

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN
SOFTWARE PADA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan
Teknik Informatika**



Oleh:

Nama : Elok Amiyana Sanaky

NIM : 04 523 016

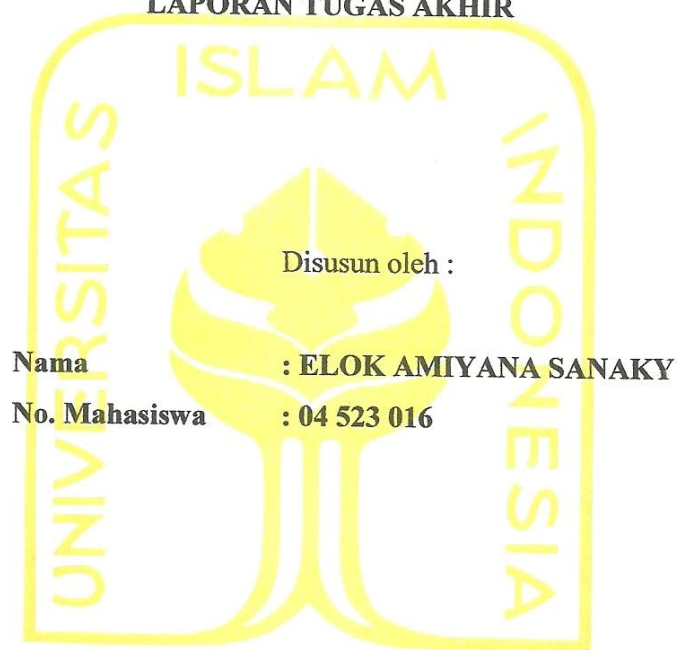
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2014

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

FAKTOR-FAKTOR YANG PENGARUHI PENGGUNAAN SOFTWARE PADA DESAIN GRAFIS

LAPORAN TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 03 September 2014

Telah Diterima Dan Disetujui Dengan Baik Oleh :

Dosen Pembimbing

(Zainudin Zuhri. ST..M.IT)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN
SOFTWARE PADA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL****TUGAS AKHIR**

Oleh :

Nama : Elok Amiyana Sanaky

No. Mahasiswa : 04 523 016

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Oktober 2014

Tim Penguji
Zainudin Zukhri, H. ST., M.IT
Ketua

Taufiq Hidayat, ST., M.Cs.
Anggota I

Ahmad Luthfi, S.Kom., M.Kom
Anggota II



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia




(Hendrik, ST., M.Eng)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Elok Amiyana Sanaky**

No. Mahasiswa : **04 523 016**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Oktober 2014

(Elok Amiyana Sanaky)

~ **HALAMAN PERSEMBAHAN** ~



Subhanallah walhamdulillah walaa ilaa ha illallah wallahu akbar
Segala puji bagi Allah atas rahmat, karunia dan ilmu yang Kau limpahkan, sehingga
karya ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

-Ayah dan (Almh) ibu tercinta –

Hujair AH Sanaky dan Mariani Sanaky

Atas segala kasih sayang, perhatian, kesabaran, do'a dan dukungannya selama ini.

Tiada kata yang mampu terucap untuk membayar semua kasih dan cinta kalian.

- Kakak-kakakku dan Adik-adikku tercinta –

Mas Topan, Mba Irma, Mba Dina, Ella, Fifi dan Edo

Atas segala dukungan, motivasi, do'a dan bantuannya yang sangat berarti.

-Para Guru dan Dosen-

Atas segala ilmu dan bimbingan yang diberikan selama ini

-Para Musyrifah-

Mba Dhani, Bundow, Mba Rina, Mba Ari, Mba Al, Mba Yusi, Mba Uul, Mba Devi

Atas ilmu, dukungan dan bimbingannya selama ini.

Terima Kasih

~ HALAMAN MOTTO ~

“Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu”

(Q.S. Muhammad : 7)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan”

(QS. Al-insyiroh : 6)

“Janganlah berhenti berbuat. Karena malaikat terus mencatat, umur terus berkurang, kematian semakin mendekat dan setiap detik tarikan nafas tidak akan pernah kembali lagi.”

~Riswanda F~

“Setiap kesulitan di dunia selalu ada jalan keluar, hadapi dengan ikhlas, tawakal, sabar, doa dan usaha”

~..~

“Jika Allah tidak ridho akan setiap perbuatan kita dan memberikan hukumanNya. Itulah yang disebut sebagai masalah. Karena jika saat itu tiba, maka tidak akan pernah ada jalan keluar dan penolong bagi kita.”

~..~

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil 'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Rabb semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarganya yang mulia dan para shohabat yang tercinta, serta para pengikutnya yang telah mendakwahkan islam ke seluruh dunia, hingga penulis dapat merasakan manis dan nikmatnya kesempurnaan Dien Allah.

Tugas akhir dengan judul Faktor-Faktor yang Pengaruhi Penggunaan *Software* pada Desain Grafis merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh masyarakat umumnya dan kalangan akademisi khususnya.

Sebelum dan selama masa penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir ini, banyak pihak yang turut membantu baik moral maupun materiil. Untuk itu, penulis mengucapkan teima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ayah dan (Almh) Ibu tersayang, terima kasih atas semua perhatian, kasih sayang, nasehat, kesabaran, do'a yang senantiasa terlafadz dan dukungan baik moral maupun materiil yang tidak dapat tergantikan oleh apapun. Maaf jika belum bisa memberikan yang terbaik untuk kalian dan terima kasih telah menjadi orang tua terbaik.
2. Bapak Hendrik, ST.,M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Zainudin Zukhri, ST.,M.IT selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas bimbingan, waktu, nasihat dan ilmu yang telah diberikan.

4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih sudah memberikan perijinan dan kemudahan bagi saya untuk melakukan penelitian di program studi DKV ISI Yogyakarta.
5. Seluruh dosen Teknik Informatika UII yang telah menyampaikan ilmu informatika kepada penulis.
6. Kakak-kakak dan adik-adikku tercinta. Mas Topan, Mba Dina, Mba Irma, Ella, Fifi, Edo. Terima kasih atas segala motivasi, perhatian, dukungan dan bantuannya. *I Love you all.*
7. Keponakan-keponakanku, Mas Hamzah, Dedek Faruq, Kakak Alya. Terima kasih, kelucuan, senyuman manis, tingkah-tingkah ajaib kalian selalu menjadi semangat dan keceriaan buat tante. *Love you all.*
8. Para musyrifah, orang-orang yang senantiasa mengajarku tentang arti kehidupan, yang telah mengenalkan kesempurnaan dan keindahan Islam secara kaffah, memberikan ilmu dan tsaqofah yang segudang, berbagi pengalaman dan yang selalu mengingatkan ketika lalai dan futur. Mba Dhani, Mba UC, Bundow, Mba Uul, Mba Ari, Mba Rina, Mba Devi, Mba Al, dan Mba Ratri
9. Mba Mey, yang sudah mengajari ilmu statistik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Sahabatku tersayang Ovi-koe, yang senantiasa mewarnai hari-hariku dan menjadi bagian spesial dalam hidupku. Sahabat terbaik yang Allah berikan. Temen satu perjuangan sejak awal kita menjadi MIBA sampai sekarang. Jazakillah khoir sudah menjadi seseorang yang senantiasa ada untukku dalam setiap keadaan dan selalu memberikan semangat, motivasi dan nasehat. *Love you coz Allah.*
11. Teman-teman karib ku. Neno, Wulan, Pipit, Chudex's, Fida. Terima kasih telah berbagi banyak hal bersamaku. *Love you so.*

12. Teman-teman seperjuangan. Para du'at Allah. Althaf, Kak Fina, Ayu. Terima kasih dukungan, motivasi dan selalu diingatkan jika lalai dan futur.
13. Zee dan Vinny, yang senantiasa menemani dan memberikan masukan dalam penyelesaian TA ini. Terima kasih untuk apa yang telah kalian lakukan.
14. Anis, indah, icha, esti, dan asti. Terima kasih untuk do'a dan penyemangatnya. Kalian menjadi tempat mba untuk belajar, berlatih dan memahami berbagai macam hal.
15. Seluruh responden atas kesediaan dan kerjasamanya.
16. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik sebelum pelaksanaan penelitian hingga penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik dari para pembaca.

Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb..

Yogyakarta, Agustus 2014

Penulis

SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *software* dalam mendesain. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pertama faktor kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain, kedua faktor kemanfaatan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain, ketiga faktor penggunaan sistem aktual berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain dan keempat faktor sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Metode pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi berganda dengan tiga langkah pengujian yaitu uji determinasi, uji F, dan uji t.

Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor penggunaan sistem aktual dan sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Dan faktor persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain.

Kata kunci : persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, sikap terhadap penggunaan, penggunaan sistem aktual.

TAKARIR

<i>Accuracy</i>	:	akurasi
<i>Actual system usage</i>	:	penggunaan sistem aktual
<i>Attitude toward using</i>	:	sikap terhadap penggunaan
<i>Acceptance</i>	:	penerimaan
<i>Attitude</i>	:	sikap
<i>Actual usage</i>	:	kondisi nyata penggunaan
<i>Best Linear Unbias Estimator:</i>		estimator linear tidak bias yang terbaik
<i>Behavioral intention to use</i>	:	minat perilaku untuk menggunakan
<i>Built-in</i>	:	istilah untuk menyatakan suatu alat yang telah terpasang atau menyatu di dalam perangkat lain
<i>Booklet</i>	:	buku kecil
<i>Banner</i>	:	spanduk
<i>Billboard</i>	:	papan iklan
<i>Belief</i>	:	kepercayaan
<i>Cover</i>	:	sampul
<i>Compatibility</i>	:	kompatibilitas
<i>Complexity</i>	:	kompleksitas
<i>Customization</i>	:	kustomisasi
<i>Content</i>	:	isi
<i>Cronbach's Alpha</i>	:	nilai alfa cronbach
<i>Corrected Item-Total correlation</i>	:	korelasi terhadap total item atau skor total
<i>Constant</i>	:	konstan
<i>Developer staff and services</i>	:	jasa yang diberikan
<i>Drawing</i>	:	menggambar
<i>Display</i>	:	tampilan

<i>Dependen</i>	:	terikat
<i>Electronic</i>	:	elektronik
<i>Ease</i>	:	mudah
<i>Electronic banking</i>	:	perbankan elektronik
<i>Floor stand</i>	:	rantai penahan
<i>Freedom from difficulty or great effort</i>	:	tidak memiliki kesulitan atau upaya keras
<i>Flexibility</i>	:	fleksibel
<i>Format</i>	:	format
<i>Graphic</i>	:	grafis
<i>Graphē</i>	:	menulis, menggores atau menggambar
<i>Graphos</i>	:	menulis, menggores atau menggambar
<i>Game</i>	:	permainan
<i>Game programming</i>	:	pemrograman permainan
<i>Ideograf</i>	:	sistem tulisan berupa symbol atau gambar
<i>Illustrator</i>	:	ilustrasi
<i>Intention</i>	:	minat atau keinginan
<i>Independen</i>	:	bebas
<i>Layout</i>	:	tata letak
<i>Moving image</i>	:	gambar bergerak
<i>Modeller</i>	:	modeler
<i>Neon box</i>	:	papan iklan berbentuk kotak dengan lampu penerang
<i>Normal probability plots</i>	:	plot probabilitas normal
<i>Outdoor</i>	:	luar ruangan
<i>Observability</i>	:	kemungkinan diamati
<i>Ordinary least squares</i>	:	kuadrat terkecil biasa
<i>Print making</i>	:	pembuatan cetak

<i>Pictograf</i>	:	gambar
<i>Perceived ease of use</i>	:	persepsi kemudahan penggunaan
<i>Perceived usefulness</i>	:	persepsi kemanfaatan
<i>Phototype setting</i>	:	pengaturan tipe foto
<i>Printed material</i>	:	media cetak
<i>Point of purchase</i>	:	titik pembelian
<i>Production house</i>	:	rumah produksi
<i>Peripheral</i>	:	perangkat
<i>Price</i>	:	harga
<i>Perceived risk and cost</i>	:	persepsi resiko dan biaya
<i>Primary data</i>	:	data primer
<i>Performance</i>	:	kemampuan
<i>Relative advantage</i>	:	keuntungan relatif
<i>Residual</i>	:	pengganggu
<i>Software</i>	:	perangkat lunak
<i>Software webdesign</i>	:	aplikasi untuk desain web
<i>Software rendering</i>	:	aplikasi pengubah grafik 3D menjadi 2D
<i>Special offer</i>	:	barang-barang kenangan
<i>Stability</i>	:	stabilitas
<i>Structrual equation model</i>	:	struktur model persamaan
<i>Simple random sampling</i>	:	sampel secara sederhana
<i>Standard error</i>	:	standar kesalahan
<i>Scatterplot</i>	:	grafik plot tersebar
<i>Square</i>	:	kuadrat
<i>Standardized Coefficients</i>	:	koefisien distandarisasi
<i>The new guide to graphic design</i>	:	panduan baru desain grafis
<i>Technolog accepted model</i>	:	model penerimaan teknologi

<i>Theory of reasoned action</i>	:	teori tindakan beralasan
<i>Timeliness</i>	:	ketepatanwaktuan
<i>Trialability</i>	:	kemungkinan dicoba
<i>User</i>	:	pengguna
<i>User behavior relationship</i>	:	hubungan perilaku penggunaan
<i>User knowledge and involvement</i>	:	tingkat pengetahuan dan keterlibatan pemakai
<i>Unstandardized coefficients</i>	:	koefisien tidak distandarisasi
<i>Vendor support</i>	:	dukungan dari penjual
<i>Xerography</i>	:	xerografi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1 Pengertian Desain Grafis	7
2.2 Ruang Lingkup Desain Grafis	9

