

**SKRIPSI**

**FAKTOR- FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN E-  
LEARNING DAN PENGARUHNYA TERHADAP KINERJA INDIVIDU**

**MAHASISWA**



**Disusun oleh:**

Nama : Hanin Syaharani Putri

No. Mahasiswa : 19312236

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI**

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain 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 kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 6 April 2023

Penulis,



Hanin Syaharani Putri

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**  
**FAKTOR- FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *E-LEARNING* DAN**  
**PENGARUHNYA TERHADAP KINERJA INDIVIDU MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Nama : Hanin Syaharani Putri

No. Mahasiswa : 19312236

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 6 April 2023

Dosen Pembimbing,



Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA., ACPA, CertSAP

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR**

TUGAS AKHIR BERJUDUL

**PENGARUH PERCEIVED VALUE DAN ELECTRONIC-WORD OF MOUTH TERHADAP  
LOYALTY PADA INDUSTRY CONSUMER GOODS BERBASIS EQUITY THEORY**

Disusun Oleh : **ATHALA INSYIRA TASYA**

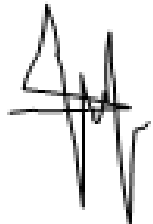
Nomor Mahasiswa : **19311221**

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

Pada hari, tanggal: Senin, 03 April 2023

Penguji/ Pembimbing TA : R. Endy Gunanto Marsasi, Dr., M.M.

Penguji : Budi Astuti, Dr., Dra., M.Si.



Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
Universitas Islam Indonesia



Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived enjoyment*, dan *task technology fit* terhadap minat menggunakan *e-learning* dan kinerja individu mahasiswa. Populasi pada penelitian ini adalah para mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia sebanyak 368 responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode penyebaran kuesioner yang disebarakan melalui *google form*. Analisis data yang dilakukan didalam penelitian ini terdiri dari uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan, uji reliabilitas, uji *r-square* dan uji hipotesis dengan analisis *path coefficient*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS 4. Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived enjoyment*, dan *task technology fit* berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-learning* dan minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

**Kata Kunci:** *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived enjoyment*, *task technology fit*, minat menggunakan *e-learning*, kinerja individu mahasiswa.

## ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment, and task technology fit on behavioral intention to use e-learning and individual performance. The population in this study were 368 students of the Faculty of Business and Economics at the Universitas Islam Indonesia. Data collection in this study was carried out through the method of distributing questionnaires which were distributed via the Google form. Data analysis carried out in this study consisted of convergent validity tests, discriminant validity tests, reliability tests, r-square tests and hypothesis testing with path coefficient analysis. Data analysis was performed using SmartPLS 4 software. Based on the results of data analysis, this study showed that perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment, and task technology fit had a positive effect on students' behavioral intention to use e-learning behavioral intention to use e-learning had a positive effect on the individual performance of the Faculty of Business and Economics students at the Islamic University of Indonesia.*

**Keywords :** *perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment, task technology fit, behavioral intention to use e-learning, individual performance.*

## KATA PENGANTAR

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang memberikan nikmatnya yang sangat melimpah, terutama nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *E-learning* dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Individu Mahasiswa”. Skripsi ini ditulis dalam rangka sebagai tugas akhir untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Strata-1 pada Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak, dukungan ini menyemangati dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan inayah Nya sehingga tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Rifqi Muhammad, S.E., S.H., M.Sc., Ph.D., SAS., ASPM. selaku Ketua Program Studi Akuntansi.
4. Ibu Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah sangat sabar dalam meluangkan waktu dan tenaganya dalam membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Kedua orang tua dan adik saya yang selalu senantiasa tiada henti-hentinya memberikan doa dan dukungannya setiap hari. Doa dan dukungan tersebut menjadikan saya semakin kuat dan yakin dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
6. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa.
7. Teman-teman penulis sejak semester 1 Lutfi, Neni, Ulfa, dan teman-teman yang lain yang bersama mereka penulis belajar banyak hal sampai bisa berada di titik ini.
8. Kepada seluruh *member* NCT terutama NCT Dream yang memberikan *moral support* kepada penulis, memotivasi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah kalian berikan selama ini.
10. Seluruh responden yang sudah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya dalam mengisi kuesioner dalam penelitian ini. Tanpa kalian, penelitian ini tidak akan selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya. Peneliti juga berharap semoga penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi para pembaca dan pihak lembaga atau universitas. Akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang sudah membantu selama proses pembuatan skripsi ini.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



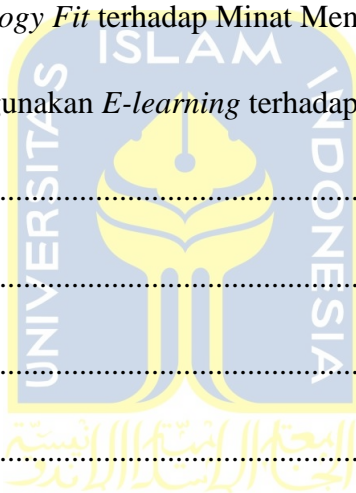
## DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Landasan Teori.....	10
2.1.1. Task-Technology Fit (TTF).....	10
2.1.2. Technology Acceptance Model (TAM).....	10
2.1.3. <i>E-learning</i> .....	14



2.1.4. Kinerja Individual.....	15
2.2. Penelitian Terdahulu .....	16
2.3. Hipotesis Penelitian.....	27
2.3.1. Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	27
2.3.2. Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	28
2.3.3. Pengaruh <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	29
2.3.4. Pengaruh <i>Task Technology Fit</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	30
2.3.5. Pengaruh Minat Menggunakan <i>E-learning</i> terhadap Kinerja Individu Mahasiswa ....	31
2.4. Kerangka Pemikiran.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.2. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.3. Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian .....	35
3.3.1. Variabel Dependen.....	35
3.3.2. Variabel Independen .....	37
3.4. Formulasi Hipotesis.....	42
3.5. Metode Analisis Data.....	43
3.5.1. Analisis Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM – PLS).....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
4.1. Hasil Pengumpulan Data.....	47

4.2. Karakteristik Responden .....	47
4.3. Hasil Analisis Data.....	52
4.3.1. Outer Model.....	52
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
4.4.1. Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	62
4.4.2. Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	63
4.4.3. Pengaruh <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	64
4.4.4. Pengaruh <i>Task Technology Fit</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-learning</i> .....	65
4.4.5. Pengaruh Minat Menggunakan <i>E-learning</i> terhadap Kinerja Individu Mahasiswa ....	66
BAB V PENUTUP .....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Implikasi Penelitian.....	68
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	69
5.4. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	76

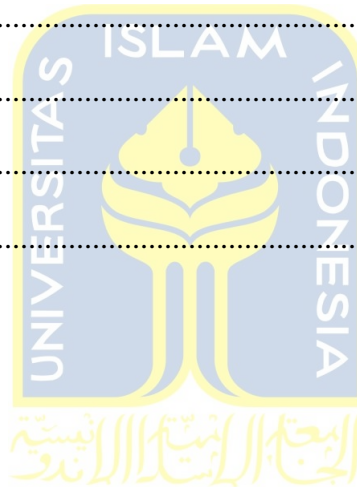


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 3.1 Instrumen Pengukuran Variabel Kinerja Individual .....	35
Tabel 3.2 Instrumen Pengukuran Variabel Behavioral Intention .....	36
Tabel 3.3 Instrumen Pengukuran Variabel Perceived Usefulness .....	38
Tabel 3.4 Instrumen Pengukuran Variabel Perceived Ease of Use .....	39
Tabel 3.5 Instrumen Pengukuran Variabel Perceived Enjoyment .....	40
Tabel 3.6 Instrumen Pengukuran Variabel Task Technology Fit .....	41
Tabel 4.1 Karakteristik Responden .....	47
Tabel 4.2 E-learning yang Digunakan Responden .....	50
Tabel 4.3 Hasil Validitas Konvergen .....	52
Tabel 4.4 Hasil Validitas Diskriminan .....	55
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	57
Tabel 4.6 Hasil Uji R-Square .....	58
Tabel 4.7 Hasil Path Coefficient .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	77
Lampiran 2 .....	78
Lampiran 3 .....	85
Lampiran 4 .....	117
Lampiran 5 .....	119
Lampiran 6 .....	120
Lampiran 7 .....	121
Lampiran 8 .....	123
Lampiran 9 .....	124
Lampiran 10 .....	124



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Globalisasi dan perkembangan teknologi mendorong pergeseran dalam dunia pendidikan yang awalnya pertemuan tatap muka secara langsung menjadi lebih terbuka dan fleksibel. Pendidikan dimasa yang akan datang akan lebih terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang membutuhkannya tanpa memandang usia maupun jenjang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, peran teknologi informasi telah mengubah perilaku belajar siswa, sehingga melahirkan inovasi pembelajaran seperti *e-learning*. *E-learning* mengacu pada penggunaan teknologi internet untuk memberikan beragam solusi yang meningkatkan pengetahuan dan kinerja (Jethro et al., 2012). Pembelajaran menggunakan *e-learning* tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya *e-learning*, mahasiswa dapat berkreasi dan juga berinovasi dalam memilih metode, sumber, dan media pembelajaran. Mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, wajar jika dikelas mahasiswa ada yang cepat mengerti, dan ada juga mahasiswa yang perlu mengulang materi untuk memahaminya. Mahasiswa yang kurang memahami dan mengerti penjelasan dosen atau pengajar dapat mengulang materi dengan *e-learning*.

Dalam masa *lockdown* akibat dari pandemi COVID 19, *e-learning* terbukti menjadi satu-satunya pilihan untuk kelangsungan pembelajaran. Budiman menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tidak dapat dihindari sektor pendidikan (Budiman, 2017). Lembaga pendidikan formal harus cepat tanggap dalam merespon untuk menghadapi wabah tersebut. Institusi pendidikan harus mampu mencegah penyebaran virus di lingkungan pendidikan masing-masing dengan menerapkan perubahan model pembelajaran, dari yang biasa menggunakan pembelajaran tatap muka menjadi mengubah mode untuk memaksimalkan penggunaan teknologi komunikasi untuk pembelajaran jarak jauh. Model pembelajaran tradisional yang biasa dilakukan secara tatap muka diubah menjadi model pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka langsung dan digantikan dengan pemanfaatan teknologi. Penggunaan *e-learning* mempermudah proses pembelajaran sehingga diharapkan kinerja individu akan meningkat.

Kinerja Individual merupakan pencapaian dari serangkaian tugas yang dikerjakan oleh pemakai teknologi. Pengukuran kinerja dapat dikatakan baik jika standar yang ditetapkan terpenuhi. Tanpa kriteria tersebut, kinerja seorang individu atau organisasi mungkin tidak dapat diketahui tanpa tolak ukur keberhasilan. Tinjauan kinerja dapat diukur dengan melihat kriteria produktivitas individu, seberapa efisien mereka melakukan pekerjaan mereka, serta kuantitas dan kualitas pekerjaan mereka. Kriteria-kriteria ini nantinya akan mengukur seberapa baik kinerja individu siswa.

Kesediaan seseorang untuk menggunakan teknologi baru dikenal sebagai *behavioral intention* (Alamri et al., 2019). *Behavioral intention* digambarkan sebagai minat mahasiswa untuk terus menggunakan *e-learning* dan terus menggunakannya di masa depan (Kim, 2011). Minat tersebut digambarkan sebagai niat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* di masa yang akan datang dan akan terus menggunakannya. Minat penggunaan dapat secara langsung dan tidak langsung dipengaruhi oleh manfaat, kemudahan, dan kesenangan selama menggunakan *e-learning*.

*Task technology fit* atau kesesuaian tugas teknologi didefinisikan sebagai sejauh mana teknologi membantu pengguna melakukan pekerjaan mereka atau sistem yang cocok untuk memberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhan mereka (Almaiah et al., 2020). Mengenai sistem pembelajaran, manfaat *task technology* berkaitan dengan berbagi pengetahuan, pengumpulan dan analisis. TTF banyak digunakan untuk menilai bagaimana teknologi informasi menghasilkan kinerja, mengukur dampak penggunaan teknologi, dan menilai kesesuaian antara tugas dan karakteristik teknologi (Al-Rahmi et al., 2020). Penentu dari *task technology fit* adalah karakteristik tugas, teknologi, dan individu (Goodhue & Thompson, 1995). Selain itu, *task technology fit* berpengaruh secara spesifik pada kinerja. Kesesuaian antara tugas dan technology akan mempengaruhi minat untuk menggunakan teknologi (Al-



Maatouk et al., 2020). Mahasiswa akan menggunakan teknologi apabila mereka meyakini bahwa teknologi itu efektif untuk membantu aktivitas sehari-hari mereka.

*Perceived usefulness* adalah istilah yang digunakan untuk mencerminkan pendapat pelajar tentang apakah mereka merasa bahwa sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja belajar mereka (Rogers, 1983). Menurut Davis et al. (1992) *perceived usefulness* merupakan sejauh mana kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan *e-learning* akan meningkatkan kinerjanya. Hal ini berarti apakah seseorang mempersepsikan bahwa teknologi berguna untuk apa yang ingin mereka lakukan. Dengan adanya teknologi sistem informasi dapat membuat pekerjaan atau tugas mahasiswa menjadi lebih cepat, mudah, serta dapat meningkatkan produktivitas. *Perceived usefulness* memiliki efek yang paling penting pada minat seseorang untuk menggunakan atau memanfaatkan teknologi informasi dan juga mendorong adopsi *e-learning*.

*Perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem *effort* (usaha) yang dikeluarkan akan berkurang (Davis et al., 1992). Teknologi sistem informasi yang dianggap lebih mudah untuk digunakan daripada teknologi yang lain mungkin akan lebih diterima oleh para pengguna. Jika mahasiswa merasa bahwa menggunakan *e-learning* itu mudah dan juga memudahkan proses pembelajaran, mahasiswa tersebut juga merasa bahwa dengan menggunakan sistem *e-learning* akan meningkatkan prestasi akademiknya.

*Perceived enjoyment* adalah sejauh mana penggunaan teknologi dianggap menyenangkan (*enjoyable*) dengan terlepas dari konsekuensi kinerja yang dapat diantisipasi (Davis et al., 1992). *Perceived enjoyment* mengacu pada bagaimana mahasiswa memandang berbagai aktivitas atau kegiatan sebagai hal yang menyenangkan bagi mereka, terlepas dari keterkaitan potensial apapun. Kenikmatan yang dirasakan mahasiswa dari penggunaan sistem *e-learning* dengan cara memperkaya pengalaman belajar mereka dianggap sebagai kenikmatan yang dirasakan.

Penelitian tentang *e-learning* dan kinerja telah dilakukan oleh Alyoussef (2021). Dalam penelitiannya, kesesuaian tugas dan teknologi (*Task Technology Fit*) memiliki pengaruh positif terhadap kinerja akademik pelajar di perguruan tinggi. Wu & Chen (2017) menemukan bahwa minat untuk menggunakan *e-learning* secara tidak langsung dipengaruhi oleh manfaat dan kemudahan penggunaan yang dirasakan, serta kesesuaian tugas-teknologi (TTF). Dalam penelitian Alamri et al. (2019) ditemukan bahwa kinerja, *perceived ease of use*, *perceived usefulness* dan minat untuk menggunakan *e-learning* di kalangan mahasiswa memiliki hubungan yang signifikan satu sama lain. Hal ini diamati melalui data yang diperoleh bahwa siswa dapat berbagi pengetahuan dan berinteraksi dengan rekan-rekan mereka melalui *E-learning*.

Penelitian ini mengacu pada Al-Maatouk et al. (2020) yang menyatakan *task technology fit*, *perceive usefulness*, *perceive ease of use* dan *perceive*

*enjoyment* berpengaruh terhadap penggunaan sosial media untuk tujuan akademik dan berpengaruh terhadap kinerja akademik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul penelitian yaitu, **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *E-learning* dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Individu Mahasiswa.”** Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pengamatan pada penggunaan *e-learning* sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah penggunaan *social media*.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *percieved usefulness* berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*?
2. Apakah *percieved ease of us* berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*?
3. Apakah *percieved enjoyment* berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*?
4. Apakah *task technology fit* berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*?

5. Apakah *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning* berpengaruh terhadap kinerja individu mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia?

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah untuk:

1. Untuk membuktikan pengaruh *percieved usefulness* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*.
2. Untuk membuktikan pengaruh *percieved ease of us* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*.
3. Untuk membuktikan pengaruh *percieved enjoyment* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*.
4. Untuk membuktikan pengaruh *task technology fit* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning*.
5. Untuk membuktikan pengaruh *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa Fakultas Ekonomi di Yogyakarta.

### 1.4. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian ini akan memberikan bukti empiris mengenai *percieved usefulness, percieved ease of us, percieved enjoyment, task technology fit*, yang mempengaruhi *behavioral intention* berpengaruh terhadap kinerja individu mahasiswa.
- b. Menerapkan teori-teori dalam mata kuliah dengan kenyataan yang terjadi di kampus serta menambah pengetahuan tentang pengaruh *percieved usefulness, percieved ease of use, percieved enjoyment, task technology fit*, yang mempengaruhi *behavioral intention* terhadap kinerja individu mahasiswa.

## **1.5. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I   Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II   Kajian Pustaka**

Pada bab ini berisi beberapa teori dan penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai rujukan untuk penelitian ini beserta hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini.

### **BAB III   Metode Penelitian**

Pada bab ini berisi penetapan sampel, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan metode analisis data.

#### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi uraian dari topik penelitian, hasil dan pembahasan penelitian menggunakan metode analisis data.

#### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, serta saran bagi praktisi dan akademisi untuk mencegah dan mengatasi kecenderungan penyalahgunaan aset secara curang.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. LANDASAN TEORI

##### 2.1.1. TASK-TECHNOLOGY FIT (TTF)

*Task-Technology Fit (TTF)* menggambarkan sejauh mana teknologi membantu seseorang dalam melakukan tugas-tugasnya. Lebih spesifiknya, TTF adalah kesesuaian antara *task requirement*, kemampuan individu, dan fungsionalitas teknologi (Goodhue & Thompson, 1995). Teori ini memperhatikan aspek fungsional dari penggunaan teknologi. Model *Technology Fit* memprediksi kapan pengguna akan menggunakan teknologi berdasarkan korelasi antara *performance expectation* dan fitur teknologi, karena berfokus pada ekspektasi pengguna akan teknologi tidak cukup. Mahasiswa akan menggunakan teknologi apabila mereka meyakini bahwa teknologi itu efektif untuk membantu aktivitas sehari-hari mereka.

##### 2.1.2. TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

*Technology Acceptance Model* dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989. Teori TAM menyatakan bahwa minat seseorang untuk

menggunakan teknologi ditentukan oleh dua faktor, persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja, dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan membuatnya lebih mudah untuk menyelesaikan pekerjaannya (Davis, 1989). TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan pengguna terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam suatu organisasi. *Perceived usefulness* dan *perceived ease of use* mempengaruhi *task technology fit* yaitu ketika pengguna menganggap suatu teknologi lebih mudah dan berguna untuk melaksanakan tugasnya, semakin tinggi kesesuaian antara tugas dan teknologi.

#### **2.1.2.1. PERCEIVED USEFULNESS**

*Perceived usefulness* adalah istilah yang digunakan untuk mencerminkan pendapat pelajar tentang apakah mereka merasa bahwa sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja belajar mereka (Rogers, 1983). Menurut Davis (1989), *perceived usefulness* merupakan sejauh mana kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Hal ini berarti apakah seseorang mempersepsikan bahwa teknologi



berguna untuk apa yang ingin mereka lakukan. *Perceived usefulness* konstruk yang terbukti berulang kali bahwa dapat mempengaruhi sikap dan merupakan penentu langsung dari minat penggunaan berkelanjutan suatu sistem informasi (Yi-Hsuan et al., 2013).

#### **2.1.2.2. PERCEIVED EASE OF USE**

*Perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem *effort* (usaha) yang dikeluarkan akan berkurang (Davis, 1989). *Perceived ease of use* adalah konsep yang mengacu pada persepsi pengguna bahwa sebuah sistem itu simpel atau mudah untuk digunakan. Konsep ini digunakan untuk merujuk pada pandangan mahasiswa tentang bagaimana penggunaan sistem ini untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerjanya (Alyoussef, 2021). Sistem yang mudah digunakan lebih mungkin dipilih oleh pengguna daripada yang berguna. Manfaat kinerja dari sistem tertentu, seperti *e-learning*, bisa lebih kecil daripada kesulitannya saat sulit digunakan. Tingkat kemudahan pengoperasian, fleksibilitas sistem, dan upaya yang diperlukan untuk mempelajari merupakan faktor yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan (Legris et al., 2003).

### 2.1.2.3. PERCEIVED ENJOYMENT

*Perceived enjoyment* adalah sejauh mana penggunaan teknologi dianggap menyenangkan (*enjoyable*) dengan terlepas dari konsekuensi kinerja yang dapat diantisipasi (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1992). *Perceived enjoyment* mengacu pada bagaimana mahasiswa memandang berbagai aktivitas atau kegiatan sebagai hal yang menyenangkan bagi mereka, terlepas dari keterkaitan potensial apapun. Kenikmatan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana aktivitas atau layanan yang ditawarkan oleh *e-learning* dan dianggap menyenangkan dalam dirinya sendiri, terlepas dari konsekuensi kinerja yang dapat diantisipasi (Van Der Heijden, 2004). *Perceived enjoyment* digambarkan sebagai kenikmatan mahasiswa sebagai hasil dari penggunaan *e-learning* dengan menambah pengalaman belajar mahasiswa (Alyoussef, 2021). Jika aktivitas tertentu menyenangkan bagi pengguna, mereka menunjukkan sikap positif terhadap penggunaannya (Al-Maatouk et al., 2020).

### 2.1.2.4. BEHAVIORAL INTENTION TO USE E-LEARNING

Niat seseorang untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap seseorang atau sesuatu disebut dengan *behavioral intention* (Bruner & Kumar, 2005). *Behavioral intention* digambarkan sebagai niat

pelajar untuk menggunakan *e-learning* yang berkelanjutan untuk masa depan (Kim, 2011). Pada teori TAM niat perilaku individu untuk menggunakan sistem ditentukan oleh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *Perceived enjoyment* (Bruner & Kumar, 2005).

### **2.1.3. E-LEARNING**

*E-learning* mengacu pada penggunaan teknologi internet untuk memberikan beragam solusi yang meningkatkan pengetahuan dan kinerja (Jethro, Grace, & Thomas, 2012). Pembelajaran menggunakan *e-learning* tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya *e-learning* pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran mandiri berbasis kreativitas melalui *e-learning* mendorong pelajar untuk menganalisis dan mensintesis pengetahuan, mengeksplorasi, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk menghasilkan tulisan, informasi, dan pengetahuan mereka sendiri. Mahasiswa didorong untuk mendalami ilmu pengetahuan. *E-learning* dilakukan melalui internet, sehingga sumber belajarnya bukan hanya dosen, tetapi siapa saja di belahan dunia manapun. Fasilitas yang tersedia bagi siswa untuk belajar melalui *e-learning* antara lain: *e-book*, *e-library*, *zoom*, *e-mail*, *google classroom*, *World Wide Web* (www.).

Tujuan dari implementasi *e-learning* adalah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan kinerja akademik.

#### **2.1.4. KINERJA INDIVIDUAL**

Kinerja individual dapat diartikan sebagai keseluruhan tingkat keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan suatu target tugas selama periode waktu tertentu. Goodhue dan Thompson kinerja individual berkaitan dengan penyelesaian tugas-tugas individu dengan menggunakan teknologi informasi yang ada (Goodhue & Thompson, 1995).

Bagi mahasiswa, nilai dapat dilihat dari prestasi akademiknya, yang biasanya tertera pada IPK (indeks nilai kumulatif) mahasiswa tersebut. IPK merupakan hasil dari masa studi mahasiswa (semester). Selain IPK, kinerja mahasiswa akuntansi, manajemen, dan ekonomi juga dapat dilihat dari nilai mata kuliah di: sistem informasi akuntansi, sistem informasi manajemen, aplikasi komputer, pemrograman database, pengantar akuntansi, dan lainnya. Melalui pemanfaatan teknologi sistem informasi, mahasiswa diharapkan menjadi lebih mudah, efisien dan kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan mata kuliah di atas, sehingga menghasilkan output yang lebih baik, peningkatan kinerja akademik, dan peningkatan kemampuan pribadi. Performa juga bisa ditingkatkan.

## 2.2. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020) yang meneliti tentang *Task-Technology Fit and Technology Acceptance Model Application to Structure and Evaluate the Adoption of Social Media in Academia*. Dalam penelitian ini mengambil sampel dari populasi mahasiswa yang menggunakan sosial media. Hasil dari penelitian ini adalah kinerja akademik dipengaruhi oleh peningkatan niat perilaku untuk menggunakan media sosial untuk tujuan pembelajaran, serta manfaat, kemudahan penggunaan, dan kenikmatan media sosial. Selain itu, hasil menunjukkan bahwa niat perilaku siswa untuk menggunakan media sosial berdampak positif pada TTF dan hasil pendidikan mereka. Selain itu, temuan mendukung TAM dengan teori TTF yang digunakan untuk menguji niat perilaku siswa untuk memanfaatkan media sosial untuk belajar sebagai metode untuk meningkatkan kinerja akademik mereka di perguruan tinggi. Singkatnya, TTF dan niat perilaku untuk menggunakan media sosial dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, berbagi pengetahuan, pertukaran informasi, dan sangat menyederhanakan diskusi di antara teman sebaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Navarro et al. (2021) tentang *The Perceived Satisfaction in Utilizing Learning Management System among Engineering Students during the COVID-19 Pandemic: Integrating Task Technology Fit and Extended Technology Acceptance Model*. Dalam

penelitian ini menggunakan sampel dari populasi mahasiswa teknik di Filipina. Hasil dari penelitian ini adalah *Task Technology Fit* memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention*. niat perilaku untuk menggunakan *Learning Management System* (LMS), model saat ini menunjukkan bahwa hal itu dipengaruhi secara signifikan oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Ketika menggunakan LMS, akan meningkatkan kinerja, efisiensi, produktivitas, fleksibilitas, dan efektivitas mahasiswa dalam melakukan tugas. Selain itu, akan memberikan cara belajar baru dan memberikan manfaat selama pendidikan online. Ini juga menunjukkan bahwa siswa menganggap LMS mudah dipahami dan fleksibel untuk berinteraksi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Wu dan Chen (2017), tentang *Continuance intention to use MOOC : Integrating the TAM and TTF model*. Dalam penelitian ini menggunakan sampel dari populasi pengguna MOOC di Cina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat berkelanjutan untuk menggunakan MOOC secara tidak langsung dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang dirasakan, kesesuaian teknologi individu, kesesuaian teknologi tugas, keterbukaan, reputasi, pengakuan sosial, dan pengaruh sosial. *Perceived usefulness* adalah penentu yang paling penting dari minat (*intention*), minat siswa dapat ditingkatkan dengan meningkatkan keyakinan mereka dalam efektivitas MOOC. Praktisi MOOC harus sangat menyadari pentingnya

kecocokan teknologi individu dan kecocokan teknologi tugas, daripada kegunaan umum alat untuk lebih cocok dengan konteks teknologi tugas individu. Dengan menawarkan peluang terkait dengan tugas khusus siswa, praktisi MOOC dapat memastikan kesesuaian antara MOOC dan kebutuhan siswa saat ini.

