

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 *Heutagogy***

Heutagogy didefinisikan sebagai belajar yang berpusat kepada diri pembelajar sendiri (Hase & Kenyon, 2000). Di dalam Heutagogy. Peran manusia di dalam proses pembelajaran menjadi lebih luas. Di sini, pembelajar dipandang sebagai sosok terbesar di dalam pembelajarannya sendiri yang membuahkan hasil berupa pengalaman pribadi (Hase & Kenyon, 2007). Heutagogy juga mampu menyediakan para pembelajar beragam kemampuan serta kapasitas yang akan menolong mereka pada saat mendapatkan tekanan dalam bekerja (Blaschke & Hase, 2016) yang mana para penyedia pekerjaan pada masa kini mencari karyawan-karyawan yang inovatif, pandai dalam melakukan pemecahan masalah dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik, serta orang yang mampu mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari kedalam kehidupan sehari-harinya (Associates, 2013).

#### **2.2 *E-learning***

Dalam penelitian ini ada dua prinsip mengenai *E-learning* yang penulis fokuskan. Yang pertama, model pembelajaran ini membutuhkan sebuah pengalihan dari yang tadinya adalah pembelajaran yang berpusat kepada pengajar, menjadi pembelajaran yang berpusat pada pembelajar, serta berfokus kepada koneksi dan kolaborasi dengan sesama pembelajar daripada konsep pengajar yang mengontrol proses pembelajaran (Hart, 2012). Aktivitas pembelajaran ini sangat

didukung secara keras oleh teknologi di dunia *digital* ini. Terlebih, media social berhasil membantu para pembelajar untuk bisa ikut serta dalam proses pembelajaran dengan konsep pembelajar sebagai pusatnya (Cameron & Tanti, 2011). Yang kedua, pembelajaran *e-learning* mampu meningkatkan kemampuan diri para pembelajar. Kemampuan diri disini adalah kemampuan dalam menggunakan kompetensi yang kurang familiar selihai pada saat keadaannya familiar (Blaschke & Hase, 2016).

### **2.3 Technology Adoption Model**

*Technology adoption model* merupakan model yang biasa digunakan untuk meneliti bagaimana persepsi para pelajar mengenai *e-learning* (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989). Hingga masa ini, TAM adalah model terbanyak digunakan dalam melakukan prediksi penerimaan teknologi informasi (Gefen, Karahanna, & Straub, 2003). Model TAM adalah model yang kuat untuk memprediksi secara tepat kepada beberapa kelompok teknologi yang berbeda (Marangunic & Granic, 2015).

#### **2.3.1 Perceived Usefulness**

Dalam penelitian sebelumnya mengindikasikan *percieved usefulness* adalah penentu serta untuk memprediksi tingkat keinginan dalam menggunakan computer di tempat bekerja (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1992). PU direferensikan sebagai tingkatan mengenai kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sistem yang sedang digunakan bisa membantu pekerjaannya

sehingga meningkatkan performanya (Chang & Tung, 2008), *perceived usefulness* mengukur seberapa individu yakin disaat melakukan penggunaan suatu teknologi bisa meningkatkan kinerjanya dalam melakukan pekerjaan (Jogiyanto, 2008). Davis & Venkatesh (2000) mengemukakan, persepsi kegunaan bisa terukur memakai beberapa indikator seperti *useful*, *beneficial*, *effectiveness*, serta *productivity*.

### **2.3.2 Perceived Ease of Use**

PEOU secara langsung mempengaruhi sikap minat pengguna terhadap penggunaan sistem *e-learning* (Liu, Liao, & Pratt, 2009). PEOU ini menentukan sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan teknologi mampu membebaskan dari usaha (Jogiyanto, 2008). Dalam mengukur PEOU, terdapat beberapa indikator seperti *clear and understandable*, *less effort*, serta *ease to use* (Davis & Venkatesh, 2000). Nasution (2004) menyatakan bila teknologi informasi yang lebih fleksibel, tidak sulit dipahami, serta mudah pada pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan bagi pengguna. Adapun definisi *Perceived ease of use* yang dipakai dalam penelitian ini ialah sebagai tingkatan kepada keyakinan pengguna suatu sistem bahwa sistem tersebut akan mudah untuk digunakan (Davis F. , 1989).