2.3	Software Desain Grafis.....	10
2.4	Technology Accepted Model (TAM)	14
2.4.1	Minat Perilaku untuk Menggunakan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	15
2.4.2	Presepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	15
2.4.3	Presepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>)	16
2.4.4	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)	16
2.4.5	Penggunaan Senyatanya (<i>Actual System Usage</i>)	17
2.5	Penelitian Terdahulu	17
2.6	Kerangka Pemikiran Teoritis.....	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1	Skema Kerangka Pikir Penelitian.....	25
3.2	Jenis Penelitian	26
3.3	Obyek Penelitian	26
3.4	Jenis dan Sumber Data.....	26
3.5	Populasi dan Sampel.....	27
3.6	Operasional Variabel	27
3.6.1	Minat Perilaku untuk Menggunakan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	27
3.6.2	Presepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) ..	28
3.6.3	Presepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	29
3.6.4	Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>).....	29

3.6.5	Penggunaan Senyatanya (<i>Actual System Usage</i>)	30
3.7	Metode Pengumpulan Data	30
3.7.1	Kuesioner	31
3.8	Analisis Data	34
3.8.1	Uji Validitas	34
3.8.2	Uji Reliabilitas	35
3.8.3	Uji Asumsi Klasik	35
3.8.3.1	Pengujian Normalitas	36
3.8.3.2	Pengujian Heteroskedastisitas	36
3.8.3.3	Pengujian Multikolinieritas	36
3.8.4	Uji Hipotesis	37
3.8.5	Model Analisis Data	38
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Data Penelitian	39
4.1.1	Penyebaran dan Pengembalian Kuesioner	39
4.1.2	Gambaran Umum Responden	39
4.1.3	Uji Validitas	40
4.1.4	Uji Reliabilitas	41
4.1.5	Pengujian Asumsi Klasik	42
4.1.5.1	Pengujian Asumsi Multikolinieritas	42
4.1.5.2	Pengujian Asumsi Heteroskedastisitas	42
4.1.5.3	Pengujian Asumsi Normalitas	43

4.2 Pengujian Hipotesis	44
4.2.1 Uji Determinasi (Uji R^2).....	45
4.2.2 Uji F.....	45
4.2.3 Uji t.....	46
4.3 Pembahasan.....	48
4.3.1 Pengaruh Presepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan <i>Software</i> Desain Grafis dalam Mendesain	48
4.3.2 Pengaruh Presepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan <i>Software</i> Desain Grafis dalam Mendesain.....	49
4.3.3 Pengaruh Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan <i>Software</i> Desain Grafis dalam Mendesain.....	49
4.3.4 Pengaruh Penggunaan Sistem Aktual (<i>Actual System Usage</i>) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan <i>Software</i> Desain Grafis dalam Mendesain.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1	Kisi-kisi Kuisisioner.....	31
Tabel 4.1	Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
Tabel 4.2	Deskripsi Responden Berdasarkan Lama Studi	39
Tabel 4.3	Uji t dan Signifikansi	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran Teoritis	24
Gambar 3.1	Skema Kerangka Pikir Penelitian	25
Gambar 4.1	Grafik <i>Scatterplot</i>	42
Gambar 4.2	Grafik <i>Normal Probability Plots</i>	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis atau juga disebut sebagai desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007: 2).

Dalam pengertian umum istilah grafis sendiri meliputi semua bidang visual yang dilaksanakan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing*, atau fotografi. Istilah grafis sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *print making* dan cetak mencetak. Dalam penerapannya meliputi semua karya desainer dalam bentuk gambar orisinal maupun untuk direproduksi dengan berbagai proses (Pujiriyanto, 2005: 1).

Jejak sejarah desain grafis sendiri bisa ditelusuri dari peninggalan manusia kuno dalam lambang-lambang grafis (tanda dan simbol) yang berwujud gambar (*pictograf*) atau tulisan (*ideograf*). Namun seiring dengan perkembangan zaman, desain grafis juga mengalami perkembangan, apalagi semenjak ditemukannya tulisan dan mesin cetak.

Mesin cetak ditemukan pada tahun 1447 oleh Johannes Gutenberg (1398-1468). Dengan ditemukannya mesin tersebut memungkinkan adanya pencetakan buku secara massal. Dari sinilah perkembangan desain grafis mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini juga membuka jalan bagi ledakan informasi dengan semakin mudahnya pencetakan desain grafis.

Pujiriyanto (2005) menjelaskan bahwa selama lebih dari 500 tahun pengalaman pada desain antarmuka, cetak halaman dan penyajian informasi dalam format tertentu telah menempatkan secara sentral desain grafis dalam revolusi komunikasi. Desain antarmuka saat ini tidak hanya disajikan dalam bentuk media cetak saja, namun juga merambah pada media televisi dan komputer. Pujiriyanto (2005) juga mengemukakan bahwa Bob Cotton dalam bukunya menjelaskan tentang akselerasi perkembangan teknologi grafis dimulai pada tahun 1960-an dengan kehadiran *phototype setting* dan *xerography* yang mengarah kepada digitalisasi.

Dengan adanya perkembangan *phototype setting* yang semakin pesat, menciptakan kemajuan pada perangkat lunak pendukung desain grafis sehingga digitalisasi grafis semakin maju. Hal ini terbukti dari banyaknya *software* grafis yang diciptakan dan dipasarkan ke khalayak umum. Disamping itu, para desainer grafis sekarang, lebih sering menggunakan *software* komputer dalam menghasilkan desain baik dalam bentuk digital maupun bentuk cetakan.

Namun esensinya dalam pembuatan desain grafis yang lebih dikedepankan adalah estetika, seni dan komunikasi sebuah karya bukan pada teknik penggunaan *software*. Sebab tidak seluruh karya grafis mampu memenuhi unsur-unsur estetika secara penuh, bahkan terkadang kurang mampu mengkomunikasikan informasi yang ingin disampaikan oleh si perancang. Lalu muncul sebuah pertanyaan apakah sebenarnya faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga para desainer grafis menggunakan *software* dalam menghasilkan sebuah karya visual desain grafis.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk dari penjabaran latarbelakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* pada desain komunikasi visual.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang hendak diselesaikan dalam penelitian ini, diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada penentuan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* dalam desain komunikasi visual berdasarkan pada 4 variabel yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), penggunaan sistem aktual (*actual system usage*), sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) dan satu variabel terikat yaitu minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*).
2. Target penyebaran kuesioner adalah mahasiswa yang mengambil jurusan desain komunikasi visual di Institut Seni Indonesia.
3. Lokasi penelitian berada di wilayah Yogyakarta

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan faktor yang mempengaruhi seseorang dalam penggunaan *software* desain grafis pada sebuah lembaga pendidikan dalam bidang desain komunikasi visual.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Memperkaya literatur tentang desain komunikasi visual serta memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan *software* desain grafis yang diperlukan oleh mahasiswa yang mengambil jurusan yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

2. Bagi Para Pengembang *Software* Desain Grafis

Dapat menjadi suatu pertimbangan dalam pengembangan *software* desain grafis dengan memperhatikan kebutuhan dan minat pengguna khususnya mahasiswa dalam bidang desain komunikasi visual.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada tahapan ini maka ada beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian, metode tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode studi pustaka, mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai sumber rujukan dalam penelitian ini yang diperoleh dari sumber kepustakaan, seperti buku, dan sumber-sumber lainnya yang relevan (internet, artikel, dan lain sebagainya) dan untuk mencari apakah penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh orang lain.
2. Perumusan variabel penelitian, yaitu merumuskan beberapa variabel bebas yang akan digunakan dalam penelitian. Pada tahapan ini, variabel dirumuskan dari penelitian terdahulu yaitu yang dilakukan oleh Wibowo (2006). Dari penelitian tersebut, dirumuskan 5 variabel yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan *software* pada desain grafis, yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *actual system usage*, *attitude toward using* dan *behavioral intention to use*. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2006), yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah *behavioral intention to use*.
3. Pengumpulan data, merupakan cara pengumpulan data dengan metode survei yaitu dengan cara memberikan kuesioner secara langsung kepada sejumlah

responden, dalam penelitian ini responden yang diteliti berasal dari kalangan mahasiswa yang memiliki latarbelakang desain grafis.

4. Pengolahan data, pada tahapan ini data-data yang telah dikumpulkan yang diperoleh dari kuesioner akan diolah dengan menggunakan beberapa pengujian, yaitu :
 - a. Uji Validitas, tahap pengujian ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner yang dibuat dan disebarakan.
 - b. Uji Reliabilitas, tahapan ini digunakan untuk mengukur konsistensi suatu instrumen, sehingga bila diujikan beberapa kali pada obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.
 - c. Analisis Regresi Berganda, yaitu tahapan analisis data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner. Analisis ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel-variabel terikat. Dalam penelitian ini ada 4 variabel utama sebagai variabel bebasnya, dan satu variabel terikat yaitu minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) *software*. Hasil analisis inilah nantinya yang akan menentukan variabel mana yang menjadi faktor yang mempengaruhi minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan guna memberikan gambaran umum terkait penelitian yang akan dilakukan yaitu

mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *software* pada desain komunikasi visual.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini memuat konsep dasar dan teori yang digunakan dalam penelitian yang meliputi pengertian desain grafis, ruang lingkup desain grafis, *software* desain grafis, *technology accepted model* (TAM), penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran teoritis.

BAB III METODOLOGI

Bab ini memuat tentang langkah-langkah penyelesaian masalah selama penelitian. Langkah-langkah tersebut meliputi penjabaran jenis penelitian yang digunakan, operasional variabel, metode pengumpulan data dan analisis data. Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik dan uji hipotesis menggunakan model analisis regresi berganda.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang hasil penelitian disertai dengan pembahasan. Adapun hasil penelitian yang dijabarkan dalam bab ini meliputi gambaran data penelitian berupa gambaran umum responden, hasil uji validitas, hasil uji reliabilitas, hasil uji asumsi klasik. Selain itu, bab ini juga memuat hasil uji hipotesis beserta dengan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diselesaikan dan saran-saran untuk dikembangkan pada proses penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Desain Grafis

Desain Grafis memuat dua buah kata yaitu desain dan grafis. Secara etimologi kata grafis yang dalam istilah bahasa Inggris disebut *graphic*, berasal dari bahasa Latin yaitu *graphē*, yang juga diadopsi dari kata Yunani *graphos*, diartikan sebagai menulis, menggores atau menggambar. Menurut Basuki (2000), kata grafis juga diartikan sebagai goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak. Sementara itu, kata desain menurut Sipahelut (1991) diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Rumusan atau proses pemikiran merupakan pengalihan gagasan konkrit perancang kepada orang lain. Dengan demikian desain grafis dapat diartikan sebagai rumusan atau proses pemikiran yang mampu menciptakan kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang merupakan gagasan atau ide seseorang dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Definisi dari desain grafis juga dikemukakan oleh beberapa tokoh, antara lain:

- **Suyanto (2004)** mendefinisikan desain grafis sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.
- **Kusrianto (2009)** menjelaskan bahwa desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Desain grafis juga memiliki cakupan dalam kemampuan kognitif (ilmu pengetahuan) dan ketrampilan (*skill*) termasuk didalamnya komputer grafis, fotografi, ilustrasi dan tipografi.

- **Sihombing** (2003) menjelaskan bahwa desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.
- **Warren** dalam Suyanto (2004) memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

Pada mulanya desain grafis hanya terbatas pada media cetak dwi matra, yang memiliki cakupan dalam berbagai bidang seperti teknik perencanaan gambar, bentuk, simbol, huruf, fotografi dan proses cetak juga disertai dengan pengetahuan bahan dan biaya. Biasanya media desain grafis hanya terbatas pada media-media statis, seperti brosur, buku, majalah, undangan dan lain sebagainya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, media desain grafis juga merambah ke media elektronik diantaranya audio dan video, yang sering disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Dari sini perkembangan pemikiran mengenai desain telah memperluas batasan dimensi desain grafis. Desain grafis tidak hanya diterapkan dalam dimensi dwi matra tapi juga bisa diterapkan dalam sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Gert Dumbar (seorang desainer grafis Belanda) pada tahun 1977, mengemukakan pendapat bahwa desain grafis tidak hanya mengurus masalah cetak-mencetak saja. Namun juga mencakup masalah yang lain seperti *moving image*, audio visual, *display* dan pameran. Sehingga istilah desain grafis tidak cukup untuk menampung perkembangan yang semakin meluas. Maka istilah desain grafis berkembang menjadi desain komunikasi visual yang baru populer belakangan ini.

Kusrianto (2007), mendefinisikan desain komunikasi visual sebagai :

“suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak dan

perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.”

Desain grafis juga merupakan cabang ilmu seni desain yang dalam menghasilkan sebuah karya atau produk tidak hanya menggunakan peralatan grafis manual tapi juga menggunakan teknologi komputer. Saat ini komputer telah mereposisi peralatan grafis manual, meja kerja seorang desainer tidak lagi dipenuhi dengan peralatan-peralatan seperti kuas, cat, pensil, dan lain sebagainya. Sebagai gantinya seorang desainer menggunakan peralatan *built in* yang tersedia dalam *software* komputer. Dari kemajuan teknologi pendukung desain grafis inilah, sekarang muncul berbagai macam perangkat lunak atau *software* grafis dalam berbagai macam bidang.

2.2 Ruang Lingkup Desain Grafis

Perkembangan dan kemajuan teknologi sekarang ini telah mendorong kemajuan dalam bidang desain grafis, sehingga wilayah cakupannya menjadi lebih luas. Seiring dengan kemajuan tersebut penyebutan desain grafis juga berkembang menjadi desain komunikasi visual. Hanya saja dalam desain komunikasi visual ruang lingkungannya relatif lebih luas, mulai dari perancangn *booklet*, *layout* halaman isi majalah, koran, buletin, *cover* tabloid, desain web, poster, desain *game*, *modeler 3D*, *banner* dan masih banyak ragamnya.

