

**ANALISIS PENGARUH *COMPUTER SELF-EFFICACY* DAN
SYSTEM INTERACTIVITY TERHADAP *PERCEIVED EASE OF
USE* DENGAN *SOCIAL FACTORS* SERTA IMPLIKASINYA
TERHADAP *ATTITUDE*: STUDI KASUS PEMBELAJARAN
DARING PADA MAHASISWA TANGERANG**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Ekonomi (S.E)

**Raden Nayaka Widhi Mahardika
0000014496**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
BISNIS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raden Nayaka Widhi Mahardika

Nomor Induk Mahasiswa : 00000014496

Program studi : Manajemen

Skripsi dengan judul:

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Januari 2022



(Raden Nayaka Widhi Mahardika)

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang

Oleh

Nama : Raden Nayaka Widhi Mahardika

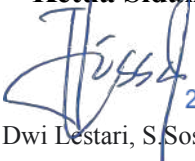
NIM : 00000014496

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

Telah diujikan pada hari Selasa, 11 Januari 2022,
Pukul 10.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Ketua Sidang

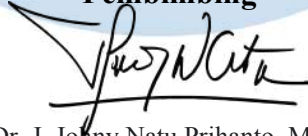


24/01/2022

Elissa Dwi Lestari, S.Sos., M.S.M.


0306088501

Pembimbing



Dr. J. Johnny Natu Prihanto, M.M.

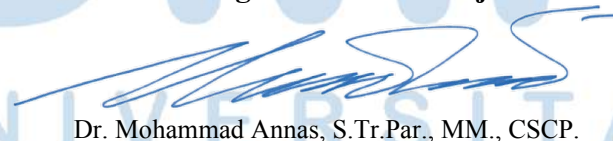
0306056102



Cynthia Sari Dewi, S.El., M.Sc., C.S.A

030811803

Ketua Program Studi Manajemen



Dr. Mohammad Annas, S.Tr.Par., MM., CSCP.

0312087404

ii

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

Dosen Penguji



Wesley Alva Mardikin, S.E, M.B.A.

9903261238

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Nayaka Widhi Mahardika
NIM : 00000014496
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Bisnis
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Analisis Pengaruh Computer Self-Efficacy dan System Interactivity Terhadap Perceived Ease of Use Dengan Social Factors Serta Implikasinya Terhadap Attitude: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang" Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Raden Nayaka Widhi Mahardika)

iii

Analisis Pengaruh Computer Self-Efficacy dan System Interactivity Terhadap Perceived Ease of Use Dengan Social Factors Serta Implikasinya Terhadap Attitude: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia Nusantara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas Berkat dan Karunia-Nya, penulis dapat berproses dengan baik selama pengerjaan skripsi hingga berhasil menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan baik. Adapun laporan skripsi ini berjudul “Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang “juga ditujukan sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) di Universitas Multimedia Nusantara.

Proses pengerjaan hingga penyelesaian laporan skripsi penulis juga tidak terlepas dari banyak pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang – orang yang telah membantu penulis:

1. Tuhan yang Maha Esa, yang selalu memberkati dan menyertai penulis dari awal pengerjaan hingga akhir.
2. Ayah, Ibu, serta keluarga yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Kawan – kawan Anti Ambis – ambis Club yang setia menemani pengerjaan serta memberi dukungan mental.
4. Kawan – kawan Donatur UMN yang setia menemani serta membantu penulis dalam pengerjaan penelitian.

5. Perwakilan mahasiswa – mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan penulis.

Penulis juga memohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi perusahaan maupun peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait “Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang “. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis

Tangerang, 3 Januari 2021



(Raden Nayaka Widhi Mahardika)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang. Raden Nayaka Widhi Mahardika. Universitas Multimedia

Nusantara.

**Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity*
Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta
Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran
Daring Pada Mahasiswa Tangerang**

Raden Nayaka Widhi Mahardika

ABSTRAK

Penelitian mengenai “Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang” penelitian dilakukan oleh peneliti berhubungan dengan fenomena pandemic Covid-19 dan bertujuan untuk menganalisa terjadinya pengadopsian perkuliahan menggunakan sistem daring berlandaskan teori *Technology Adoption Model*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif, pengumpulan data primer yang didapatkan dengan menyebarkan kuisioner kepada mahasiswa – mahasiswa universitas di Tangerang.

Hasil Akhir penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh positif dari *computer self-efficacy* terhadap *perceived ease of use* mahasiswa, adanya pengaruh positif dari *social factors* dan *system interactivity* terhadap *attitude* mahasiswa terhadap *e-learning*, serta *perceived ease of use* yang berpengaruh positif terhadap *attitude* mahasiswa terhadap *e-learning*.

Terdapat implikasi mengenai perhatian universitas – universitas di Tangerang terhadap *computer self-efficacy* dengan memberikan sumber daya kognitif penggunaan system *e-learning*. Berikutnya terhadap *social factors* dengan dosen yang memperbolehkan mahasiswa untuk leluasa mengambil sumber pembelajaran bebas darimana saja namun harus layak. Serta terhadap *system interactivity* dengan pemberian video untuk menuangkan gagasan serta kuis yang menarik untuk meningkatkan interaksi. Peningkatan *perceived ease of use* menggunakan pembiasaan penggunaan *e-learning* melalui video kecil pada situs universitas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A

vi

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

The Influence of Computer Self-Efficacy and System Interactivity to Perceived Ease Of Use With Social Factors and Its Implication to Attitude: Case Study of Online Learning on Universities Students in Tangerang

Raden Nayaka Widhi Mahardika

ABSTRACT

A study about “The Influence of Computer Self-Efficacy and System Interactivity to Perceived Ease Of Use With Social Factors and Its Implication to Attitude: Case Study of Online Learning on Universities Students in Tangerang” done by researcher related to the pandemic of Covid-19 to analyse how universities students adopt their lectures to online based on the theory of Technology Adoption Model. This research is a quantitative research which using descriptive research method, primary data collected by distributing the quisionaire to the universities students in Tangerang.

The end of this research shows that there is positive influence of computer self-efficacy to perceived ease of use, then positive influence from social factors and system interactivity to the attitude of the students to the e-learning e-learning, with perceived ease of use which has positive influence to attitude on the e-learning.

There are implications about intention of the universities in Tangerang towards computer self-efficacy by giving the students cognitive sources of the e-learning usage. And towards social factors which the lecturers allow the students to learn flexibly from other sources besides lecture books as long as it is scientific. And to the system interactivity by giving a videos to trigger the students pouring their opinion of the video and some fun quiz to increase interaction. Peningkatan perceived ease of use putting videos that shows how easy it is to use the e-learning system on the universities sites to make a habit of e-learning usage.