**TABEL 2.1 PENELITIAN TERDAHULU**

NO	PENELITI (TAHUN)	JUDUL PENELITIAN	VARIABEL		HASIL PENELITIAN
			DEPENDEN	INDEPENDEN	
1	Wael M. Alenazy, Waleed Mugahed Al-Rahmi, Mohammad S. Khan (2019)	Validation of TAM Model on Social Media Use for Collaborative Learning to Enhance Collaborative Authoring	Collaborative Authoring	Perceived Usefulness, Perceived ease of use, perceived enjoyment (TAM)	Model TAM berpengaruh positif dan signifikan pada media sosial untuk pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan <i>collaborative authoring</i> .

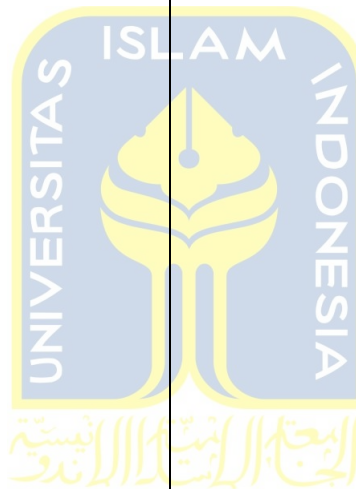
2	Ni Putu Meydiani Chintia Dewi, Ni Putu Meydiani Chintia Dewi, Ni Putu Meydiani Chintia Dewi (2020)	Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi dan Kemampuan Teknis Pengguna pada Kinerja Individual Lembaga Perkreditan Desa	Kinerja individual	Efektivitas sistem informasi akuntansi dan kemampuan teknis pengguna	Semakin efektif penerapan sistem informasi akuntansi, semakin baik kemampuan teknis yang dimiliki oleh pengguna sistem informasi akuntansi, maka kinerja individu akan semakin baik.
3	Hj. Lindawati dan Irma Salamah (2012)	Pemanfaatan Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Pengaruhnya Terhadap	Kinerja individu para pengguna	TTF, persepsi pemanfaatan, kompleksitas, kondisi yang memfasilitasi, dan kecemasan berkomputer	TTF mempunyai berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kinerja individu, persepsi



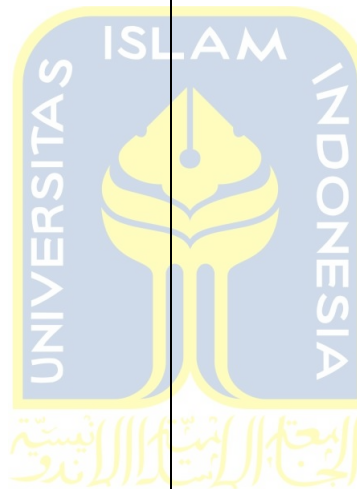
		Kinerja Individual Karyawan			kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja, sedangkan kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh.
4	Bagus Triawan Isa Putra, Johny Subarkah, Maya Widyana Dewi (2021)	Pengaruh Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi, Budaya Organisasi dan Kesesuaian Tugas Pada Kinerja Karyawan di	Kinerja Karyawan	Efektivitas SIA, budaya organisasi, dan kesesuaian tugas	Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi, Budaya Organisasi, dan Kesesuaian Tugas berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan pada

		AHASS Surakarta			Ahass area Kartasura.
5	Mohammad Mahtab Alam, Naim Ahmad, Quadri Noorulhasan Naveed, Ayyub Patel, Mohammed Abohashrh, and Mohammed Abdul Khaleel	E-Learning Services to Achieve Sustainable Learning and Academic Performance: An Empirical Study	Learning and academic performance	e-learning service, percived usefulness of ELS ( <i>E-Learning Services</i> ), use of ELS	<i>Perceived usefulness</i> ELS yang dirasakan dan penggunaan ELS tidak bergantung pada kualitas pembelajar. Kualitas instruktur secara langsung dan signifikan terkait dengan manfaat ELS yang dirasakan dan penggunaan ELS.

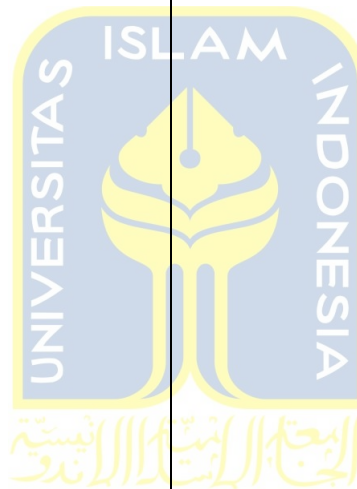
	(2021)			<p><i>Perceived usefulness</i> yang dirasakan dari ELS tidak dipengaruhi secara signifikan oleh kualitas informasi. Dukungan multimedia, desain antarmuka, fungsionalitas, dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang lebih besar pada manfaat yang dirasakan dari ELS dan</p>
--	--------	--	--	---



					<p>penggunaan sistem E-Learning. Kualitas kelembagaan memiliki dampak langsung dan signifikan terhadap manfaat yang dirasakan dari ELS dan penggunaan sistem E-Learning. <i>Perceived usefulness</i> ELS memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap</p>
--	--	--	--	--	---

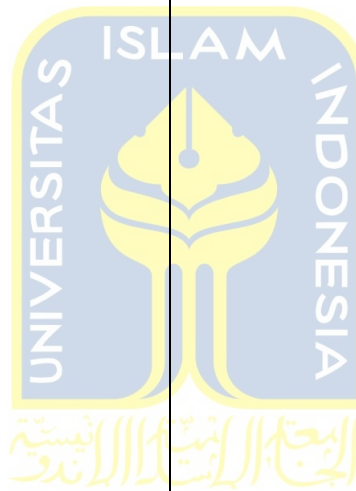


					<p>penggunaan ELS. Pembelajaran dan prestasi akademik siswa memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan kualitas instruktur, kualitas sistem, dan kualitas institusi sementara menunjukkan hubungan yang signifikan negatif dengan kualitas informasi</p>
--	--	--	--	--	--



6	Ibrahim Youssef Alyoussef (2021)	E-Learning Acceptance: The Role of Task– Technology Fit as Sustainability in Higher Education	Kinerja pelajar, dan kepuasan pelajar	TAM variables dan TTF	Task technology fit memiliki dampak positif terhadap penerimaan e- learning untuk long-term sustainability di perguruan tinggi.
7	Mahdi M Alamri, Waleed Mugahed Al-Rahmi, Noraffandy Yahaya, Ali Mugahed Al-Rahmi, Hussein Abualrejal,	Towards Adaptive E- Learning among University Students: by Applying Technology Acceptance Model (TAM)	Learning performance and satisfaction	PU, PEU, intention to use	Kinerja pembelajaran, kepuasan belajar, <i>perceived ease of use, perceived usefulness</i> dan niat untuk menggunakan e- learning di kalangan mahasiswa terbukti memiliki

	<p>Akram M. Zeki, Qusay Al- Maatouk (2019)</p>				<p>hubungan yang signifikan satu sama lain. Hal ini diamati melalui data yang diperoleh bahwa siswa dapat berbagi pengetahuan dan berinteraksi dengan rekan-rekan mereka melalui E-learning.</p>
8					



## 2.3. HIPOTESIS PENELITIAN

### 2.3.1. PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS* TERHADAP MINAT MENGUNAKAN *E-LEARNING*

*Perceived Usefulness* adalah istilah yang digunakan untuk mencerminkan pendapat pembelajar tentang apakah mereka merasa bahwa sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja belajar mereka (Davis, 1989). *Perceived usefulness* dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja penggunaannya. *Perceived usefulness* merupakan faktor yang mempengaruhi minat seseorang untuk memanfaatkan suatu sistem (Ngai et al., 2015). Ketika menyadari bahwa *e-learning* sangat membantu, mahasiswa akan berencana untuk menggunakan. Suatu *e-learning* yang dianggap mudah oleh seseorang, maka akan semakin banyak mahasiswa yang akan menggunakannya.

Hal ini didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020) *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ching-Ter et al. (2017) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*.

Dari uraian diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :



*H1 : Perceived usefulness berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-learning.*

### **2.3.2. PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

*Perceived Ease of Use* adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan mudah (Davis, 1989). Semakin mudah penggunaan suatu *e-learning* maka semakin efektif *e-learning* tersebut. Jika mahasiswa merasa bahwa menggunakan e-learning itu mudah dan juga memudahkan proses pembelajaran, minat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* akan tinggi, mahasiswa tersebut juga merasa bahwa dengan menggunakan sistem e-learning akan meningkatkan prestasi akademiknya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020) kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Findik Coşkunçay & Özkan (2013) *perceived ease of use* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*.

Dari uraian diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

*H2 : Perceived ease of use berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-learning.*

### **2.3.3. PENGARUH *PERCEIVED ENJOYMENT* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

*Perceived Enjoyment* mengacu pada bagaimana pelajar memandang berbagai kegiatan atau layanan yang menyenangkan di dalamnya terlepas dari konsekuensi apa pun yang dapat diprediksi (Heijden, 2004). Seseorang yang memperoleh kesenangan dari penggunaan suatu sistem dapat menggunakan sistem itu lebih luas daripada yang tidak mendapatkan kesenangan (*enjoyment*). Jika seseorang dapat merasakan kesenangan melalui penerapan teknologi baru, seseorang akan bersikap positif terhadap teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2003). Ketika *perceived enjoyment* tinggi, minat untuk menggunakan *e-learning* juga akan tinggi. Dengan *enjoyment* yang tinggi, mahasiswa akan merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan *e-learning* dan akan merasa senang menggunakan *e-learning*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020) terbukti bahwa *perceived Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*.

Dari uraian diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

*H3 : Perceived enjoyment berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-learning.*

#### **2.3.4. PENGARUH *TASK TECHNOLOGY FIT* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

*Task technology fit* (TTF) dapat dilihat dari kesesuaian antara tugas, kemampuan individu, serta fungsi dari teknologi itu sendiri. Pengguna akan memberikan nilai evaluasi positif bukan hanya karena karakteristik yang melekat pada sistem, tetapi lebih karena sejauh mana sistem memenuhi persyaratan tugas pengguna (Goodhue & Thompson, 1995). TTF mengacu pada kemampuan menggunakan *e-learning* untuk pembelajaran yang mendukung mahasiswa menerapkan keterampilan dan kompetensi mereka dalam berbagai prosedur pembelajaran, termasuk interaksi dosen dengan mahasiswa dan akses untuk ke sumber pembelajaran. Jika *task technology fit* suatu *e-learning* yang tinggi, minat mahasiswa terhadap *e-learning* juga akan tinggi. Hal ini dikarenakan teknologi membantu pengguna melakukan pekerjaan mereka atau sistem yang cocok untuk memberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020), *task technology fit* berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Hasil penelitian Al-Rahmi et al. (2020) menunjukkan bahwa *task technology fit* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. Penelitian lain juga membuktikan bahwa *task technology fit* berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-learning* (Abdekhoda et al., 2022).