Dalam buku desain grafis komputer, Pujiriyanto (2005) menjelaskan bahwa desain grafis memiliki fungsi sebagai jembatan penghubung antara para pihak yang berkepentingan di dunia bisnis dengan hal-hal yang berhubungan dengan media komunikasi grafis. Grafis sendiri merupakan bentuk komunikasi visual, dengan goresan titik ataupun garis seseorang dapat mengkomunikasikan pesan kepada orang lain. Sehingga desain grafis berguna untuk menyampaikan pesan dari pihak yang berkepentingan kepada orang lain atau khalayak ramai melalui media-media visual yang ditata secara artistik dan menarik. Media-media visual tersebut secara garis besar dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Media Cetak (*printed material*)

Seperti poster, stiker, brosur, selebaran, undangan, kartu nama, katalog, amplop, kop surat, buku, majalah, koran, tabloid, dan lain-lain

2. Media luar ruangan (*outdoor*)

Seperti papan nama, spanduk, baliho, mobil boks, *banner*, *neon box*, *billboard*, dan lain-lain

3. Media elektronik (*electronic*)

Seperti iklan radio, televisi, web desain, animasi komputer, gambar bergerak, *game* desain, dan lain-lain

4. Tempat pajang (*display*)

Seperti desain gantung, *floor stand*, *point of purchase*, dan lain-lain

5. Barang-barang kenangan (*special offer*)

Seperti gelas, kaos, topi, payung, tas, dan lain-lain

Pada prakteknya seseorang yang mempelajari desain grafis dan memiliki kemampuan dalam desain grafis atau yang dikenal dengan sebutan desainer grafis memiliki cakupan bidang pekerjaan yang sangat luas. Beberapa pekerjaan yang berkaitan dengan bidang grafis antara lain *production house*, penerbitan, periklanan, studio foto, percetakan, media masa (seperti surat kabar, majalah, tabloid), desain grafis industri, animator, dan lain sebagainya. Dari ini dapat dilihat bahwa desain grafis atau lebih dikenal dengan desain komunikasi visual mengkaji beberapa hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, teknologi multimedia dan teknik persuasi dalam masyarakat.

2.3 Software Desain Grafis

Dewasa ini, desain grafis atau desain komunikasi visual lebih banyak mengandalkan teknologi komputer dalam menghasilkan suatu karya atau produk. Dengan adanya teknologi komputer proses kerja desainer dalam pembuatan desain grafis menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi komputer juga memungkinkan

desainer untuk membuat efek-efek khusus yang sulit dilakukan secara manual. Oleh karena itu banyak bermunculan *software* desain grafis sebagai sarana untuk mengolah desain. Munculnya berbagai macam *software* bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya.

Berikut adalah beberapa *software* desain grafis yang terbagi menjadi beberapa kategori :

1. *Software* Pengolah Tata Letak (*Layout*)

Software dalam kategori ini sering digunakan untuk mengatur tata letak penempatan teks dan gambar pada sebuah halaman media. Aplikasi ini biasanya digunakan dalam pembuatan media publikasi seperti majalah, buku, koran, buletin, dan lain sebagainya. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- a. Adobe FrameMaker
- b. Adobe In Design
- c. Adobe PageMaker
- d. Corel Ventura
- e. Microsoft Publisher
- f. Quark Xpress
- g. dan lain sebagainya

2. *Software* Pengolah Vektor/Garis

Software yang termasuk dalam kategori ini digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vector atau garis sehingga sering disebut sebagai *Illustrator Program*. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung, juga memiliki kemampuan untuk mengatur gambar dan teks. *Software* ini biasa digunakan dalam pembuatan brosur, undangan, *banner*, spanduk dan lain sebagainya. *Software* yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- a. Adobe Illustrator
- b. Beneba Canvas
- c. CorelDraw

- d. Macromedia Freehand
- e. Metacreations Expression
- f. Micrografx Designer
- g. dan lain sebagainya

3. *Software* Pengolah Pixel atau Gambar

Software dalam kategori ini biasa digunakan dalam pengolahan *pixel* atau gambar. Perangkat lunak jenis ini biasanya digunakan dalam pengeditan foto dan pemberian efek khusus pada gambar. *Software* yang termasuk dalam aplikasi jenis ini:

- a. Adobe Photoshop
- b. Corel Photo Paint
- c. Macromedia Xres
- d. Metacreations Painter
- e. Metacreations Live Picture
- f. Micrografx Picture Publisher
- g. Microsoft Photo Editor
- h. dan lain sebagainya

4. *Software Webdesign*

Software dalam kategori ini meruakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun, merancang, dan mendesain halaman-halaman website. Perangkat lunak ini memiliki elemen-elemen yang mampu menciptakan kombinasi antara animasi, grafik, warna, gambar, huruf dan lain sebagainya. Yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- a. Adobe Dreamweaver
- b. Atrise Web Design HTMLock 2.2.0
- c. Expression Web Design Menu 1.0
- d. Microsoft Frontpage
- e. Web Builder Visual

- f. CoffeeCup HTML Editor
- g. Bluefish Editor
- h. dan lain sebagainya

5. *Software* Pengolah Multimedia

Software pengolah multimedia umumnya digunakan dalam pembuatan sebuah karya berbentuk multimedia. Karya yang dihasilkan dengan menggunakan *software* ini dapat berisi video atau *movie*, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik. Aplikasi ini biasanya digunakan oleh seorang desainer dalam pembuatan iklan, promosi, profil perusahaan dan sejenisnya dalam bentuk multimedia. *Software* yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- a. Adobe Authorware
- b. Adobe Director
- c. Adobe Flash
- d. Multimedia Builder
- e. Ovation Studio Pro
- f. Ulead Video Studio
- g. Pinnacle Studio Plus
- h. dan lain sebagainya

6. *Software* Rendering 3 Dimensi

Software dalam kategori ini merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan obyek 3 dimensi dari sebuah model yang akan dibentuk menjadi sebuah gambar yang realistis berdasarkan semua informasi yang membentuk model dan lingkungan sekitar model tersebut. Perangkat lunak ini mampu memberikan visualisasi kepada *user* mengenai data 3 dimensi melalui monitor atau pencetak yang hanya menampilkan data 2 dimensi. Biasanya aplikasi ini digunakan dalam desain arsitektur, desain *game programming*, simulator dan lain sebagainya. *Software* yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- a. 3D StudioMax
- b. Maya
- c. AutoCad
- d. Google SketchUp
- e. Light Wave
- f. Blender
- g. Softimage
- h. dan lain sebagainya

2.4 Technology Accepted Model (TAM)

Technology Accepted Model (TAM) merupakan salah satu bentuk model yang dibangun untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer. Model TAM ini pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989. TAM merupakan hasil pengembangan model TRA (*Theory of Reasoned Action*) yaitu teori terkait tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut.

TAM memiliki tujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu teknologi informasi. TAM menyediakan suatu dasar teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi informasi dalam suatu organisasi maupun individu. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atau *user* terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikannya sebagai tolak ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model ini juga dikembangkan dari teori psikologis, yang menjelaskan perilaku pengguna komputer berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Tujuan dari model ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi.

Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel, yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Davis (1989) mendefinisikan bahwa persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai suatu tingkatan bahwa seseorang percaya penggunaan suatu sistem teknologi dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja. Sementara itu, persepsi pada kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), mengacu pada tingkatan bahwa seseorang percaya menggunakan sistem tersebut tidak perlu bersusah payah. Davis menjelaskan *perceived of use* mengikuti definisi ‘mudah’ atau ‘*ease*’ yaitu “*freedom from difficulty or great effort*” atau “tidak memiliki kesulitan atau upaya keras”.

2.4.1 Minat Perilaku untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

Behavioral intention to use merupakan suatu kecenderungan dari perilaku seseorang untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Wibowo (2006) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

2.4.2 Presepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Presepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sebuah ukuran bahwa pengguna meyakini teknologi komputer merupakan suatu hal yang mudah digunakan dan tidak menjadikan beban bagi pengguna.

Menurut Wibowo (2006) ada beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu :

- a. Komputer sangat mudah dipelajari
- b. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
- c. Komputer sangat mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna
- d. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan

2.4.3 Presepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Presepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan suatu persepsi terhadap kemanfaatan penggunaan TI, yang menjadi suatu ukuran bahwa orang mempercayai penggunaan suatu teknologi akan memberikan manfaat bagi dirinya. Khakim (2011) menjelaskan bahwa kemanfaatan penggunaan TI akan dapat meningkatkan kinerja dan prestasi kerja orang yang menggunakannya.

Wibowo (2006) menjelaskan terdapat dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi, yang meliputi :

- a. Kegunaan, meliputi dimensi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas.
- b. Efektivitas, meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

2.4.4 Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya (Wibowo, 2006 : 2). Dalam Khakim (2011) sikap pada penggunaan sesuatu menurut Aakers dan Myers (1997) adalah sikap suka atau tidak suka terhadap penggunaan suatu produk. Sikap suka atau tidak suka terhadap suatu produk ini dapat digunakan untuk memprediksi perilaku niat seseorang untuk menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya.

2.4.5 Penggunaan Sistem Aktual (*Actual System Usage*)

Actual system usage adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Wibowo, 2006 : 3). Menurut Natalie Tangke (2004) yang dikutip oleh Khakim (2011) seseorang akan merasa puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah untuk digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi seseorang dalam penggunaan perangkat lunak atau *software* antara lain pernah dilakukan oleh Koeswoyo (2006) dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pemakai *Software* Akuntansi (Studi Empiris pada Perusahaan Pemakai *Software* Akuntansi *K-System* di Pulau Jawa)”. Koeswoyo (2006) menggunakan delapan instrumen yang digunakan dalam uji hipotesisnya untuk mengetahui tingkat kepuasan para pengguna *software* akuntansi *K-System*. Pengujian dilakukan dengan analisis regresi linier berganda, yang mengukur tentang kepuasan pengguna *software* akuntansi yang merupakan variabel terikat dalam penelitian ini diprediksi dipengaruhi oleh variabel-variabel *independen*. Dari kedelapan instrumen yang diuji secara bersama-sama berpengaruh terhadap kepuasan penggunaan *software* akuntansi *K-System*.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Kurniawan (2010) mengenai faktor yang mempengaruhi pemilihan *software* akuntansi oleh usaha kecil dan menengah. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi usaha kecil dan menengah dalam keputusannya terhadap pemilihan sebuah *software*. Dalam penelitiannya Kurniawan menggunakan tujuh variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel terikat atau variabel Y yang digunakan berupa variabel kategorik, sehingga alat uji statistik parametriknya menggunakan analisis regresi logistik. Analisis ini digunakan untuk melihat pengaruh

sejumlah variabel *independen* (X) terhadap variabel *dependen* (Y), juga digunakan untuk memprediksi nilai suatu variabel *dependen* berdasarkan nilai variabel-variabel *independen*. Variabel yang diuji dalam penelitian ini yaitu *price*, *performance*, *stability*, *flexibility*, *pengimplementasi*, *customization*, dan *vendor support* tidak memiliki pengaruh terhadap pemilihan *software* akuntansi oleh usaha kecil dan menengah di Surabaya dan Sidoarjo baik pada saat penelitian dibuat maupun lima tahun setelahnya.

Dalimunthe (2011) melakukan penelitian terhadap penggunaan *electronic banking* (*e-banking*) pada PT.Bank XYZ. Penelitian ini dilakukan dengan menfokuskan perhatiannya pada analisis tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *elektronik banking*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data agar diperoleh kesimpulan dan usulan-usulan yang akan menjadi pemecahan permasalahan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel tetap (*dependen*). Penelitian Dalimunthe (2011) mengelompokkan variabel bebasnya menjadi dua kelompok yaitu karakteristik teknologi dan karakteristik personal. Pada karakteristik teknologi, Dalimunthe menggunakan dua variabel yaitu *complexity* yang didefinisikan sebagai eksistensi dari bagaimana konsumen menerima inovasi tersebut dengan susah atau mudah, dan variabel kedua adalah *compatibility*. Peneliti mendeskripsikan *compatibility* sebagai suatu faktor bahwa suatu produk atau jasa secara konsisten mendapatkan kebutuhan, kepercayaan, nilai dan kebiasaan konsumen.

Wibowo (2006) juga melakukan penelitian terhadap perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*). Penelitian ini menganalisis bagaimana perilaku pengguna sistem informasi khususnya ditujukan kepada mahasiswa Universitas Budi Luhur Jakarta. Pengolahan dan analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik multivariat *Structrual Equation Model*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *perceived ease of use*,

perceived usefulness, attitude toward using, behavioral intention to Use, actual system usage.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
1.	Freddy Koeswoyo (2006)	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pemakai <i>Software</i> Akuntansi (Studi Empiris pada Perusahaan Pemakai <i>Software</i> Akuntansi <i>K-System</i> di Pulau Jawa)	isi (<i>content</i>), akurasi (<i>accuracy</i>), format (<i>format</i>), kemudahan pemakaian (<i>ease of use</i>), ketepatanwaktuan (<i>timeliness</i>), sikap dari staf pengembang <i>software</i> dan jasa yang diberikan (<i>developer staff and services</i>), serta tingkat pengetahuan dan keterlibatan pemakai (<i>user knowledge and involvement</i>),	Dari ketujuh variabel operasional yang diteliti tiga diantaranya yaitu isi (<i>content</i>), akurasi (<i>accuracy</i>) dan tingkat pengetahuan dan keterlibatan pemakai (<i>user knowledge and involvement</i>) berpengaruh terhadap penggunaan dan kepuasan pemakaian <i>software</i> akuntansi <i>K-System</i> . Sementara keempat variabel lain yaitu format (<i>format</i>), kemudahan pemakaian (<i>ease of use</i>), ketepatanwaktuan (<i>timeliness</i>), sikap dari staf pengembang <i>software</i> dan jasa yang diberikan (<i>developer staff</i>	Penelitian Koeswoyo (2006) lebih ditekankan kepada kepuasan pengguna dalam pemakaian <i>software</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada faktor seseorang dalam keputusan menggunakan <i>software</i> dalam desain grafis.

