

## Penggunaan *Learning Management System* di Pendidikan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19: Model UTAUT

Iqbal Hanif Rohmatulloh

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: [Iqbal.18012@mhs.unesa.ac.id](mailto:Iqbal.18012@mhs.unesa.ac.id)

Jaka Nugraha

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: [jakanugraha@unesa.ac.id](mailto:jakanugraha@unesa.ac.id)

### Abstract

*The data analysis method used in this study is Structural Equation Modeling-Partial Least Square (SEM-PLS) with a total research sample of 165 respondents consisting of students from the SI Office Administration Education study program who have used the Virtual Learning platform at the Universitas Negeri Surabaya (VINESA) during the COVID-19 pandemic. The results obtained in this study are Performance Expectancy has a significant positive effect on Behavioral Intention in accepting and using VINESA during the COVID-19 pandemic, Social Influence significantly positive effect on Behavioral Intention in accepting and using VINESA during the COVID-19 pandemic, Facilitating Condition does not have a significant positive effect on Behavioral Intention in accepting and using VINESA during the COVID-19 pandemic, Effort Expectancy has a significant positive effect on Behavioral Intention in accepting and using VINESA during the COVID-19 pandemic, and Behavioral Intention has a significant positive effect on Use Behavior in accepting and using VINESA during the COVID-19 pandemic.*

**Keywords:** UTAUT; LMS; VINESA; COVID-19; SEM-PLS.

## PENDAHULUAN

Kondisi penggunaan internet di dunia terus meningkat seiring berjalannya tahun, terbukti menurut data statistika yang dilansir pada laman [statista.com](https://www.statista.com) *number of internet users worldwide from 2005 to 2019* menunjukkan bahwa angka penggunaan internet diseluruh dunia tercatat pada angka 3,97 miliar dengan angka 2,74 pada tahun sebelumnya. Terdapat faktor yang mempengaruhi penggunaan internet di dunia seperti akses kekomputer yang lebih mudah, modernisasi negara-negara yang ada di dunia, dan penggunaan *smartphone* yang terus meningkat serta memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengakses internet lebih nyaman dan lebih sering (Johnson, 2021). Pada tahun 2021 tepatnya pada bulan Januari, pengguna internet aktif di seluruh dunia mencapai angka 4,66 miliar dimana angka 59,5% berasal dari populasi global, 92,6% atau 4,32 miliar pengguna yang mengakses internet melalui perangkat seluler yang dikarenakan internet adalah inti pilar masyarakat pada informasi yang modern (Johnson, 2021). Negara-negara maju seperti, Kanada, Amerika Serikat, Inggris, Australia, dan Selandia Baru telah melakukan proyek yang terhubung dengan teknologi internet dengan tujuan untuk mengintegrasikan kemajuan modernisasi teknologi Informasi dalam sistem pendidikan (Danielson et al., 2014).

Di Indonesia internet telah menjadi hal yang biasa bagi lapisan masyarakat dikarenakan dengan internet banyak sekali informasi yang dapat dicari dalam sekejap seperti informasi peristiwa, politik, pendidikan, sosiolo, dan budaya (Wut et al., 2021). Pada abad 21 atau abad berbasis teknologi menjadikan berbagai aspek kehidupan berkembang dengan pesat, termasuk aspek pendidikan (Warsita, 2020). Mengutip Wibawa (dalam Alrianingrum et al., 2021) kemampuan *digital literacy*, *global*

*citizenship, communication, emotional intelligence, leadership, team working, dan problem solving* adalah kemampuan yang harus dikuasai pada abad 21. Berbagai reformasi pendidikan telah menekankan pada adopsi dan integrasi teknologi dari berbagai sektor pendidikan (Farooq et al., 2017). Terbukti dengan adanya pertumbuhan dan kemajuan teknologi baru telah membuat dampak peningkatan perubahan pola komunikasi yang luar biasa (Awwad dan Al-Majali, 2015). Penerapan pola komunikasi pada era saat ini dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu, serta jarak (Wati dan Indriyanti, 2021). Inovasi teknologi informasi yang terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu dapat meningkatkan penggunaan internet yang luas dan mengubah pembelajaran jarak jauh ke tahap baru yang berdampak pada pergeseran paradigma pembelajaran yang sebelumnya tenaga pendidik menjadi pusat pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik (Alkhwaldi dan Abdulmuhsin, 2021).

Kemajuan teknologi yang besar selama 10 (sepuluh) tahun terakhir telah meningkatkan penggunaan perangkat seluler, serta ketersediaan internet telah menjadikan pembelajaran dalam jaringan atau daring menjadi tren pada saat ini diperguruan tinggi seluruh dunia dalam melakukan pembelajaran (Shorfuzzaman dan Alhussein, 2016). Kemajuan teknologi informasi tersebut disebabkan oleh *smartphone* yang mudah mengakses internet sehingga internet adalah penunjang utama dalam penggunaan *smartphone* (Larasati dan Nikmah, 2020). Teknologi informasi tidak hanya mendukung sistem pendidikan tradisional tetapi dapat membuka ruang baru dalam metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi seperti *e-learning*, dan *mobile learning* yang melibatkan sistem informasi berbasis internet sehingga dapat mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan (Farooq et al., 2017). Saat ini kondisi pandemi *Coronavirus disease 2019* (COVID-19) memiliki dampak pada berbagai sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan yang termasuk pendidikan tinggi. Pendidikan harus tetap berjalan meskipun kegiatan pendidikan berpusat di rumah masing-masing, solusi yang tepat dari berbagai problematika yaitu dengan cara pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan seperti media secara daring atau *online* (Aryanti et al., 2021). Pemanfaatan media daring pada sektor pendidikan tinggi sangatlah penting dikarenakan pendidikan tinggi memiliki visi untuk menyiapkan mahasiswa yang memiliki peranan aktif dalam penyelesaian masalah yang dihadapi masyarakat dengan bekal ilmu yang telah dipelajari pada bangku perkuliahan (Krisnanto dan Anistiyasari, 2021). Kemampuan literasi digital untuk menemukan, kemudian mengelolah, dan menyampaikan informasi, serta terampil dalam penggunaan teknologi informasi harus dimiliki oleh mahasiswa (Alrianingrum et al., 2021). Sehingga pembelajaran dan realisasi visi tersebut tetap terlaksana meskipun terbatas jarak, ruang, dan waktu. Kunci untuk mengatasi berbagai problematika tersebut yaitu diperlukan inovasi dalam dunia pendidikan bukan hanya inovasi dalam segi kurikulum, sarana dan prasarana, akan tetapi inovasi secara menyeluruh terutama dalam hal teknologi informasi.

*Virtual Learning* adalah metode pembelajaran yang berbasis digital dengan peserta yang tergabung dalam pembelajaran memiliki visi yang sama dengan interaksi serta diskusi yang memanfaatkan teknologi (Setianingrum, 2019). Mengutip dari Waryanto (dalam Fajri et al., 2021) pembelajaran daring memiliki berbagai manfaat seperti tidak terbatas ruang dan waktu saat penyampaian materi pembelajaran, kemudian tidak terbatas sumber bahan ajar yang tersedia di internet. Berbagai *Learning Management System* (LMS) atau media pembelajaran berbasis daring yang digunakan dan memiliki peran untuk mengembangkan pembelajaran daring yang mendukung sektor pendidikan agar tetap berjalan dan mengurangi interaksi sosial antara peserta didik dan tenaga pendidik (Krisnanto dan Anistiyasari, 2021). Di Universitas Negeri Surabaya memiliki *Learning Management System* (LMS) yang biasa disebut dengan *Virtual Learning* Universitas Negeri Surabaya atau disingkat dengan kata VINESA memiliki tujuan untuk mendukung pembelajaran daring. Mengutip penelitian (Ramadani et al., 2021) pengembangan *platform* VINESA adalah hasil kolaborasi antara Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LP3M) Universitas negeri Surabaya dengan tim *e-learning* yang bertujuan untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar berjalan secara efektif. Dengan adanya VINESA diharapkan kegiatan belajar dan mengajar dapat menjadi mudah, cepat, dan efektif berkat

bantuan teknologi informasi (Krisnanto dan Anistiyasari, 2021). Pada saat ini platform VINESA telah didukung dengan moodle versi 3.6 dimana *software* dan *hardware* telah terintegrasi dalam sistem informasi akademik (SIKAD) Universitas Negeri Surabaya (Krisnanto dan Anistiyasari, 2021). Sehingga mahasiswa dapat langsung mengakses VINESA dengan *login* terlebih dahulu pada sistem SIKAD (Ramadani et al., 2021). Melihat dari sejarah, *Learning Management System* Universitas Negeri Surabaya telah ada sejak tahun 2015 dengan nama *V-Learning*, kemudian seiring dengan adanya pembaharuan maka *V-Learning* secara resmi berubah nama menjadi VINESA pada tahun 2019 (Ramadani et al., 2021)

Berbagai respon yang diterima oleh mahasiswa pada saat melaksanakan pembelajaran secara daring mulai dari respon positif hingga respon yang kurang baik (Purniawan dan Sumarni, 2020). Dari berbagai polemik tersebut model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan Mahasiswa terhadap VINESA. UTAUT pertama kali digariskan oleh Venkatesh yang bertujuan untuk menggabungkan prinsip-prinsip utama penerimaan teknologi informasi. Dalam penelitian ini untuk mengukur penerimaan dan penggunaan VINESA melalui 6 konstruk yaitu *Performance Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Effort Expectancy, Behavioural Intention, dan Use Behaviour*.