Dari uraian diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

*H4 : Task technology fit berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-learning.*

### **2.3.5. PENGARUH MINAT MENGGUNAKAN E-LEARNING TERHADAP KINERJA INDIVIDU MAHASISWA**

*Behavioral intention* didefinisikan sebagai intensitas keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu (Davis, 1989). *Behavioral intention* adalah keinginan yang muncul setelah melihat, membandingkan, dan mempertimbangkan apa yang diinginkan. Jika *behavioral intention* seseorang tinggi, kinerjanya akan tinggi. Ketika seseorang melihat sesuatu yang bermanfaat, ia akan tertarik dan mendorongnya untuk mendapatkan kepuasan. Mahasiswa yang memiliki minat untuk menggunakan *e-learning* akan memanfaatkan *e-learning*

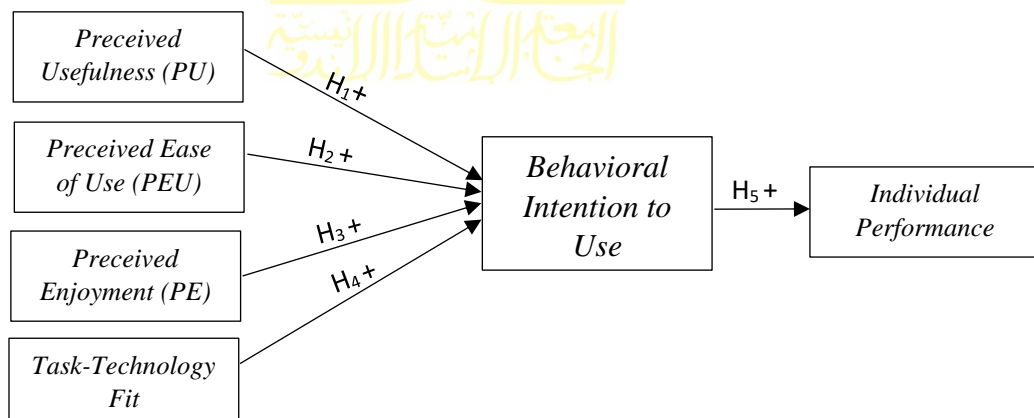
untuk mempelajari informasi yang dibutuhkan untuk mendukung penyelesaian tugas, sehingga tugas dapat diselesaikan dengan baik dan kinerja meningkat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Al-Maatouk et al. (2020) terbukti bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja akademik.

Dari uraian diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

*H5 : Minat menggunakan e-learning berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa.*

#### 2.4. KERANGKA PEMIKIRAN



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah Mahasiswa Aktif S1 di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan data Jumlah mahasiswa S1 di Fakultas Bisnis dan Ekonomika adalah 4.398 yang terdiri dari mahasiswa program studi akuntansi, manajemen, dan ilmu ekonomi (PDDikti, 2021). Pada penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan cara *convenience sampling* yang dilakukan dengan memilih siapa saja yang kebetulan dijumpai oleh peneliti. Penetapan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Rumus Slovin. Rumus Slovin menurut Sugiyono (2017) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

N : Jumlah Populasi

n : Jumlah Sampel

e : Error (0,05 atau 5%)

$$n = \frac{4.398}{1+4398 (0,05)^2} = 366,65 \text{ atau } 367$$

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 367 responden.

### 3.2. SUMBER DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah sumber data primer yang didapatkan dari jawaban para responden atas pertanyaan yang berhubungan dengan *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived enjoyment*, *task technology fit*, dan minat penggunaan *e-learning* terhadap kinerja individual mahasiswa fakultas ekonomi di Yogyakarta.

Pengumpulan data penelitian dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang telah disusun kepada mahasiswa, kemudian mahasiswa diminta memberi penilaian didalam kuesioner tersebut. Data penelitian ini didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner ke responden secara langsung. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert 1-5 dengan penjelasan (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju.

### 3.3.DEFINISI DAN PENGUKURAN VARIABEL PENELITIAN

#### 3.3.1. VARIABEL DEPENDEN

##### 3.3.1.1.KINERJA INDIVIDUAL (INDIVIDUAL PERFORMANCE)

Kinerja Individual merupakan pencapaian dari serangkaian tugas yang dikerjakan oleh pemakai teknologi. Pengukuran kinerja dapat dikatakan baik jika standar yang ditetapkan terpenuhi. Tanpa kriteria tersebut, kinerja seorang individu atau organisasi mungkin tidak dapat diketahui tanpa tolak ukur keberhasilan. Tujuan dari *e-learning* adalah untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja akademik. Tinjauan kinerja dapat diukur dengan melihat seberapa efektif *e-learning* dalam meningkatkan pengalaman, kinerja, dan kreativitas individu serta kuantitas dan kualitas pekerjaan mereka. Dalam penelitian ini, kinerja individual diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 3 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang Minat penggunaan *e-learning*:

**TABEL 3.1 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL KINERJA INDIVIDUAL**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
Kinerja individual	1. Saya merasa <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyelesaikan tugas	(Alyoussef, 2021)



	<p>2. Saya merasa <i>e-learning</i> membantu dalam menambah pengetahuan dan informasi</p> <p>3. Saya merasa <i>e-learning</i> membantu dalam meningkatkan pengalaman dan kinerja</p>	
--	--	--

### 3.3.1.2. MINAT MENGGUNAKAN E-LEARNING (BEHAVIORAL INTENTION TO USE)

*Behavioral intention* digambarkan sebagai minat mahasiswa untuk terus menggunakan *e-learning* di masa depan (Kim, 2011). Perilaku mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* dipengaruhi oleh kemudahan, manfaat yang dirasakan, dan kesenangan selama menggunakan *e-learning*. Dalam penelitian ini, *behavioral intention* diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 3 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang *behavioral intention*:

**TABEL 3.2 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL BEHAVIORAL INTENTION**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
----------	-----------------	-----------

Minat menggunakan <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya berencana untuk menggunakan <i>e-learning</i> di masa mendatang</li> <li>2. Saya akan menggunakan <i>e-learning</i> dalam semua mata kuliah saya.</li> <li>3. Saya berniat untuk sering mengunjungi <i>e-learning</i> untuk menyelesaikan tugas kuliah saya</li> </ol>	(Venkatesh & Bala, 2008), (Findik Coşkunçay & Özkan, 2013)
--	---	--



### 3.3.2. VARIABEL INDEPENDEN

#### 3.3.2.1. PERCEIVED USEFULNESS

*Perceived usefulness* didefinisikan di sini sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). Pengguna menganggap sistem dengan manfaat yang dirasakan tinggi memiliki hubungan manfaat-kinerja yang positif. Dalam penelitian ini, *perceived usefulness* diukur

dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang *perceived usefulness*:

**TABEL 3.3 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL PERCEIVED USEFULNESS**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
<i>Perceived usefulness</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan menggunakan <i>e-learning</i> memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas saya lebih cepat.</li> <li>2. Penggunaan <i>e-learning</i> meningkatkan produktivitas saya.</li> <li>3. Saya merasa penggunaan <i>e-learning</i> meningkatkan keefektifan belajar.</li> <li>4. Dengan menggunakan <i>e-learning</i> kinerja belajar saya meningkat.</li> <li>5. Penggunaan <i>e-learning</i> memudahkan saya untuk belajar</li> </ol>	(Davis, 1989)

### 3.3.2.2. PERCEIVED EASE OF USE

*Perceived ease of use* mengacu pada sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan mudah. Hal ini seperti definisi "kemudahan" yaitu "kebebasan dari kesulitan atau usaha yang besar" (Davis, 1989). Aplikasi yang dianggap lebih mudah digunakan daripada yang lain lebih mungkin diterima oleh pengguna. Dalam penelitian ini, *perceived ease of use* diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang *perceived ease of use*:

**TABEL 3.4 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL PERCEIVED EASE OF USE**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
<i>Perceived ease of use</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Saya merasa <i>e-learning</i> mudah untuk digunakan</li><li>2. Saya merasa interaksi dengan sistem <i>e-learning</i> jelas dan dapat dimengerti</li><li>3. Akan mudah bagi saya untuk menemukan informasi yang diperlukan dengan menggunakan <i>e-learning</i>.</li></ol>	(Davis, 1989)

	4. Saya mudah mengingat pelajaran dengan menggunakan <i>e-learning</i> .	
--	--	--

### 3.3.2.3. PERCEIVED ENJOYMENT

Perceived enjoyment digambarkan sebagai sejauh mana aktivitas menggunakan suatu sistem dianggap menyenangkan dalam diri sendiri, selain dari konsekuensi kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem (Venkatesh & Davis, 2000). Dalam penelitian ini, *perceived enjoyment* diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 3 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang *perceived enjoyment*:

**TABEL 3.5 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL PERCEIVED ENJOYMENT**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
<i>Perceived enjoyment</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya merasa proses sistem <i>e-learning</i> menyenangkan.</li> <li>2. Proses sebenarnya menggunakan sistem <i>e-learning</i> itu menyenangkan</li> <li>3. Saya merasa senang menggunakan <i>e-learning</i></li> </ol>	(Venkatesh & Bala, 2008)

### 3.3.2.4.TASK TECHNOLOGY FIT

*Task-technology fit (TTF)* adalah model teoretis yang banyak digunakan untuk mengevaluasi bagaimana teknologi informasi mengarah pada kinerja, menilai dampak penggunaan, dan menilai kecocokan antara tugas dan karakteristik teknologi. Karakteristik tugas dan karakteristik teknologi dapat memengaruhi kesesuaian tugas-teknologi, yang pada gilirannya menentukan kinerja dan penggunaan pengguna (Wu & Chen, 2017). Dalam penelitian ini, *task technology fit* diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan. Berikut kuesioner tentang *task technology fit*:

**TABEL 3.6 INSTRUMEN PENGUKURAN VARIABEL TASK TECHNOLOGY FIT**

Variabel	Item Pertanyaan	Referensi
<i>Task technology fit</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>E-learning</i> sangat cocok untuk semua aspek studi saya</li><li>2. <i>E-learning</i> memberikan informasi yang saya butuhkan pada waktunya (tepat waktu)</li><li>3. <i>E-learning</i> sangat tepat untuk membantu saya menyelesaikan tugas-tugas saya</li><li>4. <i>E-learning</i> diperlukan untuk tugas saya</li></ol>	(McGill & Klobas, 2009)

### 3.4. FORMULASI HIPOTESIS

**Ho 1  $\leq$  0** : *Perceived usefulness* tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ha 1  $>$  0** : *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ho 2  $\leq$  0** : *Perceived ease of use* tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ha 2  $>$  0** : *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ho 3  $\leq$  0** : *Perceived enjoyment* tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ha 3  $>$  0** : *Perceived enjoyment* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ho 4  $\leq$  0** : *Task Technology fit* tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ha 4  $>$  0** : *Task technology fit* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.

**Ho 5  $\leq$  0** : Minat menggunakan *e-learning* tidak berpengaruh positif terhadap kinerja individual mahasiswa.

**Ha 5  $>$  0** : Minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap kinerja individual mahasiswa.

### 3.5. METODE ANALISIS DATA

#### 3.5.1. ANALISIS STRUCTURAL EQUATION MODELING PARTIAL

##### LEAST SQUARE (SEM – PLS)

*Structural Equation Modelling* (SEM) merupakan kombinasi dari dua metode statistik, *factor analysis* dan *simultaneous equation modelling* yang berbasis variabel. Analisis SEM didasarkan pada analisis covarian, yang dapat memberikan matriks covarians yang lebih tepat daripada analisis regresi linier, termasuk regresi sederhana dan regresi berganda (Leguina, 2015).

Metode SEM yang digunakan adalah *partial least squares* (PLS). PLS adalah metode analitik yang kuat. Hal ini disebabkan kurangnya keterikatan pada skala pengukuran, seperti skala interval atau rasio. PLS-SEM dirancang untuk menguji prediksi hubungan antar konstruk dengan melihat hubungan antar konstruk tersebut. PLS-SEM tidak membutuhkan sampel dalam jumlah yang banyak, yaitu minimal 30 hingga 100 sampel.



### 3.5.1.1.METODE PENGUKURAN (OUTER MODEL)

Metode pengukuran merupakan tahapan dimana kualitas data diuji. Kriteria penilaian model eksternal adalah validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas konsistensi internal (Ghozali & Latan, 2015).

#### 3.5.1.1.1. UJI VALIDITAS KONVERGEN (*CONVERGENT VALIDITY*)

Uji yang akan dilakukan pertama adalah uji validitas. Validitas konvergen dapat digunakan untuk pengujian validitas dengan melihat hubungan skor indikator dengan struktur (*loading factor*). Uji validitas dikatakan valid jika nilainya  $> 0,70$  dan average variance extract (AVE)  $> 0,50$  (Ghozali & Latan, 2015).

#### 3.5.1.1.2. UJI VALIDITAS DISKRIMINAN (*DISCRIMINANT VALIDITY*)

Validitas diskriminan adalah ukuran seberapa jauh satu konstruk berbeda dengan konstruk lainnya dari standar empiris. *Discriminant validity* didasarkan pada nilai *cross-loading*, di mana uji validitas ini dikatakan valid jika nilai *cross-loading* untuk setiap variabel harus  $> 0,70$  (Ghozali & Latan, 2015).

#### 3.5.1.1.3. UJI RELIABILITAS

Reliabilitas dengan *internal consistency reliability* atau dikenal juga dengan *cronbach alpha* dan *composite reliability*

yang merupakan estimasi dari reliabilitas berdasarkan keterkaitan indikator variabel yang diamati. Pengujian dapat dikatakan reliabel apabila nilai composite reliability dan cronbach's alpha  $> 0,70$ .

### 3.5.1.2.METODE STRUKTURAL (INNER MODEL)

Metode struktural adalah langkah penting berikutnya dalam memeriksa hubungan antara variabel yang diamati berdasarkan teori substantif (Ghozali & Latan, 2015).