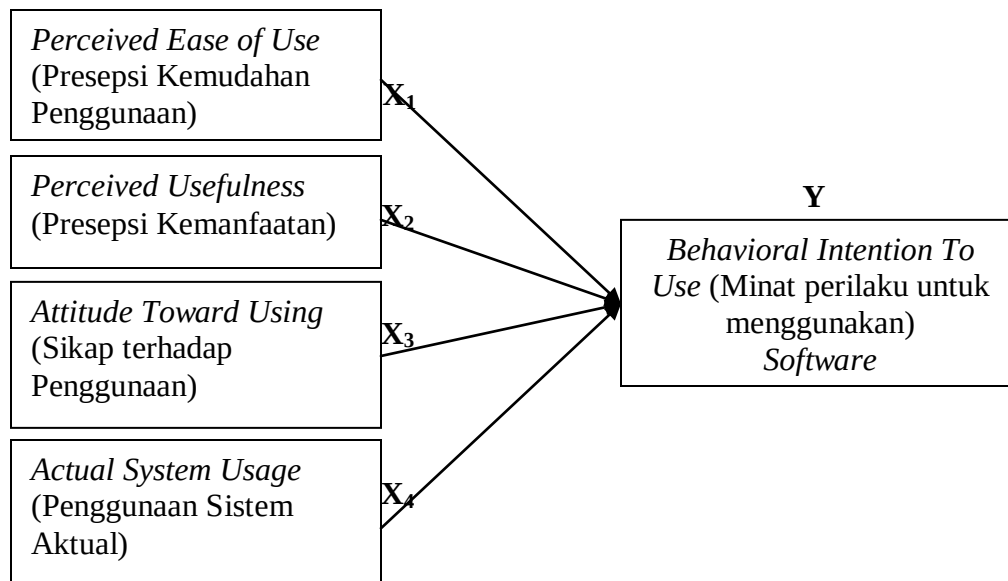
			kepuasan	<i>and services</i>) tidak berpengaruh terhadap penggunaan dan kepuasan pengguna.	
2.	Rizky Kurniawan (2010)	Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pemilihan <i>Software</i> Akuntansi oleh Usaha Kecil dan Menengah	<i>price</i> (Harga), <i>performance</i> (kemampuan), <i>stability</i> (stabilitas), <i>flexibility</i> (fleksibel), <i>customization</i> , implementasi, <i>vendor support</i> (dukungan dari penjual)	Hasil hipotesis pertama, kedua dan ketiga menunjukkan bahwa H_0 diterima sehingga tidak ada pengaruh <i>price</i> , <i>performance</i> , <i>stability</i> , <i>flexibility</i> , implementasi, <i>customization</i> , dan <i>vendor support</i> terhadap keputusan memilih <i>software</i> akuntansi untuk saat ini, lima tahun kedepan maupun sepuluh tahun kedepan. Hal ini berdasarkan dari hasil uji yang tidak signifikan.	Penelitian Kurniawan (2010) lebih ditekankan pada keputusan dalam memilih <i>software</i> akuntansi yang akan digunakan oleh usaha kecil menengah. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menitikberatkan kepada faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang menggunakan <i>software</i> dalam desain grafis.
3.	Al Namira Dalimunthe (2011)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan	<i>relative advantage</i> , <i>compatibility</i> , <i>complexity</i> , <i>observability</i> ,	Ada lima faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>electronic banking</i> , adapun kelima faktor tersebut adalah:	Penelitian ini lebih menfokuskan pada faktor apa saja yang menjadi penyebab rendahnya minat para nasabah

		<i>Electronic Banking</i> Di PT. Bank XYZ	<i>trialability, perceived risk</i> dan <i>cost</i>	(1) faktor tingkat keamanan dan kenyamanan, (2) faktor perkembangan teknologi, (3) faktor pengetahuan tentang <i>e-banking</i> , (4) faktor resiko <i>e-banking</i> dan (5) faktor pengaruh pihak lain.	bank untuk menggunakan <i>e-banking</i> . Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan penulis menitikberatkan pada faktor apa saja yang mempengaruhi seseorang dalam memutuskan menggunakan <i>software</i> dalam mendesain.
4.	Arief Wibowo (2006)	Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	<i>perceived ease of use, perceived usefulness, attitude toward using, behavioral intention to use, actual system usage</i>	Hasil penelitian yang dilakukan arief wibowo menyimpulkan bahwa 1) Model TAM yang diperkenalkan oleh Davis dapat digunakan dalam penelitian ini. 2) Tidak ada pengaruh antara persepsi tentang kemudahan penggunaan web (PEOU) dengan sikap penggunaan (ATU). Hal ini karena responden yang diteliti adalah mahasiswa yang selama	Penelitian yang akan dilakukan mengadaptasi dari penelitian ini. Hanya saja tetap memiliki perbedaan, karena obyek penelitian ini adalah pengguna sistem informasi akademik. Sementara itu, obyek penelitian yang akan dilakukan adalah pengguna <i>software</i> desain grafis.

				studi memang diharuskan untuk mengakses web tersebut. 3) Bahwasannya pemasangan <i>software</i> pendukung memiliki dominasi yang relatif kuat terhadap sikap penggunaan.	
--	--	--	--	--	--

2.6 Kerangka Pemikiran Teoritis

Penelitian bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan seseorang menggunakan *software* dalam desain komunikasi visual. Kerangka pemikiran teoritis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran Teoritis

Dari kerangka pemikiran pada gambar 2.1 dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₁ : faktor kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain

H₂ : faktor kemanfaatan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain

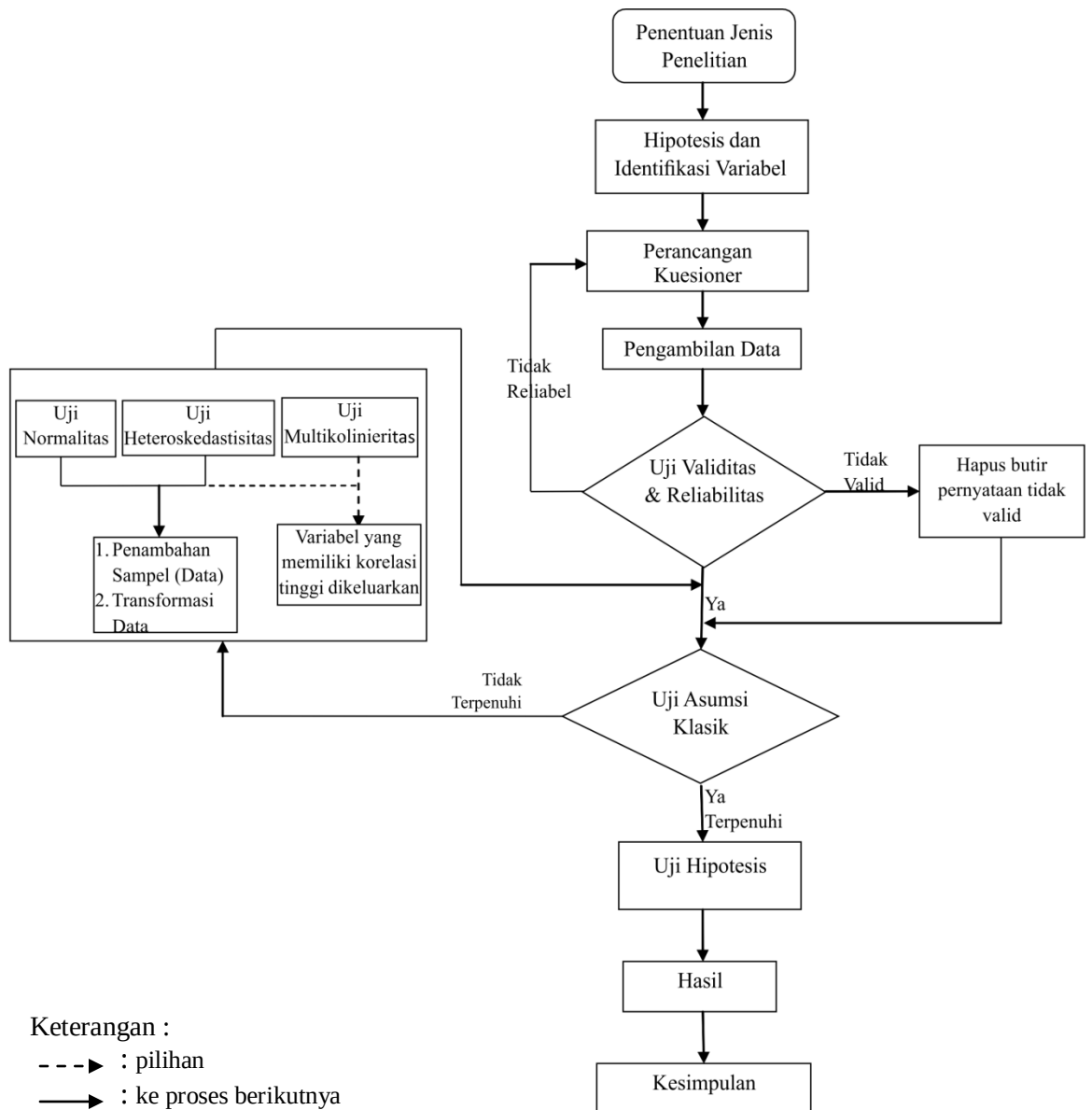
H₃ : faktor sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain

H₄ : faktor penggunaan sistem aktual berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 3.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat, korelasi, evaluasi kegiatan atau program yang sifatnya obyektif, terukur dan terbatas (Raco, 2010 : 67). Somantri (2005) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif bersifat bebas nilai dan konteks, mempunyai banyak “kasus” dan subjek yang diteliti, sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk data statistik yang berarti. Penelitian jenis ini memang lebih berorientasi pada variabel tertentu. Menurut J.R Raco (2010) penelitian kuantitatif akan menggunakan data survei, testing, eksperimen atau melalui kuesioner. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan, penelitian ini dimaksudkan untuk mencari hubungan fungsional antara beberapa variabel yang telah ditentukan. Variabel tersebut disusun menjadi beberapa pernyataan melalui kuesioner, sehingga penelitian ini sesuai dengan jenis penelitian kuantitatif.

3.3 Obyek Penelitian

Obyek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang dalam kegiatan akademiknya sering menggunakan *software* desain grafis. Penelitian ini akan difokuskan untuk meneliti mahasiswa aktif di Institut Seni Indonesia program studi Desain Komunikasi Visual.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer (*primary data*) yaitu data yang diperoleh dari sumber asli atau langsung dari informan yang memiliki informasi atau data tersebut (Idrus, 2007 : 113). Dalam penelitian ini, data diperoleh dari responden yang memiliki latar belakang sebagai mahasiswa yang mengambil program studi yang berhubungan dengan desain grafis. Data tersebut diperoleh dari responden melalui kuesioner yang dibagikan dan diisi oleh mahasiswa yang menjadi responden. Kuesioner berisi butir-butir pernyataan yang disusun berdasarkan variabel yang telah ditetapkan.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2013: 80). Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah mahasiswa aktif yang mengambil program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia yaitu sebanyak 474 mahasiswa. Mengingat waktu, tenaga dan berbagai keterbatasan yang ada, maka pengumpulan data hanya sebagian saja dari populasi yang dijadikan sebagai responden. Metode *sampling* yang digunakan adalah metode pengambilan sampel secara sederhana (*simple random sampling*), yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi (Sugiyono,2013: 82). Metode ini digunakan karena populasi yang diteliti memiliki kesamaan sebagai mahasiswa yang dalam aktifitas akademiknya menggunakan *software* desain grafis. Dari populasi yang ada, tiap individu dipilih secara acak dan memiliki peluang yang sama sebagai responden.

3.6 Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini meliputi 5 variabel, yaitu *behavioral intention to use*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using* dan *actual system usage*. Menurut Jogiyanto (2008) suatu konstruk atau variabel laten untuk dapat didefinisikan secara operasional, maka konstruk ini harus diuraikan sedemikian rupa menjadi dimensi-dimensi dan elemen-elemen data yang dapat diukur. Penjabaran dari variabel dalam penelitian ini beserta definisi operasionalnya adalah sebagai berikut :

3.6.1 Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

Behavioral Intention to Use merupakan suatu kecenderungan dari perilaku seseorang untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Perilaku penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku mahasiswa jurusan desain komunikasi

visual yang menggunakan *software* dalam kegiatan mendesain. Variabel ini diukur dengan skala likert yang disusun sesuai dengan teori Davis (1989). Semakin besar skor yang diperoleh semakin tinggi perilaku penggunaan *software* desain grafis, sebaliknya semakin kecil skor yang diperoleh maka semakin rendah perilaku penggunaan *software* desain grafis.

Wibowo (2006), mendefinisikan dimensi dari variabel *behavioral intention to use* kedalam 3 dimensi, yaitu :

1. Motivasi tetap menggunakan
2. Penambahan *software* pendukung
3. Motivasi ke pengguna lain

3.6.2 Presepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Presepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sebuah ukuran yang mendeskripsikan bahwa pengguna meyakini teknologi komputer merupakan suatu hal yang mudah digunakan dan tidak menjadikan beban bagi pengguna. Variabel ini diukur dengan skala likert yang disusun sesuai dengan teori Davis (1989). Pada penelitian ini presepsi kemudahan penggunaan merupakan presepsi yang mempengaruhi sikap dan minat dalam menggunakan *software* desain grafis karena kemudahan pengoperasiannya. Semakin besar skor yang diperoleh maka semakin tinggi tingkat kepercayaan sebuah *software* desain grafis mudah untuk digunakan dan dipelajari, sebaliknya semakin kecil skor yang diperoleh maka semakin rendah kepercayaan sebuah *software* desain grafis mudah untuk digunakan dan dipelajari.

