menggunakan aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi, memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi, dan mampu menggunakan perangkat maupun aplikasi pada software dan sistem yang berbeda-beda pada media *online* dalam pembelajaran akuntansi.

b) **H₂. Kerumitan (*Complexity*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.**

Pengujian terhadap hipotesis alternatif kedua bahwa “*Kerumitan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi*”. Hasil pengujian dengan analisis Regresi Linier Berganda dapat diketahui bobot koefisien regresi antara kerumitan dengan keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi adalah sebesar 0,252 dengan nilai p-value ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh secara positif dan signifikan kerumitan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi, yang berarti **hipotesis kedua didukung oleh data**.

Dengan adanya hubungan positif, maka semakin tinggi kerumintan sebuah aplikasi atau proses pembelajaran maka semakin tinggi pula keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya dan Makhmudin, (2019) menunjukkan bahwa faktor kerumitan berpengaruh terhadap penggunaan *E-learning*.

Hasil persepsi mahasiswa akuntansi UII pada tingkat kerumitan menunjukkan bahwa mayoritas tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan

aplikasi media online seperti *Google classroom* dan *ZOOM*, sehingga mahasiswa merasa jika menggunakan media *online* dalam pembelajaran akuntansi dapat menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang lebih kompleks, mudah menggabungkan hasil pekerjaan dari aplikasi media *online* dengan pekerjaan yang sudah ada sebelumnya, dan resiko kerusakan sistem aplikasi media *online* dalam pembelajaran akuntansi sangat kecil. Dengan demikian aplikasi media online dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas – tugas perkualihan, dan kuliah daring membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang dirasa sulit dan rumit.

c) **H₃. Kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.**

Pengujian terhadap hipotesis alternatif ketiga bahwa “*Kegunaan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi*”. Hasil pengujian dengan analisis Regresi Linier Berganda dapat diketahui bobot koefisien regresi antara kegunaan dengan keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi adalah sebesar 0,110 dengan nilai p-value ($0,013 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh secara positif dan signifikan kegunaan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi, yang berarti **hipotesis ketiga didukung oleh data.**

Dengan adanya hubungan positif, maka semakin tinggi kegunaan sebuah aplikasi atau proses pembelajaran maka semakin tinggi pula keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah *et al.*, (2019) menyatakan bahwa hubungan Persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Ruang Guru. Hasil juga didukung penelitian Salloum *et al.*, (2019) yang

menemukan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *E-learning*.

Persepsi kegunaan menjadi penentu apakah diterima atau tidaknya suatu sistem oleh pengguna. Dalam penerapan sistem pembelajaran daring, apabila mahasiswa beranggapan bahwa sistem daring bermanfaat bagi mereka dalam aktivitas perkuliahannya maka akan menyebabkan ketertarikan menggunakan sistem pembelajaran daring tersebut. Kualitas suatu sistem dapat mempengaruhi keberhasilan sistem tersebut dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat menentukan kepuasan user yang menggunakan sistem tersebut. Jika pengguna merasa puas akan kinerja sistem pembelajaran daring tersebut akan secara terus-menerus menggunakannya sehingga berpengaruh terhadap perilaku keberhasilan kuliah daring (Surya dan Makhmudin, 2019).

Persepsi kegunaan adalah sebuah persepsi pengguna tentang sebuah sistem bahwa ketika sistem tersebut digunakan maka sistem tersebut dapat memberikan manfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan mudah dibandingkan dengan sistem manual dan dapat meningkatkan kinerja pengguna. Selama masa pandemi, mahasiswa memandang bahwa sistem daring sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ketika sistem daring dapat dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi mahasiswa, maka keberhasilan pembelajaran daring akan mudah dicapai.

d) H₄. Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

Pengujian terhadap hipotesis alternatif keempat bahwa “*Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi*”. Hasil pengujian dengan analisis Regresi Linier Berganda dapat diketahui bobot koefisien regresi antara kemudahan penggunaan dengan

keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi adalah sebesar 0,182 dengan nilai p-value ($0,002 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh secara positif dan signifikan kemudahan penggunaan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi, yang berarti **hipotesis keempat didukung oleh data.**

Dengan adanya hubungan positif, maka semakin tinggi kemudahan penggunaan sebuah aplikasi atau proses pembelajaran maka semakin tinggi pula keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah *et al.*, (2019) menyatakan bahwa hubungan Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi Ruang Guru. Hasil juga didukung penelitian Salloum *et al.*, (2019) yang menemukan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *E-learning*.

Persepsi kemudahan tentang kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana individu percaya bahwa sistem teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas jika sistem tersebut dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut. Kemudahan penggunaan adalah sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Nopiana dan Yuliadi, 2017).

Kemudahan penggunaan dalam konteks ini bukan saja kemudahan untuk mempelajari dan menggunakan suatu sistem tetapi juga mengacu pada kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas dimana pemakaian suatu sistem akan semakin memudahkan seseorang dalam bekerja dibanding mengerjakan secara manual. Jika mahasiswa mudah untuk belajar mengoperasikan media daring dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan

keinginan, mudah diakses, dan dapat diaplikasikan untuk tugas-tugas kuliah, serta mudah dipahami akan meningkatkan keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.

e) **H₅. *Design Features* berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi.**

Pengujian terhadap hipotesis alternatif kelima bahwa “*Fitur desain berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi*”. Hasil pengujian dengan analisis Regresi Linier Berganda dapat diketahui bobot koefisien regresi antara *design features* dengan keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi adalah sebesar 0,246 dengan nilai p-value ($0,001 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh secara positif dan signifikan *design features* terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi, yang berarti **hipotesis kelima didukung oleh data**.

Dengan adanya hubungan positif, maka semakin tinggi fitur desain sebuah aplikasi atau proses pembelajaran maka semakin tinggi pula keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Al-hawari dan Mouakket, (2010) menemukan bahwa Fitur desain dan kesenangan hanya memiliki hubungan yang signifikan dengan kepuasan siswa tanpa hubungan langsung dengan *E-Retention*.

Fitur desain berarti merubah sebuah kondisi dimana objek yang akan dirubah menjadi lebih baik dari kondisi awalnya, dari sulit menjadi mudah dan begitu seterusnya. Fitur desain kuliah daring yang memiliki kualitas desain yang baik dapat membuat pengguna akan menggunakan sistem tersebut suka untuk berlama-lama dan tidak membuat jenuh mahasiswa. Fitur desain yang baik dalam perkuliahan daring akan membantu mahasiswa karena Informasi yang terdiri kualitas

isinya mampu memberikan kegunaan bagi user dan menambah ilmu pengetahuan, lengkap mengenai informasi yang diberikan, akurat dan relevan.

Desain fitur kuliah daring yang baik syarat pertama harus memiliki Informasi yang terdiri kualitas dari isi konten, isinya memberikan kegunaan bagi user dan menambah ilmu pengetahuan, lengkap mengenai informasi yang diberikan, akurat dan relevan. Kedua adanya keamanan yang meliputi kepercayaan pada diri user yang menggunakan sistem tersebut, bersifat privasi akan data diri dari user dan memberikan jaminan keamanan. Ketiga memiliki kemudahan bagi mahasiswa ketika membuka sistem sehingga mudah dalam mengoperasikannya, mudah dimengerti, saat diakses bisa lebih cepat. Keempat adanya kenyamanan yang meliputi sistem memiliki daya tarik visual yang baik, selain itu daya tarik emosional, serta memiliki desain yang kreatif dan atraktif yang memiliki perpaduan ornamen warna yang indah (Syarif dan Wijayanto, 2017).

Tabel 4.15
Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

	Hipotesis	Keterangan
H ₁	Efikasi diri berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi	Didukung oleh data
H ₂	Kerumitan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi	Didukung oleh data
H ₃	Kegunaan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi	Didukung oleh data
H ₄	Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi	Didukung oleh data
H ₅	Fitur desain berpengaruh positif terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi	Didukung oleh data

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pengaruh positif signifikan efikasi diri terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hal ini berarti semakin tinggi efikasi diri mahasiswa maka keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi semakin tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kepercayaan menggunakan media daring dalam pembelajaran online.
2. Pengaruh positif signifikan kerumitan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hal ini berarti semakin tinggi kerumitan dimana tingkat resiko kerusakan sistem aplikasi media *online* sangat kecil dan aplikasi dapat membantu menyelesaikan tugas kuliah yang rumit maka keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi semakin tinggi.
3. Terdapat pengaruh positif signifikan kegunaan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hal ini berarti semakin tinggi persepsi kegunaan maka keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi semakin tinggi.
4. Terdapat pengaruh positif signifikan kemudahan penggunaan terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hal ini berarti semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan maka keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi semakin tinggi.
5. Terdapat pengaruh positif signifikan fitur desain terhadap keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi. Hal ini berarti semakin baik fitur desain maka keberhasilan kuliah daring pada mahasiswa akuntansi semakin tinggi.

5.2. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, sehingga terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi Penyedia Aplikasi Media Online (UII) untuk meningkatkan tingkat adopsi mahasiswa dalam menggunakan pembelajaran online melalui *Google classroom* dan *ZOOM*, agar terdapat manfaat nyata yang dirasakan oleh mahasiswa. Pelayanan yang diberikan hendaknya memiliki risiko yang rendah dan dosen sebaiknya menggunakan komunikasi yang mudah dipahami dan ditangkap oleh mahasiswa, sehingga keberhasilan pembelajaran online semakin meningkat.