### **2.3.3 Computer Self-Efficacy**

CSE merupakan bagaimana pendapat setiap individu mengenai kemampuan serta keahlian komputer seseorang untuk menggunakan computer, sistem

informasi, serta teknologi informasi untuk melaksanakan pekerjaan yang berkaitan pada teknologi informasi (Compeau & Higgins, 1995), Perasaan individu terhadap kemampuan mereka sendiri (Blanchard & Thacker, 2009). CSE adalah suatu alat prediksi yang penting bagi mahasiswa untuk menumbuhkan kemauan dalam belajar serta memakai sebuah sistem (Rustiana, 2004). *Self-efficacy* adalah seberapa yakin seseorang melihat kemampuannya dalam menggerakkan motivasi, sumber daya kognitif, serta tindakan yang perlu dilakukan supaya tercapainya keberhasilan pada saat melakukan pekerjaan yang diberikan (Luthans & Ibrayeva, 2006). Adapun definisi *computer self-efficacy* yang dipakai dalam penelitian dinyatakan sebagai pendapat individu mengenai kemampuan mereka dalam menggunakan beberapa pekerjaan dengan berhasil (Bandura, 1977),

#### **2.3.4 Internal dan External Influence**

*Internal and External Influence*, Faktor-faktor sosial ini ditemukan sangat mempengaruhi kebiasaan pengguna (Cheng Y. , 2011), Faktor sosial di dalam sebuah organisasi bisa menentukan apakah pemanfaatan teknologi informasi berhasil atau tidak. Individu akan terdorong untuk memanfaatkan teknologi informasi bila ada beberapa aturan yang ditetapkan oleh organisasi sehingga tidak melanggar norma, memberi manfaat serta pelaksanaan pekerjaan bisa terdukung (Triandis H. , 1980), keseimbangan sebuah inovasi dengan norma-norma sosial memiliki pengaruh signifikan untuk pemanfaatannya (Tornatzky & Klien, 1982).

*Internal Influence* (INI) dalam faktor sosial ini didefinisikan sebagai keadaan dimana terdapat kehadiran orang lain (Kotler, 2003). INI berhubungan dengan pengaruh orang-orang sekitar seperti teman-teman, keluarga, serta kawan kerja maupun kawan belajar (Bhattacharjee, 2000). Kondisi psikologis juga merupakan penghambat mahasiswa dalam belajar seperti tingkat intelegensia yang umumnya rendah, bakat terhadap mata pelajaran yang rendah, serta motivasi yang kurang (Ahmadi & Supriyono, 2013). Faktor emosional menimbulkan dua perasaan yang mendominasi, seperti perasaan senang serta bangkitnya keinginan, baik yang timbul dari kondisi psikologi maupun keinginan sifatnya adalah mendadak. (Cheng, Chin, & Yen, 2009). Kehadiran orang lain mempengaruhi pikiran, perasaan, serta perilaku individu (Sarwono & Meinarno, 2009).

*External influence* (EXI) mengarah kepada pengaruh dari laporan-laporan yang ada di media massa serta pendapat-pendapat dari para ahli (Bhattacharjee, 2000). Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa (Syah, 2004), faktor yang mempengaruhi individu karena pengaruh rangsangan dari luar (Suharsono & Hayy, 2010). Dalam konteks yang membicarakan *e-learning*, para individu dipengaruhi oleh pendapat-pendapat dari orang-orang yang mereka jadikan referensi serta mereka anggap penting bagi mereka, mereka mencoba menggabungkan keyakinan orang yang dijadikan referensi dengan keyakinan mereka bahwa sistem yang digunakan harus menjadi berguna dalam menjalankan suatu pekerjaan (Lee, 2006). Terkadang komando dari orang lain bisa lebih kuat

daripada perasaan serta keyakinan individu itu sendiri (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989). Faktor eksternal berupa pembelajaran yang diberikan dosen, kualitas pembelajaran, instrumen dan fasilitas pembelajaran juga menjadi kesulitan belajar bagi mahasiswa (Afnibar, N, & Putra, 2020).