*System informasi manajemen (SIM)* dengan model UTAUT mampu memberikan informasi mengenai penggunaan *electronic library services* dapat memberikan kemudahan mahasiswa dalam melakukan kegiatan hariannya saat mengerjakan tugas dengan efisien (Awwad dan Al-Majali, 2015). Melalui model UTAUT dapat diketahui sistem *moodle* adalah suatu alat yang sangat berguna bagi mahasiswa *postgraduate* dan *feedback* yang diberikan oleh sistem sangat diperlukan oleh mahasiswa *undergraduate* (McKeown dan Anderson, 2016). Penggunaan model UTAUT yang diperluas memiliki efek positif pada minat motivasi peserta didik untuk menerima karakteristik empatik yang digunakan untuk pengusulan prinsip empatik dan afektif dalam forum pendidikan yang diselenggarakan oleh platform *mobile learning* (Isaias dan Reis, 2017). Selain itu UTAUT juga dapat memberikan informasi tentang pantauan sektor publik dalam perencanaan untuk melakukan promosi dan menyebarkan *e-partisipant*. Kemudian dalam penerimaan dan penggunaan sistem *e-learning* dapat dipengaruhi oleh keyakinan pengguna, pengalaman, keterampilan, dan tingkat kepercayaan diri daripada pendapat dari orang lain (Gunasinghe et al., 2020). Selain itu, model UTAUT cukup efisien dalam memprediksi niat perilaku untuk menggunakan sistem *interactive whiteboard (IWB)* pada kalangan guru siswa PAUD (Wong et al., 2012). Melalui model UTAUT dapat diketahui pengguna *Near Field Communication (NFC) mobile wallets* di Korea dan Amerika Serikat menganggap sebagai layanan cerdas dikarenakan terdapat banyak fungsi selain melakukan pembayaran seluler juga dapat digunakan sebagai menyimpan tanda transaksi serta menghitung saldo (Shin dan sLee, 2021). Kemudian UTAUT model mampu memberikan penjelasan yang sangat baik untuk menentukan niat generasi muda untuk menerima layanan *mHealth* di China dan Bangladesh (Alam et al., 2020). Dan dengan adanya layanan internet *banking* pada bank syariah dapat memudahkan dan mempercepat berbagai tugas perbankan terutama perbankan syariah termasuk fasilitas didalamnya seperti deposito ataupun pembiayaan investasi, sehingga model utaut dapat memberikan informasi bahwa bank syariah di Malaysia beroperasi dengan baik (Thaker et al., 2021). *Novelty* dalam penelitian adalah dengan mengkaji penerimaan dan penggunaan *Virtual Learning* Universitas Negeri Surabaya (VINESA) melalui model UTAUT selama pandemi COVID-19 di pendidikan tinggi. Selain itu, penelitian ini menganalisis tentang *Performance Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Effort Expectancy*, terhadap *Behavioural Intention* dan *Behavioural Intention* terhadap *Use Behaviour*. Paparan tersebut merupakan bagian dari kesenjangan penelitian atau *research gap* pada penelitian ini.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui apakah *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, (2) untuk mengetahui apakah *Social Influence*

memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, (3) untuk mengetahui apakah *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, (4) untuk mengetahui apakah *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, dan (5) untuk mengetahui apakah *Behavioural Intention* memiliki pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *Use Behaviour* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

## **KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

### **Pengaruh *Performance Expectancy (PE)* terhadap *Behavioural Intention (BI)***

*Performance Expectancy (PE)* atau ekspektasi kinerja memiliki definisi sebagai tolok ukur sejauh mana individu memiliki kepercayaan bahwa dengan menggunakan sistem dapat membantu untuk mencapai keuntungan dalam melakukan pekerjaan, Venkatesh (dalam Isaias dan Reis, 2017). Kemudian *Behavioural Intention* didefinisikan sebagai bentuk niat atau keinginan untuk menggunakan sistem secara berkala terus menerus dikarenakan terdapat asumsi yaitu terdapat kepemilikan akses (Utami, 2020). Dalam variabel *Performance Expectancy* atau ekspektasi kinerja terdapat indikator yang digunakan yaitu kegunaan platform VINESA, pemercepat akses informasi dan penyelesaian tugas, peningkatan kemampuan dan produktivitas, serta peluang akses informasi dan penyelesaian tugas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alkhwaldi dan Abdulmuhsin, 2021) menyatakan bahwa *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dikarenakan pengguna (siswa dan staff akademik) dapat merasakan kegunaan dari sistem pembelajaran jarak jauh dan menambah *value* pengalaman pendidikan yang mereka terapkan hal tersebut dapat memungkinkan dengan persentase yang besar untuk menerima dan menggunakan sistem. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Thaker et al., 2021) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa antara konstruk *Performance Expectancy* dengan *Behavioural Intention* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan, hal tersebut terjadi karena jika sistem dapat meningkatkan harapan pelanggan maka terdapat efek langsung terhadap niat menggunakan sistem tersebut. Selanjutnya yaitu menurut (Wut et al., 2021) juga menghasilkan pendapat yang sama dengan penelitian ini bahwa *Performance Expectancy* dengan *Behavioural Intention* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara, sebab sistem tersebut menambahkan elemen berupa *game* atau *gamified* pada model adopsi teknologi. Kemudian menurut (McKeown dan Anderson, 2016) menyatakan bahwa *Performance Expectancy* juga terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* yang terjadi pada mahasiswa. Dan menurut (Farooq et al., 2017) juga mengemukakan hasil yang sama, bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *Performance Expectancy* dengan *Behavioural Intention*. Sehingga hipotesis pertama dapat disimpulkan sebagai berikut:

H<sub>1</sub>: *Performance Expectancy* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19

### **Pengaruh *Social Influence (SI)* terhadap *Behavioural Intention (BI)***

Menurut Venkatesh (dalam Isaias dan Reis, 2017) *Social Influence (SI)* atau pengaruh sosial merupakan sejauh mana setiap individu terhadap orang lain yang mempengaruhi kepercayaan untuk menggunakan sistem. *Behavioural Intention* adalah keinginan untuk menggunakan sistem dalam jangka panjang dikarenakan kepemilikan akses dalam menggunakan (utami, 2020). Dalam mengukur variabel *Social Influence* atau pengaruh sosial menggunakan indikator saran lingkungan terdekat,

lingkungan terdekat telah menggunakan, dan dukungan instansi. Dapat diketahui menurut (Awwad dan Al-Majali, 2015) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Social Influence* terhadap *Behavioural Intention* dalam penggunaan sistem layanan perpustakaan elektronik, signifikansi tersebut dapat disebabkan oleh kecenderungan penggunaan layanan perpustakaan oleh pimpinan sehingga siswa terpengaruh untuk menggunakan sistem layanan perpustakaan juga. Menurut (Tak dan Panwar, 2017) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara konstruk *Social Influence* dan *Behavioural Intention* untuk menggunakan sistem belanja seluler atau elektronik, sehingga hal tersebut menunjukkan responden pada penelitian tersebut cenderung terpengaruh oleh kelompok sebayanya, ditambah pengaruh dukungan dari keluarga dan teman, pengaruh tersebut berupa pendapat, saran, serta rekomendasi dari orang lain yang penting baginya seperti teman dan anggota keluarga, sehingga individu tersebut memiliki pemikiran untuk menggunakan aplikasi belanja elektronik. Selanjutnya yaitu menurut (Alam et al., 2020) menyatakan bahwa terdapat signifikansi yang kuat antara *Social Influence* dengan *Behavioural Intention* dalam penggunaan sistem *mHealth Service* pada Negara Bangladesh dan China, sebab terjadinya signifikansi tersebut dikarenakan responden dipengaruhi oleh kelompok sebaya berupa pengaruh dari mulut ke mulut antar pribadi pada Negara Bangladesh dan China. Sehingga Hipotesis ke-2 dapat disimpulkan sebagai berikut:

H<sub>2</sub>: *Social Influence* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19