5.3. Keterbatasan Penelitian

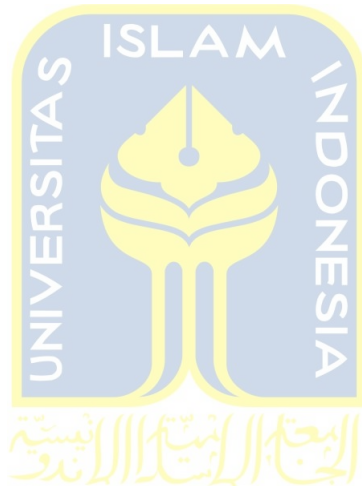
Penelitian ini hanya terbatas pada responden yang berjumlah 110 orang, yang dirasa masih terlalu kecil dibandingkan dengan jumlah mahasiswa akuntansi UII. Selain itu persepsi yang diambil dalam penelitian ini hanya berasal dari satu sisi yaitu pengguna atau mahasiswa saja, tidak didukung dari data-data penyedia aplikasi, sehingga data-data yang diperoleh kurang sempurna. Lalu adapun keterbatasan itu antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mahasiswa FBE Prodi Akuntansi, sehingga hasil dari penelitian ini tidak dapat dibandingkan dengan fakultas yang lain dan universitas yang lain.

5.4. Saran Penelitian Selanjutnya

Mempertimbangkan dari keterbatasan penelitian ini maka untuk peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian yang sama, dengan menyempurnakan model penelitian, misalnya dengan jumlah sampel yang lebih besar. Dalam penelitian ini, penulis hanya mengumpulkan data dari mahasiswa akuntansi UII. Penelitian yang akan datang sebaiknya juga mengumpulkan data dari sudut pandang pihak universitas yang menyediakan layanan pembelajaran online atau daring.

- a. Penelitian selanjutnya disarankan untuk universitas yang lain yang ada di jogja seperti UGM,UPN,UMY dll.



DAFTAR PUSTAKA

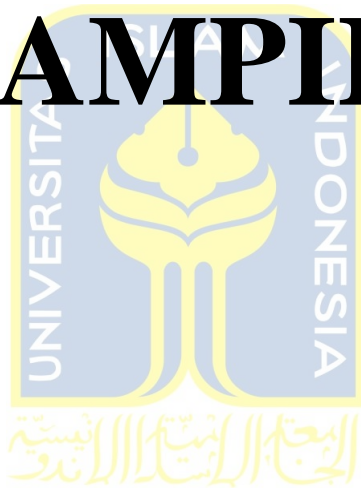
- Afrianti, W. E. (2018). *Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)*. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
- Al-hawari, M. A., & Mouakket, S. (2010). The influence of technology acceptance model (TAM) factors on students' e-satisfaction and e-retention within the context of UAE E-learning. *Education, Business and Society: Contemporary Middle Eastern Issues*.
- Al-zegaier, H. M. R., Barakat, S. M., & Al-zu, H. A. (2012). Information technology acceptance by university lectures: Case study at applied science private university. *European Scientific Journal*.
- Allo, M. D. G. (2020). Is the online learning good in the midst of Covid-19 Pandemic? The case of EFL learners. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 1–10.
- Andri Masri. (2010). *Strategi Visual : Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Jalasutra.
- Cooper, D. R., & Schindle, P. S. (2014). *Business Research Methods* (12th ed.). McGraw-Hill.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hasanah R.L, Wati, F. F., & Riana, D. (2019). TAM Analysis on The Factors Affecting Admission of Students for Ruangguru Application. *Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information System)*, 15(2), 1–14.
- Holden, R. J., & Karsh, B. T. (2010). The Technology Acceptance Model: Its past and its future in health care. *Journal of Biomedical Informatics*, 43(1), 159–172.
- Irmadhani, & Nugroho, M. A. (2012). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Computer Self Efficacy, Terhadap Penggunaan Online Banking Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–20.
- Jogiyanto, H. (2014). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.

- Kemenkes RI. (2020). *Tanya Jawab Coronavirus Disease (COVID-19)*. Www.Kemkes.Go.Id. <https://covid19.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/info-corona-virus/tanya-jawab-coronavirus-disease-covid-19-qna-update-6-maret-2020/#.Xz0DuMAzZdg>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2020), *SE Mendikbud RI No.04 tahun. (2020) tentang Penerapan Pembelajaran Daring dengan Google Classroom*. 1–2, diakses 20 Agustus 2020, <https://jdih.kemdikbud.go.id>.
- Khairudin, Rahmi, E., Rahmidani, R., Rusdinal, & Gistituati, N. (2019). Analisis Kebijakan Penggunaan *E-learning* Di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 97–104.
- Kurniawati, H. A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 4(1), 24.
- Kusnayati, A., Muiz, M. H., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153–165.
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan *E-learning* Di Perguruan Tinggi Santi Maudiarti Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 53–68.
- Nopiana, dan Y. (2017). Analisis Persepsi Kerumitan, Kemudahan, Kegunaan Dan Kepuasan Wajib Pajak Terhadap Fasilitas E-Filing Sebagai Sarana Penyampaian SPT Masa Secara Online Dan Realtime (Kajian Studi Empiris: Kota Batam). *Akrab Juara*, 2(3), 1–13.
- Nursalam, & Efendi, F. (2020). *Pendidikan Dalam Keperawatan (I)*. Salemba Medika.
- Pranita, E., & Nursastri, S. A. (2020). *Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari*. <https://Kompas.Com/>. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>
- Priyanto, E., Rusmana, O., & Maghfiroh, S. (2017). Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Pada Pemerintah Kabupaten Banjarnegara. *Makalah Disampaikan Dalam Simposium Nasional Akuntansi XX, Jember. IAI*.
- Rosali E.S.,(2020), Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya, *Geography Science Education Journal (GEOSEE) Volume 1 Nomor 1, (21-30)*
- Salloum, S. A., Qasim Mohammad Alhamad, A., Al-Emran, M., Abdel Monem, A., & Shaalan, K. (2019). Exploring students' acceptance of *E-learning* through the development of a comprehensive technology acceptance model. *IEEE Access*, 7, 128445–128462.

- Sayekti, F., & Putarta, P. (2016). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan*, 9(3), 196–209.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis Pendekatan Pengembangan-Keahlian* (6th ed.). Salemba Empat.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Surya, B. W., & Makhmudin, D. (2019). *Kajian Perilaku Pengguna E-learning dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus : E-learning Universitas Padjadjaran)*. 13(1), 1–9.
- Syarif, A., & Wijayanto, H. (2017). Dan Profesionalisme Terhadap Keputusan Pembelian Online Jasa. *Ikraith Informatika*, 1(2), 94–103.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61–68.



LAMPIRAN



LAMPIRAN 1. KUESIONER

**PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI UII YOGYAKARTA
TERHADAP PENERAPAN MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN
AKUNTANSI SELAMA PANDEMI COVID-19**

Kepada:

Yth. Saudara / i

Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII

Assalamualaikum Wr.Wb.

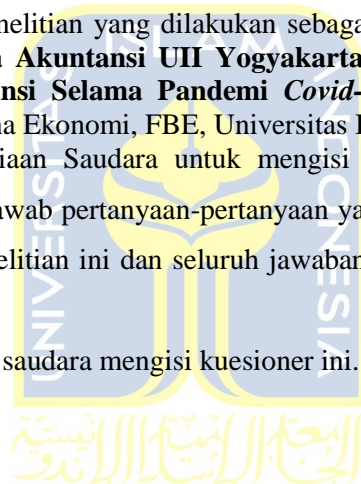
Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan sebagai penunjang tugas akhir (Skripsi) yang berjudul **“Persepsi Mahasiswa Akuntansi UII Yogyakarta terhadap Penerapan Media Daring dalam Pembelajaran Akuntansi Selama Pandemi Covid-19”**, yang disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Ekonomi, FBE, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Kami memohon kesediaan Saudara untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Kesediaan Saudara untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini sangat berharga bagi keberhasilan penelitian ini dan seluruh jawaban yang Bapak/Ibu/Saudara berikan akan dirahasiakan.

Terima kasih kesediaan saudara mengisi kuesioner ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 30 November 2020

Peneliti

Pembimbing

Nuraina
NIM: 15312372

(Fitriati akmila, S.E, M.Com

DATA RESPONDEN

Isilah sesuai dengan data diri anda

Nama *) : (boleh tidak diisi)

NIM : (mohon diisi)

Angkatan : a. 2016 c. 2018
b. 2017 d. 2019

Alamat *) : (cth : provinsi/kota)

Time zone : WIB WITA WIT

IPK : a. kurang dari 2.0 c. 2,5 – 3,0 e. 3,5 – 4,0
b. 2,0 – 2,5 d. 3,0 – 3,5

Aplikasi yang dipakai :
a. *Google classroom*
b. *Whatsapp grup*
c. *ZOOM*
d. *Google meet*
e. Lainnya.....(sebutkan)
(boleh lebih dari 1)

Media yang dipakai Untuk kuliah Daring : a. HP c. Keduanya
b. Laptop d. Lainnya.....(sebutkan)

Koneksi Internet yang digunakan : (boleh diisi lebih dari 1)
a. Kuota Hp c. IndiHome
b. Biznet Home d. Lainnya.....

Provider yang dipakai : (boleh diisi lebih dari 1)
a. Telkomsel c. XL e. Smartfren
b. Indosat d. Tri f. Lainnya.....

Jenis Kelamin : a. Pria b. Wanita

Usia : a. 17 – 19 tahun c. 23 – 25 tahun
b. 20 – 22 tahun d. lebih dari 25 tahun

Domisili :(cth : provinsi/kota)

- Kendala yang dihadapi Selama kuliah Daring :
- a. Lokasi dengan jaringan internet yang kurang baik
 - b. Media yang dipakai sudah tidak memadai
 - c. Aliran listrik sering putus
 - d. Biaya kuota yang mahal
 - e. Semangat belajar menurun
 - f. Komunikasi mahasiswa dengan dosen
 - g. Lainnya.....(sebutkan)

Silakan jawab pernyataan-pernyataan di bawah dengan memberi tanda cek (√) pada tempat yang tersedia () untuk jawab **an** yang paling sesuai dengan kondisi anda.

- STS : Sangat tidak setuju
- TS : Tidak setuju
- ATS : Agak tidak setuju
- AS : Agak setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat setuju

Dalam merespon pernyataan di bawah ini, silakan merujuk pada minat Saudara dalam penerapan media daring dalam pembelajaran akuntansi selama masa pandemi COVID-19.

