

Analisis Penerimaan Pengguna *Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa)* Menggunakan *Task Technology Fit (TTF)* Dan *Technology Acceptance Model (TAM)* Di Masa Pandemi COVID-19

Indra Sulistyaningsih

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

Email: Indra.18003@mhs.unesa.ac.id

Jaka Nugraha

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

Email: jakanugraha@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effect of Task Technology Fit (TTF) and Technology Acceptance Model (TAM) on student attitudes in learning supported by Vinesa during the COVID-19 pandemic. The COVID-19 pandemic demands various changes and innovations in the field of education and the implementation of the adaptive learning process continues to run well. The COVID-19 pandemic has pushed the world of education, especially universities, to change the learning process model from face-to-face learning in the classroom to online learning or distance learning. Vinesa is one of the applications used by the State University of Surabaya to support and manage online learning so that the teaching and learning process can still function properly during the COVID-19 pandemic. The data analysis method used is Structural Equation Modeling-Partial Least Squares (SEM-PLS). The sample size is 281 respondents from the Office Administration Education Study Program consisting of students in 2018, 2019, 2020, and 2021 at the State University of Surabaya. The results of this study indicate that task-technology fit (TTF) is an important role that influences students' attitudes towards online learning during the COVID-19 pandemic. Assignment technology suitability is considered when students try to use Vinesa to complete assignments. This study also proved that students responded with positive perceptions about task-technology suitability and had positive perceptions about ease of use (PEOU), perceived usefulness (PU), and behavioral intentions (BI) towards the use of Vinesa.

Keywords: *COVID-19; SEM-PLS; Task Technology Fit (TTF); Technology Acceptance Model (TAM); Vinesa.*

PENDAHULUAN

Pengguna teknologi selama satu dekade terakhir semakin memperoleh peran sentral bahkan di pasar global. Oleh karena itu, organisasi telah meningkatkan adopsi sistem teknologi untuk meningkatkan daya saing, memangkas biaya, memproduksi lebih banyak, dan meningkatkan kualitas layanan atau produk mereka (Presti et al., 2021). Hal tersebut menjadi salah satu alat paling kuat yang pernah ditemukan dalam sejarah manusia dan terus meningkat bagi komunitas akademik (Ayele & Sreenivasarao, 2013). Kemajuan pesat TIK adalah salah satu karakteristik yang paling luar biasa di era saat ini dan seperti inovasi lainnya yang telah memiliki pengaruh signifikan dalam mengubah kehidupan masyarakat sampai batas tertentu. Popularitas TIK yang semakin meningkat dan perubahan besar dalam sektor pendidikan tidak dapat disangkal itu mengembangkan cara interaksi antara pemangku kepentingan akademik dan sistem pembelajaran (Victoria et al., 2018; Zhou et al., 2020). Kehadiran teknologi informasi yang diwujudkan dalam bentuk layanan internet pada berbagai instansi, diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna internet termasuk dalam dunia pendidikan (Amri & Surya, 2013). Teknologi telah menyediakan bidang pendidikan dengan alat yang signifikan untuk mendukung proses pendidikan (Seliaman & Al-Turki, 2012). Secara khusus kemajuan besar teknologi seluler selama satu dekade terakhir adalah peningkatan proliferasi perangkat seluler, dan ketersediaan Internet yang telah membuat pembelajaran seluler (*m-learning*) menjadi tren saat ini dalam pembelajaran pada pendidikan tinggi di seluruh dunia (Shorfuzzaman & Alhussein, 2016).

Sistem pembelajaran *online* menjadi teknologi vital seiring dengan persaingan antar lembaga pendidikan tinggi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan mereka dan mengurangi biaya (Alkhwaldi & Abdulmuhsin, 2021). Keterjangkauan, kecanggihan, dan popularitas perangkat seluler di kalangan mahasiswa pendidikan tinggi telah mendorong penyedia pendidikan untuk mempertimbangkan menggunakannya sebagai media pembelajaran baru. Perangkat seluler semakin mampu melakukan semua fungsi yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Teknologi seluler terdiri dari berbagai aplikasi dan alat yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mudah diakses, sehingga siswa tidak lagi terbatas pada ruang kelasnya dalam berinteraksi dengan proses pembelajaran (Mac Callum et al., 2014). Mereka menyatakan bahwa *mobile learning* dipandang sebagai tindak lanjut dari *e-learning*, konsep yang berakar pada pendidikan jarak jauh. Mobilitas dan keberadaan perangkat seluler mencegah pembelajaran dibatasi pada waktu dan lokasi tertentu (Osman et al., 2010). Perangkat seluler memiliki kapasitas untuk terhubung ke Internet sebagai penyampaian instruksi dan materi kepada siswa kapan saja dan di mana saja. *M-learning* mendorong penyedia pendidikan untuk mempertimbangkan menggunakannya sebagai media pembelajaran baru.

Model *Task Technology Fit* telah banyak digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi layanan seluler (Liu et al., 2010; Oliveira et al., 2014). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa karakteristik tugas dan teknologi secara signifikan memengaruhi TTF, yang memengaruhi pemahaman *m-learning* (Gan et al., 2017). Di sisi lain, beberapa peneliti juga telah menunjukkan bahwa TTF tidak memiliki pengaruh terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi (Yen et al., 2010). Dari data kuisioner penelitian menjelaskan bahwa kegunaan Vinesa bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya menggunakan Vinesa untuk mengirim tugas, melakukan pembelajaran *online* dan mengakses tugas yang dapat terhubung dengan dosen untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Para peneliti telah menunjukkan bahwa TTF dapat mempengaruhi manfaat yang dirasakan pengguna dalam menggunakan teknologi (Chen et al., 2013). Namun, beberapa studi telah meneliti persepsi siswa/mahasiswa (termasuk TTF dan TAM) setelah menggunakan sistem. Oleh karena itu, perhatian harus diberikan pada TTF pengguna Vinesa yaitu mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya saat menggunakan Vinesa selama pembelajaran *online* dimasa pandemi COVID-19. TTF berpendapat bahwa pengguna hanya mengadopsi teknologi informasi ketika itu sesuai dengan tugas mereka dan meningkatkan kinerja mereka (Goodhue dan Thompson, 1995). Telah banyak digunakan untuk menjelaskan informasi terkait pemanfaatan dan efisiensi penyelesaian tugas (Gan et al., 2017). Karakteristik tugas dan karakteristik teknologi dapat mempengaruhi TTF, sementara para ahli telah mengindikasikan bahwa TTF mempengaruhi persepsi kegunaan teknologi dan menegaskan penerimaan sistem ketika pelajar menggunakan sistem pembelajaran elektronik (W. S. Lin & Wang, 2012). Selanjutnya, karakteristik tugas dan karakteristik teknologi dapat mempengaruhi TTF dan TTF tersebut juga dapat mempengaruhi sikap peserta didik ketika mereka menggunakan sistem pembelajaran di Internet (Yu dan Yu, 2010).