DAFTAR ISI

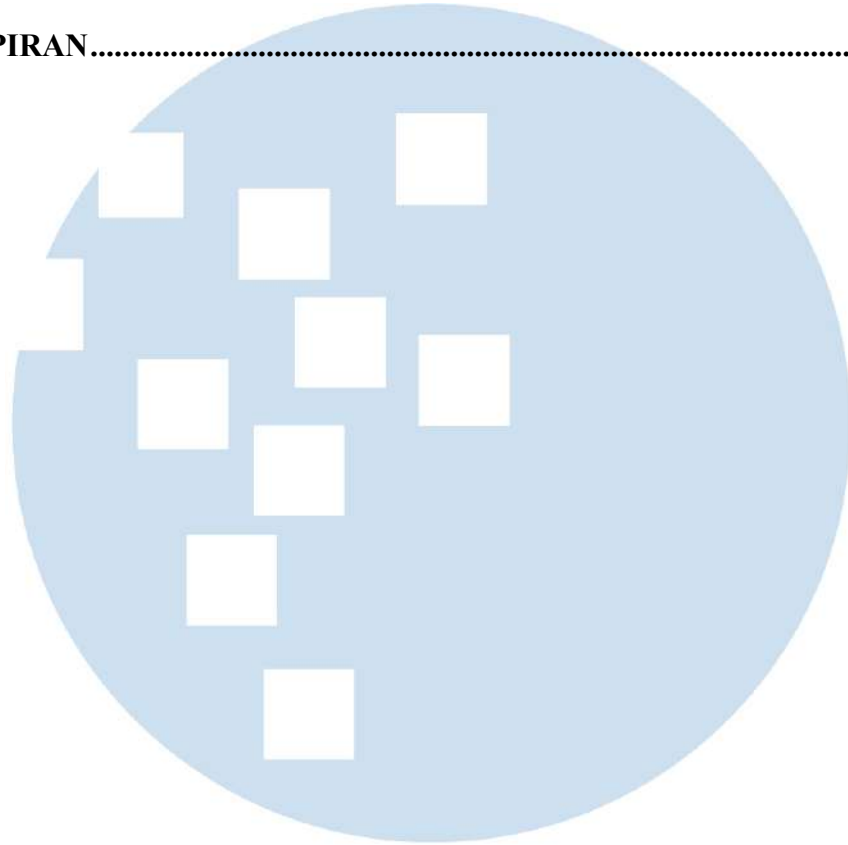
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Metode Penelitian.....	12
1.4 Metode Penelitian.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
1.6 Batasan Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
2.1 <i>Heutagogy</i>	16
2.2 <i>E-learning</i>	16
2.3 <i>Technology Adoption Model</i>	17
2.3.1 <i>Computer self-efficacy</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	17

2.3.2	<i>Social Factors</i> terhadap <i>Attitude</i>	18
2.3.3	<i>Sistem interactivity</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	19
2.3.4	<i>Sistem interactivity</i> terhadap <i>Attitude</i>	19
2.3.5	<i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap <i>Attitude</i>	21
2.3.6	<i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap <i>Attitude</i>	22
2.4	Pengembangan Hipotesis	22
2.4.1	<i>Computer self-efficacy</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	22
2.4.2	<i>Social Factors</i> terhadap <i>Attitude</i>	23
2.4.3	<i>Sistem interactivity</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	25
2.4.4	<i>Sistem interactivity</i> terhadap <i>Attitude</i>	25
2.4.5	<i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap <i>Attitude</i>	26
2.5	Penelitian Sebelumnya	36
2.6	Model Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		41
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	41
3.1.1	Universitas Multimedia Nusantara	41
3.1.2	Universitas Bina Nusantara	43
3.1.3	Universitas Prasetya Mulia	46
3.1.4	Universitas Prasetya Mulya	48
3.1.5	Universitas Atma Jaya	50
3.2	Definisi Operasional Variabel	51
3.2.1	Variabel Eksogen	51
3.2.2	Variabel Endogen	51

3.2.3	Variabel Dependen	52
3.2.4	Variabel Independen	53
3.3	Ruang Lingkup Penelitian	54
3.3.1	<i>Sampling Technique</i>	54
3.3.2	<i>Sampling Size</i>	56
3.4	Teknis Pengolahan Analisis Data	65
3.4.1	Metode Analisis Data <i>Pre-Test</i> Menggunakan Faktor Analisis	65
3.4.2	<i>Structural Equation Model (SEM)</i>	67
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Deskripsi Profil Responden	71
4.1.1	Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	71
4.1.2	Profil Responden Berdasarkan Usia	72
4.1.3	Profil Responden Berdasarkan Tahun Masuk	73
4.1.4	Profil Responden Berdasarkan Asal Kampus	74
4.1.5	Profil Responden Berdasarkan Jurusan	74
4.2	Analisis Deskriptif	76
4.2.1	<i>Computer Self-efficacy</i>	77
4.2.2	<i>Social Influence</i>	79
4.2.3	<i>Sistem Interactivity</i>	81
4.2.4	<i>Perceived Ease of Use</i>	83
4.2.5	<i>Attitude</i>	85
4.3	Uji Instrumen <i>Pre-Test</i>	88
4.3.1	Uji Validitas <i>Pre-Test</i>	88