### **Pengaruh *Facilitating Condition (FC)* terhadap *Behavioural Intention (BI)***

*Facilitating Condition (FC)* atau kondisi yang memfasilitasi adalah tingkatan organisasi dalam mengembangkan fasilitas yang digunakan dalam sistem (Sancaka dan Subagio, 2014). Kemudian *Behavioural Intention* adalah niat atau keinginan untuk menggunakan sistem secara berkala dikarenakan terdapat asumsi yaitu mereka memiliki akses (Utami, 2020). Indikator yang digunakan pada variabel *Facilitating Condition* atau kondisi yang memfasilitasi yaitu dapat diakses melalui *device* yang mendukung, adanya pengetahuan sebagai pengguna, platform yang kompatibel dengan platform lain, dan adanya dukungan untuk mengatasi kesulitan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kwateng et al., 2019) bahwa *Facilitating Condition* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan *mobile banking* pada konsumen wanita, sebab konsumen wanita lebih memperhatikan layanan yang diberikan. Kemudian menurut (Farooq et al., 2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antar konstruk *Facilitating Condition* dan *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan *lecture capture system (LCS)* pada *executive business studies*. Selanjutnya yaitu menurut (Alam et al., 2020) mengemukakan bahwa antara konstruk *Facilitating Condition* dan *Behavioural Intention* memiliki signifikansi atau berpengaruh secara positif dalam penerimaan dan penggunaan *mHealth Service* pada Negara Bangladesh, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti fasilitas dalam sistem *mHealth* di Bangladesh dianggap penting bagi pengguna, dukungan pemberi layanan tentang mempelajari penggunaan *smartphone* untuk layanan *mHealth*, dan layanan *mHealth* tidak dianggap sulit karena sebagian besar pengguna adalah generasi muda. Maka dari itu hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>3</sub>: *Facilitating Condition* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19

### **Pengaruh *Effort Expectancy (EE)* terhadap *Behavioural Intention (BI)***

*Effort Expectancy (EE)* atau ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan sistem sehingga individu dapat berupaya untuk menggunakan sistem atau teknologi tersebut (Kwateng et al., 2019). *Behavioural*

*Intention* memiliki peranan yang kuat dalam individu berperilaku atas penerimaan teknologi Ajzen dan Venkatesh (dalam Thaker et al., 2021). Kemudahan akses, platform yang mudah dipelajari, intensitas penggunaan, dan kecepatan jaringan yang mendukung penggunaan platform adalah indikator yang digunakan dalam variabel *Effort Expectancy* atau ekspektasi usaha. Terdapat penelitian terdahulu yang melakukan penelitian dengan mengaitkan hubungan antara *Effort Expectancy* dengan *Behavioural Intention* seperti (Gunasinghe et al., 2020) yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention*, hal tersebut dikarenakan terdapat sistem bantuan pengguna, tinjauan sistem berkala, dan *user friendly interfaces*. Apabila *e-learning* mudah digunakan oleh pengguna atau individu dalam artian tidak terlalu rumit maka dapat memberikan kecenderungan yang tinggi dalam penggunaan sistem. Selanjutnya untuk penelitian yang dilakukan oleh (Wong et al., 2012) yang hasil penelitiannya yaitu antara *Effort Expectancy* dengan *Behavioural Intention* memiliki hubungan yang positif dan signifikan, hal tersebut dikarenakan mengacu tindakan siswa yang menganggap bahwa sistem yang digunakan bebas dari adanya gangguan yang bersifat mengganggu. Selanjutnya yaitu menurut (Shin dan Lee, 2021) juga mendukung hipotesis ini, Shin dan Lee berpendapat bahwa dalam penelitiannya memiliki hubungan yang positif dan signifikan antara *Effort Expectancy* dengan *Behavioural Intention* dikarenakan pemilik sistem memberikan *treatment* agar pengguna sistem atau individu dapat bersifat loyal kepada sistem dengan cara menggunakan sistem itu kembali. Selanjutnya (Awwad dan Al-Majali, 2015) juga menjelaskan bahwa antara *Effort Expectancy* dan *Behavioural Intention* memiliki hubungan yang positif dan signifikan, hal tersebut dikarenakan individu yang merasakan kemudahan dalam menggunakan sistem dapat menyebabkan niat yang tinggi untuk menggunakan sistem. Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Alkhwaldi dan Abdulmuhsin, 2021) yang menyatakan bahwa *Effort Expectancy* dapat memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention*, sebab administrator dan perancang pengembangan sistem berkontribusi penuh dengan cara memberi pedoman kepada pengakses *e-learning* yang menjadikan pembelajaran jarak jauh mudah digunakan dan bebas dari adanya usaha yang mendorong pengguna untuk menggunakan sistem pada masa pandemi COVID-19. Sehingga hipotesisnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

H<sub>4</sub>: *Effort Expectancy* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19

#### **Pengaruh *Behavioural Intention* (BI) terhadap *Use Behaviour* (UB)**

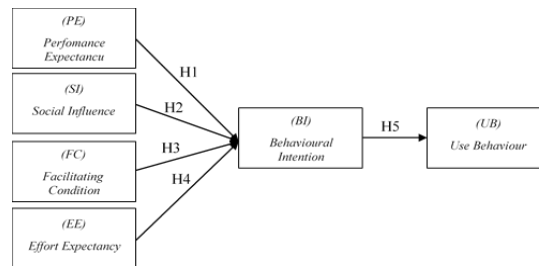
*Behavioural Intention* (BI) atau Niat Perilaku memiliki definisi sebagai sesuatu hal yang dirasakan oleh pengguna sistem dalam memanfaatkan sistem pada kondisi dan situasi tertentu (Kwateng et al., 2019). Kemudian menurut (Purwianti dan Tio, 2017). *Use Behaviour* didefinisikan sebagai perilaku pengguna yang mendefinisikan sebagai frekuensi atau intensitas pemakai dalam penggunaan *system* (Utami, 2020). Pada variabel *Behavioural Intention* diukur menggunakan indikator kemauan penggunaan dalam perkuliahan, peningkatan intensitas penggunaan platform, kemauan untuk mencoba menggunakan, dan platform VINESA sebagai media utama. Sedangkan untuk mengukur variabel *Use behavior* atau perilaku menggunakan yaitu dengan indikator intensitas penggunaan, pemilihan media dalam mengakses informasi dan menyelesaikan tugas, serta pertimbangan untuk menggunakan.

Pada penelitian (Awwad dan Al-Majali, 2015) menghasilkan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara konstruk *Behavioural Intention* dengan *Use Behaviour* sebab dengan keinginan individu untuk menggunakan sistem layanan perpustakaan yang dilatarbelakangi oleh kemudahan akses, terdapat dukungan teknis, dukungan organisasi dapat menjadikan obsesi mahasiswa ahli maupun non ahli memiliki kecenderungan untuk menggunakan sistem layanan perpustakaan (*electronic library services*). Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wut et al., 2021) menghasilkan sebuah signifikansi yang positif antara konstruk *Behavioural Intention* dengan *Use Behaviour* dikarenakan berawal dari adanya keinginan atau niat menghasilkan

dorongan individu berperilaku menggunakan sistem pada aplikasi seluler (*mobile application*). Selanjutnya yaitu menurut (Farooq et al., 2017) berpendapat bahwa *Behavioural Intention* cenderung terdapat hubungan positif dan signifikan terhadap *Use Behaviour*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Kwateng et al., 2019) menghasilkan temuan bahwa terjadi pengaruh yang positif dan signifikan antara *Behavioural Intention* dengan *Use Behaviour*. Maka untuk hipotesis terakhir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>5</sub>: *Behavioural Intention* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Use Behaviour* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan kerangka konsep atau model penerimaan dan penggunaan



VINESA pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Sumber: Data diolah (2021)

Gambar 1. KERANGKA MODEL PENERIMAN DAN PENGGUNAAN VINESA

## METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*. Pada gambar 1 menunjukkan kerangka berpikir atau model penerimaan dan penggunaan *Virtual Learning Universitas Negeri Surabaya (VINESA)*. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yang didapat langsung dari responden yakni mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dengan kriteria pernah menggunakan platform VINESA pada masa pandemi COVID-19. Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan isi pernyataan-pernyataan yang disesuaikan dengan konstruk dan indikator dengan jumlah 27 indikator. Setiap pernyataan pada indikator menggunakan 5 skala likert yaitu 1. Sangat Tidak Setuju (STS), 2. Tidak Setuju (TS), 3. Netral (N), 4. Setuju (S), dan 5. Sangat Setuju (SS).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dengan kondisi semester gasal 2021/2022 yang berjumlah 281 Mahasiswa. Dengan populasi tersebut menjadikan penelitian ini dilakukan di Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dengan teknik sampling yang digunakan yaitu *non probability sampling* dengan jenis *sampling purpose* yang memiliki definisi menurut (Zahro dan Nugraha, 2021) yaitu sampel yang memiliki sifat subjektif atau dalam pemilihan elemen-elemen populasi tidak ditentukan sebab populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Jumlah populasi program studi S1 Pendidikan Administrasi perkantoran sebanyak 281 populasi mahasiswa yang terdiri dari angkatan 2018 sebanyak 65 mahasiswa, angkatan 2019 sebanyak 61 mahasiswa, angkatan 2020 sebanyak 68 mahasiswa, dan angkatan 2021 sebanyak 87 mahasiswa. *Purposive Sampling* digunakan sebagai teknik pengambilan sampel yaitu sampel yang memiliki kriteria atau terdapat pertimbangan tertentu, kriteria tersebut yaitu mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya yang pernah menggunakan