Pesatnya perkembangan teknologi membuat pembelajaran berbasis web dan *m-learning* menjadi tren yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hsia et al., 2016; Hsu et al., 2012). Persepsi terhadap pembelajaran dapat mempengaruhi sikap dan niat belajar mahasiswa (Liang et al., 2011). Ketika mereka memiliki sikap berpikir dan belajar yang positif, kecemasan mereka akan berkurang dan efikasi diri mereka akan meningkat, sehingga meningkatkan efektivitas belajar mereka (Peng et al., 2006; Wu dan Tsai, 2006). Liang dkk. (2011) menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai dasar untuk mengembangkan skala sikap terhadap pembelajaran berkelanjutan berbasis web. Ini memiliki tiga aspek termasuk kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*), kemudahan penggunaan yang dirasakan (*Perceived Ease Of Use*), dan sikap perilaku (*Behavioural Intention*). *Technology Acceptance Model* (TAM) dikembangkan sebagai lensa teoretis untuk menjelaskan efek karakteristik sistem pada penerimaan pengguna terhadap sistem komputer. TAM mengasumsikan bahwa niat perilaku individu terhadap penggunaan sistem tergantung pada dua faktor

yaitu kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Model TTF memperluas TAM dengan mempertimbangkan bagaimana aktivitas memengaruhi penggunaan; lebih khusus, TTF menunjukkan bahwa penerapan teknologi memiliki kemungkinan lebih besar untuk memiliki dampak positif pada kinerja individu dan digunakan jika kemampuan sistem terintegrasi sesuai dengan tugas yang harus dilakukan pengguna (Goodhue dan Thompson, 1995).

Menarik untuk dilakukan penelitian karena pertama kondisi saat ini bergantung pada internet dan *smartphone*. Kedua, media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk memudahkan pembelajaran *online*. Ketiga, untuk mewujudkan pendidikan yang berkembang dan berkualitas sudah seharusnya mahasiswa Indonesia mengikuti setiap kondisi serta perubahan teknologi yang ada. Universitas Negeri Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah menerapkan sistem pembelajaran *online* atau *e-learning* di masa pandemi COVID-19 sebagai sarana bagi dosen dan mahasiswa untuk mempermudah kegiatan mengajar dalam kondisi seperti ini. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan, dan Universitas Nasional Surabaya juga memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dalam kegiatan perkuliahan, seperti dengan menerapkan *e-learning* pada saat kegiatan pembelajaran. Vinesa merupakan platform pembelajaran *online* milik Universitas Negeri Surabaya yang saat ini digunakan oleh mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Vinesa merupakan *Learning Management System* (LMS) berbasis teknologi informasi yang dikembangkan oleh Universitas Negeri Surabaya guna mempermudah pembelajaran *online*. Vinesa melibatkan mahasiswa untuk mengerjakan kuis, mengumpulkan tugas, diskusi, dan mendapatkan materi yang disampaikan oleh dosen. Selain itu, Vinesa juga menjadi platform pembelajaran yang interaktif dan menguji mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Sebagian terbesar mahasiswa tersebut sudah mempunyai *smartphone* dan akses internet yang cukup baik digunakan untuk mengakses platform Vinesa. Selain itu, Universitas Negeri Surabaya merupakan Perguruan Tinggi Negeri yang memiliki program studi pendidikan administrasi perkantoran yang sudah seharusnya penggunaan media pembelajaran bukan menjadi kendala pada proses belajar mengajar meskipun kondisi COVID-19 masih belum usai. Untuk mengukur tingkat perilaku mahasiswa terhadap penggunaan Vinesa diperlukan penelitian dengan menggunakan model TTF dan TAM.

Salah satu penelitian telah meneliti penggunaan Vinesa seperti pada penelitian (Ramadani et al., 2021) yang secara umum penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran daring berbasis Vinesa yang digunakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin pada Universitas Negeri Surabaya. Pembelajaran daring berbasis Vinesa tersebut menjadikan kegiatan berlangsung secara interaktif antara mahasiswa dan dosen. Namun dari pengamatan yang tajam, tampaknya tidak ada penyelidikan yang empiris tentang faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan minat mahasiswa dalam penggunaan Vinesa. Oleh karena itu, penelitian ini menyelidiki pengaruh interaktivitas sistem antara TTF, dan niat TAM terhadap LMS (*Learning Management System*) dengan menggunakan platform Vinesa pada mahasiswa prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya pada masa pandemi COVID-19. *Novelty* dalam penelitian ini mengkaji penerimaan, pemanfaatan, dan niat berkelanjutan mahasiswa di pendidikan tinggi selama pandemi COVID-19 terhadap Vinesa menggunakan model TTF dan TAM di Pendidikan tinggi dengan menganalisis tentang TTF terhadap Vinesa, *Perceived Usefulness* (PU), dan *Perceived Ease Of Us* (PEOU), kemudian *Perceived Usefulness* (PU), dan *Perceived Ease Of Us* (PEOU) terhadap *Behavioral Intention* (BI), serta BI terhadap Vinesa. Pemaparan tersebut merupakan *research gap* dalam penelitian ini. Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai bahan kajian dalam pemanfaatan penggunaan tugas-teknologi yang sesuai dengan minat berperilaku mahasiswa terhadap penggunaan Vinesa, dan dapat menjadi sumber referensi penelitian masa depan mengenai pengaruh persepsi kesesuaian tugas teknologi dan minat

berperilaku mahasiswa. Selain itu, manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang relevan dalam mengoptimalkan sistem informasi manajemen teknologi yang dimiliki oleh Perguruan Tinggi sesuai dengan kesesuaian tugas dan minat berperilaku mahasiswa dimasa pandemi COVID-19.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Task Technology Fit (TTF)

Telah banyak digunakan untuk menjelaskan informasi terkait pemanfaatan dan efisiensi penyelesaian tugas (Gan et al., 2017). Karakteristik tugas dan karakteristik teknologi dapat mempengaruhi TTF, Sementara para ahli telah mengindikasikan bahwa TTF mempengaruhi persepsi kegunaan teknologi dan menegaskan penerimaan sistem ketika pelajar menggunakan sistem pembelajaran elektronik (Lin dan Wang, 2012). Model TTF telah banyak digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi layanan seluler (Liu et al., 2010b; Oliveira et al., 2014). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa karakteristik tugas dan teknologi secara signifikan memengaruhi TTF, yang memengaruhi pemahaman pembelajaran seluler pelindung perpustakaan universitas (Gan et al., 2017). Di sisi lain, beberapa peneliti telah menunjukkan bahwa TTF tidak memiliki pengaruh terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi (Yen et al., 2010). Para peneliti telah menunjukkan bahwa TTF dapat mempengaruhi manfaat yang dirasakan pengguna dalam menggunakan teknologi (Shih dan Chen, 2013). Namun, beberapa studi telah meneliti persepsi pelanggan termasuk TTF dan penerimaan teknologi setelah menggunakan sistem. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian tugas-teknologi platform Vinesa yang dimiliki oleh perguruan tinggi Universitas Negeri Surabaya dimasa pandemi COVID-19.