A.Efikasi Diri

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Saya memiliki kapabilitas yang tinggi dalam penggunaan menggunakan aplikasi media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi. cth: (<i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
2.	Saya memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi. cth:(<i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
3.	Saya mampu menggunakan perangkat maupun aplikasi pada software dan sistem yang berbeda-beda pada media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi. cth:(<i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						

(Sumber : Irmadhani & Nugroho, 2012)

B.Kerumitan

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Menggunakan media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi, saya mampu menyelesaikan tugas-tugas kuliah yang lebih kompleks.						
2.	Mudah bagi menggabungkan hasil pekerjaan dari aplikasi media <i>online</i> dengan pekerjaan yang sudah ada sebelumnya. contoh :(share screen pada via ZOOM)						
3.	Resiko kerusakan sistem aplikasi media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi dan hilangnya data sangat kecil.						

(Sumber : Irmadhani & Nugroho, 2012)

C.Kegunaan

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Menggunakan media online dalam pembelajaran akuntansi akan meningkatkan prestasi belajar saya.						
2.	Menggunakan media online dalam pembelajaran akuntansi akan meningkatkan produktivitas saya sebagai mahasiswa						
3.	Menggunakan media online dalam pembelajaran akuntansi meningkatkan efektivitas pekerjaan saya sebagai mahasiswa.						
4.	Secara keseluruhan, saya merasa media online dalam pembelajaran akuntansi berguna bagi pekerjaan saya sebagai mahasiswa.						

(Sumber : Al-hawari & Mouakket, 2010)

D.Fitur Desain

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	<i>Inteface</i> aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup sederhana.						
2.	Desain dari aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup jelas.						

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
3.	Aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi cukup mudah dalam penggunaannya. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
4.	Aplikasi media daring dalam pembelajaran akuntansi mudah di operasikan.						
5.							

(Sumber : Al-hawari & Mouakket, 2010)

E.Kemudahan penggunaan

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Mudah bagi saya untuk belajar mengoperasikan media daring dalam pembelajaran akuntansi. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
2.	Mudah bagi saya untuk mengoperasikan media daring dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan keinginan saya. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
3.	Aplikasi media daring dalam pembelajaran akuntansi mudah diakses. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
4.	Aplikasi media daring dalam pembelajaran akuntansi mudah diaplikasikan untuk tugas-tugas kuliah. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
5.	Aplikasi media online dalam pembelajaran akuntansi mudah dipahami. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						

(Sumber : Al-hawari & Mouakket, 2010)

F.Niat Perilaku

Pertanyaan		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Saya sangat antusias mengikuti kuliah online dengan menggunakan media <i>online</i> dalam pembelajaran akuntansi. (contoh: <i>Google classroom</i> dan <i>ZOOM</i>)						
2.	Saya tidak merasa sulit dengan penggunaan aplikasi kuliah <i>online</i> .						
3.	Menurut saya, tugas-tugas dosen di kuliah daring ini lebih banyak daripada waktu kuliah <i>offline</i> .						
4.	Saya tidak merasa terganggu tidur saya, dan memiliki waktu istirahat yang cukup walaupun memikirkan tugas kuliah.						

5.	Dibandingkan kuliah tatap muka dikelas secara langsung, saya lebih suka dengan sistem kuliah <i>online</i> .						
----	--	--	--	--	--	--	--

(Sumber : Kusnayat *et.al*, 2020)

LAMPIRAN 2. DATA HASIL REKAPAN JAWABAN RESPONDEN

Data Hasil Rekap Variabel Efikasi Diri

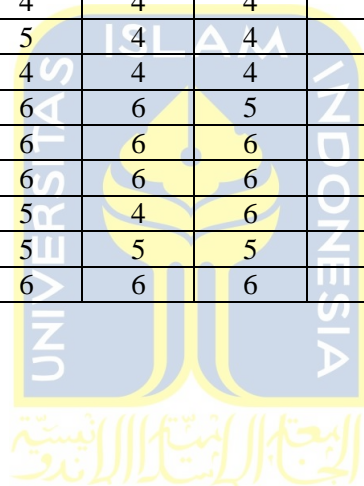
Responden	Efikasi Diri			Total	Mean
	1	2	3		
1	4	5	4	13	4.33
2	5	5	5	15	5.00
3	5	5	5	15	5.00
4	1	2	2	5	1.67
5	6	6	4	16	5.33
6	5	5	5	15	5.00
7	6	6	6	18	6.00
8	4	4	6	14	4.67
9	2	2	2	6	2.00
10	5	5	5	15	5.00
11	4	4	4	12	4.00
12	5	5	5	15	5.00
13	4	5	5	14	4.67
14	5	5	5	15	5.00
15	4	5	5	14	4.67
16	5	5	4	14	4.67
17	4	6	5	15	5.00
18	5	5	6	16	5.33
19	4	4	3	11	3.67
20	4	4	4	12	4.00
21	5	5	5	15	5.00
22	5	6	6	17	5.67
23	6	6	6	18	6.00
24	5	5	5	15	5.00
25	4	6	6	16	5.33
26	6	6	6	18	6.00
27	3	3	3	9	3.00
28	5	5	5	15	5.00
29	3	5	5	13	4.33
30	6	6	6	18	6.00
31	6	6	6	18	6.00
32	6	6	6	18	6.00
33	3	3	3	9	3.00
34	6	6	6	18	6.00
35	5	5	4	14	4.67
36	6	6	5	17	5.67
37	5	5	5	15	5.00
38	5	5	5	15	5.00
39	5	6	6	17	5.67
40	5	6	5	16	5.33

Data Hasil Rekapitan Variabel Efikasi Diri

Responden	Efikasi Diri			Total	Mean
	1	2	3		
41	5	6	6	17	5.67
42	4	4	4	12	4.00
43	6	6	6	18	6.00
44	6	6	6	18	6.00
45	3	4	3	10	3.33
46	5	6	5	16	5.33
47	5	5	6	16	5.33
48	5	5	5	15	5.00
49	5	6	5	16	5.33
50	6	5	6	17	5.67
51	6	5	5	16	5.33
52	6	6	5	17	5.67
53	4	4	5	13	4.33
54	5	5	5	15	5.00
55	5	5	5	15	5.00
56	5	5	5	15	5.00
57	3	3	3	9	3.00
58	2	2	2	6	2.00
59	3	3	3	9	3.00
60	6	6	6	18	6.00
61	4	4	5	13	4.33
62	5	4	4	13	4.33
63	5	6	6	17	5.67
64	5	4	5	14	4.67
65	4	4	4	12	4.00
66	4	4	4	12	4.00
67	4	4	5	13	4.33
68	2	3	3	8	2.67
69	4	4	4	12	4.00
70	4	4	4	12	4.00
71	4	4	4	12	4.00
72	4	4	4	12	4.00
73	4	4	4	12	4.00
74	4	4	4	12	4.00
75	4	4	4	12	4.00
76	3	3	3	9	3.00
77	4	4	4	12	4.00
78	4	4	4	12	4.00
79	4	4	4	12	4.00
80	4	4	4	12	4.00
81	4	4	4	12	4.00
82	4	4	4	12	4.00
83	5	4	4	13	4.33
84	4	4	4	12	4.00
85	4	4	4	12	4.00
86	4	4	4	12	4.00
87	4	4	4	12	4.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Efikasi Diri

Responden	Efikasi Diri			Total	Mean
	1	2	3		
88	4	4	4	12	4.00
89	4	4	4	12	4.00
90	4	4	4	12	4.00
91	4	4	4	12	4.00
92	4	4	4	12	4.00
93	4	4	4	12	4.00
94	4	4	4	12	4.00
95	4	5	5	14	4.67
96	6	6	5	17	5.67
97	5	5	5	15	5.00
98	5	5	5	15	5.00
99	5	6	6	17	5.67
100	4	4	4	12	4.00
101	4	4	4	12	4.00
102	4	4	4	12	4.00
103	5	4	4	13	4.33
104	4	4	4	12	4.00
105	6	6	5	17	5.67
106	6	6	6	18	6.00
107	6	6	6	18	6.00
108	5	4	6	15	5.00
109	5	5	5	15	5.00
110	6	6	6	18	6.00



Data Hasil Rekapitan Variabel Kerumitan

Responden	Kerumitan			Total	Mean
	1	2	3		
1	4	4	4	12	4.00
2	3	4	3	10	3.33
3	4	3	5	12	4.00
4	3	3	5	11	3.67
5	6	6	6	18	6.00
6	5	5	3	13	4.33
7	3	6	6	15	5.00
8	5	5	6	16	5.33
9	1	4	4	9	3.00
10	4	5	4	13	4.33
11	5	4	5	14	4.67
12	4	5	3	12	4.00
13	5	5	5	15	5.00
14	5	5	3	13	4.33
15	3	4	3	10	3.33
16	6	4	5	15	5.00
17	5	4	3	12	4.00
18	6	6	5	17	5.67
19	3	4	4	11	3.67
20	4	4	4	12	4.00
21	6	4	5	15	5.00
22	4	6	6	16	5.33
23	6	6	6	18	6.00
24	4	6	1	11	3.67
25	6	5	3	14	4.67
26	2	6	5	13	4.33
27	2	3	3	8	2.67
28	3	5	2	10	3.33
29	4	5	4	13	4.33
30	6	6	5	17	5.67
31	5	5	5	15	5.00
32	4	4	5	13	4.33
33	1	1	2	4	1.33
34	4	4	5	13	4.33
35	5	4	4	13	4.33
36	5	5	4	14	4.67
37	5	3	4	12	4.00
38	5	5	4	14	4.67
39	4	6	6	16	5.33
40	5	6	5	16	5.33
41	6	5	5	16	5.33
42	4	4	4	12	4.00
43	5	6	3	14	4.67
44	5	6	5	16	5.33
45	3	4	2	9	3.00
46	3	5	4	12	4.00
47	4	4	5	13	4.33

