

## ANALISIS PERILAKU PENGGUNAAN APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY) DI SMK NEGERI 1 BATIPUH

Sintia Prasiska<sup>1)</sup>, Denny Kurniadi<sup>2)</sup>, Muhammad Anwar<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

<sup>2,3</sup>Dosen Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

e-mail : <sup>1</sup>sintiaprasiskaa@gmail.com, <sup>2</sup>dennykurniadi@ft.unp.ac.id, <sup>3</sup>anwarqamry@gmail.com

### ABSTRAK

SMKN 1 Batipuh adalah salah satu instansi di bidang pendidikan yang telah menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek kegiatan, salah satunya melaksanakan ujian sekolah berbasis computer dalam pelaksanaan ujian semester dan ujian nasional. Terkait dengan perkembangan teknologi informasi, ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan kegiatan ujian. SMKN 1 Batipuh telah memanfaatkan teknologi informasi dalam proses ujian yang disebut juga ujian sekolah berbasis komputer (USBK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK oleh siswa yang telah diterapkan pada SMK Negeri 1 Batipuh. Serta untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh. Hasil analisis data menunjukkan : variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama-sama berpengaruh yang signifikan sebesar 6,19% terhadap minat perilaku penggunaan Aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh. Jadi dapat disimpulkan faktor *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* dan *anxiety* memiliki kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK. Apabila masing-masing variabel memiliki korelasi semakin tinggi maka akan meningkatkan perilaku penggunaan Aplikasi USBK pada SMK Negeri 1 Batipuh.

**Kata kunci :** *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT), performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Anxiety, aplikasi USBK.*

### ABSTRACT

*SMK 1 Batipuh is the one of the institutions in the field of education that has used information technology in various aspects of activities, which is conducting computer-based school exams in the implementation of semester exams and national examinations. It's related to the development of information technology, the exam is no longer carried out manually but has undergone a transformation by utilizing information technology to optimize the test activities. SMKN 1 Batipuh has used information technology in the examination process called a computer-based school exam (USBK). This study aims to determine the behavior level analysis of the use of USBK applications by students that had been applied to SMK Negeri 1 Batipuh. And to find out what factors affect the level of behavior of the use of USBK applications at SMK Negeri 1 Batipuh are. The results of data analysis show: performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions and anxiety variables together have a significant effect of 6.19% on the behavioral interest in using the USBK Application at SMK Negeri 1 Batipuh. So it can be concluded that the performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions and anxiety factors have contributed to the interest in the behavior of using the USBK application. If each variable has a higher correlation, it will increase the behavior of using the USBK Application at SMK Negeri 1 Batipuh.*

**Keywords:** *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT), performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Anxiety, Application USBK*

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat yang ditandai dengan penggunaan komputer sebagai sarana pendukung kegiatan manusia dalam melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi internet yang pesat telah memicu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang Teknologi Informasi. Sistem Informasi adalah salah satu revolusi dibidang informasi berbasis teknologi Internet. Kualitas informasi pada sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pengguna akan menumbuhkan suatu tingkat kepuasan bagi pengguna itu sendiri. Semakin tinggi kualitas suatu sistem informasi, maka akan semakin banyak pengguna yang mengakses sistem informasi tersebut [9].

Peranan sistem informasi dalam suatu organisasi pada era globalisasi ini tidak dapat diragukan lagi. Sistem informasi dapat membuat tempat tersebut memiliki keunggulan kompetitif. Keberadaan sistem informasi tidak hanya bermanfaat bagi tempat itu sendiri, tetapi juga bagi konsumen. Keperluan untuk memperoleh informasi semakin penting, sehingga diperlukan sebuah teknologi agar informasi yang diperoleh dapat diterima dengan cepat [1].

SMKN 1 Batipuh adalah salah satu instansi di bidang pendidikan yang telah menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek kegiatan, salah satunya melaksanakan ujian sekolah berbasis komputer dalam pelaksanaan ujian semester dan ujian nasional. Ujian Sekolah Berbasis Komputer disebut juga *Computer Based Test* (CBT) adalah sistem ujian yang digunakan dalam ujian sekolah dengan menggunakan sistem komputer. Jadi, ujian sekolah berbasis komputer adalah kegiatan pengukuran dan penilaian pencapaian standar kompetensi lulusan SMP/MTs, SMPLB, SMA/MA/SMK/SMTK, SMALB, SMK/MAK meliputi mata pelajaran tertentu yang menggunakan teknologi komputer dalam teknik pelaksanaan ujiannya.