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM dianggap sebagai model yang paling banyak dikutip dan signifikan untuk memprediksi niat seseorang dalam menggunakan teknologi dan telah mengakui lebih banyak dukungan dari studi empiris lainnya (Venkatesh et al., 2003). Davis (1989) awalnya mengusulkan model TAM dan menunjukkan bahwa keberhasilan teknologi ditentukan oleh niat pengguna atau penerimaan teknologi yang dinilai oleh persepsi kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, dan niat perilaku terhadap penggunaan teknologi. Davis (1989) menjelaskan bahwa kegunaan teknologi adalah sejauh mana pengguna yakin tentang penggunaannya yang meningkatkan kinerjanya. Kemudian, kemudahan penggunaan yang dirasakan sebagai sejauh mana pengguna individu yakin tentang menggunakan teknologi tertentu yang tidak sulit untuk digunakan. Selanjutnya, sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi tertentu sebagai sejauh mana pengguna individu menyelidiki dan mengasosiasikan teknologi tertentu untuk pekerjaannya. Juga, niat perilaku adalah tingkat kemampuan niat pengguna untuk menanggapi perilaku tertentu. Beberapa variabel eksternal, seperti pelatihan kelembagaan, merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Lebih lanjut, Davis (1989) menunjukkan bahwa niat perilaku untuk menggunakan sistem dipengaruhi oleh sikap pengguna dan kegunaan yang dirasakan.

Learning Management System (LMS)

LMS adalah perangkat teknologi informasi yang mendukung *e-learning* dan menyajikan instruksi tanpa batasan tempat dan waktu. LMS, yang merupakan sistem berbasis internet, memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan mendistribusikan fakta dan fasilitas (Al-Busaidi dan Al-Shihi, 2010; Lonn et al., 2011). Perguruan tinggi telah menghabiskan dana yang sangat besar untuk memperkuat kualitas proses pendidikan (Islam, 2013; Waheed et al., 2015). Namun, pengeluaran besar untuk fasilitas ini tidak berguna jika pendidik dan peserta didik menolak untuk mengadopsi

sistem dalam kegiatan pendidikan mereka (Álvarez et al., 2013; Pituch dan Lee, 2006). Keengganan pengguna untuk menerapkan sistem dalam kegiatan pendidikan mereka di organisasi pendidikan lebih lanjut mungkin terkait dengan hambatan termasuk infrastruktur jaringan, upaya dosen, kepuasan teknologi, kecakapan mahasiswa, sikap terhadap teknologi dan oposisi yang lebih tinggi terhadap perubahan di antara mahasiswa dan dosen (Althunibat, 2015; Kim dan Park, 2017). Dengan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi untuk mengubah pembelajaran di masyarakat, menemukan elemen penting yang memengaruhi niat pelajar untuk menggunakan teknologi masih menjadi isu utama (Tarhini et al., 2017; Raza et al., 2017). Studi telah menunjukkan bahwa kekuatan yang memaksa niat penggunaan teknologi guru *preservice* dapat dijelaskan dengan memahami penerimaan teknologi (Teo, 2012).

Hubungan Task Technology Fit (TTF) dan Vinesa

TTF adalah penerapan kemampuan teknis untuk persyaratan tugas pekerjaan, yaitu kemampuan teknologi informasi untuk mendukung pekerjaan (Goodhue dan Thomspon, 1995). TTF merupakan korespondensi antara tugas, kemampuan individu, dan fungsi teknologi. Artinya kemampuan dalam menyelesaikan tugas tersebut didukung adanya fungsi dari teknologi. Model TTF mengungkapkan bahwa penerimaan teknologi oleh pengguna didasarkan pada kondisi bahwa jika teknologi sesuai dengan tugas, kinerja, kinerja siswa meningkat (Idowu, et al 2020). Vinesa adalah *platform* pembelajaran berbasis *online* yang dimiliki oleh Universitas Negeri Surabaya saat ini digunakan ruang kelas untuk melibatkan mahasiswa melalui kuis, diskusi, dan survey yang telah dibuat sebelumnya. Inti dari TTF merupakan kesesuaian dari kapabilitas teknologi untuk kebutuhan tugas dalam pekerjaan yaitu kemampuan teknologi informasi untuk memberikan dukungan terhadap pekerjaan (Goodhue dan Thompson, 1995). (Idowu., et al 2020) yang meneliti tentang kahoot menggunakan model TTF dan TAM yang hasil penelitiannya yaitu terdapat hubungan positif dan signifikan antara TTF dengan Kahoot sebab kesesuaian pembelajaran berbasis game kahoot dan tugas belajar siswa meningkatkan kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan, disisi lain, interaktivitas pembelajaran berbasis kahoot memainkan peran penting dalam persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan siswa. Maka hipotesis pertama dapat disimpulkan sebagai berikut:

H1: *Task Technology Fit* (TTF) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Vinesa dimasa pandemi COVID-19

Hubungan Task Technology Fit (TTF) dan Percieved Usefulness (PU)

TTF adalah penerapan kemampuan teknis untuk persyaratan tugas pekerjaan, yaitu kemampuan teknologi informasi untuk mendukung pekerjaan (Goodhue dan Thomspon, 1995). Pencocokan tugas-teknis adalah korespondensi antara tugas, kemampuan pribadi, dan fungsi teknis. Artinya kemampuan menyelesaikan suatu tugas didukung oleh kemampuan teknologi. Model TTF mengungkapkan bahwa penerimaan teknologi oleh pengguna didasarkan pada kondisi bahwa jika teknologi sesuai dengan tugas, kinerja, kinerja siswa meningkat (Idowu, et al 2020).

Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara TTF dengan PU dikarenakan sistem *e-learning* berbasis *cloud* menunjukkan efek langsung yang dominan pada dampak yang dirasakan pada tugas (Cheng, 2020). Kemudian menurut (Idowu, et al 2020) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh positif antara TTF dengan PU sebab siswa percaya dengan menggunakan sistem kahoot dapat memberikan manfaat dalam melakukan tugas belajar yang dilakukan. Maka hipotesis ke-2 dapat disimpulkan sebagai berikut:

H2: *Task technology Fit* (TTF) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Percieved Usefulness* (PU) dimasa pandemi COVID-19

Hubungan *Task Technology Fit (TTF)* dan *Percieved Ease Of Use (PEOU)*

TTF adalah kesesuaian dari kapabilitas teknologi untuk kebutuhan tugas dalam pekerjaan yaitu kemampuan teknologi informasi untuk memberikan dukungan terhadap pekerjaan (Goodhue dan Thompsom, 1995). TTF merupakan korespondensi antara tugas, kemampuan individu, dan fungsi teknologi. Artinya kemampuan dalam menyelesaikan tugas tersebut didukung adanya fungsi dari teknologi. Model TTF mengungkapkan bahwa penerimaan teknologi oleh pengguna didasarkan pada kondisi bahwa jika teknologi sesuai dengan tugas, kinerja, kinerja siswa meningkat (Idowu, et al 2020).

Terdapat penelitian terdahulu yaitu (Presti, et al 2020) yang meneliti tentang prediksi niat belajar perilaku dan masa depan yang hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh positif antara PEOU terhadap BI karena terdapat kemudahan yang dari penggunaan dan kegunaan yang dirasakan saat menggunakan sistem. Kemudian menurut (Idowu, et al 2020) menemukan penelitian bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara TTF dengan PEOU, hal tersebut terjadi karena sistem Kahoot yang mudah digunakan oleh siswa dalam melakukan tugas dan pembelajaran yang diperlukan. Maka hipotesis ke-3 dapat disimpulkan sebagai berikut:

H3: *Task technology Fit (TTF)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Percieved Ease Of Use (PEOU)* dimasa pandemi COVID-19.