VINESA pada masa pandemi COVID-19. Untuk menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus slovin.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan *Structural Equation Modeling-Partial Least Square (SEM-PLS)* dengan *software* yang digunakan yaitu aplikasi SmartPLS 3.0. Alasan menggunakan metode SEM dikarenakan dapat melakukan prediksi dan analisis level yang lebih dalam terhadap model penelitian. Pada saat menganalisis dengan PLS terdapat 2 spesifikasi model, yaitu *outer model* serta *inner model*. Pada *outer model* atau yang dapat disebut dengan model pengukuran dilakukan evaluasi menggunakan *convergen validity (loading factor, dan average variance extracted (AVE))*, *discriminant validity (fornell larcker criterion, cross loading, dan heterotrait-monotrait ratio of correlations (HTMT))*, dan uji unidimensionalitas (*composite reliability dan cronbach's alpha*). Dalam *inner model* evaluasi dilakukan dengan cara melihat pada nilai *R-Square* yang digunakan untuk konstruk dependen, *Stone-Geisser Q-square test* digunakan untuk *predictive relevance* serta uji t dan signifikansi dari koefisien parameter jalur *structural*. Dalam menggunakan uji hipotesis penelitian pada *inner model* nilai t-statistik > 1.960 dapat menunjukkan pengaruh antar variabel yang signifikan (Hair et al, 2011). Setelah itu dilakukan pengujian hipotesis dengan cara melakukan uji *path coefficients* dengan melihat nilai *t statistic* dan *p value*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Suarabaya yang dapat dikatakan sebagai objek penelitian. Mahasiswa tersebut pernah menggunakan platform VINESA pada masa pandemi COVID-19. Berikut merupakan perhitungan penentuan jumlah responden yang dihitung menggunakan rumus slovin:

$$\frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$= \frac{281}{1+281 \times 0,05^2} \quad n = 165$$

### Keterangan:

n : ukuran sampel  
N : ukuran populasi  
e : batas toleransi kesalahan (*error*)

Dari persamaan 2 diatas, maka dapat diketahui jumlah responden adalah 165 responden dengan runcian pada angkatan 2018 berjumlah 44 responden angkatan 2020 berjumlah 39 responden, dan angkatan 2021 berjumlah 82 responden. Dari jumlah 165 sampel yang mengisi kuesioner dapat diketahui tingkat pengembalian kuesioner sebesar 100%. Yang artinya, seluruh kuesioner yang disebar telah dikembalikan dan biasa ditindaklanjuti untuk proses berikutnya.

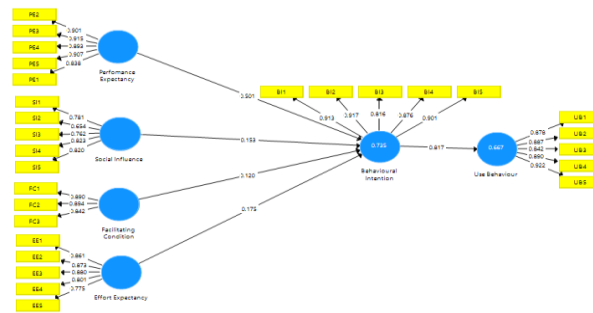
### Model Pengukuran (*Outer Model*)

Hasil yang diperoleh dari pengujian outer model atau model pengukuran menggunakan analisis *convergen validit, discriminant validity*, uji nidimensionalitas yang dapat diketahui sebagai berikut:

#### 1. *Convergen Validity*

Penggunaan *convergen validity* bertujuan untuk mengukur keberlakuan suatu indikator dari hasil pengukuran suatu variabel terhadap konsep-konsep teoritis yang menjelaskan keberadaan indikator tersebut dari suatu pengujian terhadap variabel tersebut. (Trenggonowati dan Kulsum, 2018). Dalam *convergen validity* terdapat pengukuran *outer loading* yang memiliki arti berupa tabel yang terdapat *loading factor* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar korelasi antara indikator dengan *variable latent* (Trenggonowati dan Kulsum, 2018).





Sumber : Data diolah (2021)

Gambar 2. LOADING FACTOR

Terlihat dari gambar nilai loading factor diatas, semua item atau indikator nilai *loading factor* sudah  $>0,7$ , karena batas nilai loading factor  $>0,7$  masih dapat diterima, selama validitas dan reliabilitasnya dapat memenuhi syarat (Hair et al., 2011). Bahkan menurut (Syarifah et al., 2020) *loading factor* dapat dikatakan valid jika nilai *loading factor*  $> 0,50$ . Hal ini dikarenakan nilai *loading factor*  $> 0,50$  dianggap cukup sebagai penelitian yang sedang dalam pengembangan. Oleh karena itu, berdasarkan validitas *loading factor* dinyatakan bahwa semua item atau indikator memiliki validitas item yang valid *loading factor* sudah dapat dikatakan valid apabila nilai *loading factor*  $> 0,50$ . Setelah item atau indikator dikatakan valid secara validitas butir, langkah selanjutnya dalam *convergen validity* dengan evaluasi nilai *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai AVE harus 0,5 atau lebih besar. Nilai AVE 0,5 atau lebih tinggi berarti konstruk dapat menjelaskan 50% atau lebih varians item (Hair et al., 2011).

Tabel 1.

VALIDITAS DAN REALIBILITAS KONSTRUK

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>rho A</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>AVE</i>
<b>BI</b>	0.931	0.934	0.948	0.784
<b>EE</b>	0.894	0.896	0.922	0.704
<b>FC</b>	0.849	0.854	0.908	0.767
<b>PE</b>	0.935	0.938	0.951	0.794
<b>SI</b>	0.822	0.826	0.882	0.652
<b>UB</b>	0.930	0.934	0.947	0.781

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan Tabel 1, mengetahui nilai *Average Variance Extracted (AVE)* untuk menentukan pencapaian syarat validitas konvergen, semua konstruk memenuhi syarat validitas konvergen karena semua nilai AVE  $> 0,50$ .

## 2. Discriminant Validity

Selanjutnya yaitu mengukur nilai *Discriminant Validity* dengan menggunakan analisis *Former Locker Criterion*, *Cross Loading*, dan *Heterotrait Monotrait (HTMT)*. Pada *Former Locker Criterion* suatu konstruk dinyatakan valid yakni dengan cara membandingkan nilai akar pada AVE (*Fornell-Larcker Criterion*) dengan nilai korelasi antar variabel laten (Hair et al., 2011). Nilai akar AVE harus lebih besar dari korelasi antar *variable latent*. Untuk menilai validitas diskriminan adalah dengan *Fornell Larcker Criterion*, yaitu sebuah metode tradisional yang telah digunakan lebih dari 30 tahun, dengan cara membandingkan nilai akar kuadrat dari *Average Variance Extracted (AVE)* setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk lainnya dalam model (Hair et al., 2011)

Tabel 2.  
FORNER LARCKER CRITERION

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>rho_A</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>AVE</i>
<i>BI</i>	0.931	0.934	0.948	0.784
<i>EE</i>	0.894	0.896	0.922	0.704
<i>FC</i>	0.849	0.854	0.908	0.767
<i>PE</i>	0.935	0.938	0.951	0.794
<i>SI</i>	0.822	0.826	0.882	0.652
<i>UB</i>	0.930	0.934	0.947	0.781

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui keseluruhan akar dari *AVE* (*Fornell-Larcker Criterion*) pada tiap konstruk memiliki nilai yang lebih besar daripada korelasinya dengan variabel yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan nilai akar kuadrat dari *AVE* pada tiap konstruk menghasilkan nilai yang lebih besar daripada nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk yang lain dalam model, sehingga model tersebut dapat dinyatakan memiliki nilai validitas diskriminan yang baik Fornell dan Larcker (dalam Wong et al., 2012). Setelah mengetahui hasil pengukuran kriteria *Fornell Larcker Criterion*, langkah selanjutnya dalam menentukan validitas adalah mengukur nilai *cross-loading*. Untuk nilai *cross loading*, setiap konstruk dievaluasi untuk memastikan bahwa konstruk tersebut lebih berkorelasi dengan item pengukuran daripada konstruk lainnya. Nilai *cross loading* yang diharapkan > 0,7 (Hair et al., 2011). Dapat dilihat tabel *cross-loading* di bawah ini:

Tabel 3.  
CROSS LOADING

+	<i>BI</i>	<i>EE</i>	<i>FC</i>	<i>PE</i>	<i>SI</i>	<i>UB</i>
<b>BI1</b>	<b>0.913</b>	0.648	0.566	0.708	0.608	0.680
<b>BI2</b>	<b>0.917</b>	0.712	0.622	0.752	0.650	0.745
<b>BI3</b>	<b>0.816</b>	0.533	0.511	0.623	0.577	0.668
<b>BI4</b>	<b>0.876</b>	0.746	0.642	0.763	0.704	0.714
<b>BI5</b>	<b>0.901</b>	0.691	0.556	0.776	0.688	0.797
<b>EE1</b>	0.620	<b>0.861</b>	0.613	0.637	0.580	0.565
<b>EE2</b>	0.663	<b>0.873</b>	0.653	0.706	0.641	0.688
<b>EE3</b>	0.638	<b>0.880</b>	0.645	0.622	0.588	0.597
<b>EE4</b>	0.665	<b>0.801</b>	0.622	0.627	0.644	0.713
<b>EE5</b>	0.579	<b>0.775</b>	0.588	0.585	0.559	0.566
<b>FC1</b>	0.561	0.666	<b>0.890</b>	0.527	0.562	0.553
<b>FC2</b>	0.501	0.640	<b>0.894</b>	0.470	0.492	0.500
<b>FC3</b>	0.639	0.645	<b>0.842</b>	0.599	0.567	0.645
<b>PE2</b>	0.742	0.655	0.550	<b>0.901</b>	0.660	0.656
<b>PE3</b>	0.772	0.747	0.587	<b>0.915</b>	0.682	0.702
<b>PE4</b>	0.694	0.628	0.530	<b>0.893</b>	0.657	0.660
<b>PE5</b>	0.774	0.688	0.591	<b>0.907</b>	0.699	0.734
<b>SI1</b>	0.595	0.600	0.470	0.635	<b>0.812</b>	0.597
<b>SI3</b>	0.535	0.471	0.337	0.556	<b>0.772</b>	0.562
<b>SI4</b>	0.581	0.591	0.576	0.607	<b>0.822</b>	0.471
<b>SI5</b>	0.646	0.651	0.606	0.609	<b>0.824</b>	0.597
<b>UB1</b>	0.707	0.681	0.568	0.644	0.650	<b>0.878</b>
<b>UB2</b>	0.746	0.709	0.658	0.692	0.587	<b>0.887</b>
<b>UB3</b>	0.617	0.573	0.513	0.615	0.554	<b>0.842</b>
<b>UB4</b>	0.765	0.651	0.543	0.679	0.640	<b>0.890</b>
<b>UB5</b>	0.758	0.688	0.605	0.709	0.615	<b>0.922</b>
<b>PE1</b>	0.671	0.659	0.476	<b>0.838</b>	0.622	0.614

Sumber: Data diolah (2021)

Dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa semua *loading indicator* terhadap konstruk lebih besar daripada *cross loading*, oleh karena itu pada model ini telah memenuhi syarat *discriminant validity*. Setelah nilai *cross loading* dinyatakan memenuhi syarat *discriminant validity* langkah selanjutnya dalam *discriminant validity* yaitu mengukur *Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations (HTMT)*.

Tabel 4.  
HETEROTRAIT-MONOTRAIT RATIO OF CORRELATIONS (HTMT)

	BI	EE	FC	PE	SI	UB
<b>BI</b>						
<b>EE</b>	0.824					
<b>FC</b>	0.728	0.852				
<b>PE</b>	0.876	0.828	0.680			
<b>SI</b>	0.831	0.833	0.730	0.849		
<b>UB</b>	0.872	0.817	0.726	0.809	0.787	

Sumber: Data diolah (2021)

Pada tabel 4 diatas dapat menunjukkan bahwa seluruh nilai *Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations (HTMT)* kurang dari 0,9 sehingga seluruh konstruk dapat dinyatakan valid secara *discriminant validity* berdasarkan perhitungan pada *Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations (HTMT)*. Terjadinya pernyataan tersebut dikarenakan menurut (Hanseler et al., 2015) nilai validitas diskriminan dapat dikatakan valid apabila nilai *Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations (HTMT)* kurang dari 0,9.

### 3. Unidimensionalitas

Tahap akhir dalam pengujian *outer model* atau model pengukuran yaitu uji unidimensionalitas dengan cara melihat nilai pada indikator *composite reliability* serta *cronbach's alpha*. Nilai pada *composite reliability* serta *cronbach's alpha* harus lebih dari 0,7, akan tetapi pada penelitian eksplorasi dapat dikatakan diterima apabila rentan nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* pada angka 0,6 hingga 0,7 (Hair et al., 2011).

Tabel 5.  
COMPOSITE RELIABILITY DAN CRONBACH'S ALPHA

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
<b>BI</b>	0.931	0.948
<b>EE</b>	0.894	0.922
<b>FC</b>	0.849	0.908
<b>PE</b>	0.935	0.951
<b>SI</b>	0.822	0.882
<b>UB</b>	0.930	0.947

Sumber: Data diolah (2021)

Melihat pada tabel 5 diatas dapat diketahui bahwa nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dari keseluruhan kosntruk memiliki nilai lebih > 0,7, maka untuk uji unidimensionalitas/reliabilitas tidak terdapat masalah. Sehingga data pada penelitian dapat dinyatakan valid dan reliabel.

### Model Struktural (*Inner Model*)

Model Struktural atau *Inner Model* memiliki tujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antar konstruk dan *R Square* (Trenggonowati dan Kulsum, 2018). Pada pengujian model struktural atau *inner model* dilakukan dengan cara 3 (tiga) tahap yaitu dengan menggunakan nilai  $R^2$ ,  $Q^2$ , dan *GoF*.

Tabel 6.  
R SQUARE

	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
<b>BI</b>	0.736	0.729
<b>UB</b>	0.667	0.665

Sumber: data diolah (2021)

Pada tabel 6 (*R Square*) diatas dapat diketahui nilai *R Square* pada *variable Behavioural Intention* sebesar 0,736 atau 73,6% dapat dipengaruhi variabel bebas pada penelitian ini, kemudian 26,4%

dipengaruhi oleh variabel lain yang terdapat pada luar penelitian atau faktor lain yang tidak diteliti. Hal tersebut sama dengan *variable Use Behaviour* sebesar 0,667 atau 66,7% yang dipengaruhi oleh *performance expectancy* dan *behavioural intention*, kemudian 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain. Nilai  $R^2 < 0,5$  dinyatakan lemah dalam hal variabel bebas dengan variabel terikatnya, berbanding terbalik apabila nilai  $R^2 > 0,5$  dapat dikatakan variabel bebas kuat terhadap variabel terikatnya.

Perhitungan $Q^2 = 1 - (1 - R1^2) (1 - R2^2)$ $= 1 - (1 - 0.736) (1 - 0.667)$ $= 1 - (0,264) (0,333)$ $= 1 - 0,088$ $Q^2 = 0,912$	$Goodness\ of\ Fit\ (GoF) = \sqrt{(AVE \times R^2)}$ $= \sqrt{(0,747 \times 0,701)}$ $= 0,724$
---	--

Dalam perhitungan  $Q^2$  diatas menghasilkan nilai  $Q^2 = 0,912$  yang dapat dijelaskan bahwa model struktural sebesar 91,2% yang merupakan keberagaman pada data penelitian ini, sedangkan untuk 8,8% merupakan nilai dari variabel lain diluar penelitian ini. Dari perhitungan diatas dapat diketahui nilai *GoF* adalah 0,727, dimana nilai *GoF* 0,724 tergolong model dengan kriteria besar. Dalam hal ini nilai  $R^2$ ,  $Q^2$ , dan *GoF* membentuk model *robust*. Nilai  $R^2$ ,  $Q^2$ , dan *GoF* membentuk *robust* apabila nilainya lebih dari 0,1. Dengan diketahui hasil perhitungan tersebut menjadikan keputusan hipotesis dapat dilakukan.

### Pengujian Hipotesis

Pada saat menentukan pembuktian dalam hipotesis akhir dapat diketahui dengan cara melihat nilai *t statistic* dan *p value*. Hipotesis dapat dikatakan berpengaruh positif signifikan apabila nilai *t statistic* > 1,96 dan nilai pada *p value* < 0,05. Hal tersebut berbanding terbalik apabila nilai *t statistic* < 1,96 serta *p value* > 0,05 dapat dikatakan hipotesis tidak berpengaruh atau tidak memiliki pengaruh. Mari kita lihat pada tabel 7 berikut untuk pembuktian dalam penelitian ini.