4.3.2	Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i>	90
4.4	Uji Instrumen <i>Main - Test</i>	92
4.4.1	Hasil Analisis Model Pengukuran.....	94
4.4.2	Hasil Analisis Struktural.....	100
4.5	Uji Hipotesis.....	102
4.6	Interpretasi Hasil.....	105
4.6.1	Pengaruh <i>Computer Self-efficacy</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .	105
4.6.2	Pengaruh <i>Social Factors</i> terhadap <i>Attitude</i>	106
4.6.3	Pengaruh <i>Sistem Interactivity</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	106
4.6.4	Pengaruh <i>Sistem Interactivity</i> terhadap <i>Attitude</i>	107
4.6.5	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude</i>	107
4.7	Implikasi Manajerial.....	108
4.7.1	Perhatian Kampus–kampus di Sekitar Tangerang Terhadap <i>Computer Self-efficacy</i> Mahasiswa untuk meningkatkan <i>Perceived Ease of Use</i>	108
4.7.2	Perhatian Kampus–kampus di Sekitar Tangerang Terhadap <i>Social Influence</i> untuk meningkatkan <i>Attitude</i> Mahasiswa.....	108
4.7.3	Perhatian Kampus–kampus di Sekitar Tangerang Terhadap <i>Sistem Interactivity</i> untuk meningkatkan <i>Attitude</i> Mahasiswa.....	111
4.7.4	Perhatian Kampus–kampus di Sekitar Tangerang Terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> untuk meningkatkan <i>Attitude</i> Mahasiswa.....	112
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	114
5.1	Kesimpulan.....	114
5.2	Saran.....	115

5.2.1 Saran untuk Perusahaan	115
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	132



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

xii

Analisis Pengaruh Computer Self-Efficacy dan System Interactivity Terhadap Perceived Ease of Use Dengan Social Factors Serta Implikasinya Terhadap Attitude: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang. Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Perhitungan Sarana Pembelajaran Daring	4
Tabel 1.2 Jawaban Responden Menggunakan Aplikasi Daring.....	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Tabel Operasional Variabel	58
Tabel 4.1 Interval Kelas	77
Tabel 4.2 Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Computer Self-efficacy</i>	77
Tabel 4.3 Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Social Influence</i>	79
Tabel 4.4 Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Sistem Interactivity</i>	81
Tabel 4.5 Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	83
Tabel 4.6 Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Attitude</i>	85
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas <i>Pre-Test</i>	88
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i>	90
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas <i>Main – Test</i>	96
Tabel 4.10 Hasil Uji Realibilitas <i>Main - Test</i>	98
Tabel 4.11 Hasil Uji Kecocokan <i>Goodness of fit</i>	101
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Nilai – Nilai Universitas Bina Nusantara.....	45
Gambar 3.2 Rumus CR dan VE	69
Gambar 4.1 Model Pengukuran	94
Gambar 4.2 Hasil Model Pengukuran.....	95
Gambar 4.2 Model Struktural	100
Gambar 5.1 Langkah Claim Host.....	108
Gambar 5.2 Quiz Praktis Quizizz.....	111

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

xiv

Analisis Pengaruh Computer Self-Efficacy dan System Interactivity Terhadap Perceived Ease of Use Dengan Social Factors Serta Implikasinya Terhadap Attitude: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Profile Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	71
Grafik 4.2 Profile Responden Berdasarkan Usia	72
Grafik 4.3 Profile Responden Berdasarkan Tahun Masuk.....	73
Grafik 4.4 Profile Responden Berdasarkan Asal Kampus	74
Grafik 4.5 Profile Responden Berdasarkan Jurusan	76

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

xv

Analisis Pengaruh Computer Self-Efficacy dan System Interactivity Terhadap Perceived Ease of Use Dengan Social Factors Serta Implikasinya Terhadap Attitude: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.