Pada hasil studi awal wawancara dengan guru sekaligus kepala labor di SMKN 1 Batipuh pada tanggal 10 oktober 2017, Bapak Andi Susilo, S.Kom menyatakan bahwa, ujian sekolah berbasis komputer ini sangat bagus untuk mengurangi tingkat kecurangan siswa karena soal yang disajikan akan berbeda satu dengan yang lain serta dapat menghemat biaya dalam persiapannya sehingga tidak perlu lagi melakukan pencetakan soal dan lembar jawaban siswa dan juga tidak membutuhkan waktu dalam penilaian lembar jawaban siswa, karena dengan aplikasi USBK nilai sudah langsung bisa di terima oleh guru bidang studi setelah selesai ujian.

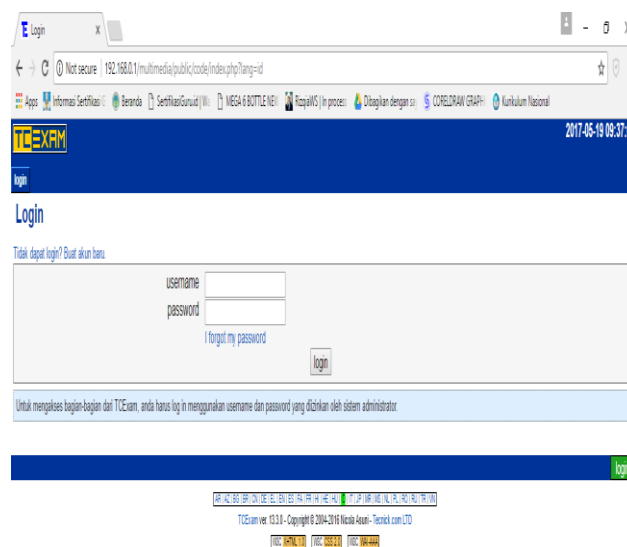
Selanjutnya dengan beberapa siswa kelas XI jurusan Multimedia (10/10) menjelaskan bahwa ujian berbasis komputer lebih menyenangkan dari pada ujian manual karena lebih mudah dan praktis dalam penggunaannya. Sebagian siswa merasa terganggu dengan masalah jaringan yang tidak stabil dan waktu yang di sediakan untuk ujian kurang sehingga mereka merasa kurang fokus dan terburu-buru dalam menyelesaikan soal ujian.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari hasil wawancara menunjukkan pentingnya aplikasi ini dievaluasi atau dianalisis. Minat perilaku dari penggunaan aplikasi akan mempunyai pengaruh positif ke penggunaan aplikasi. Dalam hal ini, keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas aplikasi.

Untuk memulai ujian berbasis komputer atau *Computer Based Test* (CBT), *user* harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah ditentukan.

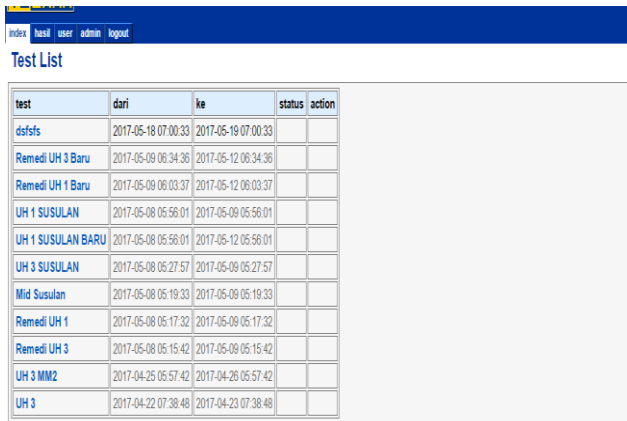
Proses otentikasi dalam tes berbasis komputer (CBT), merupakan hal yang sangat penting, untuk menentukan siapa saja yang bisa mengikuti tes. Biasanya dalam proses ini, peserta tes akan diberikan sebuah *username* dan *password*, yang akan digunakan untuk login sehingga peserta dapat masuk dan mengikuti tes.