Tabel 7.  
PATH ANALYSIS

	Original Sample	T Statistic	P Values	Keterangan	Keputusan Hipotesi
<b>BI -&gt; UB</b>	0.817	26.745	0.000	Signifikan	Diterima
<b>EE -&gt; BI</b>	0.175	2.234	0.026	Signifikan	Diterima
<b>FC -&gt; BI</b>	0.121	1.723	0.085	Tidak signifikan	Ditolak
<b>PE -&gt; BI</b>	0.493	6.468	0.000	Signifikan	Diterima
<b>SI -&gt; BI</b>	0.163	2.665	0.008	Signifikan	Diterima

Sumber: Data diolah (2021)

### **H<sub>1</sub>: Performance Expectancy Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap Behavioural Intention dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19**

Telah diperoleh nilai koefisien jalur dalam penelitian ini yaitu 0.493, *t statistic* pada penelitian ini yaitu 6,648 > 1,96 dan diketahui pula untuk nilai *p value* yaitu 0,000 < 0,05 yang menyatakan bahwa hipotesis pertama diterima dikarenakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *Performance Expectancy* terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Gunasinghe et al., 2020) bahwa *Performance Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dikarenakan keyakinan pengguna akan peningkatan kinerja dapat mendorong penerimaan serta penggunaan atau adopsi *e-learning*. (Shin dan Lee, 2021b) juga memiliki kesamaan dalam penelitian ini bahwa *Performance Expectancy* memiliki pengaruh kuat dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* karena sistem dompet seluler dengan teknologi *Near Field Communication (NFC)* memberikan kepercayaan kepada konsumen bahwa dengan menggunakan sistem yang diberikan *NFC* dapat meningkatkan kinerja konsumen. (Thaker et al, 2021) menyatakan bahwa *Performance*

*Expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* yang menunjukkan bahwa apabila *internet banking* bank Syariah memberikan peningkatan dalam harapan pelanggan maka terdapat efek langsung terhadap niat untuk menggunakan pada *internet banking*. Kemudian (Wut et al., 2021) juga berpendapat sama dalam penelitiannya bahwa *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* sebab dengan adanya elemen gamifikasi dalam sistem *mobile applications* yang menjadikan konsumen memiliki kebahagiaan yang menyebabkan terjadinya niat tinggi dalam menggunakan sistem. (McKeown dan Anderson, 2016) juga memiliki pendapat yang sama dengan penelitian ini yaitu *Performance Expectancy* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention*, dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dalam penerimaan dan penggunaan *e-learning* pada *undergraduate* dengan *postgraduate*, dimana sistem *e-learning* dapat diterima oleh kelompok *undergraduate* yang disebabkan oleh faktor keinginan untuk memperoleh nilai tinggi yang menjadikan perlu dalam mengakses sistem, sementara pada kelompok *postgraduate* dapat menerima sistem karena dengan menggunakan sistem dapat membantu pekerjaannya. Dan (Tak dan Panwar, 2017) memberikan temuan yang sama dengan penelitian ini bahwa *Performance Expectancy* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* sebab dengan menggunakan sistem belanja seluler dapat memberikan keuntungan bagi pengguna dikarenakan dapat menambah efisiensi dalam melakukan aktivitas belanja.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa program studi S1 Pendidikan administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya terdapat Platform VINESA untuk memberikan kemudahan mahasiswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran berbasis daring, sehingga kegiatan pembelajaran secara daring dapat terlaksana dengan cepat dan efektif berkat bantuan teknologi dimana mahasiswa dapat langsung mengakses platform VINESA melalui website sistem informasi akademik (SIKAD) Universitas Negeri Surabaya, dengan menggunakan platform VINESA pada saat melakukan kegiatan pembelajaran dinilai sangat efektif dan mempermudah pekerjaan mahasiswa mulai dari materi perkuliahan dapat dilihat dan dipelajari melalui sistem platform VINESA kapanpun dan dimanapun sesuai dengan *deadline* yang diberikan oleh dosen. Fitur yang dimiliki oleh platform VINESA pun dinilai dapat mempermudah mahasiswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran seperti pengumpulan tugas yang diberikan oleh dosen dapat dikumpulkan melalui platform VINESA beserta petunjuk penyelesaian tugas serta keterangan batas waktu atau *deadline* yang dapat dilihat oleh mahasiswa melalui sistem platform VINESA. Sehingga platform VINESA sangat membantu mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dalam melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dapat mendorong niat mahasiswa untuk menerima dan menggunakan platform VINESA. Maka kesimpulan dari hipotesis pertama yaitu *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

**H<sub>2</sub>: *Social Influence* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19**

Dapat diketahui *output* dari koefisien jalur sebesar 0.163, *output t statistic* menghasilkan nilai 2,665 > 1,96 kemudian *output* dari *p value* sebesar 0,008 < 0,05 yang artinya *Social Influence* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention*, sehingga hipotesis ke-2 (kedua) dapat diterima sebab antara *Social Influence* dengan *Behavioural Intention* terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19. Penelitian ini diperkuat oleh (Tak dan Panwar, 2017) yang menyatakan bahwa *Social Influence* terdapat pengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* sebab responden dipengaruhi oleh teman sebayanya pada saat memutuskan niatnya untuk menggunakan *mobile app based shopping*, faktor tersebut seperti saran, pendapat, dan rekomendasi yang berasal dari orang terdekat sehingga responden memiliki pemikiran untuk menggunakan sistem aplikasi belanja seluler. Kemudian (Dhiman et al., 2020) juga

memiliki pendapat yang sama dengan penelitian ini bahwa *Social Influence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dikarenakan dalam penggunaan *smartphone fitness apps* dapat dipengaruhi langsung oleh keluarga, teman, kolega, dan lingkaran sosial pengguna lainnya dibanding dengan pengaruh yang berasal dari informasi lain. Dengan demikian *smartphone fitness apps* memberikan pelayanan yang baik sehingga terciptanya konsumen yang puas bahkan merekomendasikan ke orang terdekat.

Penggunaan teknologi informasi Pendidikan pada mahasiswa dimasa pandemi COVID-19 bertujuan untuk mengatasi terjadinya pola komunikasi tatap muka guna meminimalisir penyebaran kasus COVID-19 pada sektor Pendidikan, dosen selaku center terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis daring terutama dengan penyesuaian materi dan yang terpenting penyesuaian serta pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh. Riset pada mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran menemukan temuan bahwa pada saat mahasiswa memilih untuk menggunakan platform VINESA dapat dipengaruhi oleh dosen yang menggunakan platform VINESA pada saat kegiatan pembelajaran, meskipun tak semua dosen menggunakan platform tersebut akan tetapi mahasiswa dapat dipengaruhi oleh dosen untuk menggunakan platform VINESA pada saat kegiatan pembelajaran sehingga salah satu faktor mahasiswa mengenal dan menerima penggunaan platform VINESA adalah peran dosen. Maka dari itu hipotesis ke-2 (kedua) dapat disimpulkan bahwa *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

**H<sub>3</sub>: *Facilitating Condition* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19**

Berdasarkan tabel *path analysis* (tabel 7) memiliki nilai koefisien jalur 0,121, *t statistic* 1,723 < 1,96 dan nilai *p value* sebesar 0,085 > 0,05 sehingga tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *Facilitating Condition* dan *Behavioural Intention*, artinya hipotesis ke-3 (ketiga) tidak dapat diterima atau tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *Facilitating Condition* dengan *Behavioural intention*. Penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian (Alkhwaldi dan Abdulmuhsin, 2021) yang mengemukakan bahwa hubungan antara *Facilitating Condition* dengan *Behavioural Intention* dikatakan positif dan signifikan. Namun penelitian ini didukung oleh (Noyes dan Teo, 2014) dan (Mwinga dan Phiri, 2022) yang mengemukakan bahwa *Facilitating Condition* tidak terdapat hubungan positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* sebab dengan penelitian yang dilakukan di India ternyata ditemukan infrastruktur dalam industri telekomunikasi tidak menyediakan akses internet dengan kecepatan tinggi serta harga yang terjangkau, dari hal tersebut menjadikan *Facilitating Condition* tidak terdapat pengaruh terhadap *Behavioural Intention*. Menurut (Isaias dan Reis, 2017) mengemukakan bahwa di India penggunaan internet dengan kecepatan tinggi dan berkualitas menjadi isu yang memprihatinkan.