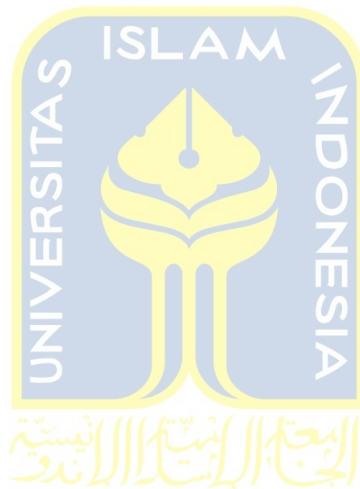
#### 3.5.1.2.1. *UJI R-SQUARE (KOEFSIEN DETERMINASI)*

Sebagai uji kesesuaian model, model struktural dapat dilakukan dengan menggunakan nilai *R-square*. Hal ini dilakukan dengan melihat nilai *adjusted R-square*. Perubahan nilai *R-square* menjelaskan pengaruh substantif antara variabel independen dan dependen. Nilai 0,75 menunjukkan model penelitian kuat, nilai 0,50 menunjukkan model penelitian sedang, dan nilai 0,25 menunjukkan model penelitian lemah (Ghozali & Latan, 2015).

#### 3.5.1.2.2. *PEGUJIAN HIPOTESIS (PATH COEFFICIENT)*

*Path Coefficient* dapat digunakan untuk memutuskan menerima atau menolak suatu hipotesis berdasarkan tingkat signifikansi hasil uji hipotesis. Ada tidaknya hubungan antar

variabel dapat dilihat dari *p-value* yang dihasilkan  $< 0,05$ . Hasil dianggap signifikan jika *p-value* kurang dari 0,05 (Ghozali & Latan, 2015).



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. HASIL PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan secara online menggunakan *Google Forms* ([bit.ly/SkripsiHanin](https://bit.ly/SkripsiHanin)). Kuesioner dibagikan mulai tanggal 4 Februari 2023 sampai dengan tanggal 25 Februari 2023 dengan target mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan ukuran sampel yang telah ditentukan, kuesioner diisi oleh 368 mahasiswa yang sedang belajar di Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

#### 4.2. KARAKTERISTIK RESPONDEN

Data demografi yang terkumpul dari kuesioner diklasifikasikan berdasarkan usia, jenis kelamin, program studi, angkatan, Indeks Prestasi Semester genap 2021/2022, dan Indeks Prestasi Semester ganjil 2022/2023. Berikut tabel karakteristik responden.

**TABEL 4.1 KARAKTERISTIK RESPONDEN**

No.	Karakteristik	Total Responden	Presentase
1.	<b>Usia</b>		
	17 – 19	101	27,4%

	20 – 22	251	68,2%
	23 – 25	10	2,8%
	> 25	6	1,6%
2.	<b>Jenis Kelamin</b>		
	Laki-Laki	135	36,7%
	Perempuan	233	63,3%
3.	<b>Program Studi</b>		
	Manajemen	111	30,2%
	Akuntansi	184	50%
	Ilmu Ekonomi	73	19,8%
4.	<b>Angkatan</b>		
	2018	1	0,3%
	2019	126	34,2%
	2020	100	27,2%
	2021	101	27,4%
	2022	40	10,9%
5.	<b>IP Semester Genap 2021/2022</b>		
	≤ 2,5	-	-
	2,51 - 3	13	3,5%
	3,01 – 3,5	104	28,3%

	3,51 - 4	251	68,2%
6.	<b>IP Semester Ganjil 2022/2023</b>		
	≤ 2,5	4	1,1%
	2,51 - 3	101	27,4%
	3,01 – 3,5	17	4,6%
	3,51 - 4	247	67,1%

Berdasarkan tabel diatas responden berusia 17 sampai 19 tahun berjumlah 101 mahasiswa atau 27,4%, untuk yang berusia 20 sampai 22 tahun berjumlah 251 mahasiswa atau 68,2%, untuk responden yang berusia 23 sampai 25 tahun berjumlah 10 mahasiswa atau 2,8%, dan responden yang berusia lebih dari 25 tahun berjumlah 6 mahasiswa atau 1,6%. Responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 135 mahasiswa atau 36,7%, dan perempuan berjumlah 233 atau 63,3%.

Responden pada penelitian ini berasal dari Fakultas bisnis dan ekonomika, mahasiswa program studi manajemen sebanyak 111 responden (30,2%), akuntansi sebanyak 184 responden (50%), dan ilmu ekonomi sebanyak 73 responden (19,8%). Mahasiswa angkatan 2018 berjumlah 1 responden (0,3%), angkatan 2019 berjumlah 126 responden (34,2%), angkatan 2020 berjumlah 100 responden (27,2%),

angkatan 2021 berjumlah 101 responden (27,4%), dan angkatan 2022 berjumlah 40 responden (10,9%).

Indeks prestasi semester genap tahun ajaran 2021/2022 dimana masih dilakukan pembelajaran secara daring, sebanyak 251 responden (68,2%) mendapatkan IP 3,51 sampai 4, untuk mahasiswa dengan IP 3,01 sampai 3,5 sebanyak 104 responden (28,3%), dan IP 2,51 sampai 3 sebanyak 13 responden (3,5%), dan tidak ada yang mendapatkan IP kurang dari sama dengan 2,5. Sedangkan indeks prestasi semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dimana sudah dilakukan pembelajaran secara luring atau tatap muka, 247 responden (67,1%) mendapatkan IP 3,51 sampai 4, untuk yang mendapatkan IP 3,01 sampai 3,5 berjumlah 17 responden (4,6%), mahasiswa dengan IP 2,51 sampai 3 berjumlah 101 responden (27,4%), dan sebanyak 4 responden (1,1%) mendapatkan IP kurang dari sama dengan 2,5.

**TABEL 4.2 E-LEARNING YANG DIGUNAKAN RESPONDEN**

No.	<i>E-Learning</i> yang digunakan	Total Responden
1.	Google Classroom	368
2.	Zoom	351
3.	Panopto	245
4.	Brainly	221

5.	Ruangguru	130
6.	Coursera	85
7.	SAP Learning Hub	4
8.	Academia	3
9.	Zenius	3
10.	Quipper	2
11.	Teams	1
12.	Engvid	1
13.	Sekolahmu	1
14.	BBC Learning English	1
15.	Google meet	1

Berdasarkan tabel diatas, *e-learning* yang digunakan adalah Google Classroom (368 responden), Zoom (351 responden), Panopto (245 responden), Brainly (221 responden), Ruangguru (130 responden), Coursera (85 responden), SAP Learning Hub (4 responden), Academia (3 responden), Zenius (3 responden), Quipper (2 responden), serta Teams, Engvid, Sekolahmu, BBC Learning English, dan Google meet.



## 4.3.HASIL ANALISIS DATA

### 4.3.1. OUTER MODEL

Analisis pada *outer model* dilakukan dengan perhitungan atas validitas dan reliabilitasnya menggunakan *software SmartPLS 4.0*. Hasil dari analisis ini dapat ditinjau melalui *convergent validity*, *discriminant valaidity*, dan *composite reliability*.

#### 4.3.1.1.UJI VALIDITAS KONVERGEN

Validitas konvergen adalah sejauh mana suatu indikator berkorelasi positif dengan indikator lain dari konstruk yang sama. Untuk menilai validitas konvergen, *outer loading* dapat dipertimbangkan. Jika salah satu indikator memiliki nilai *outer loading*  $\geq 0,7$  maka indikator tersebut dianggap valid, jika nilai *outer loading*  $< 0,7$ , indikator tersebut akan dihilangkan karena hal tersebut menunjukkan bahwa indikator tersebut kurang baik dalam mengukur variabel laten secara akurat. Berikut adalah hasil validitas konvergen pada PLS menggunakan *SmartPLS 4.0*.

**TABEL 4.3 HASIL VALIDITAS KONVERGEN**

Variabel	Kode Item	Outer loadings	Keterangan
	BI1	0.795	Valid

Minat Menggunakan <i>(behavioral intention)</i>	BI2	0.867	Valid
	BI3	0.769	Valid
	BI4	0.809	Valid
Kinerja Individu <i>(Performance)</i>	P1	0.740	Valid
	P2	0.785	Valid
	P3	0.707	Valid
	P4	0.713	Valid
	P5	0.706	Valid
	P6	0.758	Valid
<i>Perceived enjoyment</i>	PE1	0.918	Valid
	PE2	0.862	Valid
	PE3	0.902	Valid
<i>Perceived ease of use</i>	PEU1	0.712	Valid
	PEU2	0.828	Valid
	PEU3	0.772	Valid
	PEU4	0.810	Valid
<i>Perceived usefulness</i>	PU1	0.734	Valid
	PU2	0.801	Valid
	PU3	0.848	Valid
	PU4	0.849	Valid

	PU5	0.760	Valid
<i>Task tecchnology fit</i>	TTF1	0.788	Valid
	TTF2	0.823	Valid
	TTF3	0.824	Valid
	TTF4	0.835	Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas konvergen semua nilai external loading setiap item indeks lebih besar dari 0,7. Oleh karena itu, semua variabel indeks memenuhi kriteria loading factor, dan hasil di atas menunjukkan bahwa struktur yang ada telah mencapai validitas konvergen yang tinggi.

#### 4.3.1.2. UJI VALIDITAS DISKRIMINAN

Pengukuran validitas diskriminan adalah ukuran seberapa jauh satu konstruk berbeda dengan konstruk lainnya dari standar empiris. *Discriminant validity* didasarkan pada nilai *cross-loading*, di mana uji validitas ini dikatakan valid jika nilai *cross-loading* untuk setiap variabel harus  $> 0,70$ . Berikut hasil uji validitas diskriminan pada penelitian ini :

**TABEL 4.4 HASIL VALIDITAS DISKRIMINAN**

	<b>BI</b>	<b>Kinerja</b>	<b>PE</b>	<b>PEU</b>	<b>PU</b>	<b>TTF</b>
<b>BI1</b>	<b>0.794</b>	0.676	0.581	0.626	0.661	0.584
<b>BI2</b>	<b>0.848</b>	0.557	0.684	0.589	0.615	0.638
<b>BI3</b>	<b>0.729</b>	0.483	0.672	0.536	0.580	0.597
<b>BI4</b>	<b>0.799</b>	0.579	0.594	0.587	0.634	0.648
<b>P1</b>	0.536	<b>0.732</b>	0.459	0.502	0.533	0.473
<b>P2</b>	0.628	<b>0.803</b>	0.530	0.574	0.601	0.564
<b>P3</b>	0.448	<b>0.720</b>	0.381	0.493	0.508	0.434
<b>P4</b>	0.483	<b>0.701</b>	0.424	0.480	0.521	0.461
<b>P5</b>	0.562	<b>0.728</b>	0.562	0.553	0.601	0.616
<b>P6</b>	0.617	<b>0.757</b>	0.563	0.559	0.588	0.487
<b>PE1</b>	0.710	0.647	<b>0.918</b>	0.718	0.715	0.692
<b>PE2</b>	0.679	0.555	<b>0.863</b>	0.634	0.649	0.665
<b>PE3</b>	0.693	0.583	<b>0.901</b>	0.658	0.674	0.678
<b>PEU1</b>	0.538	0.557	0.504	<b>0.720</b>	0.581	0.564
<b>PEU2</b>	0.606	0.536	0.595	<b>0.826</b>	0.620	0.605
<b>PEU3</b>	0.528	0.542	0.550	<b>0.775</b>	0.606	0.581
<b>PEU4</b>	0.642	0.584	0.680	<b>0.803</b>	0.627	0.618
<b>PU1</b>	0.529	0.617	0.516	0.631	<b>0.737</b>	0.598
<b>PU2</b>	0.635	0.609	0.602	0.596	<b>0.801</b>	0.617

<b>PU3</b>	0.676	0.625	0.640	0.644	<b>0.848</b>	0.599
<b>PU4</b>	0.718	0.617	0.697	0.660	<b>0.848</b>	0.670
<b>PU5</b>	0.547	0.572	0.564	0.588	<b>0.759</b>	0.614
<b>TTF1</b>	0.665	0.558	0.678	0.649	0.631	<b>0.784</b>
<b>TTF2</b>	0.630	0.582	0.611	0.622	0.674	<b>0.825</b>
<b>TTF3</b>	0.593	0.594	0.598	0.612	0.626	<b>0.827</b>
<b>TTF4</b>	0.589	0.515	0.586	0.590	0.592	<b>0.835</b>

Sumber: Data diolah 2023

Validitas diskriminan didasarkan pada nilai cross loading, dan uji validitas dikatakan valid jika nilai cross loading setiap variabel harus  $>0,70$ . Dapat dilihat dari Tabel 4.4 bahwa koefisien korelasi setiap konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan konstruk lainnya sebagai akibat dari cross loading setiap item indeks pada pertanyaan, yaitu data memenuhi persyaratan uji validitas diskriminan, dan semua item dinyatakan valid.