Wibowo (2006), mendefinisikan dimensi dari variabel *perceived ease of use* kedalam 4 dimensi, yaitu :

1. Fleksibilitas
2. Kemudahan untuk dipelajari atau dipahami
3. Kemudahan untuk digunakan
4. Kemudahan untuk berinteraksi

3.6.3 Presepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Presepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) merupakan suatu persepsi terhadap kemanfaatan penggunaan teknologi, yang menjadi ukuran bahwa seseorang percaya penggunaan teknologi akan memberikan manfaat bagi dirinya. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan persepsi kegunaan adalah persepsi pengguna *software* desain grafis mengenai manfaat *software* tersebut. Variabel ini diukur dengan skala likert yang disusun sesuai dengan teori Davis (1989). Semakin besar skor yang diperoleh maka semakin tinggi persepsi kemanfaatan terhadap *software* desain grafis, sebaliknya semakin kecil skor yang diperoleh maka semakin rendah persepsi kemanfaatan terhadap *software* desain grafis.

Wibowo (2006), mendefinisikan dimensi dari variabel *perceived usefulness* kedalam 4 dimensi, yaitu :

1. Mempertinggi efektifitas
2. Menjawab kebutuhan
3. Meningkatkan kinerja
4. Meningkatkan efisiensi

3.6.4 Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*) dalam TAM dikonsepkan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya (Wibowo, 2006: 2). Variabel ini diukur dengan skala likert yang disusun sesuai dengan teori Davis (1989). Pada penelitian ini sikap terhadap penggunaan dikonsepkan sebagai sikap suka atau tidak suka terhadap penggunaan suatu *software* desain grafis dalam melakukan pekerjaannya. Semakin besar skor yang diperoleh maka semakin tinggi rasa suka dalam menggunakan *software* desain grafis, sebaliknya semakin kecil skor yang diperoleh maka semakin rendah rasa suka (dengan kata lain semakin besar rasa tidak suka) dalam menggunakan *software* desain.

3.6.5 Penggunaan Sistem Aktual (*Actual System Usage*)

Actual System Usage adalah kondisi nyata penggunaan sistem, dikonsepskan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Wibowo, 2006: 3). Variabel ini diukur dengan skala likert yang disusun sesuai dengan teori Davis (1989). Pada penelitian ini kondisi nyata penggunaan sistem adalah berapa lama frekuensi seseorang menggunakan *software* desain grafis. Semakin besar skor yang diperoleh maka semakin tinggi frekuensi dalam menggunakan *software* desain grafis, sebaliknya semakin kecil skor yang diperoleh maka semakin rendah frekuensi dalam menggunakan *software* desain grafis.

Wibowo (2006), mendefinisikan dimensi dari variabel *actual system usage* kedalam 3 dimensi, yaitu :

1. *Actual usage* (kondisi nyata penggunaan)
2. Frekuensi penggunaan
3. Kepuasan pengguna

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan metode kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2013), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 5 skala pengukuran, yaitu skala *behavioral intention to use*, skala *percieved ease of use*, skala *percieved usefulness*, skala *attitude toward using*, dan skala *actual system usage*. Subjek penelitian diminta untuk merespon sejumlah pernyataan dalam skala sesuai dengan keadaan dirinya untuk mengungkap hal-hal yang diteliti.

3.7.1 Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan (Idrus, 2007: 127). Menurut Idrus (2007) angket terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

- a. Angket tertutup, merupakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan dengan serangkaian alternatif jawaban, responden cukup menjawab dengan memilih jawaban yang sudah ada sesuai dengan keadaan dirinya.
- b. Angket terbuka, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dan responden memberikan jawaban dengan menuliskan sesuai dengan yang dipikirkan atau dirasakannya sendiri.
- c. Angket campuran, merupakan gabungan antara angket tertutup dan angket terbuka.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan pernyataan-pernyataan yang telah dirumuskan sesuai dengan dimensi yang telah dikemukakan Wibowo (2006), hanya saja obyek penelitian yang diteliti berbeda sehingga butir pernyataan disesuaikan dengan obyek yang diteliti. Kisi-kisi kuesioner akan dijabarkan pada tabel 3.1.

Skala pengukuran yang digunakan dalam analisis setiap butir pernyataan adalah skala likert, skala ini mengukur kesesuaian atau ketidaksesuaian kondisi responden terhadap pernyataan yang digunakan untuk mengukur obyek. Kategori skala terdiri dari lima jenis yang masing-masing diberikan bobot poin, dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|------------------------|-----|
| a. Sangat tidak sesuai | : 1 |
| b. Tidak sesuai | : 2 |
| c. Netral | : 3 |
| d. Sesuai | : 4 |
| e. Sangat Sesuai | : 5 |

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kuesioner

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
<i>Behavioral intention to use</i>	Motivasi tetap menggunakan	2,5
	Penambahan <i>software</i> pendukung	1
	Motivasi ke pengguna lain	3,4
<i>Perceived ease of use</i>	Fleksibilitas	1
	Kemudahan untuk dipelajari atau dipahami	2
	Kemudahan untuk digunakan	3,6
	Kemudahan untuk berinteraksi	4,5
<i>Perceived usefulness</i>	Mempertinggi efektifitas	1
	Menjawab kebutuhan	2
	Meningkatkan kinerja	3,5
	Meningkatkan efisiensi	4
<i>Attitude toward using</i>	Rasa menerima	1,2,3,4,5,6
<i>Actual system usage</i>	<i>Actual usage</i> (kondisi nyata penggunaan)	1
	Frekuensi penggunaan	2,3
	Kepuasan pengguna	4,5

Pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Variabel *behavioral intention to use* (minat perilaku penggunaan), meliputi item pernyataan :

1. Saya menggunakan *software* lain untuk mendukung *software* desain grafis yang saya gunakan
2. Saya akan menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain

3. Saya merekomendasikan teman untuk menggunakan *software* desain grafis yang saya gunakan
4. Saya mengajak teman untuk menggunakan *software* desain grafis
5. Setiap kali mendesain saya akan selalu menggunakan *software* desain grafis

Variabel *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), meliputi item pernyataan :

1. *Software* desain grafis yang saya gunakan, memiliki fitur yang *user friendly*
2. *Software* desain grafis yang saya gunakan, mudah untuk dipelajari
3. *Software* desain grafis yang saya gunakan, mudah untuk dioperasikan
4. *Software* desain grafis yang saya gunakan, mudah dalam instalasinya
5. *Software* desain grafis yang saya gunakan, memudahkan saya memindahkan file dari aplikasi lain yang saya butuhkan
6. *Software* desain grafis yang saya gunakan sederhana dalam pengoperasiannya

Variabel *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan), meliputi item pernyataan :

1. Penggunaan *software* desain grafis, meningkatkan efektifitas dalam mengerjakan tugas-tugas dalam men-desain
2. Penggunaan *software* desain grafis menjawab kebutuhan saya dalam pengerjaan tugas desain
3. Dengan *software* desain grafis memungkinkan saya lebih cepat mengerjakan tugas-tugas desain
4. Dengan *software* desain grafis, membuat tugas desain saya menjadi lebih mudah
5. Dengan menggunakan *software* desain grafis, tugas desain saya menjadi lebih inovatif

Variabel *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan), meliputi item pernyataan :

1. Saya senang menggunakan *software* desain grafis yang fiturnya mudah digunakan

2. Saya senang menggunakan *software* desain grafis yang populer dipasaran
3. Saya menerima penggunaan *software* desain grafis yang banyak digunakan
4. Saya menerima penggunaan *softaware* desain grafis yang terkategori *freeware*
5. Saya tetap menerima *software* desain grafis yang tidak populer dipasaran
6. Saya tetap menerima *software* desain grafis yang tidak banyak digunakan orang

Variabel *actual system usage* (penggunaan sistem senyatanya), meliputi item pernyataan :

1. Saya selalu menggunakan *software* desain grafis untuk mendesain dalam tugas kuliah saya
2. Saya menggunakan *software* desain grafis rata-rata 1 jam dalam seminggu
3. Saya sering menggunakan desain grafis untuk mendesain
4. Saya puas dengan hasil desain jika menggunakan *software* desain grafis
5. Saya puas dengan fitur *software* desain grafis yang saya gunakan

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari sumber data atau data dari seluruh responden terkumpul. Data yang telah terkumpul akan dikelompokkan berdasarkan variabel yang ditentukan, kemudian dilakukan beberapa pengujian untuk melihat validitas dan reliabilitas alat ukur serta dilakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Menurut Sugiyono (2013), teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Beberapa pengujian dan model analisis data pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

3.8.1 Uji Validitas

Penelitian dengan metode kuantitatif dalam pengumpulan datanya sangat ditentukan oleh kualitas instrumen atau alat pengumpul data yang digunakan. Suatu instrumen disebut berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan jika sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya (Husaini&Akbar, 2009: 287). Sugiyono (2013) juga

menjelaskan dalam bukunya bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Dengan kata lain, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas dilakukan untuk melihat butir pertanyaan atau pernyataan mana yang layak atau terbukti valid untuk digunakan mewakili variabel-variabel dalam penelitian. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa suatu butir instrumen itu dikatakan valid apabila harga koefisien korelasinya diatas 0,3. Dalam penelitian ini butir-butir kuesioner dikatakan valid jika hasil ujinya menunjukkan nilai koefisien korelasi diatas 0,3 untuk masing-masing butir pernyataan yang mewakili variabel.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menganalisis konsistensi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang ada pada instrumen dengan menggunakan teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2013), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas pada kuesioner akan dilakukan dengan teknik pengujian *Cronbach's Alpha*.

3.8.3 Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik merupakan pengujian asumsi-asumsi statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linier berganda yang berbasis *ordinary least squares* (OLS) (Nurdiansyah, 2014). Model regresi yang diperoleh dari metode kuadrat terkecil biasa (OLS) merupakan model regresi yang menghasilkan estimator linier tidak bias yang terbaik (*Best Linear Unbias Estimator/BLUE*). Kondisi ini akan terjadi jika dipenuhi beberapa asumsi yang disebut dengan asumsi klasik (Algifari, 2000). Beberapa pengujian asumsi klasik yang digunakan dalam model regresi linier adalah normalitas, heteroskedastisitas, multikolinearitas dan autokorelasi.

3.8.3.1 Pengujian Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data variabel bebas dan variabel terikat pada persamaan regresi yang dihasilkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal (Sunyoto, 2007: 95). Sunyoto (2007) juga menjelaskan bahwa suatu regresi dikatakan baik jika memiliki data berdistribusi mendekati normal atau normal sama sekali. Pada penelitian ini uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan analisis grafik *normal probability plots*. Dengan menggunakan analisis grafik suatu data dikatakan berdistribusi normal jika garis (titik-titik) riil mengikuti garis diagonal.

3.8.3.2 Pengujian Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya asumsi heteroskedastisitas, karena diharapkan asumsi tersebut tidak terpenuhi. Asumsi heteroskedastisitas adalah asumsi residual dari model regresi yang memiliki varian tidak konstan (Nurdiansyah, 2014). Model analisis regresi linier berganda memiliki asumsi varian residual yang konstan. Janie (2012) menjelaskan bahwa ada dua cara pendeteksian ada tidaknya heteroskedastisitas, yaitu dengan metode grafik dan metode statistik. Pada penelitian ini akan digunakan metode grafik, yaitu dilakukan dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel *dependen* dengan residualnya.

3.8.3.3 Pengujian Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel *independen*. Menurut Janie (2012) jika antar variabel *independen* terjadi multikolinieritas sempurna, maka koefisien regresi variabel *independen* tidak dapat ditentukan dan nilai *standard error* menjadi tidak terhingga, ini berarti nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi dengan tepat. Sunyoto (2007) menyatakan bahwa dikatakan terjadi multikolinieritas jika nilai koefisien korelasi antar variabel bebas (*independen*) lebih besar dari 0,6.

3.8.4 Uji Hipotesis

Penelitian ini akan menggunakan model analisis regresi berganda. Regresi berganda digunakan untuk membuktikan ada tidaknya hubungan fungsional antara dua buah variabel bebas (X) atau lebih dengan sebuah variabel terikat (Y) (Husaini&Akbar,2009: 241). *Behavioral intention to use* (minat perilaku penggunaan) *software* desain grafis merupakan variabel terikat dalam penelitian ini diprediksi dipengaruhi oleh variabel-variabel bebas (*independen*). Menurut Janie (2012) cara untuk meng-intepretasi model regresi dengan langkah sebagai berikut: **pertama** interpretasikan koefisien determinasi, **kedua** uji F statistik, dan **ketiga** uji regresi parsial dengan uji t.

Cara meng-intepretasikan koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan uji R^2 . Uji R^2 atau uji determinasi merupakan suatu ukuran yang penting dalam regresi, karena dapat menginformasikan baik atau tidaknya model regresi yang terestimasi, atau dengan kata lain angka tersebut dapat mengukur seberapa dekatkah garis regresi yang terestimasi dengan data sesungguhnya (Kristanto:2013).

Setelah meng-intepretasikan koefisien determinasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji F atau pengujian simultan. Sunyoto (2007) menjelaskan pengujian ini melibatkan dua variabel bebas atau lebih dengan variabel terikat dalam menguji ada tidaknya pengaruh yang signifikan secara simultan atau bersama-sama. Uji ini dilakukan dengan membandingkan antara F hitung dengan F tabel atau dengan melihat tingkat signifikansi (α). Sunyoto (2007) dan Janie (2012) memaparkan bahwa hasil uji dikatakan signifikan jika nilai F hitung lebih besar atau tingkat signifikansi (α) lebih kecil dari 0,05.