Pada masa pandemi COVID-19 mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi seringkali menggunakan platform VINESA dalam mengakses materi, mengerjakan tugas, atau melakukan kegiatan pembelajaran berbasis daring. Mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran mendapatkan bantuan kuota internet DIKTI dengan tujuan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring atau jarak jauh. Namun sangat disayangkan masih terdapat mahasiswa yang belum mendapatkan bantuan kuota tersebut sehingga mahasiswa memilih untuk membeli kuota internet dengan dana pribadi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Latar belakang domisili mahasiswa yang tidak semua berada pada zona kecepatan internet yang berkualitas membuat mahasiswa yang tempat tinggalnya sulit dijangkau koneksi internet atau akses koneksi internet yang kurang stabil di beberapa daerah menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring. Berdasarkan problematika tersebut dapat disimpulkan hipotesis ke-3 (ketiga)

yaitu *Facilitating Condition* tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

**H<sub>4</sub>: *Effort Expectancy* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19**

Dapat diketahui berdasarkan tabel 7 nilai koefisien jalur sebesar 0,175, *t statistic* 2,234 > 1,96 dan *p value* 0,026 < 0,05. Oleh sebab itu *Effort Expectancy* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention*. Sehingga hipotesis ke-4 (keempat) dalam penelitian ini dapat dinyatakan diterima atau terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Effort Expectancy* terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19. Hasil penelitian ini didukung oleh (Wong et al., 2012) bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* bahkan *Effort Expectancy* menjadi paling dominan karena terdapat keterlibatan langsung antara guru dan siswa ketika mereka dapat melihat manfaat dari *interactive whiteboard (IWB)*. Kemudian penelitian ini memiliki hasil yang sama dengan penelitian (Gunasinghe et al., 2020) bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention* dikarenakan terdapat tinjauan sistem secara berkala, antarmuka yang ramah pengguna, dan terdapat opsi bantuan cepat sehingga platform *e-learning* menjadi platform yang tidak terlalu rumit dalam penggunaannya. Demikian pula dengan persepsi terkait kemudahan dalam penggunaan sistem *e-learning* yang terbentuk dari penggunaan dan pemakaian sistem yang berulang dapat memberikan kemudahan yang akan mendorong untuk menggunakan platform *e-learning*. Selanjutnya hasil penelitian ini juga sama seperti yang dikemukakan oleh (Awwad dan Al-Majali, 2015) bahwa *Effort Expectancy* memiliki efek pengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behaviour* yang mengisyaratkan siswa merasakan kemudahan dalam menggunakan sistem perpustakaan elektronik sehingga siswa memiliki niat lebih tinggi dalam menggunakan sistem perpustakaan elektronik. (McKeown dan Anderson, 2016) menghasilkan temuan yang sama dengan penelitian ini bahwa *Effort Expectancy* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* karena dalam penggunaan sistem dapat diakses dimanapun dan kapanpun seperti menggunakan *iPad, tablet, atau PC* dengan kecenderungan mengakses sistem di tempat yang tenang guna menunjang konsentrasi. Dan penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Tak dan Panwar, 2017) terkait penerimaan dan penggunaan aplikasi belanja seluler bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Effort Expectancy* dengan *Behavioural Intention* sebab responden percaya aplikasi belanja seluler mudah digunakan dan dipahami sehingga responden dapat belanja dengan lebih cepat.

Berdasarkan observasi pada program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran bahwa pada masa pandemi COVID-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menerapkan berbagai macam media pembelajaran penunjang pembelajaran daring salah satunya VINESA, jadi terdapat mata kuliah yang pengaplikasiannya menggunakan platform VINESA. Dalam penggunaan platform VINESA tim *e-learning* dan LP3M Universitas Negeri Surabaya turut mendukung kemudahan dalam pengoperasian sistem dengan cara menjadikan platform VINESA yang terintegrasi dengan sistem SIAKAD melalui dukungan moodle versi 3.6 sehingga mahasiswa dapat mengakses platform VINESA dengan mudah. Mahasiswa dapat langsung mengakses platform VINESA melalui *website* sistem informasi akademik (SIAKAD) Universitas Negeri Surabaya dengan cara melakukan *login* terlebih dahulu pada sistem SIAKAD. Sehingga hipotesis ke-4 (keempat) dapat disimpulkan bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

**H<sub>5</sub>: *Behavioural Intention* Berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap *Use Behaviour* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19**

Nilai koefisien jalur pada penelitian ini yaitu 0,817, *t statistic* konstruk *Behavioural Intention* pada *path analysis* yaitu 26.745 > 1,96 dan nilai *p value* dapat diketahui yaitu 0,000 < 0,05 yang menyebabkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *Behavioural Intention* dengan *Use Behaviour* sehingga Hipotesis terakhir dapat diterima. Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Wut et al., 2021) yang menyatakan bahwa *Behavioural Intention* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Use Behaviour*. Kemudian (Farooq et al., 2017) juga memiliki pendapat yang sama dengan penelitian ini bahwa *Behavioural Intention* dan *Use Behaviour* memiliki hubungan yang positif dan signifikan. Hal tersebut juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Kwateng et al., 2019) yang mengemukakan bahwa antara *Behavioural Intention* dan *Use Behaviour* memiliki signifikansi dan hubungan yang positif.

Hasil observasi pada mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran menyatakan bahwa banyak sekali faktor yang mempengaruhi niat untuk menggunakan platform VINESA seperti kemudahan dalam mengakses platform VINESA menjadikan mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran tidak merasakan kesulitan dalam mengakses platform VINESA. Peran platform VINESA yang dapat membantu pekerjaan mahasiswa program Studi S1 pendidikan Administrasi Perkantoran menjadi efektif dan efisien merupakan salah satu faktor untuk menggunakan platform VINESA bagi mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran mulai dari fitur yang dimiliki VINESA dapat mempermudah pekerjaan dan penggunaan platform VINESA dalam mengakses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan tanpa mengenal tempat. Pengaruh sosial atau *Social Influence* juga menjadi faktor melanjutkan dalam penerimaan dan penggunaan platform VINESA pada mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran seperti halnya peran dosen yang dapat mempengaruhi mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran untuk menerima dan menggunakan platform VINESA pada masa pandemi COVID-19. Sehingga hipotesis terakhir dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Behavioural Intention* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

## **KESIMPULAN**

Dari paparan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan untuk menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu penerimaan dan penggunaan *Learning Management System* di pendidikan tinggi pada masa pandemi COVID-19 bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, *Social Influence* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, *Facilitating Condition* tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, *Effort Expectancy* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19, dan *Behavioural Intention* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Use Behaviour* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian ini menyelidiki tentang variabel-variabel yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan model UTAUT. Implikasi teoritis dari temuan dalam penelitian ini berkontribusi dalam memberikan perluasan literatur tentang adopsi teknologi sistem informasi manajemen yang mengkaji tentang VINESA serta memberikan wawasan baru tentang pentingnya platform VINESA dalam menunjang pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. Implikasi manajerial pada penelitian ini yaitu sistem informasi manajemen ramah jaringan sangat diperlukan oleh mahasiswa. Adanya platform VINESA yang dapat diakses menggunakan jaringan yang lebih ringan dapat meningkatkan niat mahasiswa dalam menerima dan menggunakan sistem. Untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan platform VINESA diperlukan *upgrade*