#### 4.3.1.3.UJI RELIABILITAS

Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency reliability* atau dikenal juga dengan *cronbach alpha* dan *composite reliability* yang merupakan estimasi dari reliabilitas berdasarkan keterkaitan indikator variabel yang diamati. Pengujian dapat dikatakan reliabel apabila nilai *composite reliability* dan

*cronbach's alpha* > 0,70. Berikut hasil uji reliabilitas pada penelitian ini :

**TABEL 4. 5 HASIL UJI RELIABILITAS**

<b>Konstruk</b>	<b>Cronbach's alpha</b>	<b>Composite reliability</b>	<b>Average variance extracted (AVE)</b>	<b>Ket.</b>
BI	0.826	0.885	0.658	Reliabel
P	0.831	0.876	0.541	Reliabel
PE	0.875	0.923	0.8	Reliabel
PEU	0.788	0.862	0.611	Reliabel
PU	0.859	0.898	0.64	Reliabel
TTF	0.835	0.89	0.669	Reliabel

Sumber : Data diolah 2023

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa semua variabel *cronbach's alpha* dan *composite reliability* memiliki nilai lebih besar dari 0,70 dan uji validitas menggunakan  $AVE > 0,50$ . Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa semua variabel valid dan reliabel serta dapat diuji dengan *inner model*.

### 4.3.2. Inner Model (Metode Struktural)

Model struktural adalah hubungan yang menggambarkan hubungan antara variabel laten atau variabel yang dihipotesiskan sebelumnya berdasarkan teori entitas.

#### 4.3.2.1. UJI R-SQUARE

*R-Square* mewakili ukuran kekuatan prediksi model, dihitung sebagai korelasi kuadrat antara nilai aktual dan prediksi dari struktur endogen. Semakin tinggi nilai *adjusted R-square* yang diperoleh, semakin kuat prediksi model penelitian yang dilakukan.

TABEL 4.6 HASIL UJI R-SQUARE

Variabel	R-square	R-square adjusted
Minat Menggunakan <i>e-learning</i>	0,717	0,714
Kinerja Individu	0,563	0,562

Sumber : Data diolah 2023

Nilai *adjusted R-Square* pada variabel minat menggunakan *e-learning* adalah 0,714 dan kinerja individu adalah 0,562. Hal ini berarti minat menggunakan *e-learning* dalam model ini dapat dijelaskan oleh *perceived usefulness*,

*perceived ease of use*, *perceived enjoyment*, dan *task-technology fit* sebesar 71,40%. Sedangkan kinerja individu dari implementasi *e-learning* pada model ini dijelaskan oleh minat menggunakan *e-learning* sebesar 56,20%.

#### 4.3.2.2. PENGUJIAN HIPOTESIS (PATH COEFFICIENT)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan prosedur *bootstrapping* untuk melihat hasil *T-statistics* dan *P-values* yang terdapat pada software SmartPLS 4.0. Dalam pengujian, ada tidaknya hubungan antar variabel dapat dilihat dari *P-value* yang dihasilkan < 0,05.

TABEL 4.7 HASIL PATH COEFFICIENT

Hipotesis	Pengaruh	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics	P values
H1	PU -> BI	0,283	0,285	0,081	3,492	0,000
H2	PEU -> BI	0,156	0,161	0,069	2,258	0,024



H3	PE -> BI	0,321	0,317	0,073	4,389	0,000
H4	TTF -> BI	0,151	0,152	0,064	2,354	0,019
H5	BI -> P	0,716	0,719	0,03	23, 5695	0,000

Sumber : data diolah 2023

Pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa H1, H2, H3, H4, maupun H5 semuanya memiliki hasil yang signifikan, positif dengan keputusan semua hipotesis didukung.

H1 pada penelitian ini adalah “*perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*” hasil pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,283 dan *p-values* 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning* dan hipotesis satu pada penelitian ini diterima.

H2 pada penelitian ini adalah “*perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*” hasil pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,156 dan *p-values* 0,024. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived ease of use* berpengaruh

positif terhadap minat menggunakan *e-learning* dan hipotesis 2 pada penelitian ini diterima.

H3 pada penelitian ini adalah “*perceived enjoyment* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*” hasil pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,321 dan *p-values* 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived enjoyment* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning* dan hipotesis 3 pada penelitian ini diterima.

H4 pada penelitian ini adalah “*task technology fit* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*” hasil pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,151 dan *p-values* 0,019. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *task technology fit* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning* dan hipotesis 4 pada penelitian ini dapat diterima.

H5 pada penelitian ini adalah “minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa” hasil pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,716 dan *p-values* 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel minat menggunakan *e-learning*

berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa dan hipotesis 5 dapat diterima.

#### **4.4. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

##### **4.4.1. PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS* TERHADAP MINAT**

##### **MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,283 dan nilai *p-values* 0,000, maka disimpulkan *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*. Dengan begitu, penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya, (Al-Maatouk et al., 2020) dan (Ching-Ter et al., 2017) yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin berguna (*usefull*) suatu *e-learning* maka dapat dipastikan minat untuk menggunakan *e-learning* akan semakin tinggi juga. Hal ini tentu saja membuat *usefulness* dari suatu *e-learning* menjadi suatu hal yang menjadi pertimbangan mahasiswa untuk menggunakan suatu *e-learning*. Dengan adanya *e-learning* mahasiswa merasa lebih cepat dalam penyelesaian tugasnya, sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar. Dengan menggunakan *e-learning* memudahkan mahasiswa untuk belajar, meningkatkan kinerja belajar, dan produktivitas. Diharapkan perguruan tinggi menerapkan *blended*

*learning*, menggunakan *e-learning* bukan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka tetapi mengkombinasikan keduanya sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk menggali informasi atau materi pembelajaran lebih dalam.

#### **4.4.2. PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

Seperti yang telah dipaparkan pada tabel 4.7 hasil uji *Path Coefficient* tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,156 dan nilai *p-values* 0,024, maka disimpulkan variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*. Dengan begitu, penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Al-Maatouk et al., 2020) dan (Findik Coşkunçay & Özkan, 2013) yang menyatakan bahwa kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif terhadap minat untuk menggunakan *e-learning*. Hasil ini menunjukkan mahasiswa merasa bahwa menggunakan *e-learning* itu mudah dan juga memudahkan proses pembelajaran, minat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* akan tinggi. Mahasiswa merasa interaksinya dengan *e-learning* mudah untuk dimengerti dan mudah untuk mengingat pembelajaran. Mahasiswa juga merasa dengan menggunakan *e-learning* menemukan informasi yang diperlukan menjadi lebih mudah. Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia diharapkan menyediakan fasilitas *e-learning* yang mudah digunakan untuk meningkatkan minat mahasiswa untuk menggunakannya sebagai pendamping pada saat pembelajaran tatap muka atau luring.

#### **4.4.3. PENGARUH *PERCEIVED ENJOYMENT* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

Berdasarkan hasil uji *Path Coefficient* yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa nilai koefisien sebesar 0,321 dan *p-values* 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa *perceived enjoyment* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Al-Maatouk et al., 2020) yang menyatakan bahwa *perceived enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-learning*. Hal ini berarti mahasiswa dapat merasakan kesenangan (*enjoy*) melalui penerapan suatu *e-learning*, mahasiswa akan bersikap positif terhadap suatu *e-learning*. Sehingga, semakin tinggi kesenangan yang dirasakan mahasiswa, minat dalam menggunakan *e-learning* akan semakin tinggi. Dengan *enjoyment* yang tinggi, mahasiswa akan merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan *e-learning* dan akan merasa senang menggunakan *e-learning*.

#### **4.4.4. PENGARUH *TASK TECHNOLOGY FIT* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa bahwa nilai koefisien sebesar 0,151 dan *p-values* 0,019. Maka dapat disimpulkan *task technology fit* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Al-Maatouk et al., 2020), (Abdekhoda et al., 2022), dan (Al-Rahmi et al. 2020) yang membuktikan bahwa membuktikan bahwa *task technology fit* berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-learning*. Hal ini berarti ketika mahasiswa merasa *task technology fit* suatu *e-learning* yang tinggi, minat mahasiswa terhadap *e-learning* juga akan tinggi. Hal ini dikarenakan teknologi membantu pengguna melakukan pekerjaan mereka atau sistem yang cocok untuk memberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhan pengguna. Mahasiswa merasa *e-learning* cocok untuk studinya dan memberikan informasi yang dibutuhkan pada waktunya (tepat waktu), dan sangat tepat untuk membantu menyelesaikan tugas-tugasnya. Apabila perguruan tinggi menyediakan sistem *e-learning* yang cocok untuk tugas para mahasiswa, hal tersebut akan memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan segala tugasnya.

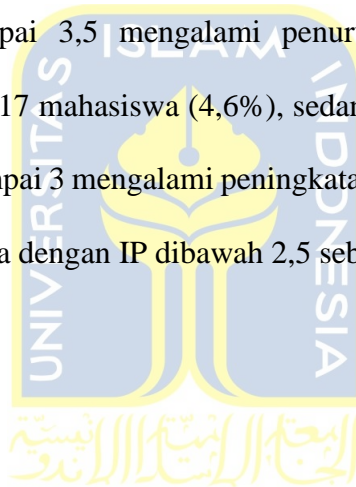
#### **4.4.5. PENGARUH MINAT MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

##### **TERHADAP KINERJA INDIVIDU MAHASISWA**

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, diketahui bahwa nilai koefisien sebesar 0,716 dan *p-values* 0,000. Maka dapat disimpulkan minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa. Ketika minat mahasiswa tinggi terhadap penggunaan *e-learning*, kinerja mahasiswa juga akan tinggi. Hal ini sejalan atau sesuai dengan penelitian (Al-Maatouk et al., 2020) yang menyatakan bahwa minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja akademik. Mahasiswa yang memiliki minat untuk menggunakan *e-learning* akan memanfaatkannya untuk mempelajari informasi yang dibutuhkan untuk mendukung penyelesaian tugas, sehingga tugas terselesaikan dengan baik dan kinerja mahasiswa meningkat. *E-learning* dapat membantu mahasiswa dalam menambah pengetahuan dan informasi serta meningkatkan pengalaman dan kinerjanya. Mahasiswa dapat memperoleh pelajaran dan pengalaman yang tidak didapatkan di kelas. Mahasiswa juga merasa dengan menggunakan *e-learning* kualitas tugasnya menjadi lebih baik dan nilai yang didapatkan juga sesuai dengan harapan.

Kinerja dari mahasiswa juga dapat dilihat dari indeks prestasi, dimana ketika dilakukan pembelajaran secara daring mayoritas

mahasiswa mendapatkan IP semester diatas 3,51 mencapai 251 mahasiswa (68,2%) dan IP antara 3,01 sampai 3,5 mencapai 104 mahasiswa (28,3%), mahasiswa dengan IP 2,5 sampai 3 mencapai 13 mahasiswa (3,5%) serta tidak ada mahasiswa yang memiliki IP dibawah 2,5. Sedangkan ketika dilakukan pembelajaran secara luring atau tatap muka, mahasiswa dengan IP semester diatas 3,51 mengalami penurunan menjadi 247 mahasiswa (67,1%) dan mahasiswa dengan IP 3,01 sampai 3,5 mengalami penurunan yg cukup drastis, yakni sebanyak 17 mahasiswa (4,6%), sedangkan mahasiswa yang memiliki IP 2,5 sampai 3 mengalami peningkatan, 101 mahasiswa (27,4%), serta mahasiswa dengan IP dibawah 2,5 sebanyak 4 mahasiswa (1,1%).





## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian hipotesis, hasil analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.
2. *Perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.
3. *Perceived enjoyment* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.
4. *Task technology fit* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-learning*.
5. Minat menggunakan *e-learning* berpengaruh positif terhadap kinerja individu mahasiswa.

#### 5.2. IMPLIKASI PENELITIAN

Pihak lembaga atau universitas agar lebih efektif dalam memanfaatkan *e-learning* atau sistem pembelajaran digital agar bisa meningkatkan kinerja

mahasiswa secara maksimal. Pihak universitas juga diharapkan menyediakan *e-learning* yang bermanfaat, mudah, menyenangkan untuk digunakan serta cocok untuk tugas-tugas mahasiswa supaya mahasiswa memiliki minat untuk menggunakan *e-learning* tersebut. Bagi mahasiswa baik yang sudah menggunakan maupun yang baru berminat, agar dapat menggunakan *e-learning* yang dapat memberikan pengalaman baik, dapat membantu dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas sehingga dapat meningkatkan kinerja belajar selama perkuliahan.

### **5.3. KETERBATASAN PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian:

1. Penyebaran kuesioner yang dilakukan belum merata, mayoritas responden adalah mahasiswa akuntansi.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner yang disebar secara online dengan menggunakan *Google Form* yang mempunyai kelemahan responden kurang objektif dan tidak jujur dalam pengisian kuesioner.

### **5.4. SARAN**

Adapun beberapa saran yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan memperluas penyebaran kuesioner agar sampel lebih terdiversifikasi dan tidak didominasi oleh mahasiswa akuntansi sehingga memperluas variasi karakteristik responden.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan variabel yang dapat dihubungkan dengan kinerja individu, misalnya variabel kepuasan terhadap penggunaan *e-learning* untuk mengetahui apakah variabel tersebut mempengaruhi mahasiswa untuk menggunakan *e-learning*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdekhoda, M., Dehnad, A., & Zarei, J. (2022). Factors influencing adoption of e-learning in healthcare: integration of UTAUT and TTF model. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 22(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12911-022-02060-9>
- Al-Maatouk, Q., Othman, M. S., Aldraiweesh, A., Alturki, U., Al-Rahmi, W. M., & Aljeraiwi, A. A. (2020). Task-technology fit and technology acceptance model application to structure and evaluate the adoption of social media in academia. *IEEE Access*, 8, 78427–78440. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2990420>
- Al-Rahmi, A. M., Shamsuddin, A., & Alismaiel, O. A. (2020). Task-Technology Fit Model: The Factors Affecting Students' Academic Performance in Higher Education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6831–6843. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081249>
- Alamri, M. M., Al-Rahmi, W. M., Yahaya, N., Al-Rahmi, A. M., Abualrejal, H., Zeki, A. M., & Al-Maatouk, Q. (2019). Towards adaptive e-learning among university students: By applying technology acceptance model (TAM). *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(6 Special Issue 3), 270–276. <https://doi.org/10.35940/ijeat.F1043.0986S319>
- Almaiah, M. A., Al-Khasaweh, A., & Althubnibat, A. (2020). Exploring the Critical

Challenges and Factors Influencing the E-learning System Usage During COVID-19 Pandemic. *Education and Information Technologies*, 5261–5280.