Berikut tampilan aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMK Negeri 1 Batipuh :



Gambar 1. Tampilan login

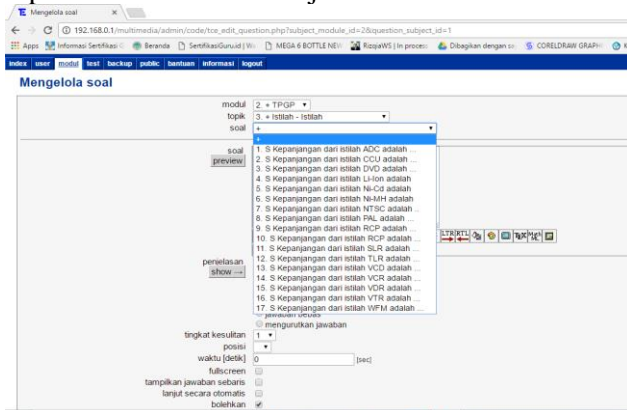
Setelah melewati proses login, akan tampil halaman publik, pada halaman inilah tes yang tersedia akan di tampilkan. Untuk dapat melihat tes yang tersedia dan mengaksesnya, pengguna harus berada dalam ip yang di izinkan oleh admin seperti tampilan berikut :



test	dari	ke	status	action
dsfsfs	2017-05-18 07:00:33	2017-05-19 07:00:33		
Remedi UH 3 Baru	2017-05-09 06:34:36	2017-05-12 06:34:36		
Remedi UH 1 Baru	2017-05-09 06:03:37	2017-05-12 06:03:37		
UH 1 SUSULAN	2017-05-08 05:56:01	2017-05-09 05:56:01		
UH 1 SUSULAN BARU	2017-05-08 05:56:01	2017-05-12 05:56:01		
UH 3 SUSULAN	2017-05-08 05:27:57	2017-05-09 05:27:57		
Mid Susulan	2017-05-08 05:19:33	2017-05-09 05:19:33		
Remedi UH 1	2017-05-08 05:17:32	2017-05-09 05:17:32		
Remedi UH 3	2017-05-08 05:15:42	2017-05-09 05:15:42		
UH 3 MM2	2017-04-25 05:57:42	2017-04-26 05:57:42		
UH 3	2017-04-22 07:38:48	2017-04-23 07:38:48		

Gambar 2. Tampilan daftar tes

Pada gambar 2, menampilkan daftar tes yang terdapat pada lembar kerja. Pada halaman ini kita dapat memulai atau melanjutkan tes.



Gambar 3. Tampilan daftar tes

Salah satu model dan teori yang digunakan untuk menganalisis minat perilaku penggunaan teknologi yaitu model atau teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model atau teori ini merupakan teori gabungan penerimaan dan penggunaan suatu teknologi informasi yang dikembangkan. UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori

UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna. Mereka menemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari niat untuk berperilaku (*behavioral intention*) dan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi (*use behavior*) yaitu:

a. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan membantunya untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja di pekerjaannya. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah: 1)

Persepsi Terhadap Kegunaan (*perceived usefulness*) di TAM/TAM2 dan TAM+TPB, 2) Motivasi Ekstrinsik (*extrinsic motivation*) di MM, 3) Kesesuaian Pekerjaan (*job fit*) di MPCU, 4) Keuntungan Relatif (*relative advantage*) di IDT, 5) Ekspektasi-ekspektasi Hasil (*outcome expectations*) di SCT [10].

b. Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan penggunaan suatu sistem. Kalau sistem mudah digunakan, maka usaha yang dilakukan tidak akan terlalu tinggi dan sebaliknya jika suatu sistem sulit digunakan maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya. Konsep ini diformulasikan berdasarkan 3 konstruk ada model atau teori sebelumnya. Adapun konstruk tersebut adalah: 1) Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*-PEOU) di TAM/TAM2, 2) Kompleksitas (*complexity*) di MPCU, 3) Kemudahan penggunaan (*ease of use*) di IDT.

c. Pengaruh Sosial (*Social Influence*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem yang baru. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT). pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*), dan identifikasi (*identification*) [4].

d. Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (Facilitating Condition) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah: 1) Kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) [2].