Hubungan *Percieved Ease Of Use (PEOU)* dan *Behavioral Intention (BI)*

Percieved Ease of Use adalah sejauh mana seseorang percaya dengan menggunakan sistem akan mempermudah pekerjaan atau terbebas dari usaha yang berlebih, Davis dalam (Idowu, 2020). Kemudian menurut (Rahi et al., 2021) mendefinisikan PEOU adalah suatu manfaat yang dirasakan oleh pengguna dari penggunaan suatu sistem. BI adalah Sedangkan BI adalah suatu ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu, Fishbein dan Ajzen dalam (Idowu, et al 2020). Kemudian menurut (Amri & Surya, 2013) menyatakan bahwa BI yaitu suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku tertentu. (Amri dan Surya, 2013) memperoleh hasil penelitian bahwa PEOU memiliki signifikansi yang positif dengan BI dalam penggunaan internet dikalangan Mahasiswa. Kemudian menurut (Macharia dan Nyakwende, 2010) juga berpendapat yang sama yaitu antara PEOU dan BI terdapat hubungan yang positif. Maka hipotesis ke-4 dapat disimpulkan sebagai berikut:

H4: *Percieved Ease Of Use (PEOU)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention (BI)* dimasa pandemi COVID-19.

Hubungan *Percieved Usefulness (PU)* dan *Behavioral Intention (BI)*

Pecived Usefulness memiliki definisi bahwa sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya, Davis dalam (Idowu.,et al 2020). Kemudian menurut (Rahi., et al 2020) mendefinisikan tentang PU yang diartikan sebagai suatu sikap yang mengacu pada perasaan positif atau negatif seseorang untuk melakukansuatu perilaku tertentu. Sedangkan BI adalah suatu ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu, Fishbein dan Ajzen dalam (Idowu., et al 2020). Kemudian menurut (Amri dan Surya, 2013) menyatakan bahwa BI yaitu suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku tertentu.

Terdapat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara PU dan BI dikarenakan manfaat yang dirasakan oleh responden dapat menjadi pengaruh langsung pada kelanjutan penggunaan niat untuk menggunakan layanan *internet banking* (Rahi., et al 2020). Kemudian (H. Lin, 2020) menghasilkan penelitian bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara BU dengan BI, hal tersebut terjadi karena dampak yang dirasakan oleh profesional

medis pada saat pembelajaran sangat positif dari apa yang dirasakan, hal tersebut mengartikan bahwa LMS memiliki manfaat dan melanjutkan ke niat menggunakan LMS. Maka hipotesis ke-3 dapat disimpulkan sebagai berikut:

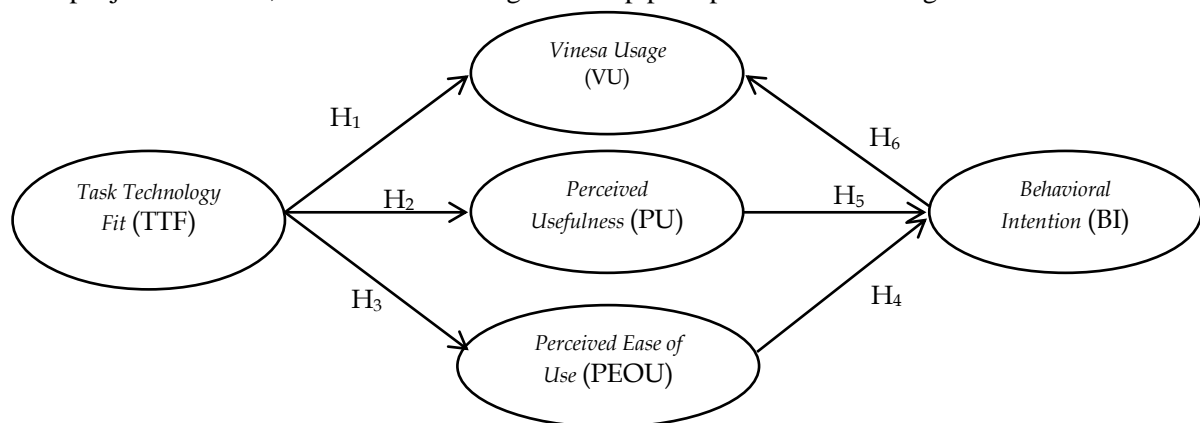
H5: *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) dimasa pandemi COVID-19.

Hubungan Behavioral Intention (BI) dan Vinesa

BI didefinisikan sebagai ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu, Ajzen dalam (Idowu., et al 2020). BI memiliki dampak positif pada tingkat penggunaan *e-learning* (Idowu., et al 2020). Sedangkan BI adalah suatu ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu, Fishbein dan Ajzen dalam (Idowu., et al 2020). Kemudian menurut (Amri dan Surya, 2013) menyatakan bahwa BI yaitu suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku tertentu. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan digital saat ini digunakan ruang kelas untuk melibatkan siswa melalui kuis, diskusi, dan survey yang telah dibuat sebelumnya, Dellson dalam (Idowu., et al 2020). Kahoot dapat memantau kemajuan siswa dengan mendiagnosis tantangan selama proses pembelajaran (Idowu., et al 2020). Inti dari model TTF adalah konstruksi formal yang disebut TTF, penerapan kemampuan teknis untuk tuntutan tugas di tempat kerja, kemampuan teknologi informasi untuk mendukung pekerjaan (Goodhue dan Thompson, 1995). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Idowu., et al 2020) menghasilkan bahwa terdapat hubungan positif serta signifikan antara BI terhadap Kahoot, hal tersebut disebabkan seringnya interaksi siswa dengan kahoot maka semakin positif pula siswa melanjutkan niatnya untuk menggunakan Kahoot. Maka hipotesis ke-6 dapat disimpulkan sebagai berikut:

H6: *Behavioral Intention* (BI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Vinesa dimasa pandemi COVID-19.

Dari penjelasan diatas, maka bentuk kerangka konsep pada penelitian ini sebagai berikut:



Sumber: Data diolah (2021)

Gambar 1. Kerangka Model Penerimaan dan Penggunaan Vinesa

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif kasual dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dikarenakan data yang disajikan berhubungan dengan angka. Alasan menggunakan penelitian jenis asosiasif kasual dikarenakan data-data yang dianalisis berupa angka yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel eksogen

(variabel independen) yaitu TTF. Kemudian untuk variabel endogen (variabel dependen) yaitu *Perceived Usefulness (PU)* dengan indikator yang digunakan yaitu Kecepatan mengakses materi perkuliahan, Peningkatan produktivitas dan keefektifan, Kemudahan untuk mengumpulkan tugas perkuliahan, dan Manfaat Platform Vinesa bagi mahasiswa, kemudian pada variabel *Perceived Ease Of Use (PEOU)* menggunakan indikator Kemudahan untuk mengoperasikan fitur, Penggunaan bahasa yang mudah, Kemudahan untuk mengoperasikan fitur, dan Kemudahan dalam mengakses, pada variabel *Behavioural Intention (BI)* menggunakan Minat menjadikan Platform Vinesa sebagai media, Platform yang sesuai kebutuhan, dan Berbagi informasi mengenai Platform Vinesa sebagai indikatornya, serta pada variabel Vinesa menggunakan indikator Penggunaan Platform Vinesa dalam Pembelajaran Online, Peningkatan Produktivitas dalam mengakses informasi dan mengerjakan tugas, Vinesa menjadi Platform diskusi, dan Penggunaan Vinesa.