Alyoussef, I. Y. (2021). E-learning acceptance: the role of task–technology fit as sustainability in higher education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11).

<https://doi.org/10.3390/su13116450>

Bruner, G. C., & Kumar, A. (2005). Explaining consumer acceptance of handheld Internet devices. *Journal of Business Research*, 58(5), 553–558.

<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2003.08.002>

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 31–43.

Ching-Ter, C., Hajiyev, J., & Su, C. R. (2017). Examining the students' behavioral intention to use e-learning in Azerbaijan? The General Extended Technology Acceptance Model for E-learning approach. *Computers and Education*, 111, 128–143. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.04.010>

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>

Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Exploring the Critical Challenges and Factors Influencing the E-learning System Usage During COVID-19 Pandemic. *Journal of Applied Social Psychology*, 1111–1132.

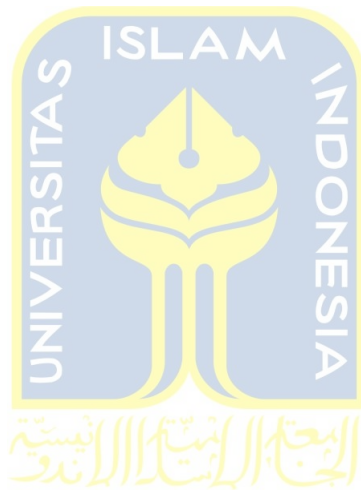
- Findik Coşkunçay, D., & Özkan, S. (2013). A model for instructors' adoption of learning management systems: Empirical Validation in higher education context. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(2), 13–25.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goodhue, D. L., & Thompson, R. L. (1995). Task-technology fit and individual performance. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 19(2), 213–233. <https://doi.org/10.2307/249689>
- Jethro, O. O., Grace, A. M., & Thomas, A. K. (2012). E-Learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Science*, 203–210.
- Kim, B. (2011). Understanding Antecedents of Continuance Intention in Social-Networking Services. *Cyberpsychol., Behav., Social Netw*, 14, 199–205.
- Legris, P., Ingham, J., & Collerette, P. (2003). Why do people use information technology? A critical review of the technology acceptance model. *Information and Management*, 40(3), 191–204. [https://doi.org/10.1016/S0378-7206\(01\)00143-4](https://doi.org/10.1016/S0378-7206(01)00143-4)
- Leguina, A. (2015). A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). In *International Journal of Research & Method in Education* (Vol. 38, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/1743727x.2015.1005806>

- McGill, T. J., & Klobas, J. E. (2009). A task–technology fit view of learning management system impact. *Computers & Education*, 52(2), 496–508.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.10.002>.
- Navarro, M. M., Prasetyo, Y. T., Young, M. N., Nadlifatin, R., & Redi, A. A. N. P. (2021). The perceived satisfaction in utilizing learning management systems among engineering students during the COVID-19 pandemic: Integrating task technology fit and extended technology acceptance model. *Sustainability (Switzerland)*, 13(19). <https://doi.org/10.3390/su131910669>
- Ngai, E. W. T., Tao, S. S. C., & Moon, K. K. L. (2015). Social media research: Theories, constructs, and conceptual frameworks. *International Journal of Information Management*, 35(1), 33–44.
- PDDikti. (2021). *Dikti*.  
[https://pddikti.kemdikbud.go.id/data\\_pt/OTQyNzMzMzMDUtODM0Q0i00ODZFLUE3OTYtNzhDRThDOEZBRjJE#sortjenjang](https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/OTQyNzMzMzMDUtODM0Q0i00ODZFLUE3OTYtNzhDRThDOEZBRjJE#sortjenjang)
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of innovations*. Free Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Kedua). Alfabeta.
- Van Der Heijden, H. (2004). Van der Heijden/Hedonic Information Systems v iicir c i Iv research n?te User Acceptance of Hedonic information systems1. *Source: MIS Quarterly*, 28(4), 695–704.

- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315.  
<https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. . (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
- Wirjono, E. R. (2010). Pengaruh Kepercayaan dan Umur terhadap Kinerja Individual dalam Penggunaan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*.
- Wu, B., & Chen, X. (2017). Continuance intention to use MOOCs: Integrating the technology acceptance model (TAM) and task technology fit (TTF) model. *Computers in Human Behavior*, 67, 221–232.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.028>
- Yi-Hsuan, L., Yi-Chuan, H., & Yen-Hsun, C. (2013). An investigation of employees' use of e-learning systems: applying the technology acceptance model. *Behavioral & Information Technology*, 32, 173–189.



**LAMPIRAN**



## LAMPIRAN 1

Assalamualaikum Wr, Wb.

Perkenalkan saya, Hanin Syaharani Putri Saat ini saya sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa Akuntansi S1 Fakultas Bisnis dan Ekonomika di Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *E-learning* dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Individu Mahasiswa.”** Oleh karenanya, saya mohon kesediaan saudara untuk meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah: Mahasiswa aktif S1 Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Silakan memilih jawaban yang paling sesuai dengan kondisi anda, tidak ada jawaban benar atau salah. Jika ada pertanyaan terkait dengan kuesioner ini, dapat menghubungi peneliti di no Hp: +628192299066 atau email: [haninsyaharani@gmail.com](mailto:haninsyaharani@gmail.com)

Hormat

Saya,

Hanin Syaharani Putri

## LAMPIRAN 2

### Bagian 1. Data Responden

Nama (Opsional) :

Usia :

Jenis Kelamin :  Laki-

Laki

Perempuan

Program Studi :

Angkatan :



2018

2019

2020

2021

2022

Lainnya : .....

*E-learning* yang sedang/pernah digunakan (jawaban boleh lebih dari 1):

Google Classroom

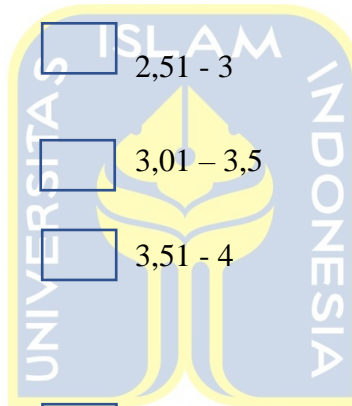
Zoom

Brainly

Coursera

Lainnya : .....

IPK semester genap TA. 2021/2022   $\leq 2,5$



2,51 - 3

3,01 - 3,5

3,51 - 4

IPK semester ganjil TA. 2022/2023 :   $\leq 2,5$

2,51 - 3

3,01 - 3,5

3,51 - 4

Silahkan jawab pernyataan-pernyataan dibawah dengan klik pada tempat yang tersedia untuk jawaban yang paling sesuai dengan kondisi anda.

Untuk menjawab bagian 1 – 4 silahkan menggunakan skala sebagai berikut :

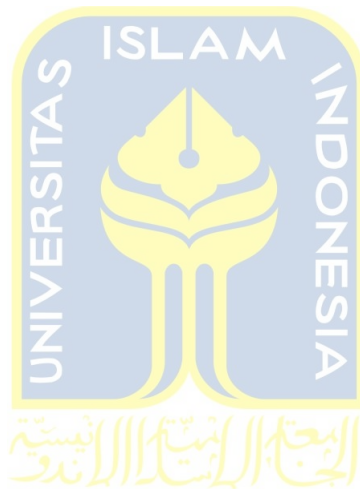
1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

Sejauh mana anda setuju atas pernyataan dibawah ini. Silahkan menggunakan skala di atas.



## Bagian 2. Variabel Kinerja Individual

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa <i>e-learning</i> membantu dalam menambah pengetahuan dan informasi				
2.	Saya merasa <i>e-learning</i> membantu dalam meningkatkan pengalaman dan kinerja				
3.	<i>E-learning</i> mempermudah saya dalam menyelesaikan tugas				
4.	Kualitas saya dalam mengerjakan tugas saya menjadi lebih baik dengan menggunakan <i>e-learning</i>				
5.	Dengan menggunakan <i>e-learning</i> nilai yang saya dapatkan sesuai dengan harapan saya				
6.	<i>E-learning</i> membantu saya mendapatkan pelajaran dan pengalaman yang tidak saya dapatkan di kelas				

## Bagian 3. Variabel Minat Menggunakan *E-learning*

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya berencana untuk menggunakan <i>e-learning</i> di masa mendatang				
2.	Saya akan menggunakan <i>e-learning</i> dalam semua mata kuliah saya				

3.	Saya lebih suka <i>e-learning</i> daripada pembelajaran tatap muka				
4.	Saya berniat untuk sering mengunjungi <i>e-learning</i> untuk menyelesaikan tugas kuliah saya				

#### Bagian 4. Variabel *Perceived usefulness*

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Dengan menggunakan <i>e-learning</i> memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas saya lebih cepat.				
2.	Penggunaan <i>e-learning</i> meningkatkan produktivitas saya				
3.	Saya merasa penggunaan <i>e-learning</i> meningkatkan keefektifan belajar				
4.	Dengan menggunakan <i>e-learning</i> kinerja belajar saya meningkat				
5.	Penggunaan <i>e-learning</i> memudahkan saya untuk belajar				

#### Bagian 5. Variabel *Perceived Ease of Use*

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
----	------------	-----	----	---	----

1.	Saya merasa <i>e-learning</i> mudah untuk digunakan				
2.	Saya merasa interaksi dengan sistem <i>e-learning</i> jelas dan dapat dimengerti				
3.	Akan mudah bagi saya untuk menemukan informasi yang diperlukan dengan menggunakan <i>e-learning</i>				
4.	Saya mudah mengingat pelajaran dengan menggunakan <i>e-learning</i>				

**Bagian 6. Variabel *Perceived Enjoyment***

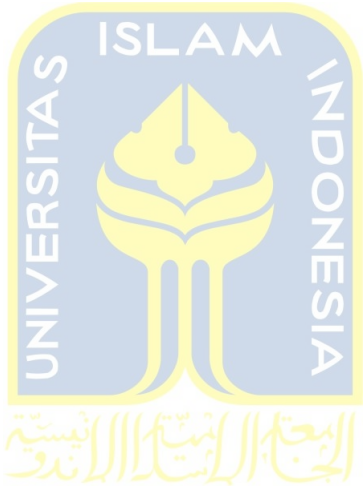
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa proses sistem <i>e-learning</i> menyenangkan				
2.	Proses sebenarnya menggunakan sistem <i>e-learning</i> itu menyenangkan				
3.	Saya merasa senang menggunakan <i>e-learning</i>				

**Bagian 7. Variabel *Task Technology Fit***

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	<i>E-learning</i> sangat cocok untuk semua aspek studi saya				



2.	<i>E-learning</i> memberikan informasi yang saya butuhkan pada waktunya (tepat waktu)				
3.	<i>E-learning</i> sangat tepat untuk membantu saya menyelesaikan tugas-tugas saya				
4.	<i>E-learning</i> diperlukan untuk tugas saya				



LAMPIRAN 3

No Resp	Kinerja Individu (P)						Minat Menggunakan <i>E-learning</i> (BI)				<i>Perceived Usefulness</i> (PU)				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	BI1	BI3	BI4	BI5	PU1	PU2	PU3	PU4	PU5
1	2	4	3	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4
6	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4
7	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3
8	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3
10	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
13	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4
18	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4

19	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4
20	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
24	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4
25	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	2	2	4
26	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
27	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
28	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4
29	2	2	3	4	3	3	2	1	1	3	4	1	2	2	3
30	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
31	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
32	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	4
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4
35	4	4	3	4	3	4	2	1	1	4	4	4	3	3	4
36	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3
37	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
38	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
39	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
40	2	4	2	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	4
41	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3

42	2	3	2	4	4	4	4	4	1	2	4	2	2	3	3
43	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
44	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
47	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
49	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4
50	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
51	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
52	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4
53	2	1	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	2
54	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	4	3	4	3	4
55	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
56	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
58	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
59	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3
60	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4
61	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3
62	2	3	4	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
64	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3

65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4
68	3	4	2	4	2	4	3	1	3	4	4	4	3	2	4
69	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4
70	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
71	2	4	3	4	4	3	3	1	2	1	2	2	1	3	3
72	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
75	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
76	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
77	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
78	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
79	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
80	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
81	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
82	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
83	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3
84	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3
85	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
86	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4
87	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
89	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4
90	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3
91	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
92	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
93	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
94	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
95	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3
96	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
97	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
98	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4
99	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
100	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
101	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
102	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
103	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
105	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4
106	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
107	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
108	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
109	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
110	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