Data Hasil Rekapitan Variabel Kerumitan

Responden	Kerumitan			Total	Mean
	1	2	3		
48	5	5	4	14	4.67
49	5	6	5	16	5.33
50	6	5	5	16	5.33
51	5	5	5	15	5.00
52	5	5	5	15	5.00
53	5	4	5	14	4.67
54	5	4	5	14	4.67
55	5	5	5	15	5.00
56	2	2	2	6	2.00
57	4	4	4	12	4.00
58	1	4	4	9	3.00
59	1	4	4	9	3.00
60	4	4	4	12	4.00
61	5	4	4	13	4.33
62	4	4	5	13	4.33
63	6	6	6	18	6.00
64	5	4	4	13	4.33
65	4	4	5	13	4.33
66	4	4	4	12	4.00
67	4	4	4	12	4.00
68	4	4	4	12	4.00
69	4	4	4	12	4.00
70	4	4	4	12	4.00
71	4	4	4	12	4.00
72	4	4	4	12	4.00
73	4	4	4	12	4.00
74	4	4	4	12	4.00
75	4	4	4	12	4.00
76	4	4	4	12	4.00
77	4	4	4	12	4.00
78	4	4	4	12	4.00
79	4	4	4	12	4.00
80	4	4	4	12	4.00
81	4	4	4	12	4.00
82	4	4	4	12	4.00
83	4	4	4	12	4.00
84	4	4	4	12	4.00
85	4	4	4	12	4.00
86	4	4	4	12	4.00
87	4	4	4	12	4.00
88	4	4	4	12	4.00
89	4	4	4	12	4.00
90	4	4	4	12	4.00
91	4	4	4	12	4.00
92	4	4	4	12	4.00
93	4	4	4	12	4.00
94	4	4	4	12	4.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Kerumitan

Responden	Kerumitan			Total	Mean
	1	2	3		
95	5	5	5	15	5.00
96	5	5	4	14	4.67
97	5	3	4	12	4.00
98	5	5	4	14	4.67
99	4	6	6	16	5.33
100	4	4	4	12	4.00
101	4	4	4	12	4.00
102	4	4	4	12	4.00
103	4	4	4	12	4.00
104	4	4	4	12	4.00
105	4	4	4	12	4.00
106	5	6	3	14	4.67
107	5	6	5	16	5.33
108	3	4	2	9	3.00
109	3	5	4	12	4.00
110	4	4	4	12	4.00



Data Hasil Rekapitan Variabel Kegunaan

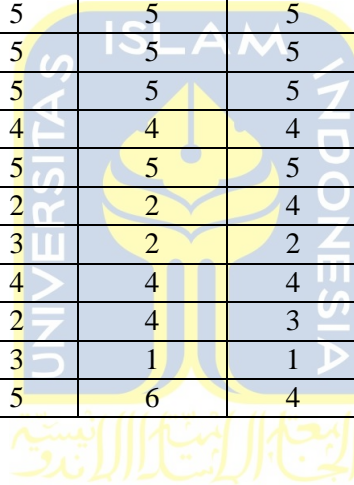
Responden	Kegunaan				Total	Mean
	1	2	3	4		
1	4	4	4	5	17	4.25
2	2	3	2	3	10	2.50
3	2	2	3	6	13	3.25
4	3	2	5	2	12	3.00
5	6	6	6	6	24	6.00
6	5	5	5	5	20	5.00
7	6	4	5	5	20	5.00
8	2	2	3	3	10	2.50
9	2	4	4	4	14	3.50
10	3	4	3	4	14	3.50
11	5	4	4	3	16	4.00
12	4	4	5	5	18	4.50
13	4	3	4	5	16	4.00
14	4	4	4	5	17	4.25
15	3	2	2	3	10	2.50
16	3	4	4	6	17	4.25
17	5	4	6	5	20	5.00
18	5	4	4	4	17	4.25
19	5	4	4	4	17	4.25
20	4	4	4	5	17	4.25
21	4	5	4	4	17	4.25
22	4	4	4	4	16	4.00
23	6	6	6	6	24	6.00
24	2	2	2	2	8	2.00
25	3	3	3	3	12	3.00
26	1	1	2	6	10	2.50
27	5	2	5	4	16	4.00
28	5	5	4	5	19	4.75
29	4	3	4	4	15	3.75
30	4	4	4	5	17	4.25
31	4	4	4	4	16	4.00
32	4	4	4	4	16	4.00
33	1	1	2	5	9	2.25
34	4	4	4	4	16	4.00
35	5	4	4	5	18	4.50
36	5	4	5	2	16	4.00
37	3	3	3	3	12	3.00
38	4	4	4	4	16	4.00
39	4	4	4	4	16	4.00
40	5	5	5	6	21	5.25
41	5	4	4	5	18	4.50
42	2	2	4	4	12	3.00
43	3	2	2	3	10	2.50

Data Hasil Rekapitan Variabel Kegunaan

Responden	Kegunaan				Total	Mean
	1	2	3	4		
44	4	4	4	4	16	4.00
45	2	4	3	3	12	3.00
46	3	1	1	3	8	2.00
47	4	3	2	3	12	3.00
48	4	4	4	4	16	4.00
49	5	5	5	6	21	5.25
50	4	4	5	4	17	4.25
51	6	5	5	3	19	4.75
52	5	5	4	5	19	4.75
53	5	5	5	4	19	4.75
54	6	4	4	4	18	4.50
55	5	5	5	5	20	5.00
56	2	4	4	4	14	3.50
57	4	4	4	4	16	4.00
58	1	1	1	4	7	1.75
59	1	1	1	4	7	1.75
60	5	6	4	6	21	5.25
61	5	5	5	4	19	4.75
62	4	4	5	5	18	4.50
63	6	6	6	6	24	6.00
64	4	4	5	5	18	4.50
65	5	5	5	5	20	5.00
66	5	4	5	5	19	4.75
67	5	5	5	5	20	5.00
68	5	5	5	5	20	5.00
69	5	5	5	5	20	5.00
70	5	5	5	5	20	5.00
71	5	5	5	5	20	5.00
72	5	5	5	5	20	5.00
73	5	5	5	5	20	5.00
74	5	4	4	4	17	4.25
75	5	5	5	5	20	5.00
76	5	5	5	5	20	5.00
77	5	5	5	5	20	5.00
78	5	5	5	5	20	5.00
79	5	5	5	5	20	5.00
80	5	5	5	5	20	5.00
81	5	5	5	5	20	5.00
82	5	5	5	5	20	5.00
83	4	4	4	4	16	4.00
84	5	5	5	5	20	5.00
85	5	5	5	5	20	5.00
86	5	5	5	5	20	5.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Kegunaan

Responden	Kegunaan				Total	Mean
	1	2	3	4		
87	5	5	5	5	20	5.00
88	5	5	5	5	20	5.00
89	5	5	5	5	20	5.00
90	5	5	5	5	20	5.00
91	5	5	5	5	20	5.00
92	5	5	5	5	20	5.00
93	5	5	5	6	21	5.25
94	5	5	5	5	20	5.00
95	4	4	4	4	16	4.00
96	5	4	5	2	16	4.00
97	3	3	3	3	12	3.00
98	4	4	4	4	16	4.00
99	4	4	4	4	16	4.00
100	5	5	5	5	20	5.00
101	5	5	5	5	20	5.00
102	5	5	5	5	20	5.00
103	4	4	4	4	16	4.00
104	5	5	5	5	20	5.00
105	2	2	4	4	12	3.00
106	3	2	2	3	10	2.50
107	4	4	4	4	16	4.00
108	2	4	3	3	12	3.00
109	3	1	1	3	8	2.00
110	5	6	4	6	21	5.25



Data Hasil Rekapitan Variabel Desain Fitur

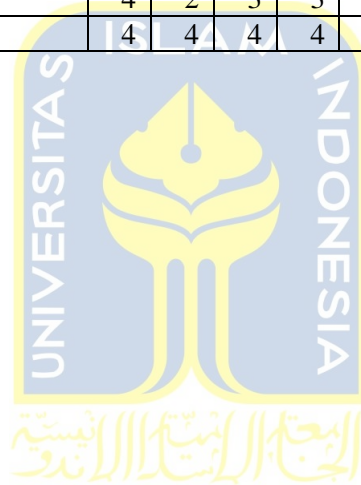
Responden	Desain Fitur				Total	Mean
	1	2	3	4		
1	4	4	4	5	17	4.25
2	3	5	4	4	16	4.00
3	4	5	5	4	18	4.50
4	3	3	3	3	12	3.00
5	6	6	6	6	24	6.00
6	5	5	5	5	20	5.00
7	6	4	5	6	21	5.25
8	5	6	6	6	23	5.75
9	4	4	6	6	20	5.00
10	4	4	4	4	16	4.00
11	4	4	4	4	16	4.00
12	5	6	6	6	23	5.75
13	4	4	3	3	14	3.50
14	3	4	4	4	15	3.75
15	3	3	4	6	16	4.00
16	4	4	4	4	16	4.00
17	4	5	6	6	21	5.25
18	4	5	3	4	16	4.00
19	5	4	4	4	17	4.25
20	5	5	5	4	19	4.75
21	2	3	3	3	11	2.75
22	6	5	6	6	23	5.75
23	6	6	6	6	24	6.00
24	6	6	6	6	24	6.00
25	5	5	5	5	20	5.00
26	4	3	3	3	13	3.25
27	3	3	3	4	13	3.25
28	3	4	5	4	16	4.00
29	4	4	5	4	17	4.25
30	5	5	5	5	20	5.00
31	5	6	5	5	21	5.25
32	5	6	6	6	23	5.75
33	4	5	4	4	17	4.25
34	5	6	6	6	23	5.75
35	4	5	6	4	19	4.75
36	5	4	6	3	18	4.50
37	4	5	5	5	19	4.75
38	5	5	6	5	21	5.25
39	6	5	6	6	23	5.75
40	5	5	6	6	22	5.50
41	6	6	6	6	24	6.00
42	4	4	4	5	17	4.25
43	5	5	6	6	22	5.50
44	4	5	5	4	18	4.50
45	4	4	4	3	15	3.75
46	4	5	6	6	21	5.25
47	4	4	6	6	20	5.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Desain Fitur