Fokus riset pada penelitian ini adalah penggunaan teknologi pada Vinesa, sehingga populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2018-2021, Fakultas Ekonomika dan Bisnis berlokasi di Universitas Negeri Surabaya yang pernah mengakses Vinesa pada masa pandemi COVID-19 dengan jumlah 281 mahasiswa.

Jenis sampel yang digunakan yaitu *Non Probability Sampling* yaitu sampel yang bersifat subjektif yang dalam pemilihan elemen-elemen populasi tidak ditentukan dikarenakan populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. (Mayra, 2013). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yang memiliki definisi yaitu sampel yang memiliki kriteria tertentu atau pertimbangan. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran yang pernah mengakses Vinesa pada masa pandemi COVID-19. Dalam penentuan jumlah Sampel menggunakan rumus slovin yaitu :

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

- 1) *Keterangan:*
n : jumlah sampel
N : jumlah populasi
E : batas toleransi kesalahan (*error*)

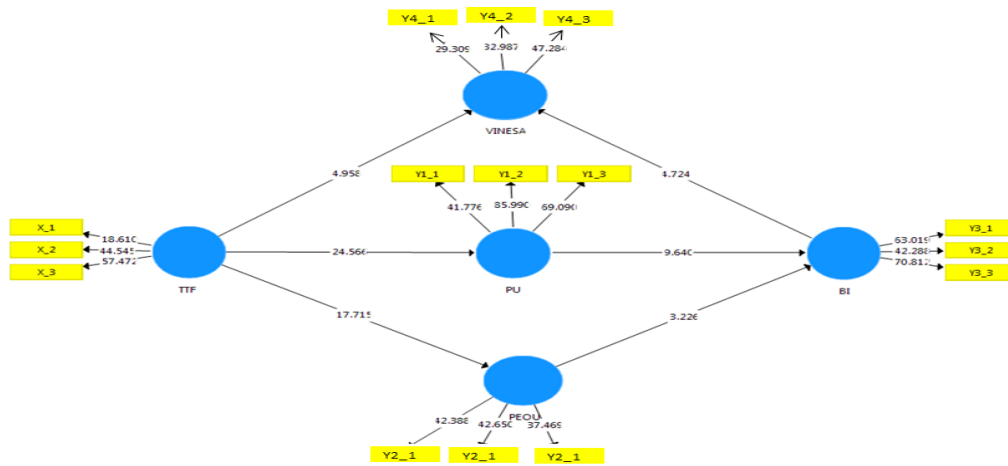
Dari perhitungan menggunakan rumus slovin tersebut, dapat diketahui jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 165 sampel. Peneliti menggunakan metode analisis data pemodelan persamaan struktural-*Partial Least Squares* (SEM-PLS), dan aplikasi SmartPLS 3.0. Dibandingkan dengan analisis jalur dan regresi berganda, metode SEM dianggap memberikan analisis dan prediksi terdalam dari model penelitian (Haryono, S. & Wardoyo, 2013). Metode *soft modeling* yang diperkenalkan adalah SEM-PLS (Jaya & Sumertajaya, 2008). PLS merupakan metode analisis serba bisa yang dapat diterapkan pada semua bentuk data tanpa estimasi apapun, dan ukuran sampel tidak selalu besar. Menganalisis PLS memiliki dua model komponen, yaitu *inner model* dan *outer model*. Saat mengevaluasi data, dapat dilihat dari nilai signifikansinya melalui *bootstrap*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan dua model tahapan perhitungan PLS yaitu *outer model* dan *inner model*. Tujuan tahapan analisis model eksternal untuk memastikan bahwa pengukuran yang digunakan layak digunakan sebagai alat ukur (valid dan reliabel). Analisis model internal juga dilakukan untuk memastikan model struktural yang dihasilkan kuat dan akurat (Hussein, 2015).

Model Pengukuran (*Outer Model*)

Analisis data dilakukan dengan melakukan uji konvergensi dan uji validitas diskriminan pada semua data yang diwawancarai, serta uji reliabilitas melalui *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*. *Output Smart PLS Loading Factor* dapat dilihat pada Gambar 2, dan *Cross Loading* dapat dilihat pada tabel 3.



Sumber: Data diolah (2021)
Gambar 2. Loading Factor

Tabel 3. CROSS LOADING

| | BI | PEOU | PU | TTF | VINESA |
|------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| X ₁ | 0.506 | 0.672 | 0.547 | 0.774 | 0.406 |
| X ₂ | 0.622 | 0.601 | 0.702 | 0.901 | 0.557 |
| X ₃ | 0.607 | 0.552 | 0.757 | 0.886 | 0.653 |
| Y _{1_1} | 0.651 | 0.523 | 0.872 | 0.671 | 0.586 |
| Y _{1_2} | 0.670 | 0.548 | 0.933 | 0.700 | 0.637 |
| Y _{1_3} | 0.673 | 0.576 | 0.914 | 0.766 | 0.673 |
| Y _{2_1} | 0.509 | 0.876 | 0.531 | 0.673 | 0.413 |
| Y _{2_2} | 0.482 | 0.889 | 0.504 | 0.594 | 0.492 |
| Y _{2_3} | 0.567 | 0.881 | 0.567 | 0.594 | 0.510 |
| Y _{3_1} | 0.911 | 0.563 | 0.685 | 0.673 | 0.570 |
| Y _{3_2} | 0.886 | 0.497 | 0.593 | 0.567 | 0.540 |
| Y _{3_3} | 0.913 | 0.537 | 0.705 | 0.596 | 0.579 |
| Y _{4_1} | 0.503 | 0.423 | 0.541 | 0.495 | 0.829 |
| Y _{4_2} | 0.521 | 0.448 | 0.519 | 0.519 | 0.840 |
| Y _{4_3} | 0.559 | 0.483 | 0.703 | 0.599 | 0.872 |

Sumber : Data diolah (2021)

Untuk mengukur validitas, setiap item harus memiliki nilai di atas 0,7 (Hair et al., 2014), namun menurut Chin (1998) nilai *loading factor* 0,5 – 0,6 dianggap cukup karena penelitian ini masih dalam tahap awal pengembangan. Jadi dari segi *Loading Factor* nilai masing-masing item diatas 0,6 maka data tersebut dinyatakan valid. Validitas konvergen juga dapat dilihat melalui *Average Variance Extracted* (AVE). AVE dinyatakan valid jika nilai setiap itemnya adalah 0,5 (Hair et al., 2014).