111	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
112	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
113	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4
114	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
115	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
116	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
117	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
118	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3
119	2	3	2	4	3	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4
120	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
121	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
122	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
123	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
124	3	2	1	1	2	4	1	4	4	1	1	1	1	2	3
125	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
126	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
127	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4
128	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4
129	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
130	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3
131	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
132	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3
133	4	4	4	4	4	4	4	3	1	2	3	3	3	3	3

134	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
135	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3
136	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4
137	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4
138	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
139	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
140	2	3	2	4	4	4	2	2	2	4	4	2	3	2	2
141	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
142	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
143	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
144	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
145	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
146	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3
147	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3
148	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	4
149	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3
150	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
151	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
152	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
153	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
154	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
155	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
156	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2



157	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3
158	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
159	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
160	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4
161	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
162	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
163	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
164	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
165	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
166	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
167	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
168	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
169	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4
170	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
171	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4
172	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
173	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
174	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
175	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
176	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
177	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
178	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4
179	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4

180	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
181	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
182	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3
183	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
184	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
185	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
186	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
187	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
188	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
189	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
190	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
191	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4
192	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
193	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3
194	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3
195	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3
196	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	4
197	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
198	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
199	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
200	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
201	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
202	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

203	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
204	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
205	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
206	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
207	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
208	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
209	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
210	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
211	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
212	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
213	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
214	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
215	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
216	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
217	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
218	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
219	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
220	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
221	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
222	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
223	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
224	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
225	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	3	4	4	4

226	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
227	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3
228	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
229	3	4	4	4	4	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4
230	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
231	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
232	4	4	4	4	3	3	4	3	1	3	4	4	4	3	3
233	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
234	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
235	3	3	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3
236	2	2	2	4	4	2	4	2	2	3	3	4	2	2	4
237	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4
238	3	4	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3
239	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4
240	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4
241	3	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	1	2	2	4
242	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3
243	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4
244	3	4	3	4	3	2	3	4	1	2	4	3	1	3	4
245	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
246	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
247	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
248	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	3	1	1	2	3

249	3	4	1	4	3	1	4	2	1	3	3	2	3	1	4
250	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
251	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3
252	1	1	1	4	4	4	1	1	1	1	4	3	2	3	4
253	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
254	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
255	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4
256	3	2	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3
257	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2
258	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
259	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	3
260	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
261	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
262	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4
263	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
264	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3
265	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
266	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
267	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
268	4	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	4	4	4	3
269	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
270	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4
271	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

272	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4
273	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
274	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
275	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
276	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
277	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4
278	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	3	2
279	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
280	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
281	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4
282	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
283	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4
284	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
285	3	3	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	2
286	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3
287	3	4	3	4	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3
288	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	2	2
289	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3
290	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
291	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3
292	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
293	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3
294	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4

295	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3
296	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
297	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4
298	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
299	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
300	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3
301	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
302	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
303	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
304	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
305	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
306	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
307	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
308	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
309	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
310	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
311	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
312	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4
313	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
314	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
315	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
316	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
317	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

318	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4
319	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
320	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
321	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
322	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
323	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
324	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
325	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
326	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
327	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4
328	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
329	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
330	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
331	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
332	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
333	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3
334	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	2	3
335	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4
336	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
337	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3
338	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	2	3	3	3
339	3	3	2	4	3	2	2	1	1	4	4	2	3	3	3
340	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4



341	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3
342	4	3	3	4	4	3	3	2	1	4	3	3	3	3	4
343	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
344	4	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3
345	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4
346	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3
347	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
348	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4
349	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	3	3	3
350	3	3	3	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	4
351	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
352	4	3	3	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3
353	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4
354	2	2	1	3	2	3	1	1	2	2	3	2	2	2	2
355	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
356	3	4	4	4	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3
357	4	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3
358	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4
359	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2
360	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
361	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
362	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4
363	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4

364	4	4	4	4	4	3	4	2	1	3	3	3	2	2	3
365	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4
366	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3
367	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
368	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3

<i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>				<i>Perceived Enjoyment(PE)</i>			<i>Task Technology Fit (TTF)</i>			
<b>PEU1</b>	<b>PEU2</b>	<b>PEU3</b>	<b>PEU4</b>	<b>PE1</b>	<b>PE2</b>	<b>PE3</b>	<b>TTF1</b>	<b>TTF2</b>	<b>TTF3</b>	<b>TTF4</b>
4	2	4	2	2	2	3	1	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4
4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4
4	4	4	1	1	1	1	2	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	4
4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	3	1	3	3	3	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4
4	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4
3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4
3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3
4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3

4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4
4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
3	2	4	4	2	2	2	1	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4
1	2	3	4	2	1	1	2	1	3	2
3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4

3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4
4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3
3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
2	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3
4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4
4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4
4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3



3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4
3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3
4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3
4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4
4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3
3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4
4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4
3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	1	2	2	2	3	3	2	3	4
3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4
4	2	3	1	3	4	3	3	3	4	3
4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4



4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4
3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	3
3	2	3	1	2	2	3	2	4	4	4
4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4
3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3
4	3	4	3	2	2	3	2	4	4	4
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3

2	4	4	2	3	3	3	1	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3
4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4
4	2	4	1	2	3	3	1	3	3	3
4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3
3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
4	1	3	1	2	2	2	2	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
4	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2
3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3
4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4
4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	1	3	4	3
4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4
4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3
4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4
4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	3

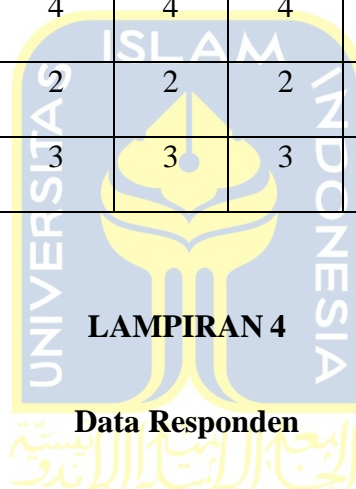
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4





3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
4	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3
2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2
3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	3	3	3	4	2	3	4	3	3
3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
4	4	4	3	3	2	3	1	3	3	2
4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4
4	2	4	2	4	4	3	2	4	3	4
4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2
4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4
2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3
4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4
4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2
4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



**LAMPIRAN 4**

**Data Responden**

No.	Karakteristik	Total Responden	Presentase
1.	<b>Usia</b>		
	17 – 19	101	27,4%
	20 – 22	251	68,2%
	23 – 25	10	2,8%
	> 25	6	1,6%
2.	<b>Jenis Kelamin</b>		
	Laki-Laki	135	36,7%

	Perempuan	233	63,3%
<b>3.</b>	<b>Program Studi</b>		
	Manajemen	111	30,2%
	Akuntansi	184	50%
	Ilmu Ekonomi	73	19,8%
<b>4.</b>	<b>Angkatan</b>		
	2018	1	0,3%
	2019	126	34,2%
	2020	100	27,2%
	2021	101	27,4%
	2022	40	10,9%
<b>5.</b>	<b>IP Semester Genap 2021/2022</b>		
	≤ 2,5		-
	2,51 - 3	13	3,5%
	3,01 – 3,5	104	28,3%
	3,51 - 4	251	68,2%
<b>6.</b>	<b>IP Semester Ganjil 2022/2023</b>		
	≤ 2,5	4	1,1%
	2,51 - 3	101	27,4%
	3,01 – 3,5	17	4,6%
	3,51 - 4	247	67,1%

## LAMPIRAN 5

*E-learning*  
Digunakan

yang  
Mahasiswa

No.	<i>E-Learning</i> yang digunakan	Total Responden
1.	Google Classroom	368
2.	Zoom	351
3.	Panopto	245
4.	Brainly	221
5.	Ruangguru	130
6.	Coursera	85
7.	SAP Learning Hub	4
8.	Academia	3
9.	Zenius	3
10.	Quipper	2
11.	Teams	1
12.	Engvid	1
13.	Sekolahmu	1
14.	BBC Learning English	1
15.	Google meet	1



**Hasil Uji Validitas Konvergen**

Variabel	Kode Item	Outer loadings	Keterangan
Minat Menggunakan <i>(behavioral intention)</i>	BI1	0.795	Valid
	BI2	0.867	Valid
	BI3	0.769	Valid
	BI4	0.809	Valid
Kinerja Individu <i>(Performance)</i>	P1	0.740	Valid
	P2	0.785	Valid

	P3	0.707	Valid
	P4	0.713	Valid
	P5	0.706	Valid
	P6	0.758	Valid
<i>Perceived enjoyment</i>	PE1	0.918	Valid
	PE2	0.862	Valid
	PE3	0.902	Valid
<i>Perceived ease of use</i>	PEU1	0.712	Valid
	PEU2	0.828	Valid
	PEU3	0.772	Valid
	PEU4	0.810	Valid
<i>Perceived usefulness</i>	PU1	0.734	Valid
	PU2	0.801	Valid
	PU3	0.848	Valid
	PU4	0.849	Valid
	PU5	0.760	Valid
<i>Task technology fit</i>	TTF1	0.788	Valid
	TTF2	0.823	Valid
	TTF3	0.824	Valid
	TTF4	0.835	Valid

## LAMPIRAN 7

### Hasil Uji Validitas Diskriminan

	<b>BI</b>	<b>Kinerja</b>	<b>PE</b>	<b>PEU</b>	<b>PU</b>	<b>TTF</b>
<b>BI1</b>	<b>0.794</b>	0.676	0.581	0.626	0.661	0.584
<b>BI2</b>	<b>0.848</b>	0.557	0.684	0.589	0.615	0.638
<b>BI3</b>	<b>0.729</b>	0.483	0.672	0.536	0.580	0.597
<b>BI4</b>	<b>0.799</b>	0.579	0.594	0.587	0.634	0.648
<b>P1</b>	0.536	<b>0.732</b>	0.459	0.502	0.533	0.473
<b>P2</b>	0.628	<b>0.803</b>	0.530	0.574	0.601	0.564
<b>P3</b>	0.448	<b>0.720</b>	0.381	0.493	0.508	0.434
<b>P4</b>	0.483	<b>0.701</b>	0.424	0.480	0.521	0.461
<b>P5</b>	0.562	<b>0.728</b>	0.562	0.553	0.601	0.616
<b>P6</b>	0.617	<b>0.757</b>	0.563	0.559	0.588	0.487
<b>PE1</b>	0.710	0.647	<b>0.918</b>	0.718	0.715	0.692
<b>PE2</b>	0.679	0.555	<b>0.863</b>	0.634	0.649	0.665
<b>PE3</b>	0.693	0.583	<b>0.901</b>	0.658	0.674	0.678
<b>PEU1</b>	0.538	0.557	0.504	<b>0.720</b>	0.581	0.564
<b>PEU2</b>	0.606	0.536	0.595	<b>0.826</b>	0.620	0.605
<b>PEU3</b>	0.528	0.542	0.550	<b>0.775</b>	0.606	0.581
<b>PEU4</b>	0.642	0.584	0.680	<b>0.803</b>	0.627	0.618
<b>PU1</b>	0.529	0.617	0.516	0.631	<b>0.737</b>	0.598
<b>PU2</b>	0.635	0.609	0.602	0.596	<b>0.801</b>	0.617
<b>PU3</b>	0.676	0.625	0.640	0.644	<b>0.848</b>	0.599
<b>PU4</b>	0.718	0.617	0.697	0.660	<b>0.848</b>	0.670
<b>PU5</b>	0.547	0.572	0.564	0.588	<b>0.759</b>	0.614

<b>TTF1</b>	0.665	0.558	0.678	0.649	0.631	<b>0.784</b>
<b>TTF2</b>	0.630	0.582	0.611	0.622	0.674	<b>0.825</b>
<b>TTF3</b>	0.593	0.594	0.598	0.612	0.626	<b>0.827</b>
<b>TTF4</b>	0.589	0.515	0.586	0.590	0.592	<b>0.835</b>

## LAMPIRAN 8

### Hasil Uji Reliabilitas

<b>Konstruk</b>	<b>Cronbach's alpha</b>	<b>Composite reliability</b>	<b>Average variance extracted (AVE)</b>	<b>Ket.</b>
BI	0.826	0.885	0.658	Reliabel
P	0.831	0.876	0.541	Reliabel
PE	0.875	0.923	0.8	Reliabel
PEU	0.788	0.862	0.611	Reliabel
PU	0.859	0.898	0.64	Reliabel
TTF	0.835	0.89	0.669	Reliabel



## LAMPIRAN 9

### Hasil Uji *R-Square*

Variabel	R-square	R-square adjusted
Minat Menggunakan <i>e-learning</i>	0,717	0,714
Kinerja Individu	0,563	0,562

## LAMPIRAN 10

### Hasil Uji *Path Coefficient* (Uji Hipotesis)

Hipotesis	Pengaruh	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics	P values
H1	PU -> BI	0.283	0.285	0.081	3,492	0,000
H2	PEU -> BI	0.156	0.161	0.069	2,258	0,024
H3	PE -> BI	0.321	0.317	0.073	4,389	0,000

H4	TTF -> BI	0.151	0.152	0.064	2,354	0,019
H5	BI -> P	0.716	0.719	0.03	23, 5695	0,000