Responden	Desain Fitur				Total	Mean
	1	2	3	4		
48	5	5	5	5	20	5.00
49	5	5	6	6	22	5.50
50	5	5	4	5	19	4.75
51	6	5	5	4	20	5.00
52	5	5	4	4	18	4.50
53	5	5	4	4	18	4.50
54	5	6	5	5	21	5.25
55	5	5	4	5	19	4.75
56	3	2	2	2	9	2.25
57	1	2	2	2	7	1.75
58	3	3	6	5	17	4.25
59	3	3	6	5	17	4.25
60	4	4	4	4	16	4.00
61	6	2	1	2	11	2.75
62	5	4	4	4	17	4.25
63	4	4	5	5	18	4.50
64	4	4	5	4	17	4.25
65	4	4	4	4	16	4.00
66	4	4	4	4	16	4.00
67	4	4	4	4	16	4.00
68	4	4	4	4	16	4.00
69	4	4	4	4	16	4.00
70	4	4	4	4	16	4.00
71	4	4	4	4	16	4.00
72	4	4	4	4	16	4.00
73	4	4	4	4	16	4.00
74	4	4	4	4	16	4.00
75	4	4	4	4	16	4.00
76	4	3	3	4	14	3.50
77	4	4	4	4	16	4.00
78	4	4	4	4	16	4.00
79	4	4	4	4	16	4.00
80	4	4	4	4	16	4.00
81	4	4	4	4	16	4.00
82	4	4	5	4	17	4.25
83	4	4	4	4	16	4.00
84	4	4	4	4	16	4.00
85	4	4	4	4	16	4.00
86	4	4	4	4	16	4.00
87	4	4	4	4	16	4.00
88	4	4	4	4	16	4.00
89	5	5	5	5	20	5.00
90	4	4	4	4	16	4.00
91	4	4	4	4	16	4.00
92	4	4	4	4	16	4.00
93	4	4	4	4	16	4.00
94	4	4	4	4	16	4.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Desain Fitur

Responden	Desain Fitur				Total	Mean
	1	2	3	4		
95	6	5	5	5	21	5.25
96	3	3	3	3	12	3.00
97	4	5	5	5	19	4.75
98	5	5	6	5	21	5.25
99	6	5	6	6	23	5.75
100	4	4	4	4	16	4.00
101	4	4	4	4	16	4.00
102	4	4	5	4	17	4.25
103	4	4	4	4	16	4.00
104	4	4	4	4	16	4.00
105	4	4	4	5	17	4.25
106	5	5	6	6	22	5.50
107	4	5	5	4	18	4.50
108	5	5	5	5	20	5.00
109	4	2	3	3	12	3.00
110	4	4	4	4	16	4.00



Data Hasil Rekapitan Variabel Kemudahan Penggunaan

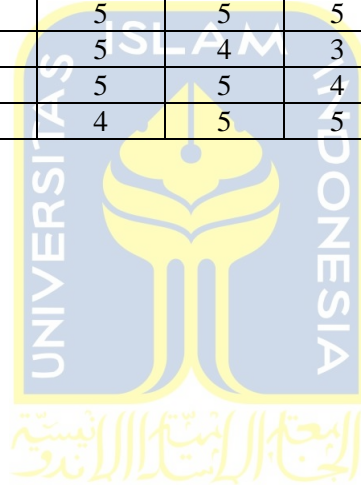
Responden	Kemudahan Penggunaan					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
1	5	5	4	5	5	24	4.80
2	5	5	5	5	4	24	4.80
3	6	5	5	5	5	26	5.20
4	3	3	3	4	3	16	3.20
5	6	6	6	6	6	30	6.00
6	5	5	5	5	5	25	5.00
7	6	4	4	3	4	21	4.20
8	5	6	6	5	5	27	5.40
9	6	6	4	4	4	24	4.80
10	5	5	5	5	5	25	5.00
11	4	4	4	4	4	20	4.00
12	5	5	6	6	6	28	5.60
13	4	5	5	4	4	22	4.40
14	4	5	4	4	4	21	4.20
15	5	5	5	5	5	25	5.00
16	5	5	4	4	4	22	4.40
17	6	5	5	5	4	25	5.00
18	6	5	6	5	4	26	5.20
19	6	6	6	5	4	27	5.40
20	6	5	5	5	4	25	5.00
21	5	5	4	6	4	24	4.80
22	4	4	6	5	5	24	4.80
23	6	6	6	6	6	30	6.00
24	6	5	6	5	4	26	5.20
25	5	5	5	6	5	26	5.20
26	6	6	6	5	3	26	5.20
27	4	4	4	5	5	22	4.40
28	5	5	5	5	5	25	5.00
29	5	5	5	5	4	24	4.80
30	5	5	5	5	4	24	4.80
31	5	5	5	5	5	25	5.00
32	6	6	6	6	6	30	6.00
33	6	2	6	6	3	23	4.60
34	6	6	6	6	6	30	6.00
35	5	4	5	4	5	23	4.60
36	4	4	4	4	4	20	4.00
37	5	5	5	5	3	23	4.60
38	6	5	6	5	5	27	5.40
39	4	4	6	5	5	24	4.80
40	5	5	5	6	5	26	5.20
41	5	6	5	6	6	28	5.60
42	5	5	5	4	2	21	4.20
43	5	5	6	5	6	27	5.40
44	5	5	5	5	5	25	5.00
45	5	5	4	3	5	22	4.40
46	5	5	5	4	6	25	5.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Kemudahan Penggunaan

Responden	Kemudahan Penggunaan					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
47	5	6	6	6	6	29	5.80
48	5	5	5	5	5	25	5.00
49	5	5	5	6	5	26	5.20
50	5	4	4	4	4	21	4.20
51	3	2	2	5	4	16	3.20
52	6	4	5	5	5	25	5.00
53	5	5	5	4	4	23	4.60
54	6	5	6	6	4	27	5.40
55	5	5	5	4	4	23	4.60
56	4	4	4	4	4	20	4.00
57	4	4	4	4	4	20	4.00
58	6	6	6	6	6	30	6.00
59	6	6	6	6	6	30	6.00
60	5	4	5	5	5	24	4.80
61	6	4	5	5	4	24	4.80
62	4	2	2	4	5	17	3.40
63	5	4	4	5	4	22	4.40
64	5	4	6	6	6	27	5.40
65	4	4	4	4	4	20	4.00
66	4	4	4	4	4	20	4.00
67	4	4	4	4	4	20	4.00
68	4	4	4	4	4	20	4.00
69	4	4	4	4	4	20	4.00
70	4	4	4	4	4	20	4.00
71	4	4	4	4	4	20	4.00
72	4	4	4	4	4	20	4.00
73	4	4	4	4	4	20	4.00
74	4	4	4	4	4	20	4.00
75	4	4	4	4	4	20	4.00
76	4	4	4	4	4	20	4.00
77	4	4	4	4	4	20	4.00
78	4	4	4	4	4	20	4.00
79	4	4	4	4	4	20	4.00
80	4	4	4	4	4	20	4.00
81	4	4	4	4	4	20	4.00
82	4	4	4	4	4	20	4.00
83	4	5	4	4	5	22	4.40
84	4	4	4	4	4	20	4.00
85	4	4	4	4	4	20	4.00
86	4	4	4	4	4	20	4.00
87	4	4	4	4	4	20	4.00
88	4	4	4	4	4	20	4.00
89	5	5	4	5	4	23	4.60
90	4	4	4	4	4	20	4.00
91	4	4	4	4	4	20	4.00
92	4	4	4	4	4	20	4.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Kemudahan Penggunaan

Responden	Kemudahan Penggunaan					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
93	5	6	4	6	4	25	5.00
94	4	4	4	4	4	20	4.00
95	5	5	5	5	5	25	5.00
96	4	4	4	4	4	20	4.00
97	5	5	5	5	3	23	4.60
98	6	5	6	5	5	27	5.40
99	4	4	6	5	5	24	4.80
100	4	4	4	4	4	20	4.00
101	4	4	4	4	4	20	4.00
102	4	4	4	4	4	20	4.00
103	4	5	4	4	5	22	4.40
104	4	4	4	4	4	20	4.00
105	5	5	5	4	2	21	4.20
106	5	5	6	5	6	27	5.40
107	5	5	5	5	5	25	5.00
108	5	5	4	3	5	22	4.40
109	5	5	5	4	6	25	5.00
110	5	4	5	5	5	24	4.80



Data Hasil Rekapitan Variabel Niat Perilaku

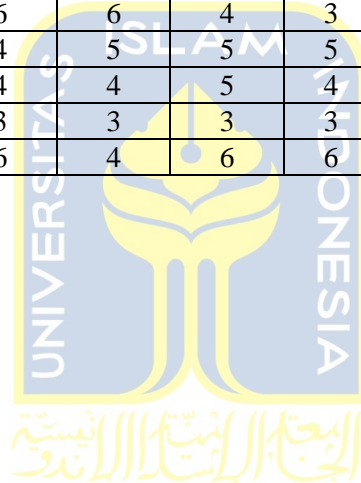
Responden	Niat Perilaku					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
1	5	4	5	4	1	19	3.80
2	3	3	5	5	5	21	4.20
3	4	6	6	4	5	25	5.00
4	3	2	3	3	2	13	2.60
5	6	6	6	6	6	30	6.00
6	5	5	6	5	6	27	5.40
7	6	6	6	6	5	29	5.80
8	5	6	6	5	5	27	5.40
9	1	4	6	1	4	16	3.20
10	4	5	5	4	4	22	4.40
11	4	4	6	1	5	20	4.00
12	5	5	3	4	4	21	4.20
13	3	5	5	5	5	23	4.60
14	4	4	5	5	4	22	4.40
15	3	4	6	4	6	23	4.60
16	5	6	6	4	5	26	5.20
17	4	5	6	4	5	24	4.80
18	4	4	6	6	6	26	5.20
19	6	6	6	6	5	29	5.80
20	6	5	5	5	5	26	5.20
21	6	5	5	5	4	25	5.00
22	4	6	5	5	4	24	4.80
23	6	6	6	6	6	30	6.00
24	4	5	6	5	5	25	5.00
25	4	6	5	5	3	23	4.60
26	1	3	3	2	1	10	2.00
27	2	3	4	1	4	14	2.80
28	5	5	6	4	2	22	4.40
29	4	4	6	4	4	22	4.40
30	5	5	6	5	5	26	5.20
31	6	6	6	4	5	27	5.40
32	5	5	6	5	5	26	5.20
33	1	3	6	3	4	17	3.40
34	6	6	5	5	4	26	5.20
35	3	5	4	4	4	20	4.00
36	4	6	5	5	4	24	4.80
37	4	4	4	4	4	20	4.00
38	6	5	4	5	4	24	4.80
39	4	6	6	6	6	28	5.60
40	6	5	6	4	5	26	5.20
41	6	6	4	6	6	28	5.60
42	4	4	4	4	4	20	4.00
43	5	4	6	5	6	26	5.20
44	5	5	5	5	5	25	5.00
45	3	4	3	5	4	19	3.80