### **2.3.5 Sistem Interactivity**

*Sistem interactivity*, SI memfasilitasi hubungan antara pembelajar dengan pengajar (Sun & Hsu, 2013). Fitur daring yang interaktif akan membuat pengajar mampu menciptakan tugas sosial secara daring, menjaga ketertarikan para pelajar, serta kualitas mereka dalam belajar (Rodriguez & Meseguer, 2016). Berdasarkan hakikat pembelajaran, media pembelajaran adalah alat saluran pesan, peserta didik serta pendidik menjadi penerima pesan itu sendiri, pendidik menuangkan pesan serta sumber lainnya kedalam symbol-simbol komunikasi, baik secara non-verbal, verbal, serta secara visual (Setyawan, 2012). Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran pemecahan masalah pun mampu mendorong mahasiswa untuk berfikir kritis serta aktif dalam proses pembelajaran (Mai & Ken, 2009). Pembelajaran merupakan sebuah kombinasi yang disusun meliputi unsur manusiawi, perlengkapan fasilitas, serta prosedur yang berpengaruh satu sama lain untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran (Hamalik, 2003). Adapun definisi *system interactivity* yang dipakai pada penelitian ini yaitu yang terjadi antara instruktur dan pembelajar, serta kolaborasi yang ada di dalam pembelajaran yang menghasilkan satu sama lain berinteraksi (Pituch & Lee, 2006).

### 2.3.6 Attitude

*Attitude* didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif tentang ketertarikan menggunakan suatu sistem (Jogiyanto, 2008), reaksi positif atau negative terhadap suatu objek, seseorang, serta hal lain yang ada di dunia ini (Atkinson, Atkinson, Smith, Bem, & Nolen-Hoeksema, 1996), serta suasana mental maupun neural mengenai kesiapan, terorganisir melalui pengalaman menggunakan pengaruh yang terarah serta dinamis terhadap tanggapan individu pada semua objek maupun situasi yang terkait (Allport, 1935). Adapun definisi *attitude* yang dipakai dalam penelitian ini yaitu tingkatan seberapa tertariknya para pengguna terhadap sistem tertentu, ini memiliki efek langsung terhadap keinginan untuk memakai sistem tertentu tersebut dimasa yang akan mendatang (Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989).

## 2.4 Pengembangan Hipotesis

### 2.4.1 *Computer self-efficacy* terhadap *Perceived Ease of Use*

*Computer self-efficacy* merupakan suatu variabel yang penting untuk mempelajari perilaku seseorang pada bidang teknologi informasi (Agrawal & Karahana, 2000). CSE dibentuk dengan dasar teori *self-efficacy* sebagai suatu penilaian seseorang mengenai berbagai kemampuannya dalam penggunaan komputer (Hong, 2002). Ditemukan bahwa *e-learning self-efficacy* memiliki peran penting dalam memberi pengaruh pada sikap kepada *e-learning* serta niat pada penggunaan *e-learning* (Park S. Y., 2009). Dalam konteks *e-learning*,

22  
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

banyak penelitian yang membuktikan bahwa CSE memiliki pengaruh terhadap PEOU (Cheng Y. , 2011). Dalam riset yang dilakukan n (Cheng Y. , 2011) serta (Wu, Tennyson, & Hsia, 2010) menyatakan bahwa keyakinan individu terhadap pengertian mereka dalam menggunakan computer dengan baik akan menjalankan peran penting dalam mempengaruhi pengertian mereka terhadap menerima serta memakai sistem *e-learning*. Pengaruh CSE terhadap PEOU secara signifikan sudah tervalidasi secara empiris dalam penelitian Ong *et al* (2004). Untuk tambahan, hubungan antara CSE dan PEOU berlandaskan pada argument teoritis (Mathieson, 1991) serta teruji secara empiris untuk melihat hubungan yang ada antara CSE dengan PEOU (Agarwal, Sambamurthy, & Stair, 2000). Dengan ini, diajukanlah hipotesis yang menyatakan bahwa CSE memiliki efek positif yang signifikan terhadap PEOU pada *e-learning*. (Ong, Lai, & Wang, 2004)

H1. CSE memiliki pengaruh positif terhadap PEOU sistem *e-learning*.