Pengujian selanjutnya, dilakukan uji regresi parsial dengan uji t. Uji ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh secara parsial dari setiap variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Pada penelitian ini pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen* diuji dengan tingkat signifikansi 5%.

3.8.5 Model Analisis Data

Adapun model analisis yang digunakan untuk rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut:

$$\dots\dots\dots(3.1)$$

Keterangan :

= minat perilaku penggunaan *software* desain grafis

= konstanta persamaan regresi

, , , = koefisien regresi

= variabel persepsi kemudahan penggunaan

= variabel persepsi kemanfaatan

= variabel penggunaan sistem actual

= variabel sikap terhadap penggunaan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Penelitian

4.1.1 Penyebaran dan Pengembalian Kuesioner

Jumlah kuesioner yang disebarakan yaitu sebanyak 100 eksemplar. Kuesioner tersebut disebarakan kepada responden yang berstatus mahasiswa di program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia. Dari hasil penyebaran, kuesioner yang berhasil dikumpulkan sebanyak 40 eksemplar. Dari 40 eksemplar secara keseluruhan diisi dengan lengkap, sehingga memenuhi kriteria sampel. Dengan demikian kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 40 eksemplar.

Menurut Sugiyono (2013) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Sehingga jumlah 40 eksemplar yang berhasil dikumpulkan bisa digunakan sebagai sampel penelitian yang akan diolah.

4.1.2 Gambaran Umum Responden

Keseluruhan dari responden yang mengisi kuesioner adalah mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual dengan berbagai jenjang semester. Data berikut akan menyajikan informasi mengenai gambaran umum responden yang meliputi jenis kelamin dan semester (lama studi). Informasi ini dapat dilihat pada table 4.1 dan 4.2.

Tabel. 4.1. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase
Laki-laki	30	75%
Perempuan	10	25%
Total	40	100%

Tabel. 4.2. Deskripsi Responden Berdasarkan Lama Studi

Semester	Jumlah	Prosentase
2	10	25%
4	5	12,5%
6	12	30%
8	4	10%
10	9	22,5%
Total	40	100%

Berdasarkan table 4.1., maka bisa dilihat mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 30 orang (75%), dan sisanya 10 orang (25%) berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan table 4.2., dapat dilihat yang paling banyak menjadi responden adalah mahasiswa dengan lama studi 6 semester sebanyak 12 orang (30%), diikuti mahasiswa dengan lama studi 2 semester sebanyak 10 orang (25%) dan lama studi 10 semester sebanyak 9 orang (22,5%). Kemudian untuk lama studi 4 semester berjumlah 5 orang (12,5%) dan lama studi 8 semester berjumlah 4 orang (10%).

4.1.3 Uji Validitas

Idrus (2007) menjelaskan bahwa konsep valid sebuah instrumen atau skala yang pada akhirnya akan juga menentukan valid tidaknya data yang diperoleh peneliti dan juga merujuk pada ketepatan alat ukur atau skala atau instrumen yang digunakan oleh peneliti. Uji validitas ini akan dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Suatu instrumen dikatakan valid jika harga koefisien korelasinya diatas 0,3. Dalam pengujian dengan *software* SPSS koefisien korelasi dapat dijelaskan dengan melihat nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada hasil uji SPSS. Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 7 di bagian lampiran dalam laporan penelitian ini.

Hasil uji validitas variabel *behavioral intention to use* menunjukkan bahwa keseluruhan item adalah valid. Koefisien korelasi butir yang valid bergerak antara 0,388 hingga 0,690. Pada variabel *perceived easy of use* yang terdiri dari 6 butir pernyataan menunjukkan bahwa 5 butir dinyatakan valid dan 1 butir gugur. Butir pernyataan yang gugur adalah butir pernyataan nomor X1.6 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,208. Nilai koefisien korelasi yang valid pada variabel ini bergerak antara 0,380 hingga 0,708. Hasil uji validitas pada variabel *perceived usefulness* menunjukkan bahwa keseluruhan butir pernyataan dinyatakan valid dengan koefisien korelasi bergerak antara 0,361 hingga 0,762. Pada variabel *attitude toward using* yang terdiri dari 6 butir pernyataan hasil uji validitasnya menunjukkan bahwa 5 butir pernyataan dinyatakan valid dan 1 butir gugur. Butir pernyataan yang gugur adalah butir pernyataan nomor X3.5 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,139. Koefisien korelasi yang valid pada variabel ini bergerak antara 0,354 hingga 0,697. Dan variabel *actual system usage* yang terdiri dari 5 butir pernyataan hasil uji validitasnya menunjukkan bahwa 4 butir pernyataan dinyatakan valid dan 1 gugur. Pernyataan yang gugur adalah pernyataan nomor X4.2 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,037. Nilai koefisien korelasi yang valid pada variabel ini bergerak antara 0,410 hingga 0,713. Ketiga butir pernyataan yang gugur, selanjutnya tidak akan digunakan dalam penelitian ini.

4.1.4 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi butir pernyataan pada kuesioner. Uji ini dilakukan dengan cara melihat nilai *cronbach alpha*. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* $> 0,6$ (Ghozali, 2001). Uji ini dilakukan dengan SPSS versi 16. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 8 di bagian lampiran dalam laporan penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat dilihat bahwa nilai *cronbach alpha* diatas 0,6 yaitu sebesar 0,905. Dengan mengacu pada pendapat Ghozali (2001), maka semua butir pernyataan pada masing-masing variabel dalam kuesioner adalah reliabel

atau handal, sehingga semua item pernyataan dalam variabel penelitian dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

4.1.5 Pengujian Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik dilakukan untuk menguji asumsi-asumsi yang ada pada model regresi linier berganda. Asumsi klasik yang akan diteliti adalah asumsi multikolinieritas, heteroskedastisitas dan normalitas. Menurut Algifari (2000) ketiga asumsi tersebut yang sangat berpengaruh terhadap pola perubahan variabel *dependen*. Seluruh pengujian asumsi klasik dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16.

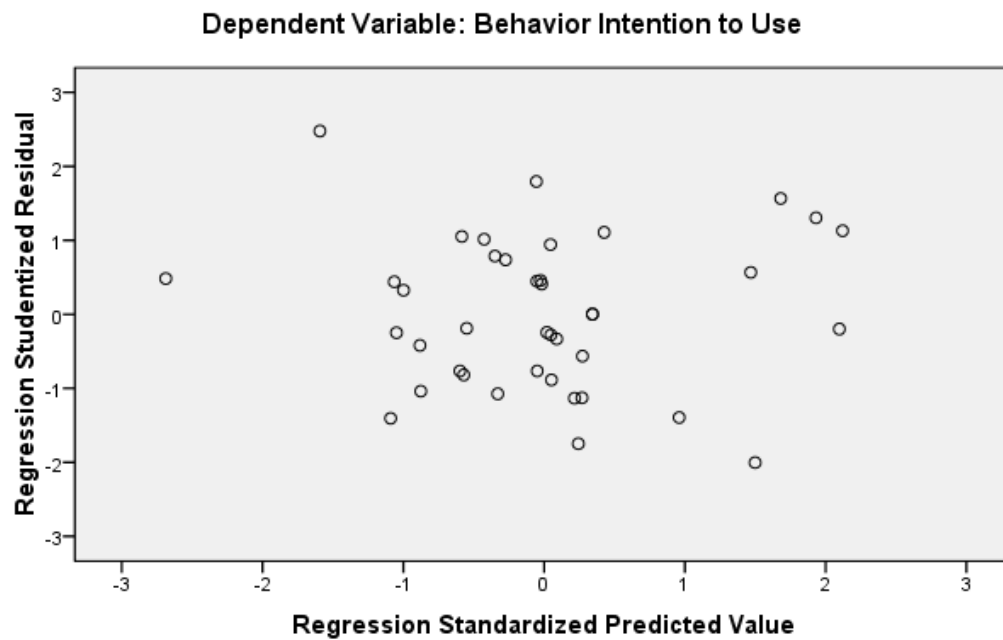
4.1.5.1 Pengujian Asumsi Multikolinieritas

Pengujian asumsi multikolinieritas bertujuan untuk mengukur tingkat asosiasi (keeratan) hubungan atau pengaruh antar variabel *independen* melalui besaran koefisien korelasi (r). Hasil uji asumsi dikatakan terjadi multikolinieritas, jika koefisien korelasi antar variabel *independen* lebih besar dari 0,6 ($r > 0,6$). Hasil uji asumsi multikolinieritas dapat dilihat pada lampiran 9 di bagian lampiran dalam laporan penelitian ini.

Hasil dari pengujian asumsi ini menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antar variabel sebesar -0,115; -0,233; -0,440; -0,278; -0,124; -0,198. Nilai-nilai ini jauh dibawah 0,6 sehingga bisa disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel *independen* dalam penelitian ini.

4.1.5.2 Pengujian Asumsi Heteroskedastisitas

Sunyoto (2007) menjelaskan bahwa dalam persamaan regresi berganda perlu diuji mengenai sama atau tidaknya varian dari residual observasi yang satu dengan yang lainnya. Asumsi heteroskedastisitas terjadi jika varians residualnya tidak sama. Pengujian asumsi heteroskedastisitas dilakukan dengan metode grafik plots. Hasil pengujian heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Grafik *Scatterplot*

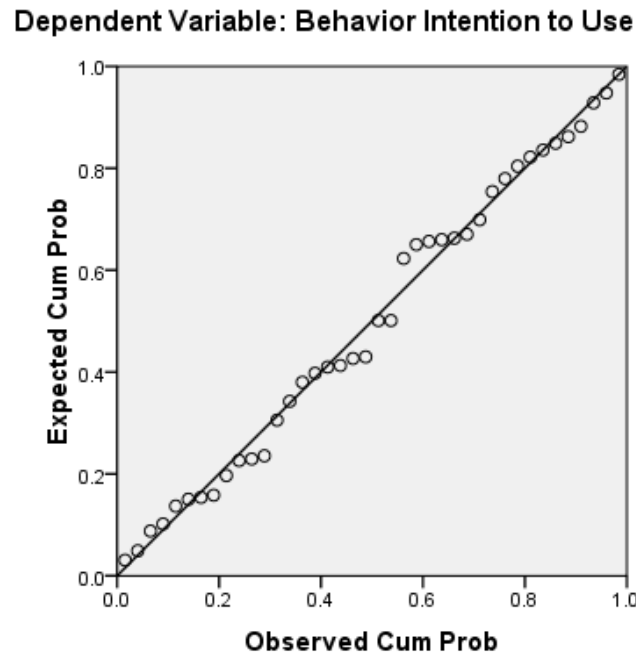
Hasil uji analisis yang ditunjukkan pada grafik *scatterplot* pada gambar 4.1 menunjukkan bahwa titik-titiknya memiliki pola yang menyebar dibawah dan diatas sumbu Y dan tidak memiliki pola yang teratur. Sunyoto (2007) menjelaskan bahwa heteroskedastisitas terjadi jika pada *scatterplot* titik-titiknya mempunyai pola yang teratur baik menyempit, melebar maupun bergelombang-gelombang. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada variabel-variabel *independen* penelitian ini.

4.1.5.3 Pengujian Asumsi Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu (*residual*) mempunyai distribusi normal. Menurut Janie (2012) Uji t dan uji F mengasumsikan nilai *residual* mengikuti distribusi normal, sehingga jika terjadi pelanggaran asumsi ini, maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil. Pada penelitian ini akan digunakan analisis grafik *normal probability plots* untuk mendeteksi apakah *residual* terdistribusi normal atau tidak.

Hasil uji dapat dilihat pada grafik *plots* pada gambar 4.2. Menurut Sunyoto (2007) suatu data dikatakan berdistribusi normal jika garis data riil mengikuti garis diagonal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 4.2. Grafik *Normal Probability Plots*

Hasil pengujian normalitas pada gambar 4.2 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, hal ini karena garis data riil (titik-titik) mengikuti garis diagonal.

4.2 Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Minat perilaku seseorang untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain diprediksi dipengaruhi oleh faktor persepsi kemudahan dalam penggunaan, persepsi kemanfaatan, penggunaan sistem secara aktual dan sikap terhadap penggunaan.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan tiga langkah, yaitu uji determinasi (uji R^2), uji F dan uji t. Seluruh pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada lampiran 10 di bagian lampiran dalam laporan penelitian ini.

4.2.1 Uji Determinasi (Uji R^2)

Uji determinasi dilakukan untuk mendapatkan nilai koefisien determinasi. Nilai ini digunakan untuk menginterpretasikan seberapa besar pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen*.

Hasil dari pengujian determinasi menunjukkan bahwa nilai R^2 (*R Square*) adalah sebesar 0,579, hal ini dapat diartikan bahwa 57,9% variabel *independen* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel *dependen*. Kontribusi faktor persepsi kemudahan penggunaan (X_1), persepsi kemanfaatan (X_2), sikap terhadap penggunaan (X_3) dan penggunaan sistem aktual (X_4) terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis (Y) adalah sebesar 57,9% dan sisanya 42,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

4.2.2 Uji F

Uji F dilakukan untuk melihat apakah model regresi bisa digunakan untuk memprediksi variabel terikat (*dependen*) yaitu minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) *software* desain grafis. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebesar 12,018 dengan probabilitas (signifikansi) 0,000. Pada uji tersebut bisa diketahui bahwa nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, sikap terhadap penggunaan dan penggunaan sistem aktual secara simultan memiliki pengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,579 yang menunjukkan bahwa 57,9% minat perilaku penggunaan *software* desain grafis bisa dijelaskan oleh keempat variabel *independen*.