Data Hasil Rekapitan Variabel Niat Perilaku

Responden	Niat Perilaku					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
46	3	6	6	4	4	23	4.60
47	5	5	4	5	4	23	4.60
48	5	5	4	4	5	23	4.60
49	6	5	6	4	6	27	5.40
50	4	5	6	5	5	25	5.00
51	4	5	6	5	5	25	5.00
52	3	6	6	5	5	25	5.00
53	4	5	6	4	3	22	4.40
54	5	5	5	5	4	24	4.80
55	2	6	6	5	5	24	4.80
56	2	3	2	3	3	13	2.60
57	1	3	6	3	3	16	3.20
58	3	3	4	5	3	18	3.60
59	3	4	5	3	3	18	3.60
60	4	5	6	3	3	21	4.20
61	5	5	4	5	4	23	4.60
62	5	5	4	4	4	22	4.40
63	5	5	4	4	4	22	4.40
64	5	4	6	5	5	25	5.00
65	4	4	4	4	4	20	4.00
66	4	4	4	4	4	20	4.00
67	4	4	4	4	4	20	4.00
68	3	4	3	3	4	17	3.40
69	4	4	4	4	4	20	4.00
70	4	4	4	4	4	20	4.00
71	4	4	4	4	4	20	4.00
72	4	4	4	4	4	20	4.00
73	4	4	4	4	4	20	4.00
74	4	4	4	4	4	20	4.00
75	4	4	4	4	4	20	4.00
76	3	4	3	3	3	16	3.20
77	4	4	4	4	4	20	4.00
78	4	4	4	4	4	20	4.00
79	4	4	4	4	4	20	4.00
80	4	4	4	4	4	20	4.00
81	4	4	4	4	4	20	4.00
82	4	4	5	4	4	21	4.20
83	4	4	4	4	4	20	4.00
84	4	4	4	4	4	20	4.00
85	4	4	4	4	4	20	4.00
86	4	4	4	4	4	20	4.00
87	4	4	4	4	4	20	4.00
88	4	4	4	4	4	20	4.00
89	4	4	4	4	4	20	4.00
90	4	4	4	4	4	20	4.00
91	4	4	4	4	4	20	4.00

Data Hasil Rekapitan Variabel Niat Perilaku

Responden	Niat Perilaku					Total	Mean
	1	2	3	4	5		
92	4	4	4	4	4	20	4.00
93	4	4	4	4	4	20	4.00
94	4	4	4	4	4	20	4.00
95	4	4	4	4	4	20	4.00
96	4	5	6	1	1	17	3.40
97	4	5	6	3	3	21	4.20
98	4	5	6	4	3	22	4.40
99	4	6	5	5	4	24	4.80
100	4	4	4	4	4	20	4.00
101	4	4	4	4	4	20	4.00
102	4	4	5	4	4	21	4.20
103	4	4	4	4	4	20	4.00
104	4	4	4	4	4	20	4.00
105	3	3	4	5	3	18	3.60
106	6	6	6	4	3	25	5.00
107	3	4	5	5	5	22	4.40
108	3	4	4	5	4	20	4.00
109	3	3	3	3	3	15	3.00
110	6	6	4	6	6	28	5.60



LAMPIRAN 3

HASIL REKAPAN INFORMASI RESPONDEN

No	Nama	Angkatan	Alamat.....(cth : provinsi/kota)	IPK	Aplikasi yang dipakai
1	Ajeng	2016	Yogyakarta	3,0 – 3,5	ZOOM
2	Hasna	2016	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
3	vega destaranie	2017	lampung	2,5 – 3,0	Google classroom
4	Nurita sari	2017	Lampung	3,0 – 3,5	Google classroom
5	Abzcd	2019	Ty	3,5 – 4,0	Lainnya
6	Wulan Nelafana	2017	Jogja	3,5 – 4,0	Google classroom
7	Dela Afdila	2017	Provinsi jambi	3,0 – 3,5	ZOOM
8	Abilla	2016	Sleman, DIY	3,0 – 3,5	ZOOM
9	Yunita Putri Ulansari	2017	Jogjakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
10	Anggun Destri	2016	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
11	Faradina	2016	Yogyakarta	3,0 – 3,5	ZOOM
12	Kharis maulana	2017	Kepulauan riau	3,5 – 4,0	ZOOM
13	Afifah nabila	2016	Cirebon	3,5 – 4,0	Google classroom
14	Bima	2016	Wonosobo/jateng	3,0 – 3,5	Google classroom
15	Endang oktaviani	2017	Jawa timur/ Nganjuk	3,0 – 3,5	ZOOM
16	Sarah	2017	Kepulauan riau / batam	3,5 – 4,0	Google classroom
17	Mellinia Bagus H	2017	Wonogiri	3,0 – 3,5	Google classroom
18	aulia Intan	2017	joga	3,0 – 3,5	ZOOM
19	fitra Januar	2017	pekalongan	2,5 – 3,0	Google classroom
20	nadea	2017	jaws tengah	3,0 – 3,5	Google classroom
21	nurulita Ayu	2017	sumatra barat	2,5 – 3,0	Google classroom
22	Nanda	2017	kalimantan timur/ samarinda	3,0 – 3,5	ZOOM
23	Dimas Zaqi Pratama	2018	Magelang Jawa Tengah	3,0 – 3,5	Google classroom
24	Nur Afifah Anggraini	2019	Sleman, Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
25	Andharu Wisnu M	2017	Boyolali, Jawa Tengah	3,0 – 3,5	Whatsapp grup
26	Herlin Nirmalasari Rahadiani	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
27	Nada Salsabila Putri	2018	Yogyakarta	3,0 – 3,5	Whatsapp grup
28	Vabillahnuriya Mahirachmad	2018	Jawa Timur/ Nganjuk	3,0 – 3,5	Whatsapp grup
29	Marini Ayu Gifari	2018	Yogyakarta	3,0 – 3,5	Whatsapp grup
30	Kifni Kurniawan	2018	Guyangan Nogotirto Gamping Sleman	3,5 – 4,0	ZOOM
31	Anita Putri Kumalasari	2018	Klaten, Jawa Tengah	3,5 – 4,0	Google classroom
32	Nur Ayu Ambinari	2018	Madiun, Jawa Timur	3,5 – 4,0	Google classroom
33	Rozan Adinata Rasyid	2018	Kalimanta Selatan	2,5 – 3,0	ZOOM
34	Nur Ayu Ambinari	2018	Madiun, Jawa Timur	3,5 – 4,0	Google classroom
35	Elvina Damayanti	2018	YOGYAKARTA	3,5 – 4,0	ZOOM
36	Hernita Nur Shafa	2018	Perumahan Mojosari Indah	3,5 – 4,0	ZOOM
37	Indah ariaty putri	2018	Riau	3,0 – 3,5	ZOOM
38	Azmi Farah Nisrina	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
39	Nanda	2017	kalimantan timur/ samarinda	3,0 – 3,5	ZOOM

No	Nama	Angkasan	Alamat.....(cth : provinsi/kota)	IPK	Aplikasi yang dipakai
40	Raihani Zahra Anindika	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	Google classroom
41	Khoirun Nikmah	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	Whatsapp grup
42	Umi sapitri	2017	Tegal jawa tengah	3,5 – 4,0	ZOOM
43	rinaldi osva permana	2017	kalimantan timur / samarinda	2,5 – 3,0	Google classroom
44	Claudia Najma	2018	Jepara, Jawa Tengah	3,0 – 3,5	ZOOM
45	Muhammad Fauzan Rasendriya Yuwono	2017	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
46	Tirta Artami A	2017	Yogyakarta	3,5 – 4,0	Google classroom
47	Adinda Ayu Salsabilla	2018	Jawa Timur	3,5 – 4,0	ZOOM
48	Talita Ulfa	2017	Yogyakarta/Sleman	3,5 – 4,0	Whatsapp grup
49	Raihani Zahra Anindika	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	Google classroom
50	Anibdya nariswati salsabila	2017	Jawa tengah	3,0 – 3,5	Google classroom
51	Alya	2017	Riau	2,5 – 3,0	Google classroom
52	Insani putri M	2017	Jogja	3,0 – 3,5	ZOOM
53	M.lutfi bayuaji	2017	Madiun	2,5 – 3,0	Google classroom
54	Hafip abiyu	2017	Bandung	2,5 – 3,0	ZOOM
55	Monica Amartya	2017	Magelang, Jawa tengah	3,0 – 3,5	ZOOM
56	Muhammad Fahrurrazi	2016	Jember	3,0 – 3,5	Google classroom
57	Andika Baswara	2017	Bantul	3,0 – 3,5	ZOOM
58	Vemia Apda Wijaya	2017	Baturaja,sumsel	3,5 – 4,0	Google classroom
59	Vemia Apda Wijaya	2017	Baturaja,sumsel	3,5 – 4,0	Google classroom
60	salsabila putri	2016	sleman, DIY	2,5 – 3,0	Google classroom
61	Andi agung	2017	Madiun	2,5 – 3,0	Google classroom
62	Allya rizqi	2017	Lombok	3,0 – 3,5	ZOOM
63	Nur huda	2017	Kuningan	3,0 – 3,5	ZOOM
64	M.naufal	2017	Serang banten	2,5 – 3,0	Google classroom
65	Salsabila Rahma	2017	Purworejo	3,0 – 3,5	ZOOM
66	Nabila Dwi Anggraeni	2017	Cilegon	3,0 – 3,5	ZOOM
67	Fierda Ayu Apralia Diptasary	2017	Madiun	3,0 – 3,5	ZOOM
68	Rahajeng Anindyajati	2017	Temanggung	3,0 – 3,5	ZOOM
69	Fauzia Nur Rohmah	2017	Temanggung	3,0 – 3,5	ZOOM
70	Andre Hasta P	2017	Wonosari	3,0 – 3,5	ZOOM
71	Marbela Prastika	2017	Sleman	3,0 – 3,5	ZOOM
72	Niraina	2016	Yogyakarta	3,0 – 3,5	ZOOM
73	Tri Lindawati	2017	Bantul	3,0 – 3,5	ZOOM
74	Arida Nanda Pratama	2017	Purw9kerto	3,0 – 3,5	ZOOM
75	Nanda Meliana	2017	Malang	3,0 – 3,5	ZOOM
76	Anisa Yuni Rahmawati	2017	Wonosobo	3,0 – 3,5	ZOOM
77	Diana Nur Indah Justika	2017	Klaten	3,0 – 3,5	ZOOM
78	Rizky adi pratama	2017	Seagen	2,5 – 3,0	ZOOM
79	Prahesti Ninda Nugrohi	2017	Wonosari	3,0 – 3,5	ZOOM
80	Muhammad Sulaiman	2017	Jember	2,5 – 3,0	ZOOM