#### **2.4.2 Social Factors terhadap Attitude**

*Social Factors*, secara umum SF ditemukan bisa mempengaruhi sikap perilaku pengguna (Triandis H. C., 1980). Pengaruh sosial ini diuji sebagai *subjective norms* pada *behavioral intention*, *subjective norms* seseorang ditentukan oleh referensi sosial yang mengatakan bahwa pengguna boleh serta tidak boleh melakukan sikap perilaku tertentu (Fishbein & Ajzen, 1975). Dalam riset penyebaran inovasi juga mengatakan bahwa keputusan pengguna dalam mengadopsi teknologi dipengaruhi oleh sistem sosial yang menurut mereka lebih

tinggi dari gaya keputusan individu dan karakteristik teknologi informasinya (Hsu & Lu, 2004). Dengan ini, diajukanlah hipotesis yang menyatakan bahwa SF memiliki efek positif yang signifikan terhadap ATT pada *e-learning*.

H2. SF memiliki pengaruh positif terhadap ATT sistem *e-learning*.

EXI mengarah kepada berita media massa, pendapat ahli, serta informasi nonpersonal lainnya yang dipertimbangkan oleh penerima dalam menentukan keputusan penerimaan yang rasional (Herr, Kardes, & Kim, 1991). Hubungan eksternal terhubung pada peningkatan nilai dari sebuah produk serta layanan bagi penggunanya, bukan semata-mata karena kualitas produk maupun jasa tersebut, namun dikarenakan meningkatnya jumlah orang yang mengadopsi produk maupun jasa tersebut (Katz & Shapiro, 1985), (Lee, 2006) memberi contoh yaitu nilai dari internet meningkat seiring semakin mudahnya orang berkomunikasi serta bertukar informasi dengan pengguna lainnya, internet pun menjadi populer sehingga menarik banyak pengguna untuk mempergunakan teknologi tersebut. Pengguna sebelumnya bisa saja memiliki kemauan untuk mempromosikan teknologi tertentu dengan berbagi pengalaman serta menawarkan bantuan kepada individu yang berkemungkinan ikut mengadopsi teknologi tersebut (Luo & Strong, 2000). Dengan ini, diajukanlah hipotesis yang menyatakan bahwa EXI memiliki efek positif yang signifikan terhadap PU pada *e-learning*.

H2. EXI memiliki pengaruh positif terhadap PU sistem *e-learning*.

### 2.4.3 *Sistem interactivity terhadap Perceived Ease of Use*

*Sistem interactivity*, dalam konteks *e-learning*, *e-learning* terdesain untuk mampu memperbolehkan pengguna untuk mengakses sistem di lokasi manapun, menyediakan akses kapanpun kedalam konten pembelajaran yang mana itu adalah hal yang penting untuk mempromosikan penggunaan sistem *e-learning* (Palloff & Pratt, 1999). Hasil analisa alat *interactivity* berupa website pembelajaran yang dilakukan (Selim, 2003) menyatakan bahwa untuk mencapai *ease of use* ada beberapa fitur dari *website* tersebut yaitu *consistency*, *flexibility*, *efficiency of use*, serta *understandability*. *Interactivity* merupakan salah satu kualitas suatu sistem dalam mengaplikasikan teknologi, serta memiliki hubungan positif terhadap PU serta PEOU dalam sistem *e-learning* (Cheng Y. M., 2012). Dengan ini, diajukanlah hipotesis yang menyatakan bahwa SI memiliki efek positif yang signifikan terhadap PEOU pada *e-learning*.

H3. SI memiliki pengaruh positif terhadap PEOU sistem *e-learning*.