Sehingga dapat diketahui bahwa nilai AVE pada tabel 1, pada setiap konstruk diatas nilai 0,5 maka validitas konvergen dianggap valid. Hasil Validitas dan Reabilitas Konstruk dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. VALIDITAS DAN REABILITAS KONSTRUK

| KONSTRUK | AVE |
|----------|--------------|
| BI | 0.817 |
| PEOU | 0.778 |
| PU | 0.822 |
| TTF | 0.732 |
| VINESA | 0.718 |

Sumber: Data diolah (2021)

Setelah dilakukan uji validitas konvergen. Pengujian selanjutnya adalah diskriminan validitas dengan membandingkan nilai cr akar kuadrat AVE dengan nilai korelasi antar konstruk. Validitas diskriminan memiliki syarat yaitu akar kuadrat dari AVE > nilai korelasi antar konstruk (Rahi et al., 2021) (Hair et al., 2014).

Kriteria Fornell & Larcker (1981) menyatakan bahwa semua nilai diagonal yang mewakili akar kuadrat dari nilai AVE lebih tinggi dari nilai korelasi variabel-variabel yang terhubung, sehingga validitas diskriminan dapat diterima untuk analisis lebih lanjut. Nilai akar kuadrat dari AVE lebih besar dari hubungan antara masing-masing konstruk, yaitu *Behavioral Intention* (0,904 > 0,590; 0,734; 0,678; 0,624) ; *Percieved Ease Of Use* (0,882 > 0,590; 0,606; 0,705; 0,534) ; *Percieved Usefulness* (0,906 > 0,734; 0,606; 0,787; 0,698) ; *Task Technology Fit* (0,857 > 0,678; 0,705; 0,787; 0,637) ; *Virtual Learning Unesa* (0,847 > 0,624; 0,534; 0,698; 0,637). Hasil *Former Larcker Criterion* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. FORNELL-LARCKER CRITERION

| <i>Laten Variable</i> | BI | PEOU | PU | TTF | VINESA |
|-----------------------|-------|-------|-------|-------|--------|
| BI | 0.904 | | | | |
| PEOU | 0.590 | 0.882 | | | |
| PU | 0.734 | 0.606 | 0.906 | | |
| TTF | 0.678 | 0.705 | 0.787 | 0.856 | |
| VINESA | 0.624 | 0.534 | 0.698 | 0.637 | 0.847 |

Sumber : Data diolah (2021)

Dari hasil analisis pada Tabel 5 diatas, tidak ada masalah validitas diskriminan. Namun, untuk memastikan tidak ada masalah, diperlukan tahap akhir pengujian pada model eksternal, yaitu menguji model satu dimensi berdasarkan *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha Metric*. Nilai untuk *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* harus > 0,7, tetapi nilai antara 0,6 - 0,7 masih dapat diterima dalam studi eksplorasi (Hair et al., 2010).

Tabel 6. COMPOSITE RELIABILITY DAN CRONBACH'S ALPHA

| | <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>Composite Reliability</i> |
|---------------|-------------------------|------------------------------|
| BI | 0.888 | 0.930 |
| PEOU | 0.857 | 0.913 |
| PU | 0.891 | 0.932 |
| TTF | 0.815 | 0.891 |
| VINESA | 0.804 | 0.884 |

Sumber : Data diolah (2021)

Pada tabel , *Composite Reliability* dan nilai *Alpha Cronbach* untuk semua konstruk lebih besar dari 0,7. Oleh karena itu, tidak ada masalah reliabilitas/satu dimensi. Dengan demikian, data penelitian dapat dinyatakan valid dan reliabel. Nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Model Pengukuran (Inner Model)

Saat menguji *Inner Model*, metode yang digunakan dapat dilihat dari tiga aspek yaitu nilai R², Q² dan GoF. Hasil uji *R Square* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. R SQUARE

| | R Square | R Square Adjusted |
|-------------------------|----------|-------------------|
| Y ₃ (BI) | 0.572 | 0.566 |
| Y ₂ (PEOU) | 0.497 | 0.494 |
| Y ₁ (PU) | 0.620 | 0.618 |
| Y ₄ (VINESA) | 0.474 | 0.468 |

Sumber : Data diolah (2021)

Uji *R Square* ini digunakan untuk mengukur akurasi prediksi, nilai Y₃: 0.572, Y₂: 0.497, Y₁: 0,620, Y₄: 0,474. Nilai *R Square* pada Tabel berarti 57,2% variabel niat *Behavioural Intention* (Y₃) akan dipengaruhi oleh variabel bebas yang termasuk dalam penelitian ini, dan 42,8% nilai akan dipengaruhi oleh variabel bebas di luar penelitian ini. Nilai variabel *Percieved Ease Of Use* (Y₂) adalah 49,7%, yang dipengaruhi oleh TTF (X) dan BI (Y₃), dan 39,7% nilainya dipengaruhi oleh variabel lain. 62,0% nilai variabel PU (Y₁) dipengaruhi oleh TTF (X) dan BI (Y₃), sedangkan 38,0% nilai dapat dipengaruhi oleh variabel bebas di luar penelitian ini. Nilai variabel Vinesa (Y₄) sebesar 47,4% dipengaruhi oleh TTF (X) dan BI (Y₃), sedangkan 56,2% nilai dipengaruhi oleh variabel lain. Pada tahap ini, jika R² < 0,5 berarti memiliki variabel bebas yang relatif lemah terhadap variabel terikat. Begitu juga sebaliknya, jika R² > 0,5 berarti variabel independen memiliki pengaruh yang lebih kuat terhadap variabel dependen (Hair et al., 2014).

Perhitungan nilai Q²

$$\begin{aligned}
 Q^2 &= 1 - (1 - R_1^2) (1 - R_2^2) (1 - R_3^2) (1 - R_4^2) \dots\dots\dots (2) \\
 &= 1 - (1 - 0,572) (1 - 0,497) (1 - 0,620) (1 - 0,474) \\
 &= 1 - (0,428) (0,503) (0,380) (0,526) \\
 &= 0,957
 \end{aligned}$$

Menurut Hair et al. (2011) Jika nilai pada Q² lebih besar dari nol, maka dapat dikatakan nilai tersebut memiliki korelasi prediktif dengan variabel endogen. Nilai Q² adalah 0,957 yang menunjukkan bahwa nilai model struktural dalam penelitian ini adalah 95,7% dari keragaman data dalam penelitian ini, dan 4,3% dari nilai tersebut dapat dipengaruhi oleh variabel bebas di luar penelitian ini.

Sedangkan nilai GoF = $\sqrt{AVE \times R^2}$ (3)

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{0,774 \times 0,541} \\
 &= 0,471
 \end{aligned}$$

Nilai *Goodness of Fit* (GoF) dalam penelitian ini sebesar 0,471 yang berarti model termasuk dalam kelas besar. Nilai R², Q² dan GoF dapat membentuk model yang kuat. Jika hasilnya >0,1 maka nilai R², Q², GoF dapat dikatakan sangat baik (Ali et al., 2017). Berdasarkan perhitungan nilai ini, keputusan hipotetis dapat dibuat.