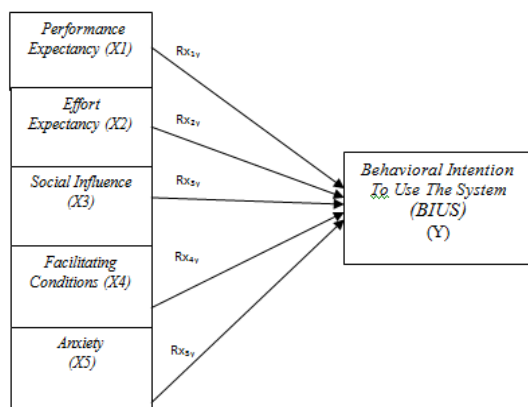
e. Kecemasan adalah respon terhadap situasi tertentu yang mengancam, dan merupakan hal yang normal terjadi menyertai perkembangan, perubahan, pengalaman baru atau yang belum pernah dilakukan, serta dalam menemukan identitas diri dan arti hidup [5].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat perilaku pengguna terhadap penggunaan aplikasi ujian sekolah berbasis komputer.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batipuh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan korelasional, bahwa “deskriptif korelasional adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang sudah ada” [7].

Model penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 4. Model Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi dan anxiety dan variabel dependen yaitu minat perilaku penggunaan aplikasi ujian sekolah berbasis komputer.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner, wawancara dan data sekunder diperoleh dari instansi terkait. Populasi pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi USBK yakni siswa SMK Negeri 1 Batipuh. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Sedangkan data sekunder data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan [3].

Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Proportionate Stratified Random Sampling* yakni pengambilan sampel dari anggota populasi yang terkait dengan teknik acak dan berkelompok secara proporsional dalam populasi tersebut [6].

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1} \tag{1}$$

Dimana:

- n = jumlah sampel seluruhnya
- N = jumlah populasi
- d = tingkat presisi (10%)

Berdasarkan rumus di atas, jumlah pengguna aplikasi ujian sekolah berbasis komputer adalah 854 pengguna diperoleh sampel sebanyak 90 responden dalam penelitian ini. Kemudian jumlah sampel pada masing-masing pengguna ditentukan dengan rumus alokasi proporsional, sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n \tag{2}$$

Dimana:

- $n_i$  = jumlah sampel menurut stratum
- n = jumlah sampel seluruhnya
- $N_i$  = jumlah populasi menurut stratum
- N = jumlah populasi seluruhnya

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menunjang data tingkat minat penggunaan siswa terhadap aplikasi berupa kuisisioner/angket dengan mengacu model skala *Likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

Sebelum dianalisis data diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji reabilitas instrument dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Metode alpha merupakan metode mencari reliabelitas internal yaitu dengan menganalisis reabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran. Sedangkan untuk memperoleh instrument yang valid, peneliti harus menguji validitas yang ada di instrumen tersebut pada sasaran dalam penelitian. Untuk uji validitas ini digunakan rumus *Pearson Product Moment* [8].

Model persamaan regresi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5$$

Dimana:

- $\hat{Y}$  : minat perilaku penggunaan aplikasi
- a : koefisien *intercept*
- b1 - b5 : koefisien regresi
- $X_1$  : ekspektasi kinerja
- $X_2$  : ekspektasi usaha
- $X_3$  : pengaruh sosial
- $X_4$  : kondisi yang memfasilitasi
- $X_5$  : *anxiety*



Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah:

- H<sub>1</sub> : Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.
- H<sub>2</sub> : Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.
- H<sub>3</sub> : Faktor sosial (*Social Influence*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.
- H<sub>4</sub> : Kondisi-kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Conditions*) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.
- H<sub>5</sub> : Kecemasan (*Anxiety*) berpengaruh positif terhadap minat dalam perilaku penggunaan aplikasi USBK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa (pengguna) di SMK Negeri 1 Batipuh.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian berupa kuesioner ditujukan kepada responden yakni siswa pengguna aplikasi ujian sekolah berbasis komputer. Berdasarkan hasil perhitungan penentuan jumlah sampel Taro Yamane, maka jumlah sampel yang dibutuhkan minimal 90 responden.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan program SPSS 20 terhadap 90 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan korelasi antara variabel/item dengan skor total variabel dilihat dari nilai Correlated Item-Total Correlation dibandingkan dengan nilai  $r\text{-tabel} = 0,361$ . Jika nilai  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  dan bernilai positif maka pernyataan tersebut dikatakan valid. Hasil pengujian validitas untuk item pernyataan yang digunakan dalam mengukur variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi dan kecemasan menunjukkan korelasi yang lebih besar dari nilai  $r\text{-tabel}$  yang ditentukan, yakni 0,361. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seluruh item pernyataan yang digunakan telah menunjukkan tingkat ketepatan yang cukup baik (*valid*).

Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 20, diperoleh nilai reliabilitas variabel ekspektasi kinerja 0,780, nilai reliabilitas ekspektasi usaha 0,755,

nilai reliabilitas pengaruh sosial 0,663, nilai reliabilitas kondisi yang memfasilitasi 0,686, nilai reliabilitas kecemasan 0,745 dan nilai reliabilitas minat perilaku penggunaan 0,711.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, seluruh item pernyataan yang digunakan dalam mengukur variabel bebas dan terikat menghasilkan koefisien reliabilitas (*cronbach's alpha*) diatas 0,361. Berdasarkan kriteria penafiran indeks korelasi  $r$ , dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur seluruh variabel tersebut memiliki reliabilitas yang cukup tinggi. Dengan kata lain instrumen yang digunakan tersebut telah menunjukkan konsistensi pengukuran pada semua respondennya.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik analisis regresi berganda (*multiple regression analysis*) dengan program SPSS 20. Hasil perhitungan regresi berganda berdasarkan minat perilaku penggunaan aplikasi USBK diperoleh nilai konstanta 18,012, nilai koefisien regresi dari ekspektasi kinerja 0,099, koefisien regresi ekspektasi usaha 0,087, pengaruh sosial 0,222, kondisi yang memfasilitasi 0,113 dan kecemasan 0,366.

Berdasarkan hasil perhitungan regresi berganda tersebut, maka dapat dibuat model persamaan regresi linier berganda yaitu:

$$Y = 18,012 + 0,099 X_1 + 0,087 X_2 + 0,222 X_3 + 0,113 X_4 + 0,366 X_5$$

Berdasarkan persamaan regresi linier berganda memiliki makna bahwa apabila variabel ekspektasi kinerja ( $X_1$ ) mengalami kenaikan satu satuan, maka minat perilaku penggunaan ( $Y$ ) akan naik sebesar 0,099, dan apabila variabel ekspektasi usaha ( $X_2$ ), mengalami kenaikan satu satuan, maka minat perilaku penggunaan ( $Y$ ) akan naik 0,087, begitu juga dengan variabel pengaruh sosial ( $X_3$ ) apabila terjadi kenaikan satu satuan maka minat perilaku penggunaan ( $Y$ ) akan naik 0,222, variabel kondisi yang memfasilitasi ( $X_4$ ) apabila terjadi kenaikan satu satuan maka minat perilaku penggunaan ( $Y$ ) akan naik sebesar 0,113 dan begitu juga dengan variabel anxiety ( $X_5$ ) apabila terjadi kenaikan satu satuan maka minat perilaku penggunaan ( $Y$ ) akan naik sebesar 0,366.

Hasil analisis regresi berganda terhadap minat penggunaan diperoleh nilai  $F = 10,440$ , nilai  $R = 0,619$ , nilai  $R\text{square} = 0,383$ , nilai  $\text{Adjust } R\text{square} = 0,428$  dan nilai signifikansi = 0,000.

Sebelum melihat persamaan regresi berganda, terlebih dahulu kita harus mencari nilai  $R$  (Koefisien Korelasi Berganda) dan nilai  $R^2$  (Koefisien determinasi) seperti pada Tabel 48. Koefisien determinasi ( $R\text{-Square}$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel bebas. Koefisien determinasi ( $R\text{-Square}$ ) adalah kekuatan atau daya penjelas dari variabel bebas yaitu *performance expectancy*, *effort*

*expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* terhadap variabel minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.

Tabel 1. Nilai Korelasi R

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.619 <sup>a</sup>	.383	.347	2.621

Berdasarkan nilai analisis regresi berganda terhadap minat perilaku penggunaan dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut: 1) *Adjusted R<sup>2</sup>* hasil penelitian pada variabel minat penggunaan adalah 0.428. Untuk 42,8% variasi minat penggunaan dapat dijelaskan dari lima variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi dan *anxiety*. Sedangkan sisanya 57,2% dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar model, 2) Hasil uji F menunjukkan angka 10,440 dengan *pvalue* 0,000 pada dependen minat perilaku penggunaan hal ini berarti bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi minat perilaku penggunaan atau dapat dikatakan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi dan *anxiety* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi ujian sekolah berbasis komputer.