### 2.4.4 *Sistem interactivity terhadap Attitude*

*Interactivity* telah diakui sebagai variable yang memberikan pengaruh kepada PU dari sebuah inovasi teknologi (Park, Kang, & Zo, 2016). Analisis yang dilakukan secara empiris menunjukkan bahwa *interactivity* memiliki hubungan terhadap kepuasan, keefektifan, serta efisiensi tergantung pada level dari *interactivity* tersebut (Teo, Oh, Liu, & Wei, 2003). (Williams, Rice, & Rogers, 1989) mendefinisikan bahwa *interactivity* adalah tingkat dimana partisipan di

dalam proses komunikasi memiliki kuasa serta bisa bertukar peran dalam sebuah diskusi, dengan begini mampu meningkatkan kualitas performa (Schaffer & Hannafin, 1986). Sistem yang interaktif yang dirancang untuk menyediakan kebebasan dalam menentukan material yang ingin dicoba oleh pengguna serta kecepatan yang pengguna inginkan sehingga ada perasaan mampu mengontrol serta memberikan pengguna sikap yang positif dalam menggunakan (Kettanurak, Ramaruthy, & Haseman, 2001) Dengan ini, diajukanlah hipotesis yang menyatakan bahwa SI memiliki efek positif yang signifikan terhadap PU pada *e-learning*.

H4. SI memiliki pengaruh positif terhadap PU sistem *e-learning*.

#### **2.4.5 Perceived Ease of Use Terhadap Attitude**

Dishaw (2002), Featherman dan Pavlou (2002), Hwang Yi (2002) dan Singletary *et al* (2002) memberi pernyataan bila teori TAM memberikan kesan bahwa kegunaan yang dirasakan dipengaruhi oleh rasa kemudahan dalam penggunaan, mengacu pada hukum *ceteris paribus*, teknologi yang berguna adalah teknologi yang mudah digunakan (Suhartini & Handayani, 2009). PEOU adalah suatu keyakinan mengenai proses saat mengambil keputusan, jika individu mempercayai bila penggunaan sistem informasi itu mudah maka dia akan menggunakannya, demikian juga sebaliknya, seseorang tidak akan menggunakannya jika teknologi informasinya sulit digunakan (Jogiyanti, 2007). Hal ini didukung dari penelitian yang menunjukkan bahwa *perceived ease of use*

mempengaruhi rasa inginnya pengguna dalam menggunakan suatu sistem untuk digunakan dengan hasil penelitian terhadap guru yang menunjukkan bahwa rasa tidak praktis dengan format sistem BSE sehingga guru memilih menggunakan buku yang ada di pasaran (Pramudi, Ashari, & Selo, 2013), serta penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mampu mempengaruhi minat penggunaan suatu sistem dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dalam penggunaan sistem ujian online dikarenakan rasa puas pada sistem ujian online yang tidak sulit dipelajari, mudah dimengerti, serta mudah digunakan, fleksibel dan mudah untuk menguasai pengoperasian sistem ujian online (Akbar & Ginting, 2014).

H5. PEOU memiliki pengaruh positif terhadap ATT sistem *e-learning*.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Cheng, Y	2011	<i>Antecedents and consequences of e-learning acceptance.</i>	Keyakinan individu terhadap pengertian mereka dalam menggunakan computer dengan baik akan menjalankan peran

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				penting dalam mempengaruhi pengertian mereka terhadap menerima serta memakai sistem <i>e-learning</i> .
2.	Wu, J. H.; Tennyson, R. D.; Hsia, T. L.	2010	<i>A study of student satisfaction in a blended e-learning sistem environment.</i>	Keyakinan individu terhadap pengertian mereka dalam menggunakan computer dengan baik akan menjalankan peran penting dalam mempengaruhi pengertian mereka terhadap menerima serta memakai sistem <i>e-learning</i> .
3.	Park, S. Y.	2009	<i>An Analysis of the</i>	Dalam jurnal ini

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
			<i>Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to Use e-Learning.</i>	peneliti menemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa <i>computer self-efficacy</i> memiliki pengaruh pada <i>perceived ease of use</i> mahasiswa terhadap <i>e-learning</i> .
4.	Ong, C. S.; Lai, J. Y.; Wang, Y. S.	2004	<i>Factors affecting engineers' acceptance of asynchronous e-learning systems in high-tech companies</i>	Dalam jurnal ini peneliti menemukan bahwa pengguna percaya bahwa <i>computer self-efficacy</i> secara positif menjadi penentu <i>perceived ease of use</i> mereka
5.	Hong	2002	<i>Determinants of User Acceptance of Digital</i>	<i>Self-efficacy</i> sebagai suatu evaluasi