No	Nama	Angkatan	Alamat.....(cth : provinsi/kota)	IPK	Aplikasi yang dipakai
	Mustaqim				
81	Mohamad Auliansyah Putra	2016	Klaten	2,5 – 3,0	ZOOM
82	Andi Agung K. A.	2017	Purwokerto	3,0 – 3,5	ZOOM
83	Allya Rizqi	2017	Boyolali	3,0 – 3,5	ZOOM
84	Moh Khabib Nur Huda	2017	Tangerang	3,0 – 3,5	ZOOM
85	M. Naufal W.	2017	Tegal	3,0 – 3,5	ZOOM
86	Lintang Sekar Pini	2017	Jember	3,0 – 3,5	ZOOM
87	Dzaki Budya S	2017	Semarang	3,0 – 3,5	ZOOM
88	Rinaldy Aji P	2017	Bandung	3,0 – 3,5	ZOOM
89	Faisal Akmal Sani	2017	Surakarta	3,0 – 3,5	ZOOM
90	Danne Yunita Kusnadi	2017	Jakarta	3,0 – 3,5	ZOOM
91	Habib Asseghaf H	2017	Flores	3,0 – 3,5	ZOOM
92	Diaz Cahyo B	2017	Tasikmalaya	3,0 – 3,5	ZOOM
93	Yulietta Anindya Putri	2017	Gresik	3,0 – 3,5	ZOOM
94	Kacahya Hanugrah Nantungga	2017	Banjarnegara	3,0 – 3,5	ZOOM
95	Nani	2018	Yogyakarta	3,0 – 3,5	Google classroom
96	Ida	2018	Perumahan Mojosari Indah	3,5 – 4,0	ZOOM
97	Hani	2018	Riau	3,0 – 3,5	ZOOM
98	Annisa	2018	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
99	Ulfah Ifta	2017	kalimantan timur/ samarinda	3,0 – 3,5	ZOOM
100	Hanung	2017	Jember	2,5 – 3,0	ZOOM
101	Nizam	2016	Klaten	2,5 – 3,0	ZOOM
102	Agung Gunawan	2017	Purwokerto	3,0 – 3,5	ZOOM
103	Habibah	2017	Boyolali	3,0 – 3,5	ZOOM
104	Muh Ihsan	2017	Tangerang	3,0 – 3,5	ZOOM
105	Melinda	2017	Tegal jawa tengah	3,5 – 4,0	ZOOM
106	Arjuna rizki	2017	kalimantan timur / samarinda	2,5 – 3,0	Google classroom
107	Ratu Salma	2018	Jepara, Jawa Tengah	3,0 – 3,5	ZOOM
108	Jaka	2017	Yogyakarta	3,5 – 4,0	ZOOM
109	Amirul mukminin	2017	Yogyakarta	3,5 – 4,0	Google classroom
110	Putri Desta	2016	slleman, DIY	2,5 – 3,0	Google classroom

No	Media yang dipakai untuk kuliah daring	Koneksi Internet yang digunakan	Provider Pribadi	Jenis Kelamin	Usia	Domisili(cth : provinsi/kota)
1	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
2	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
3	Keduanya	Kuota HP	Smartfren	Wanita	20 – 22 tahun	lampung , tulang bawang
4	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
5	Laptop	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	17 – 19 tahun	S
6	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
7	Laptop	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	yogyakarta
8	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Sleman
9	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogjakarta
10	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
11	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
12	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Kepulauan riau
13	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Cirebon
14	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Wonosobo
15	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jawa timur/ Nganjuk
16	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Kepulauan riau/batam
17	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Wonogiri
18	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
19	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
20	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	17 – 19 tahun	jaws tengah
21	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Padang
22	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	DIY yogyakarta
23	Keduanya	Kuota HP	Tri	Pria	20 – 22 tahun	Jogja DIY
24	Laptop	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	17 – 19 tahun	Sleman, Yogyakarta
25	Keduanya	IndiHome	XL	Pria	20 – 22 tahun	Boyolali
26	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
27	Keduanya	Kuota HP	Smartfren	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
28	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jawa timur / Nganjuk
29	Keduanya	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
30	Laptop	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Sleman
31	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Klaten, Jawa Tengah
32	Keduanya	Biznet Home	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Madiun, Jawa Timur
33	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	kalimantan Selatan
34	Keduanya	Biznet Home	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Madiun, Jawa Timur
35	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
36	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
37	Keduanya	Lainnya	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Riau
38	Laptop	IndiHome	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
39	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	DIY yogyakarta
40	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
41	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	17 – 19 tahun	Yogyakarta

42	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Tegal
43	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	kalimantan timur / samarinda
44	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jepara, Jawa Tengah
45	Laptop	IndiHome	XL	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
46	Keduanya	IndiHome	Indosat	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
47	Keduanya	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Jawa Timur
48	Keduanya	Kuota HP	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
49	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
50	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
51	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
52	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
53	Keduanya	IndiHome	Tri	Pria	20 – 22 tahun	Jogja
54	Laptop	IndiHome	Tri	Pria	20 – 22 tahun	Bandung
55	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
56	Hp	Kuota HP	Telkomsel	Pria	23 – 25 tahun	Yogyakarta
57	Laptop	IndiHome	XL	Pria	20 – 22 tahun	Bantul
58	Laptop	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Baturaja,sumsel
59	Laptop	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Baturaja,sumsel
60	Hp	IndiHome	Telkomsel	Wanita	23 – 25 tahun	DIY, Sleman
61	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Jogja
62	Keduanya	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
63	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Kuningan
64	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Pria	17 – 19 tahun	Jogja
65	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jogja
66	Keduanya	IndiHome	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Sleman
67	Laptop	IndiHome	Indosat	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
68	Keduanya	IndiHome	Smartfren	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
69	Keduanya	IndiHome	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
70	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
71	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Sleman
72	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
73	Laptop	IndiHome	Smartfren	Wanita	20 – 22 tahun	Bantul
74	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
75	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
76	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	23 – 25 tahun	Yogyakarta
77	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
78	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
79	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
80	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
81	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	23 – 25 tahun	Yogyakarta
82	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
83	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
84	Laptop	IndiHome	Tri	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
85	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
86	Keduanya	IndiHome	Tri	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
87	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta

88	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
89	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	23 – 25 tahun	Yogyakarta
90	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
91	Laptop	IndiHome	XL	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
92	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
93	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	23 – 25 tahun	Yogyakarta
94	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
95	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	23 – 25 tahun	Jogja
96	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
97	Keduanya	Lainnya	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Riau
98	Laptop	IndiHome	XL	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
99	Keduanya	IndiHome	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	DIY yogyakarta
100	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
101	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	23 – 25 tahun	Yogyakarta
102	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
103	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
104	Laptop	IndiHome	IS Tri	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
105	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Tegal
106	Laptop	IndiHome	Telkomsel	Pria	20 – 22 tahun	kalimantan timur / samarinda
107	Keduanya	Kuota HP	Telkomsel	Wanita	20 – 22 tahun	Jepara, Jawa Tengah
108	Laptop	IndiHome	XL	Pria	20 – 22 tahun	Yogyakarta
109	Keduanya	IndiHome	Indosat	Wanita	20 – 22 tahun	Yogyakarta
110	Hp	IndiHome	Telkomsel	Wanita	23 – 25 tahun	DIY, Sleman

LAMPIRAN 4. KLASIFIKASI RESPONDEN

Hasil Pengumpulan Data Kuesioner

Keterangan	Jumlah	Persentase
Jumlah Kuesioner yang direspon	130	100%
Kuesioner yang tidak diisi lengkap	10	7.7%
Kuesioner yang memenuhi syarat	120	92.3%

Kualifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Usia	Jumlah	Persentase
17 – 19 tahun	5	4.5%
20 – 22 tahun	96	87.3%
23 – 25 tahun	9	8.2%

Kualifikasi Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase
2016	13	11.8%
2017	71	64.5%
2018	24	21.8%
2019	2	1.8%

Kualifikasi Responden Berdasarkan IPK

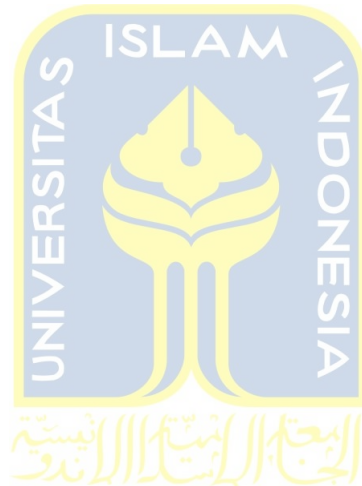
IPK	Jumlah	Persentase
2,5 – 3,0	18	16.4%
3,0 – 3,5	60	54.5%
3,5 – 4,0	32	29.1%

Kualifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang digunakan

Aplikasi	Jumlah	Persentase
Google classroom	31	28.2%
Whatsapp grup	6	5.5%
ZOOM	72	65.5%
Lainnya	1	0.9%

Kualifikasi Responden Berdasarkan Kendala yang dihadapi

Kendala	Jumlah	Persentase
Aliran listrik sering putus	2	1.8%
Biaya kuota yang mahal	16	14.5%
Komunikasi mahasiswa dengan dosen	22	20.0%
Lokasi dengan jaringan internet yang kurang baik	13	11.8%
Media yang dipakai sudah tidak memadai	1	0.9%
Semangat belajar menurun	54	49.1%
Lainnya	2	1.8%



LAMPIRAN 5. ANALISIS DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efikasi Diri	110	1.67	6.00	4.6091	.94806
Kerumitan	110	1.33	6.00	4.2666	.75661
Kegunaan	110	1.75	6.00	4.2136	.97376
Fitur Desain	110	1.75	6.00	4.3977	.81506
Kemudahan penggunaan	110	3.20	6.00	4.6127	.64354
Niat Perilaku	110	2.80	6.00	4.3818	.62225
Valid N (listwise)	110				



LAMPIRAN 6. HASIL UJI VALIDIAS DAN RELIABILITAS

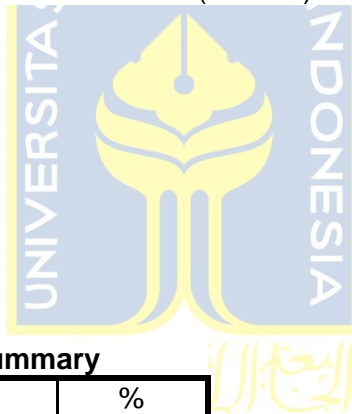
Correlations

		Correlations			
		ED1	ED2	ED3	Total
ED1	Pearson Correlation	1	.855**	.803**	.939**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	110	110	110	110
ED2	Pearson Correlation	.855**	1	.854**	.956**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	110	110	110	110
ED3	Pearson Correlation	.803**	.854**	1	.937**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.939**	.956**	.937**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES



Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	3

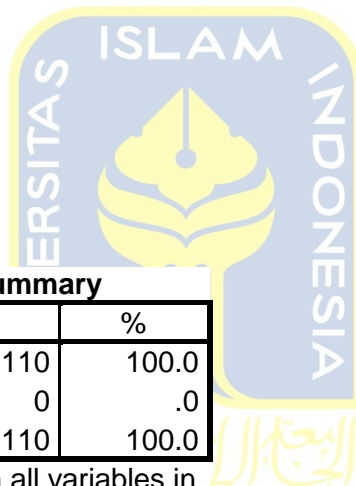
Correlations

		Correlations			
		C1	C2	C3	Total
C1	Pearson Correlation	1	.459**	.401**	.815**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	110	110	110	110
C2	Pearson Correlation	.459**	1	.398**	.776**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	110	110	110	110
C3	Pearson Correlation	.401**	.398**	1	.756**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.815**	.776**	.756**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES



Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.682	3

Correlations

Correlations

		PU1	PU2	PU3	PU4	Total
PU1	Pearson Correlation	1	.804**	.789**	.415**	.891**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110
PU2	Pearson Correlation	.804**	1	.808**	.538**	.928**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110
PU3	Pearson Correlation	.789**	.808**	1	.502**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	110	110	110	110	110
PU4	Pearson Correlation	.415**	.538**	.502**	1	.690**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.891**	.928**	.910**	.690**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	4

Correlations

Correlations

		FD1	FD2	FD3	FD4	Total
FD1	Pearson Correlation	1	.652**	.501**	.543**	.769**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110
FD2	Pearson Correlation	.652**	1	.713**	.689**	.882**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110
FD3	Pearson Correlation	.501**	.713**	1	.816**	.893**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	110	110	110	110	110
FD4	Pearson Correlation	.543**	.689**	.816**	1	.894**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.769**	.882**	.893**	.894**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	4

Correlations

Correlations

		PEU1	PEU2	PEU3	PEU4	PEU5	Total
PEU1	Pearson Correlation	1	.631**	.704**	.567**	.299**	.811**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.002	.000
	N	110	110	110	110	110	110
PEU2	Pearson Correlation	.631**	1	.608**	.455**	.386**	.784**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
PEU3	Pearson Correlation	.704**	.608**	1	.653**	.435**	.870**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
PEU4	Pearson Correlation	.567**	.455**	.653**	1	.467**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
PEU5	Pearson Correlation	.299**	.386**	.435**	.467**	1	.664**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.811**	.784**	.870**	.795**	.664**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	5

Correlations

Correlations

		NB1	NB2	NB3	NB4	NB5	Total
NB1	Pearson Correlation	1	.585**	.222*	.525**	.373**	.750**
	Sig. (2-tailed)		.000	.020	.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
NB2	Pearson Correlation	.585**	1	.530**	.491**	.402**	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
NB3	Pearson Correlation	.222*	.530**	1	.195*	.361**	.625**
	Sig. (2-tailed)	.020	.000		.042	.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
NB4	Pearson Correlation	.525**	.491**	.195*	1	.558**	.754**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.042		.000	.000
	N	110	110	110	110	110	110
NB5	Pearson Correlation	.373**	.402**	.361**	.558**	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	110	110	110	110	110	110
Total	Pearson Correlation	.750**	.811**	.625**	.754**	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	110	110	110	110	110	110

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	110	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	110	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.783	5

LAMPIRAN 7. RANGKUMAN HASIL UJI VALIDITAS

Variabel	Indikator	r xy	p value	Keterangan
Efikasi diri	ED1	0.939	0.000	valid
	ED2	0.956	0.000	valid
	ED3	0.937	0.000	valid
Kerumitan	C1	0.815	0.000	valid
	C2	0.776	0.000	valid
	C3	0.756	0.000	valid
Kegunaan	PU1	0.891	0.000	valid
	PU2	0.928	0.000	valid
	PU3	0.910	0.000	valid
	PU4	0.690	0.000	valid
Fitur desain	FD1	0.769	0.000	valid
	FD2	0.882	0.000	valid
	FD3	0.893	0.000	valid
	FD4	0.894	0.000	valid
Kemudahan penggunaan	PEU1	0.811	0.000	valid
	PEU2	0.784	0.000	valid
	PEU3	0.870	0.000	valid
	PEU4	0.795	0.000	valid
	PEU5	0.664	0.000	valid
Niat berperilaku	NB1	0.750	0.000	valid
	NB2	0.811	0.000	valid
	NB3	0.625	0.000	valid
	NB4	0.754	0.000	valid
	NB5	0.732	0.000	valid

LAMPIRAN 8. RANGKUMAN HASIL UJI RELIABILITAS

Variabel	Koefisien Alpha Crobach	Batas minimum	Keterangan
Efikasi diri	0.939	0.7	Reliabel
Complexcity	0.682	0.7	Reliabel
<i>Perceived usefulness</i>	0.882	0.7	Reliabel
<i>Design Features</i>	0.882	0.7	Reliabel
<i>Perceived ease of use</i>	0.844	0.7	Reliabel
Niat berperilaku	0.783	0.7	Reliabel



LAMPIRAN 9. UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	110	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.36084617
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.047
	Negative	-.093
Kolmogorov-Smirnov Z		.972
Asymp. Sig. (2-tailed)		.302
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

LAMPIRAN 10. UJI MULTIKOLINIERITAS

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.197	.363		.544	.588		
	Efikasi Diri	.155	.051	.236	3.007	.003	.526	1.900
	Kerumitan	.252	.068	.306	3.709	.000	.475	2.104
	Kegunaan	.110	.044	.172	2.515	.013	.690	1.449
	Fitur Desain	.182	.058	.239	3.161	.002	.568	1.761
	Kemudahan penggunaan	.246	.074	.254	3.327	.001	.554	1.804
a. Dependent Variable: Niat Perilaku								

LAMPIRAN 11. UJI HETEROSKEDASTISITAS

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.393	5	.079	1.528	.188 ^a
	Residual	5.354	104	.051		
	Total	5.747	109			

a. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan, Kerumitan, Kegunaan, Fitur Desain, Efikasi Diri

b. Dependent Variable: abs_res

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.067	.223		.301	.764
	Efikasi Diri	.034	.032	.139	1.067	.289
	Kerumitan	.054	.042	.177	1.292	.199
	Kegunaan	-.005	.027	-.023	-.201	.841
	Fitur Desain	-.067	.035	-.237	-1.890	.062
	Kemudahan penggunaan	.031	.045	.086	.678	.500

a. Dependent Variable: abs_res



LAMPIRAN 12. ANALISIS REGRESI LINIER BERGANDA
Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kemudahan penggunaan, Kerumitan, Kegunaan, Fitur Desain, Efikasi Diri		Enter

- a. All requested variables entered.
b. Dependent Variable: Niat Perilaku

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.815 ^a	.664	.648	.36942

- a. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan, Kerumitan, Kegunaan, Fitur Desain, Efikasi Diri



ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	28.011	5	5.602	41.050	.000 ^a
	Residual	14.193	104	.136		
	Total	42.204	109			

- a. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan, Kerumitan, Kegunaan, Fitur Desain, Efikasi Diri
b. Dependent Variable: Niat Perilaku

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.197	.363		.544	.588
	Efikasi Diri	.155	.051	.236	3.007	.003
	Kerumitan	.252	.068	.306	3.709	.000
	Kegunaan	.110	.044	.172	2.515	.013
	Fitur Desain	.182	.058	.239	3.161	.002
	Kemudahan penggunaan	.246	.074	.254	3.327	.001

- a. Dependent Variable: Niat Perilaku