Uji signifikansi parameter individual (uji t) dilakukan untuk pengujian hipotesis variabel pertama sampai dengan hipotesis variabel kelima. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dari 2 sisi serta membandingkan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . dan diperoleh  $t_{tabel}$  yaitu 1,984.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama sama berpengaruh terhadap minat perilaku pengguna aplikasi USBK. Berdasarkan hasil analisis diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 6,19%. Berarti, secara statistik bahwa ada hubungan yang positif antara *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama dengan minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh. Sesuai data populasi (N=90), bila *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama-sama memiliki korelasi semakin tinggi maka akan meningkatkan minat perilaku penggunaan aplikasi USBK, dengan makna hubungan tersebut adalah searah.

Berdasarkan hasil uji probabilitas diperoleh nilai Sig. F Change sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa *performance expectancy, effort*

*expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.

Terbuktinya hipotesis dalam pengujian secara simultan (uji F) dapat memberikan informasi bahwa *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* dari aplikasi USBK secara bersama-sama harus diperhatikan untuk meningkatkan minat perilaku penggunaan aplikasi USBK. Semakin baik *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* yang dimiliki oleh aplikasi USBK maka akan semakin tinggi minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.

## PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil sebuah kesimpulan sebagai berikut :

- Variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions* dan *anxiety* secara bersama sama berpengaruh signifikan sebesar 61,9% terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK di SMK Negeri 1 Batipuh.
- Tingkat perilaku penggunaan aplikasi USBK dapat dilihat dari tingkat capaian responden pada setiap variabel. Variabel *performance expectancy* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 81,65% dan masuk dalam kategori sangat kuat, variabel *effort expectancy* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 79,46% dan termasuk dalam kategori kuat, variabel *social influence* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 80,77% dan masuk pada kategori kuat, variabel *facilitating conditions* tingkat capaian respondennya adalah sebesar 78,54% dan masuk dalam kategori kuat, variabel *anxiety* tingkat capaian respondennya 78,45% masuk pada kategori kuat, variabel minat perilaku penggunaan tingkat capaian respondennya 81,21% masuk pada kategori sangat kuat.
- Variabel *performance expectancy* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 17,05%, variabel *effort expectancy* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 20,07%, variabel *social influence* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan

aplikasi USBK sebesar 12,96%, variabel *facilitating conditions* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 22,75% , dan variabel *anxiety* memberikan kontribusi terhadap minat perilaku penggunaan aplikasi USBK sebesar 27,87%.

## 2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan setelah merancang sistem informasi reservasi fasilitas Universitas Negeri Padang berbasis web adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pihak sekolah diharapkan agar selalu memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih banyak menggunakan komputer agar mereka terbiasa dalam mempergunakan komputer dan memberi sosialisasi lebih banyak lagi dalam persiapan menghadapi ujian sekolah berbasis komputer agar siswa bisa mendapatkan nilai yang baik.
- b. Bagi guru diharapkan berperan aktif dalam memberikan latihan-latihan dalam mengerjakan soal ujian sekolah dan memberi motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.
- c. Siswa diharapkan fokus pada pembelajaran dan sering melakukan latihan-latihan dalam mempergunakan komputer di sekolah/rumah agar saat ujian sudah terbiasa menggunakan komputer dan siswa di harapkan lebih giat belajar agar dapat lulus dengan nilai yang baik dan dapat meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi.

*Ekonomi, dan Bisnis*, Alfabeta, Bandung, 2012.

- [7]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- [8]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2013.
- [9] Tata, Sutabri, *Pengantar Teknologi Informasi*, Andi, Yogyakarta, 2014.
- [10] Venkatesh, V. Morris, M., Davis, G., & Davis, F, *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. MIS Quarterly* (27:3), 2003, pp.425-478.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem informasi Edisi Revisi*, Andi, Yogyakarta, 2014.
- [2]Ajzen, I, *The Theory of Planned Behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes* (50:2), 1991, pp.179-211.
- [3]Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosialis Lainnya*, Kencana Jakarta, 2005.
- [4]Davis, F, *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS Quarterly* (13:3), 1989, pp.319-339.
- [5]Fauziah, Fitri dan Widuri, Julianti, *Psikologi Abnormal Klinis Dewasa*, UI Press, Jakarta 2005.
- [6]Riduwan, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi,*