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
			<i>Libraries: An Empirical Examination of Individual Differences and Sistem Characteristics.</i>	individu tentang kemampuan-kemampuannya menggunakan komputer
6.	Agrawal, R.; Karahana, E.	2000	<i>Times flies when you're having fun: cognitive absorption and beliefs about information technology usage</i>	<i>Computer self-efficacy</i> berperan penting pada <i>perceived ease of use</i> yang bisa mempengaruhi pandangan pengguna tidak perlu takut menggunakan teknologi.
7.	Agarwal, R; Sambamurthy, V.; Stair, R. M.	2000	<i>The evolving relationship between general and specific computer self-efficacy – an empirical</i>	Peneliti menemukan dalam jurnal ini bahwa CSE merupakan

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
			<i>assessment</i>	prediktor dari PEOU.
8.	Hsu & Lu	2004	<i>Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience.</i>	Dalam riset penyebaran inovasi juga mengatakan bahwa keputusan pengguna dalam mengadopsi teknologi dipengaruhi oleh sistem sosial yang menurut mereka lebih tinggi dari gaya keputusan individu dan karakteristik teknologi informasinya.
9.	Triandis H. C.	1980	<i>Values, Attitudes, and Interpersonal Behavior.</i>	Secara umum, faktor social mampu

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				mempengaruhi perilaku pengguna teknologi dalam menjalankan suatu sistem teknologi
10.	Fishbein & Ajzen	1975	<i>Belief, Attitude, Intention and Behavior: an Introduction to Theory and Research</i>	Pengaruh social ini diuji sebagai <i>subjective norms</i> pada <i>behavioral intention, subjective norms</i> seseorang ditentukan oleh referensi social yang mengatakan bahwa pengguna boleh serta tidak boleh melakukan sikap perilaku tertentu.
11.	Cheng, Y. M.	2012	<i>Effects of quality antecedents on e-learning</i>	<i>Interactivity</i> merupakan salah

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
			<i>acceptance.</i>	satu kualitas suatu sistem dalam mengaplikasikan teknologi, serta memiliki hubungan positif terhadap PU serta PEOU dalam sistem <i>e-learning</i> .
12.	Selim	2003	<i>An empirical investigation of student acceptance of course website.</i>	Hasil analisa alat <i>interactivity</i> berupa website pembelajaran yang dilakukan menyatakan bahwa untuk mencapai <i>ease of use</i> ada beberapa fitur dari website tersebut yaitu <i>consistency, flexibility, efficiency</i>

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				<i>of use, serta understandability.</i>
13.	Palloff & Pratt	1999	<i>Building learning communities in cyberspace: Effective strategies for the onlineclassroom. San Francisco.</i>	<i>Sistem interactivity, dalam konteks e-learning, e-learning terdesain untuk mampu memperbolehkan pengguna untuk mengakses sistem di lokasi manapun, menyediakan akses kapanpun kedalam konten pembelajaran yang mana itu adalah hal yang penting untuk mempromosikan penggunaan sistem e-learning</i>

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
14.	Park, Kang, & Zo	2016	<i>Analysis of influencing factors on the IPTV subscription, Focused on the moderation role of user perceived video quality</i>	Secara kontras, <i>interactivity</i> merupakan sistem yang dinilai saat <i>subscribers</i> merasakan karakter yang berbeda disaat menggunakan sebuah sistem.
15.	Teo, Oh, Liu, & Wei	2003	<i>An empirical study of the effects of interactivity on web user attitude.</i>	Analisis yang dilakukan secara empiris menunjukkan bahwa <i>interactivity</i> memiliki hubungan terhadap kepuasan, keefektifan, serta efisiensi tergantung pada level dari <i>interactivity</i>