4.2.3 Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh setiap variabel *independen* yang ada terhadap variabel *dependen* yaitu minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4.3. Berdasarkan hasil uji t pada tabel 4.3, maka didapatkan persamaan model analisis regresi sebagai berikut:

$$Y = 6,610 - 0,054 X_1 - 0,065 X_2 + 0,339 X_3 + 0,561 X_4 \dots\dots(4.1)$$

Tabel 4.3. Uji t dan Signifikansi

Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t (t _{hitung})	Signifikansi
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,610	2,807		2,355	0,024
Perceived Ease of Use	-0,054	0,138	-0,048	-0,391	0,698
Perceived Usefulness	-0,065	0,133	-0,067	-0,487	0,629
Attitude Toward Using	0,339	0,117	0,384	2,904	0,006
Actual System Usage	0,561	0,138	0,570	4,078	0,000

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.3 dapat dijelaskan hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. H₁ menyatakan bahwa faktor persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa t_{hitung} sebesar -0,391, sedangkan t_{tabel} (α = 0,05 dan df = 35) sebesar 2,030 dan tingkat signifikansinya sebesar 0,698. Dengan melihat bahwa t_{hitung} < t_{tabel} dan tingkat signifikansi yang

lebih besar dari 0,05 maka H_1 ditolak atau dengan kata lain faktor kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis untuk mendesain.

2. H_2 menyatakan bahwa faktor persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa t_{hitung} sebesar -0,487, sedangkan t_{tabel} ($\alpha = 0,05$ dan $df = 35$) sebesar 2,030 dan tingkat signifikansinya sebesar 0,629. Dengan melihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tingkat signifikansi yang lebih besar dari 0,05 maka H_2 ditolak atau dengan kata lain faktor kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis untuk mendesain.
3. H_3 menyatakan bahwa faktor sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa t_{hitung} sebesar 2,904, sedangkan t_{tabel} ($\alpha = 0,05$ dan $df = 35$) sebesar 2,030 dan tingkat signifikansinya sebesar 0,006. Dengan melihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tingkat signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 maka H_3 diterima atau dengan kata lain faktor sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis untuk mendesain.
4. H_4 menyatakan bahwa faktor penggunaan sistem aktual (*actual system usage*) berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa t_{hitung} sebesar 4,078, sedangkan t_{tabel} ($\alpha = 0,05$ dan $df = 35$) sebesar 2,030 dan tingkat signifikansinya sebesar 0,000. Dengan melihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tingkat signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 maka H_4 diterima atau dengan kata lain faktor penggunaan sistem aktual berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis untuk mendesain.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dua hipotesis berhasil diterima yaitu H_3 dan H_4 , sedangkan dua hipotesis lainnya tidak dapat diterima yaitu H_1 dan H_2 .

4.3.1 Pengaruh Presepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan *Software* Desain Grafis dalam Mendesain

Pada hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Hasil ini memang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2006), hal ini dikarenakan dalam penelitian Wibowo tidak diuji hipotesis keterpengaruhan antara persepsi kemudahan penggunaan dengan minat perilaku untuk menggunakan.

Ketiadaan pengaruh antara kedua variabel tersebut dimungkinkan karena responden yang diteliti adalah mahasiswa yang mengambil program studi desain komunikasi visual, sehingga dalam kegiatan akademiknya dituntut untuk senantiasa menggunakan *software* desain grafis. Hasil ini terjadi dikarenakan subjek yang diteliti adalah *software* desain grafis, dimana para pengguna *software* desain grafis menggunakan *software* berdasar pada kebutuhan. Oleh karena itu, para pengguna *software* khususnya mahasiswa dipaksa untuk beradaptasi dengan *software* desain grafis, sehingga tidak mempermasalahkan *software* tersebut mudah digunakan atau tidak. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa sebuah *software* desain grafis yang memiliki kriteria fleksibel, mudah dipelajari, mudah digunakan, dan mudah untuk berinteraksi dengannya tidak akan memberikan pengaruh terhadap minat perilaku mahasiswa untuk menggunakan *software* desain grafis. Penelitian ini dimungkinkan akan memberikan hasil yang berbeda jika responden yang diteliti bukan dari kalangan mahasiswa.

4.3.2 Pengaruh Presepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan *Software* Desain Grafis dalam Mendesain

Pada hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Hasil ini tidak mendukung penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2006). Dalam penelitiannya Wibowo (2006) memaparkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap variabel minat perilaku untuk menggunakan sistem informasi.

Hasil yang berbeda ini mungkin disebabkan oleh responden yang diteliti merupakan mahasiswa yang sudah terbiasa dan dituntut menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Sama halnya dengan variabel persepsi kemudahan penggunaan, variabel persepsi kemanfaatan dimungkinkan tidak berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis, hal ini dikarenakan mahasiswa dituntut untuk menggunakan *software* dalam mendesain guna kepentingan akademiknya.

4.3.3 Pengaruh Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan *Software* Desain Grafis dalam Mendesain

Pada hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Hasil ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2006), yang dalam penelitiannya Wibowo (2006) memaparkan bahwa variabel penggunaan sistem aktual berpengaruh terhadap variabel minat perilaku untuk menggunakan sistem informasi.

Sikap menerima terhadap penggunaan *software* desain grafis bagi responden yang keseluruhannya merupakan mahasiswa program studi Desain Komunikasi

Visual merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis. Hal ini dimungkinkan karena mahasiswa akan memiliki rasa menerima dan perasaan efektif untuk menggunakan *software* desain grafis dikarenakan adanya tuntutan penggunaan *software*. Tuntutan penggunaan *software* akan membuat sikap menerima penggunaan *software* desain grafis semakin tinggi. Sikap menerima dan perasaan efektif yang tinggi inilah yang akan mempengaruhi tingginya minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis.

4.3.4 Pengaruh Penggunaan Sistem Aktual (*Actual System Usage*) Terhadap Minat Perilaku untuk Menggunakan *Software* Desain Grafis dalam Mendesain

Pada hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel penggunaan sistem aktual berpengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain. Pada penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2006), keterpengaruhan kedua variabel tersebut tidak diteliti, sehingga hipotesis ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Hasil hipotesis ini menunjukkan bahwa kondisi penggunaan sistem secara nyata merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam menghasilkan karya desain. Hal ini dimungkinkan karena responden yang diteliti adalah mahasiswa, sehingga semakin banyak tugas akademik yang diberikan akan mempertinggi frekuensi dan kepuasan dalam penggunaan *software* desain grafis dalam mendesain. Tingginya frekuensi penggunaan secara nyata akan semakin mempengaruhi minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari empat variabel yang diajukan, dua diantaranya menunjukkan hasil yang tidak signifikan yaitu variabel persepsi kemudahan penggunaan dan variabel persepsi kemanfaatan. Artinya tidak ada pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat perilaku untuk menggunakan *software* desain grafis dalam mendesain.
2. Dua variabel lain yang diajukan, yaitu variabel sikap terhadap penggunaan dan penggunaan sistem aktual menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini dapat diartikan bahwa sikap terhadap penggunaan dan penggunaan sistem aktual mempengaruhi minat perilaku untuk menggunakan *software* dalam mendesain.
3. Merujuk kepada tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menentukan faktor-faktor apa saja yang pengaruhi penggunaan *software* desain grafis dalam mendesain, maka berdasarkan kepada hasil uji 4 faktor yang diajukan hanya dua faktor yang memberikan pengaruh secara signifikan yaitu faktor sikap terhadap penggunaan dan faktor penggunaan sistem aktual. Hal ini terjadi karena responden yang diteliti adalah mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual yang dalam kegiatan akademiknya dituntut untuk selalu menggunakan *software* desain grafis. Berdasarkan hal ini, maka faktor persepsi kemanfaatan dan faktor kemudahan penggunaan tidak terlalu memberikan pengaruh akan minat perilaku dalam menggunakan *software* desain grafis. Sebab, meskipun *software* tersebut tidak mudah dioperasikan

dan dipelajari mahasiswa dituntut untuk tetap mempelajari dan mengoperasikannya dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya.

5.2 Saran

Saran yang bisa dimasukkan bagi pihak-pihak terkait maupun bagi penelitian selanjutnya :

1. Bagi pihak pengembangan *software* desain grafis diharapkan mampu mengembangkan *software* desain grafis yang memudahkan mahasiswa untuk mempelajari dan mengoperasikannya, hal ini tentu juga harus melihat kurikulum yang dirumuskan sehingga mahasiswa dapat dengan mudah menyelesaikan berbagai tugas akademiknya dengan menggunakan *software* desain grafis yang sesuai kebutuhan mereka.
2. Penelitian lebih lanjut diperlukan dengan mencoba menambahkan beberapa faktor baru dan responden yang diteliti lebih banyak. Hal ini dimungkinkan bisa memberikan hasil yang berbeda dari penelitian ini. Selain itu diharapkan dengan sampel yang lebih besar akan memberikan hasil prediksi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Algifari. 2000. Analisis Regresi Teori, Kasus, dan Solusi. Yogyakarta : BPFE-YOGYAKARTA
- Anonim. 2011. Pengertian dan Sejarah Perkembangan Desain Grafis. (On-line) Available at <http://azir99.wordpress.com>
- Basuki, F.A. 2000. Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dalimunthe, Al Namira. 2011. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Electronic Banking Di Pt. Bank Xyz. Tesis, tidak diterbitkan. Medan: Program Studi Magister Manajemen Sekolah Pascasarjana Universitas Sumatera Utara.
- Kusrianto, A. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Ghozali, Imam. 2001. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Edisi Dua. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Husaini, U & Akbar, P.S. 2009. Pengantar Statistika. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hidayatullah, T. 2010. Sejarah Desain Grafis Indonesia. (On-line) Available at <http://kuliahonline.unikom.ac.id>
- Idrus, M. 2007. Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif). Yogyakarta: UII Press
- Jogiyanto, HM. 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset

- Janie, D. N. A. 2012. Statistik Deskriptif & Regresi Linear Berganda dengan SPSS. Semarang: Semarang University Press.
- Kusrianto, A. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Kusrianto, A. 2009. Berkarier di Dunia Grafis. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Koeswoyo, F. 2006. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pemakai Software Akuntansi (Studi Empiris pada Perusahaan Pemakai *Software* Akuntansi K-System di Pulau Jawa). Tesis, tidak diterbitkan. Semarang: Program Studi Magister Sains Akuntansi Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro.
- Khakim, K. N. 2011. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan *Software* Akuntansi Myob Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Skripsi, tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, R. 2010. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Software Akuntansi Oleh Usaha Kecil Dan Menengah. Skripsi, tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas.
- Kristanto, F.A.V. 2013. Analisis Koesfisien Determinasi Uji R^2 . (On-line) Available at <http://asisiverry.blogspot.com>
- Nurdiansyah, D. 2014. Uji Asumsi Klasik Regresi Linier. (On-line) Available at <http://www.statsdata.my.id>
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

- Sihombing, D. 2003. Tipografi dalam desain grafis. Jakarta: PT. Buana Printing
- Suyanto, M. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta
- Sipahelut, A. 1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta: Depdikbud
- Somantri, G.R. 2005. Memahami Metode Kualitatif, *Makara, Sosial Humaniora*. Depok. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.
- Sunyoto, D. 2007. Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat Ringkasan dan Kasus. Yogyakarta: Amara Books.
- Sitepu, Vinsensius. Tanpa Tahun. "Panduan Mengenal Desain Grafis". Buku, tidak diterbitkan. (On-line) Available at <http://www.escaeva.com>
- Wibowo, A. 2006. Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Jakarta: Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur.

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

FAKTOR YANG PENGARUHI PENGGUNAAN SOFTWARE PADA DESAIN GRAFIS

Identitas Responden

Nama/Inisial :

Jenis Kelamin : L/P

Jurusan :

Semester :

Petunjuk pengisian

Berilah tanda silang (X) pada kolom respon di sebelah kanan tiap pernyataan, sesuai dengan skala tingkat kesetujuan anda atas pernyataan yang ada. Dimulai dari STS untuk pernyataan Sangat Tidak Sesuai sampai SS untuk pernyataan Sangat Sesuai, contoh:

Pertanyaan	Respon				
	STS	TS	N	S	SS
Saya seorang mahasiswa jurusan desain grafis.				X	

Keterangan:

STS: SANGAT TIDAK SESUAI dengan kondisi Anda
 TS : TIDAK SESUAI dengan kondisi Anda
 N : NETRAL/KADANG-KADANG SESUAI dengan kondisi Anda
 S : SESUAI dengan kondisi Anda
 SS : SANGAT SESUAI dengan kondisi Anda

Daftar Pernyataan

Catatan : Yang dimaksud “Software desain grafis” adalah semua jenis software yang digunakan dalam bidang desain, baik yang berupa software pengolah tata letak (layout), pengolah vector/garis, pengolah gambar/pixel, pengolah webdesign, pengolah multimedia maupun software rendering 3D.