Pengajuan Hipotesis

Pada tahap pengujian hipotesis dapat dilihat *t-statistic* dan *p-value*. Nilai *t-statistic* > 1,96 dan *p-value* < 0,05, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat dinyatakan berpengaruh positif dan signifikan. Sebaliknya, jika *t-statistic* < 1,96 dan *p-value* > 0,05 maka hipotesis dinyatakan tidak berpengaruh.

Nilai *Path Analysis* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. PATH ANALYSIS

| | Original Sample (O) | T Statistics | P Values | Keterangan | Keputusan Hipotesis |
|---------------|---------------------|--------------|----------|------------|---------------------|
| BI -> VINESA | 0.355 | 4.724 | 0.000 | Signifikan | Diterima |
| PEOU -> BI | 0.230 | 3.226 | 0.001 | Signifikan | Diterima |
| PU -> BI | 0.595 | 9.640 | 0.000 | Signifikan | Diterima |
| TTF -> PEOU | 0.705 | 17.715 | 0.000 | Signifikan | Diterima |
| TTF -> PU | 0.787 | 24.566 | 0.000 | Signifikan | Diterima |
| TTF -> VINESA | 0.397 | 4.958 | 0.000 | Signifikan | Diterima |

Sumber: Data diolah (2021)

Pada hasil penelitian diatas maka dapat di uraikan penjelasannya pada setiap hipotesisnya sebagai berikut: **(H₁)** Kesesuaian tugas-teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Vinesa yang dapat diketahui dengan koefisien jalur sebesar 0,397. Hasil t statistic sebesar 4,958 > 1,96 dan p value sebesar 0,000 < 0,05 menyatakan hipotesis pertama signifikan atau diterima ; **(H₂)** Pada hipotesis kedua menjelaskan bahwa TTF memiliki pengaruh yang signifikan terhadap PU dengan hasil koefisien jalur sebesar 0,787. Hasil *t-statistic* sebesar 24,566 > 1,96 dan *p-value* sebesar 0.000 < 0,05 menyatakan hipotesis kedua signifikan dan dapat diterima ; **(H₃)** Penjelelasan pada hipotesis ketiga yaitu TTF terhadap PEOU menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan yang menghasilkan koefisien jalur sebesar 0,705. *Output t-ststistic* sebesar 17,715 > 1,96 dan *p-value* 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kesesuaian tugas-teknologi terhadap persepsi kemudahan pengguna, sehingga hipotesis ketiga diterima ; **(H₄)** Hasil dari penelitian hipotesis keempat menyatakan bahwa PEOU berpengaruh positif terhadap BI dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,230. *Output t-statistic* sebesar 3,226 > 1,96 dan *p-value* sebesar 0,000 < 0,05, maka hipotesis keempat pada penelitian ini dapat dinyatakan diterima atau berpengaruh sangat signifikan antara Persepsi kemudahan penggunaan Vinesa terhadap sikap perilaku mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran terhadap platform Vinesa pada masa pandemi COVID-19 ; **(H₅)** Hipotesis kelima menunjukkan hasil yang positif antara PEOU terhadap BI dengan koefisien jalur sebesar 0,595. Hasil *output* menjelaskan bahwa nilai *t-statistic* 9,640 > 1,96 dan *p-value* sebesar 0,000 < 0,05 oleh karena itu diantara persepsi kegunaan yang dirasakan dan niat berperilaku terjadi pengaruh yang positif dan signifikan, sehingga hipotesis kelima diterima ; **(H₆)** Hasil dari hipotesis keenam yaitu BI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Vinesa dengan hasil koefisien sebesar 0,355. Persepsi niat berperilaku mahasiswa dengan penggunaan Vinesa memiliki pengaruh yang signifikan dapat dilihat dari nilai *t-statistic* sebesar 4,724 > 1,96 dan *p value* sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti diantara BI dan penggunaan Vinesa dapat diterima.

Hubungan Task Technology Fit (TTF) dan Vinesa

Hipotesis pertama menunjukkan kesesuaian tugas-teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Vinesa. Maka dapat diartikan bahwa TTF berpengaruh positif terhadap penggunaan Vinesa. Mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran Universitas Negeri Surabaya selama pandemi COVID-19 sudah menggunakan fitur pembelajaran yang dimiliki kampus yaitu Vinesa. Mahasiswa merasakan kemudahan terhadap penggunaan Vinesa dan berguna bagi mereka ketika mengerjakan tugas pembelajaran yang diperlukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil data kuesioner responden yang menunjukkan Vinesa digunakan untuk menyelesaikan dan memudahkan pekerjaan mahasiswa dalam hal tugas memiliki rata-rata tertinggi jika dibandingkan dengan indikator lainnya.

Hasil penelitian ini juga didukung pada penelitian (Saragih & Septamia, 2019) diasumsikan bahwa TTF memiliki efek positif pada adopsi pengguna (UA). Kesesuaian *e-learning* untuk menyelesaikan pekerjaan siswa dapat meningkatkan frekuensi dan intensitas pengguna *e-learning*. Semakin banyak tugas yang dapat diselesaikan, semakin banyak pengguna akan memilih untuk menggunakan Filkom *e-learning* untuk menyelesaikan tugas mereka. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Toni

Dwi Susanto (2015) yang menunjukkan bahwa TTF berdampak pada penerimaan pengguna Universitas Murawman dalam penggunaan dari teknologi informasi sebab kesesuaian teknologi dengan tugas merupakan faktor penting dalam keputusan pengguna untuk merangkul teknologi informasi. Dari Temuan dari studi sebelumnya yang menjadikan alasan bahwa TTF dapat meningkatkan pelayanan VINESA.

Hubungan Task Technology Fit (TTF) dan Percieved Usefulness (PU)

Hasil pada hipotesis kedua menyatakan bahwa TTF memiliki pengaruh yang signifikan terhadap PU. Kebermanfaatan tersebut diartikan sebagai suatu ukuran dimana pemakaian suatu teknologi dapat memberikan kebermanfaatan bagi penggunanya. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi kepada mahasiswa prodi pendidikan administrasi perkantoran Universitas Negeri Surabaya yang merasakan bahwa dengan menggunakan platform Vinesa membantu mahasiswa lebih cepat memperoleh materi perkuliahan, meningkatkan keefektifan belajar, dan memudahkan mahasiswa untuk mengumpulkan tugas-tugas perkuliahannya. Sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa penggunaan platform Vinesa sangat bermanfaat bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Cheng, 2021) Studi tersebut menunjukkan bahwa persepsi TTF profesional medis berdasarkan sistem *e-learning* berbasis *cloud* dan niat berkelanjutan secara positif memengaruhi dampak yang dirasakan terhadap tugas. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi TTF oleh profesional medis dalam sistem *e-learning* berbasis *cloud* memiliki dampak langsung yang kuat pada persepsi tanggung jawab. Selanjutnya menurut (Cheng, 2020) kepuasan mereka terhadap sistem dapat menyebabkan niat mereka untuk melanjutkan sistem, dan TTF yang dirasakan oleh para profesional medis memiliki efek langsung dan tidak langsung yang positif pada niat mereka untuk melanjutkan sistem dari. Penjelasan tersebutlah yang mendasari bahwa *Task Technology Fit (TTF)* membentuk *Percieved Usefulness (PU)* terhadap penggunaan Vinesa.