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				tersebut.
16.	Kettanurak, Ramaruthy, & Haseman	2001	<i>User attitude as a mediator of learning performanceimprovement in an interactive multimedia environment:an empirical investigation of the degree of interactivityand learning styles.</i>	Sistem yang interaktif yang dirancang untuk menyediakan kebebasan dalam menentukan material yang ingin dicoba oleh pengguna serta kecepatan yang pengguna inginkan sehingga ada perasaan mampu mengontrol serta memberikan pengguna sikap yang positif dalam menggunakan.
17.	Williams,	1989	<i>Research Methods and</i>	mendefinisikan

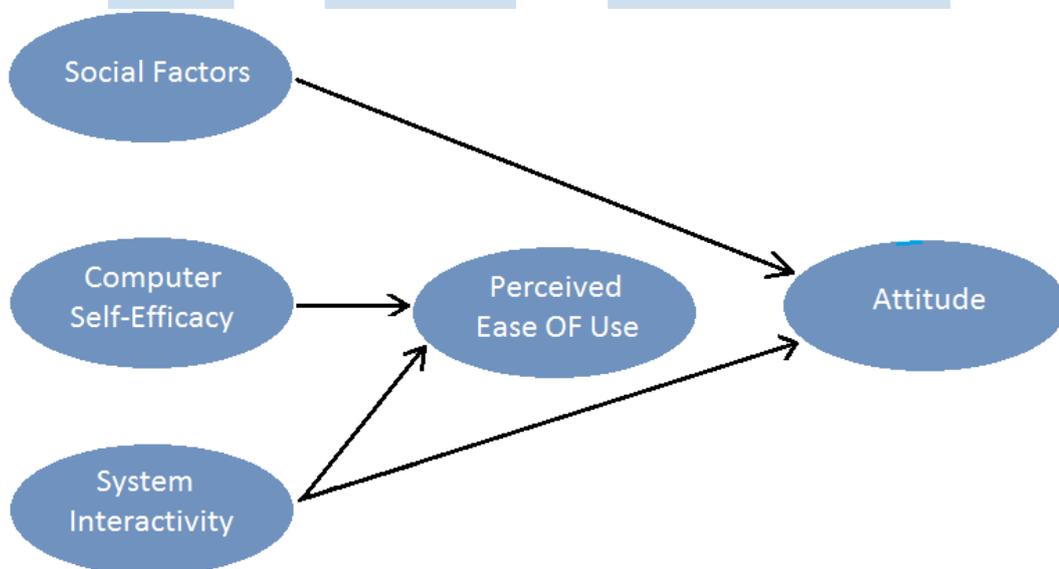
No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
	Rice, & Rogers		<i>the New Media.</i>	bahwa <i>interactivity</i> adalah tingkat dimana partisipan di dalam proses komunikasi memiliki kuasa serta bisa bertukar peran dalam sebuah diskusi, dengan begini mampu meningkatkan kualitas performa.
18.	Akbar & Ginting	2014	<i>Analisis Terhadap Penerimaan Penerapan Sistem Ujian Online oleh Siswa menggunakan Metode TAM.</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mampu mempengaruhi minat penggunaan suatu sistem dengan

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mempunyai minat untuk menggunakan sistem ujian online karena puas dengan sistem ujian online yang mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dimengerti, fleksibel dan mudah menjadi mahir dalam mengoperasikan sistem ujian online.
19.	Pramudi, Ashari, & Selo	2013	<i>Analisis Penerimaan Pengguna BSE dengan Pendekatan Technology Acceptance Model di</i>	Para guru tidak merasa nyaman dan tidak praktis dengan format BSE

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
			<i>Kabupaten Kulon Progo.</i>	sehingga memilih menggunakan buku yang ada di pasaran.
20.	Jogiyanto	2007	Sistem Informasi Keperilakuan.	PEOU adalah suatu keyakinan mengenai proses saat mengambil keputusan, jika individu mempercayai bila penggunaan sistem informasi itu mudah maka dia akan menggunakannya, demikian juga sebaliknya, seseorang tidak akan menggunakannya jika teknologi informasinya sulit

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Temuan Penelitian
				digunakan

## 2.6 Model Penelitian



Sumber: Ho, et al. (2020)