sistem sehingga mahasiswa yang memiliki koneksi internet kurang stabil dapat mengakses platform VINESA sehingga mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh terutama pada masa pandemi COVID-19 yang kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing. Dari adanya hal tersebut dapat meningkatkan peran variabel *Facilitating Condition* terhadap *Behavioural Intention* dalam penerimaan dan penggunaan VINESA pada masa pandemi COVID-19 bagi mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Keterbatasan dalam melakukan penelitian yang dimiliki oleh peneliti menyebabkan belum sepenuhnya peneliti dapat meneliti keseluruhan variabel yang dapat memberikan pengaruh dalam penerimaan dan penggunaan VINESA, sebab variabel yang hanya dapat peneliti tinjau adalah *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *facilitating Condition*, *Effort Expectancy*, *Behavioural Intention*, dan *Use Behaviour*. Keseluruhan program studi yang ada pada Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya juga belum dapat peneliti lakukan penelitian melainkan hanya terbatas pada Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti berharap agar dapat memperluas sampel penelitian beserta dengan menambahkan variabel moderasi seperti *age*, *gender*, *experience*, *educational level*, dan lain sebagainya terhadap penerimaan dan penggunaan *Learning Management System* di pendidikan tinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, M. Z., Hu, W., Hoque, M. R., & Kaium, M. A. (2020). Adoption intention and usage behavior of mHealth services in Bangladesh and China: A cross-country analysis. *International Journal of Pharmaceutical and Healthcare Marketing*, 14(1), 37–60. <https://doi.org/10.1108/IJPHM-03-2019-0023>
- Alkhwaldi, A. F., & Abdulmuhsin, A. A. (2021). Crisis-centric distance learning model in Jordanian higher education sector: factors influencing the continuous use of distance learning platforms during COVID-19 pandemic. *Journal of International Education in Business*. <https://doi.org/10.1108/JIEB-01-2021-0001>
- Alrianingrum, S. S. S., Artono, M., Aji, R. N. B., Hum, S., & ... (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Untuk Menumbuhkan Literasi Digital Masa Darurat Covid-19. *Researchgate.Net*, April. <https://www.researchgate.net/profile/Septina>
- Aryanti, R., Saepudin, A., Wahyudi, T., Nur hasan, F., & Harefa, K. (2021). Pemanfaatan Internet Dalam Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 1(1), 19–27.
- Awwad, M. S., & Al-Majali, S. M. (2015). Electronic library services acceptance and use An empirical validation of unified theory of acceptance and use of technology. *Electronic Library*, 33(6), 1100–1120. <https://doi.org/10.1108/EL-03-2014-0057>
- Danielson, J., Preast, V., Bander, H. and Hassall, L. (2014). Is the effectiveness of lecture related to teaching approach or content type? *Computers & Education*, 72, 121–131.
- Dhiman, N., Arora, N., Dogra, N., & Gupta, A. (2020). Consumer adoption of smartphone fitness apps: an extended UTAUT2 perspective. *Journal of Indian Business Research*, 12(3), 363–388. <https://doi.org/10.1108/JIBR-05-2018-0158>
- Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtiyas, Y. (2021). Student's Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012178>
- Farooq, M. S., Salam, M., Jaafar, N., Fayolle, A., Ayupp, K., Radovic-Markovic, M., & Sajid, A. (2017). Acceptance and use of lecture capture system (LCS) in executive business studies: Extending UTAUT2. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(4), 329–348. <https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2016-0015>

- Gunasinghe, A., Hamid, J. A., Khatibi, A., & Azam, S. M. F. (2020). The adequacy of UTAUT-3 in interpreting academician's adoption to e-Learning in higher education environments. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(1), 86–106. <https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2019-0020>
- Gunawan, C. F. (2019). Pengaruh Performance Expectancy Dan Social Influence Terhadap Behavioral Intention Di Aplikasi Hijabenka. *Agora*, 7(2). <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/9111>
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). *PLS-SEM: Indeed a Silver Bullet*. 19(2), 139–151. <https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202>
- Isaias, P., Reis, F., Coutinho, C., & Lencastre, J. A. (2017). Empathic technologies for distance/mobile learning: An empirical research based on the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). *Interactive Technology and Smart Education*, 14(2), 159–180. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2017-0014>
- Johnson, J. (2021a). *number of internet users worldwide from 2005 to 2019*. Statista.Com. <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>.
- Johnson, J. (2021b). *Worldwide digital population as of January 2021*. Statista.Com. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>.
- Krisnanto, A. D., & Anistyasari, Y. (2021). Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 ( Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya ). *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 05(01), 398–405. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37757>
- Kusuma Wardani, V., & Nugraha, J. (2021). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, Attitude Towards Entrepreneurship terhadap Intensi Berwirausaha melalui Self Efficacy. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 29(1), 79–100.
- Larasati, & Nikmah, C. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone dan e-learning terhadap motivasi belajar dalam masa pelatihan kerja. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 5(2), 214–233.
- Limono, G. G., & Semuel, H. (2018). Pengaruh Experience Quality Terhadap Behavioral Intention Dengan Perceived Value Sebagai Mediasi Pada Restaurant Sushi Tei di Surabaya. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 5(2), 1–10.
- McKeown, T., & Anderson, M. (2016). UTAUT: capturing differences in undergraduate versus postgraduate learning? *Education and Training*, 58(9), 945–965. <https://doi.org/10.1108/ET-07-2015-0058>
- Modeling, S. E., Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). *A New Criterion for Assessing Discriminant Validity in Variance-based A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling*. January. <https://doi.org/10.1007/s11747-014-0403-8>
- Mohd Thas Thaker, H., Mohd Thas Thaker, M. A., Khaliq, A., Allah Pitchay, A., & Iqbal Hussain, H. (2021). Behavioural intention and adoption of internet banking among clients' of Islamic banks in Malaysia: an analysis using UTAUT2. *Journal of Islamic Marketing*. <https://doi.org/10.1108/JIMA-11-2019-0228>
- Mwinga, G. kozo, & Phiri, J. (2022). The Factors Affecting the Adoption of e-PACRA Services through the Government Service Bus. *Open Journal of Business and Management*, 10(1), 1262–1271.
- Noyes, J., & Teo, timothy. (2014). Explaining the intention to use technology among pre-service teachers: A multi-group analysis of the unified theory of acceptance and use of technology. *Interactive Learning Environments*, 22(1), 51–56.
- Owusu Kwateng, K., Osei Atiemo, K. A., & Appiah, C. (2019). Acceptance and use of mobile banking: an application of UTAUT2. *Journal of Enterprise Information Management*, 32(1), 118–151. <https://doi.org/10.1108/JEIM-03-2018-0055>
- Purniawan, & Sumarni, W. (2020). Analisis Respon Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 784–789.

- Purwianti, L., & Tio, K. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Behavioural Intention. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 17(1), 15. <https://doi.org/10.28932/jmm.v17i1.415>
- Ramadani, A. H., Arizal, H., & Abdi, F. I. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Vinesa Prodi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 03(01), 38–43.
- Rita, P., Oliveira, T., Estorninho, A., & Moro, S. (2018). Mobile services adoption in a hospitality consumer context. *International Journal of Culture, Tourism, and Hospitality Research*, 12(1), 143–158. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-04-2017-0041>
- Safitri, N. N., & Nugraha, J. (2022). *Kewirausahaan dan Niat Berwirausaha Selama Pandemi COVID-19*. 10(1).
- Sancaka, M., & Subagio, H. (2014). Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Kompas Epaper Oleh Konsumen Harian Kompas Di Jawa Timur Dengan Menggunakan Kerangka Unified Theory of Acceptance and Use of Technology ( Utaut ). *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*, 2(2), 1–7.
- Setianingrum, V. M. (2019). Komunikasi Pembelajaran Melalui Virtual Learning. *Translitera*, 8, 44–54.
- Shin, S., & Lee, W.-J. (2021a). Factors affecting user acceptance for NFC mobile wallets in the U.S. and Korea. *Innovation & Management Review*, ahead-of-p(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/inmr-02-2020-0018>
- Shin, S., & Lee, W. J. (2021b). Factors affecting user acceptance for NFC mobile wallets in the U.S. and Korea. *Innovation and Management Review*, 18(4), 417–433. <https://doi.org/10.1108/INMR-02-2020-0018>
- Shorfuzzaman, M., & Alhussein, M. (2016). Modeling Learners' Readiness to Adopt Mobile Learning: A Perspective from a GCC Higher Education Institution. *Mobile Information Systems*, 2016. <https://doi.org/10.1155/2016/6982824>
- Syarifah, I., Mawardi, M. K., & Iqbal, M. (2020). Pengaruh modal manusia terhadap orientasi pasar dan kinerja UMKM. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 23(1), 69–96. <https://doi.org/10.24914/jeb.v23i1.2521>
- Tak, P., & Panwar, S. (2017). Using UTAUT 2 model to predict mobile app based shopping: evidences from India. *Journal of Indian Business Research*, 9(3), 248–264. <https://doi.org/10.1108/JIBR-11-2016-0132>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- utami, tri novi. (2020). *Analisis Behavioral Intention Dan Use Behavior Digital Wallet Pada Mahasiswa SI Universitas Negeri Semarang*. 89.
- Warsita, B.-. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 65–78. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.355>
- Wati, D. N. S., & Indriyanti, A. D. (2021). Pengukuran Penerimaan Teknologi dan Pengaruh Kualitas E-Learning terhadap Efektifitas Pembelajaran pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode TAM dan Webqual. *Journal of Emerging Information ...*, 02(03), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/40993>
- Wong, K., Russo, S., & Mcdowall, J. (2012). Understanding early childhood student teachers' acceptance and use of interactive whiteboard. *Campus-Wide Information Systems*, 30(1), 4–16. <https://doi.org/10.1108/10650741311288788>
- Wut, E., Ng, P., Leung, K. S. W., & Lee, D. (2021). Do gamified elements affect young people's use behaviour on consumption-related mobile applications? *Young Consumers*, 22(3), 368–386. <https://doi.org/10.1108/YC-10-2020-1218>
- Zahro, D. A., & Nugraha, J. (2021). Analysis of the Use of Mendeley Using the Technology Acceptance Model (Tam) Approach: Study in Students of Office Administration Education in Surabaya State University. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 12(1), 33–40.