No	Pertanyaan	Respon				
		STS	TS	N	S	SS
Preceived Ease of Use						
1.	Software desain grafis yang pernah saya gunakan, memiliki fitur yang user friendly					
2.	Software desain grafis yang pernah saya gunakan, mudah untuk dipelajari					
3.	Software desain grafis yang pernah saya gunakan, mudah untuk dioperasikan					
4.	Software desain grafis yang pernah saya gunakan, mudah dalam instalasinya					
5.	Software desain grafis yang saya gunakan, memudahkan saya memindahkan file dari aplikasi lain yang saya butuhkan					
6.	Software desain grafis yang pernah saya gunakan sederhana dalam pengoperasiannya					
Perceived Usefulness						
1.	Penggunaan software desain grafis, meningkatkan efektifitas dalam mengerjakan tugas-tugas dalam men-desain					
2.	Penggunaan software desain grafis menjawab kebutuhan saya dalam pengerjaan tugas desain					
3.	Dengan software desain grafis memungkinkan saya lebih cepat mengerjakan tugas-tugas desain					
4.	Dengan software desain grafis, membuat tugas desain saya menjadi lebih mudah					
5.	Dengan menggunakan software desain grafis, tugas desain saya menjadi lebih inovatif					
Attitude Toward Using						
1.	Saya senang menggunakan software desain grafis yang fiturnya mudah digunakan					
2.	Saya senang menggunakan software desain grafis yang populer dipasaran					
3.	Saya menerima penggunaan software desain grafis yang banyak digunakan					
4.	Saya menerima penggunaan software desain grafis yang terkategori freeware					
5.	Saya tetap menerima software desain grafis yang					

	tidak populer dipasaran					
6.	Saya tetap menerima software desain grafis yang tidak banyak digunakan orang					
Behavioral Intention To Use						
1.	Saya menggunakan software lain untuk mendukung software desain grafis yang pernah saya gunakan					
2.	Saya akan menggunakan software desain grafis dalam mendesain					
3.	Saya merekomendasikan teman untuk menggunakan software desain grafis yang saya gunakan					
4.	Saya mengajak teman untuk menggunakan software desain grafis					
5.	Setiap kali mendesain saya akan selalu menggunakan software desain grafis					
Actual System Usage						
1.	Saya selalu menggunakan software desain grafis untuk mendesain dalam tugas kuliah saya					
2.	Saya menggunakan software desain grafis rata-rata 1 jam dalam seminggu					
3.	Saya sering menggunakan desain grafis untuk mendesain					
4.	Saya puas dengan hasil desain jika menggunakan software desain grafis					
5.	Saya puas dengan fitur software desain grafis yang saya gunakan					

Lampiran 2

TABULASI DATA PENELITIAN
VARIABEL MINAT PERILAKU UNTUK MENGGUNAKAN (*BEHAVIORAL INTENTION TO USE*)

SUBJEK	ITEM <i>BEHAVIORAL INTENTION TO USE</i>					TOTAL
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	
1	4	4	4	4	4	20
2	4	4	4	4	4	20
3	5	5	3	3	3	19
4	4	4	4	4	4	20
5	4	4	4	4	2	18
6	3	4	3	3	2	15
7	4	4	4	4	4	20
8	3	3	3	3	3	15
9	5	3	4	4	3	19
10	5	3	3	3	2	16
11	4	4	4	4	4	20
12	3	3	5	3	3	17
13	4	4	3	3	4	18
14	4	5	3	3	4	19
15	4	4	3	3	4	18
16	4	4	5	4	4	21
17	3	4	4	4	5	20
18	3	5	3	3	5	19
19	4	4	4	4	4	20
20	4	4	4	4	4	20
21	5	5	5	5	5	25
22	4	5	3	3	3	18
23	4	3	2	4	4	17
24	5	5	5	5	5	25
25	5	5	5	5	3	23
26	5	4	3	3	3	18
27	4	3	4	4	2	17
28	5	4	4	4	3	20
29	4	4	4	3	3	18

Lampiran 2

30	4	4	3	3	3	17
31	5	5	4	3	1	18
32	4	4	4	4	3	19
33	5	5	5	5	5	25
34	3	4	3	3	4	17
35	5	5	5	2	5	22
36	5	5	4	4	5	23
37	4	5	4	4	5	22
38	5	3	4	4	3	19
39	4	4	4	4	4	20
40	4	4	3	3	3	17

Lampiran 3

TABULASI DATA PENELITIAN
VARIABEL PRESEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN (*PERCEIVED EASE OF USE*)

SUBJEK	ITEM <i>PERCEIVED EASE OF USE</i>						TOTAL
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	
1	3	3	3	3	3	3	18
2	4	4	4	4	4	4	24
3	4	3	4	3	4	4	22
4	4	4	4	4	4	3	23
5	4	4	4	4	4	4	24
6	3	3	3	3	3	3	18
7	4	3	2	2	3	3	17
8	4	3	4	4	4	4	23
9	3	3	3	4	4	3	20
10	4	4	4	4	4	4	24
11	3	4	4	4	4	4	23
12	3	3	3	3	4	3	19
13	4	4	4	4	3	4	23
14	5	5	5	3	4	5	27
15	4	4	4	4	4	4	24
16	4	4	4	4	4	3	23
17	4	4	3	4	5	2	22
18	3	4	4	4	5	3	23
19	4	4	4	4	4	4	24
20	4	4	4	4	4	4	24
21	4	4	4	4	4	4	24
22	4	4	3	3	3	4	21
23	5	4	4	4	3	3	23
24	4	4	4	4	3	4	23
25	4	4	3	3	5	4	23
26	4	3	4	4	2	4	21
27	4	3	3	5	4	3	22
28	4	4	4	4	4	4	24
29	4	3	4	4	3	5	23

Lampiran 3

30	4	4	4	3	5	4	24
31	5	4	4	5	5	2	25
32	4	4	4	5	4	3	24
33	5	5	5	5	5	5	30
34	4	4	4	4	3	3	22
35	5	5	5	4	5	5	29
36	3	3	4	4	3	4	21
37	5	4	5	3	3	3	23
38	3	3	3	4	4	5	22
39	4	4	4	4	4	4	24
40	4	4	4	4	4	4	24

Lampiran 4

TABULASI DATA PENELITIAN
VARIABEL PRESEPSI KEGUNAAN (*PERCEIVED USEFULNESS*)

SUBJEK	ITEM <i>PERCEIVED USEFULNESS</i>					TOTAL
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	
1	4	4	2	3	5	18
2	4	4	4	5	4	21
3	5	5	5	5	4	24
4	4	4	4	2	3	17
5	3	3	3	2	3	14
6	3	3	3	3	3	15
7	4	4	4	4	4	20
8	4	4	4	3	4	19
9	4	4	3	4	4	19
10	4	4	3	3	5	19
11	4	4	4	4	4	20
12	4	4	4	4	5	21
13	4	4	3	4	4	19
14	4	4	5	5	5	23
15	4	4	3	4	3	18
16	4	4	4	4	4	20
17	5	5	4	4	5	23
18	5	3	4	5	4	21
19	4	4	4	4	4	20
20	4	4	4	4	4	20
21	4	4	4	4	5	21
22	4	4	4	3	3	18
23	3	4	4	3	3	17
24	5	5	5	5	5	25
25	5	3	5	4	5	22
26	4	3	4	4	5	20
27	5	5	4	2	4	20
28	4	4	4	4	5	21

Lampiran 4

29	4	5	4	4	5	22
30	5	5	5	4	5	24
31	5	5	5	3	5	23
32	3	3	3	3	4	16
33	5	5	5	5	5	25
34	5	5	4	4	4	22
35	5	5	5	4	4	23
36	4	4	4	5	4	21
37	5	4	4	3	5	21
38	5	5	4	4	3	21
39	4	4	4	4	4	20
40	5	5	5	5	4	24

Lampiran 5

TABULASI DATA PENELITIAN
VARIABEL SIKAP TERHADAP PENGGUNAAN (*ATTITUDE TOWARD*
***USING*)**

SUBJEK	ITEM <i>ATTITUDE TOWARD USING</i>						TOTAL
	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	
1	3	3	5	3	4	4	22
2	3	4	4	3	2	4	20
3	3	3	3	3	3	5	20
4	3	3	3	3	3	4	19
5	2	2	4	4	4	4	20
6	2	2	3	3	3	3	16
7	3	3	4	3	4	4	21
8	3	3	3	3	3	3	18
9	4	4	4	4	4	5	25
10	3	3	4	3	2	5	20
11	4	3	4	3	2	4	20
12	5	4	4	3	3	3	22
13	4	4	3	3	3	4	21
14	5	5	5	5	5	4	29
15	3	4	3	4	4	4	22
16	4	4	4	4	4	4	24
17	2	3	2	3	1	3	14
18	3	5	3	3	5	3	22
19	4	4	4	4	4	4	24
20	4	4	4	4	4	4	24
21	3	4	4	5	5	5	26
22	3	3	3	2	2	4	17
23	4	4	4	3	3	4	22
24	4	4	5	5	5	5	28
25	5	5	5	5	5	5	30
26	3	3	4	4	3	5	22
27	4	4	3	3	4	4	22

Lampiran 5

28	3	4	2	4	5	5	23
29	4	3	3	4	2	4	20
30	4	3	3	4	5	4	23
31	3	5	4	5	3	5	25
32	4	4	3	4	4	4	23
33	5	5	5	5	1	5	26
34	3	3	3	3	3	3	18
35	3	4	4	3	4	5	23
36	5	4	3	4	3	5	24
37	3	3	5	4	4	4	23
38	2	3	2	3	4	5	19
39	3	3	4	4	4	4	22
40	4	4	4	3	3	4	22

Lampiran 6

TABULASI DATA PENELITIAN
VARIABEL PENGGUNAAN SENYATANYA (*ACTUAL SYSTEM USAGE*)

SUBJEK	ITEM <i>ACTUAL SYSTEM USAGE</i>					TOTAL
	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	
1	1	4	3	3	3	14
2	4	3	4	4	4	19
3	4	2	5	5	3	19
4	4	4	4	4	4	20
5	2	3	4	4	3	16
6	2	2	2	2	3	11
7	4	3	4	4	4	19
8	3	3	3	4	4	17
9	4	4	4	3	3	18
10	3	2	3	3	4	15
11	4	4	4	3	3	18
12	3	3	5	5	3	19
13	3	4	4	4	3	18
14	3	5	5	5	5	23
15	4	4	4	4	4	20
16	4	2	4	3	4	17
17	5	3	4	5	4	21
18	5	3	5	5	5	23
19	4	4	4	4	4	20
20	4	4	4	4	4	20
21	5	3	5	5	5	23
22	4	2	4	3	3	16
23	3	3	4	4	3	17
24	5	4	5	5	5	24
25	4	1	5	5	5	20
26	3	2	4	3	5	17
27	4	1	3	3	3	14
28	4	4	4	3	4	19

Lampiran 6

29	4	2	4	5	4	19
30	3	2	3	3	4	15
31	2	1	4	4	5	16
32	3	3	5	4	4	19
33	5	1	5	5	5	21
34	4	3	4	4	4	19
35	5	2	3	4	4	18
36	5	3	5	5	4	22
37	5	3	4	4	4	20
38	3	5	5	5	5	23
39	4	4	4	4	4	20
40	4	3	3	4	3	17

Lampiran 7

HASIL UJI VALIDITASHasil Uji Validitas Variabel *Behavioral Intention to Use*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	15.0667	6.064	.388	.259	.712
Y2	15.2667	5.582	.478	.352	.681
Y3	15.6000	4.869	.690	.533	.599
Y4	15.7000	5.528	.475	.382	.682
Y5	15.9667	4.516	.460	.292	.710

Hasil Uji Validitas Variabel *Perceived Easy of Use*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	18.8333	5.385	.531	.578	.686
X1.2	19.1333	4.947	.708	.638	.638
X1.3	19.0333	4.792	.669	.606	.641
X1.4	19.0000	5.448	.380	.273	.725
X1.5	19.0667	5.030	.446	.344	.709
X1.6	19.1000	5.886	.208	.214	.777

Lampiran 7

Hasil Uji Validitas Variabel *Perceived Usefulness*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	16.1333	5.223	.762	.716	.692
X2.2	16.2000	5.614	.587	.557	.744
X2.3	16.3667	5.206	.665	.567	.717
X2.4	16.7000	5.114	.521	.322	.772
X2.5	16.2000	6.166	.361	.276	.812

Hasil Uji Validitas Variabel *Attitude Toward Using*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	18.6000	7.352	.462	.506	.656
X3.2	18.4667	6.878	.626	.615	.606
X3.3	18.3000	7.666	.354	.204	.690
X3.4	18.3333	6.506	.697	.492	.579
X3.5	18.5000	8.121	.139	.166	.779
X3.6	17.6333	7.757	.500	.376	.652

Hasil Uji Validitas Variabel *Actual System Usage*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X4.1	14.5667	5.495	.410	.262	.609
X4.2	15.5000	7.224	.037	.061	.790
X4.3	14.2667	5.237	.713	.635	.471
X4.4	14.3000	5.252	.684	.635	.481
X4.5	14.3000	6.424	.416	.309	.608

Lampiran 8

HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.905	.928	32

Lampiran 9

HASIL Uji ASUMSI MULTIKOLINEARITAS**Coefficient Correlations^a**

Model			Actual System Usage	Perceived Ease of Use	Attitude Toward Using	Perceived Usefulness
1	Correlations	Actual System Usage	1.000	-.115	-.233	-.440
		Perceived Ease of Use	-.115	1.000	-.278	-.124
		Attitude Toward Using	-.233	-.278	1.000	-.198
		Perceived Usefulness	-.440	-.124	-.198	1.000
	Covariances	Actual System Usage	.019	-.002	-.004	-.008
		Perceived Ease of Use	-.002	.019	-.004	-.002
		Attitude Toward Using	-.004	-.004	.014	-.003
		Perceived Usefulness	-.008	-.002	-.003	.018

a. Dependent Variable: Behavior Intention to Use

Lampiran 10

HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS

HASIL UJI DETERMINASI

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.761 ^a	.579	.531	1.69655

a. Predictors: (Constant), Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, Actual System Usage

HASIL UJI F DAN SIGNIFIKANSI

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	138.360	4	34.590	12.018	.000 ^a
	Residual	100.740	35	2.878		
	Total	239.100	39			

a. Predictors: (Constant), Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, Actual System Usage

b. Dependent Variable: Behavior Intention to Use

Lampiran 10

HASIL UJI t DAN SIGNIFIKANSI

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.610	2.807		2.355	.024
	Perceived Ease of Use	-.054	.138	-.048	-.391	.698
	Perceived Usefulness	-.065	.133	-.067	-.487	.629
	Attitude Toward Using	.339	.117	.384	2.904	.006
	Actual System Usage	.561	.138	.570	4.078	.000

a. Dependent Variable: Behavior Intention to Use