Hubungan Task Technology Fit (TTF) dan Percieved Ease Of Use (PEOU)

Hipotesis ketiga yaitu TTF terhadap PEOU menunjukkan pengaruh positif dan signifikan yang artinya terdapat pengaruh antara kesesuaian tugas-teknologi terhadap persepsi kemudahan pengguna, sehingga hipotesis ketiga diterima. Hal ini juga menunjukkan bahwa skala kegunaan yang dirasakan mahasiswa terhadap kesesuaian tugas-teknologi dinilai membantu dan berguna. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dirasakan menurut mahasiswa adalah Vinesa mudah dioperasikan, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, dan langkah-langkah penggunaan Vinesa yang mudah di ingat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin kuat hubungan antara karakteristik tugas dan karakteristik teknologi, maka akan lebih cenderung mengarah pada pertimbangan teknologi yang lebih mudah digunakan. Bukti ini menekankan bahwa jika teknologi sesuai dengan tugas yang dilakukan pengguna, maka akan mempengaruhi hubungan yang positif antara persepsi kemudahan pembelajaran pada mahasiswa.

Penelitian tersebut juga sejalan dan dibuktikan pada penelitian (Tu et al., 2021) yang dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin kuat karakteristik teknologi siswa menggunakan Line@Library semakin baik kesesuaian tugas-teknologi mereka, yang secara signifikan mempengaruhi sikap mereka terhadap pembelajaran mobile menggunakan Line@Library misalnya persepsi kemudahan penggunaan. Gan dkk. (2017) menunjukkan pengaruh karakteristik teknologi dan karakteristik tugas terhadap kesesuaian teknologi tugas. Hal ini mendorong peserta didik untuk memiliki sikap positif terhadap pembelajaran *online* menggunakan Vinesa, karena sikap merupakan faktor utama yang menentukan niat untuk menggunakan platform Vinesa. Oleh karena itu, disarankan perlunya memahami tugas belajar mahasiswa atau persyaratan untuk meningkatkan fungsi. Ini dapat

memfasilitasi kesesuaian tugas-teknologi Vinesa dan kemudian mempengaruhi efisiensi pembelajaran atau sikap terhadap *platform* pembelajaran Vinesa yang dimiliki oleh kampus Universitas Negeri Surabaya.

Hubungan *Perceived Ease Of Use* (PEOU) dan *Behavioral Intention* (BI)

Hasil penelitian pada hipotesis keempat menyatakan bahwa PEOU berpengaruh positif terhadap BI, maka hipotesis keempat pada penelitian ini dapat dinyatakan diterima atau berpengaruh sangat signifikan. Sikap mahasiswa dalam menggunakan Vinesa seperti rasa senang yang diperoleh atau dirasakan kemudahan dalam penggunaannya akan memberikan dampak yang positif pada peningkatan keinginan untuk menggunakan *platform* tersebut. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan menggunakan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan atau sikap berperilaku mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran Universitas Negeri Surabaya dalam menggunakan *platform* pembelajaran Vinesa selama pandemi COVID-19.

Beberapa peneliti menemukan Hubungan langsung positif dan signifikan Antara kemudahan penggunaan yang dirasakan dengan niat berperilaku (Ma'ruf, 2005:40). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amri & Surya, 2013) Kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan memiliki efek positif pada minat perilaku siswa dalam menggunakan Internet sebab semakin baik kesadaran siswa akan kegunaan dan kemudahan penggunaan internet, maka semakin tinggi pula minat mereka terhadap perilaku penggunaan internet. Di antara dua variabel independen (kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan), variabel yang memiliki dampak terbesar pada niat perilaku untuk menggunakan Internet adalah kegunaan yang dirasakan.

Hubungan *Perceived Usefulness* (PU) dan *Behavioral Intention* (BI)

Hipotesis kelima menunjukkan hasil yang positif antara PEOU terhadap BI sehingga hipotesis kelima dapat diterima. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi bahwa mahasiswa menggunakan dan berniat akan selalu menggunakan Vinesa dalam pembelajarannya. Hubungan antara minat berperilaku dengan persepsi kegunaan memiliki kategori yang erat dan kuat. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa jika teknologi sesuai dengan tugas dan dapat dirasakan dalam penggunaannya maka itu akan mempengaruhi hubungan yang positif antara niat berperilaku mahasiswa dalam penggunaan teknologi tersebut yaitu penggunaan *platform* Vinesa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Purwandani & Syamsiah, 2020) yang menjelaskan pada penelitiannya dapat disimpulkan bahwa sistem manajemen pembelajaran yang digunakan dalam *e-learning* sangat mempengaruhi berlangsungnya proses pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa komponen TAM, dalam hal manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, sikap untuk menggunakan, niat perilaku Penerimaan teknologi *Google Classroom* sudah cukup tinggi. Selain itu penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya mengenai persepsi kegunaan yang dirasakan pada system *e-learning* terhadap niat perilaku pengguna seperti pada penelitian (Alrousan et al., 2021) yang menjelaskan pada hasil hipotesisnya bahwa manfaat yang dirasakan dari ruang kelas virtual memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan siswa dengan belajar melalui kelas virtual. Akhirnya, kepuasan siswa dengan belajar melalui kelas virtual ditemukan memiliki dampak positif yang sangat signifikan terhadap niat perilaku siswa untuk menggunakan dan mengadopsi kelas virtual sebagai sarana yang efektif untuk belajar di Yordania. Dari penjelasan tersebutlah yang menggarus bawahi *Perceived Usefulness* (PU) dalam membentuk *Behavioral Intention* (BI)

Hubungan *Behavioral Intention* (BI) dan Vinesa

Hipotesis keenam yaitu BI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Vinesa yang berarti diantara BI dan penggunaan Vinesa dapat diterima. Dalam konteks ini penggunaan sistem Vinesa oleh mahasiswa dapat mengarah pada tingkat persepsi mereka tentang niat berperilaku sehingga mahasiswa dapat melanjutkan atau menggunakan terus menerus sistem *e-learning* yang dimiliki oleh kampus Universitas Negeri Surabaya yaitu Vinesa yang secara signifikan menghasilkan persepsi dampak positif pada pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini menyatakan bahwa niat perilaku mahasiswa terhadap penggunaan Vinesa sangat berpengaruh pada saat pembelajaran *online* dimasa pandemi COVID-19.

Untuk mendukung penelitian ini, beberapa studi empiris telah menunjukkan bahwa niat perilaku adalah prediktor kuat dari penggunaan sistem. Misalnya, studi Barzilai dan Blau (2014); Dieck dan Jung (2018) menegaskan behavioral intention memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan LMS sebab peserta didik dapat merasakan kesenangan dalam melakukan pembelajaran berbasis game, dari kesenangan tersebut yang mendorong terciptanya keinginan untuk menggunakan sistem. Penelitian (Idowu et al., 2020) yang dimana penelitian tersebut juga menunjukkan pengaruh yang signifikan antara *behavior intention* dengan *kahoot usage*, sebab kesesuaian Pembelajaran Berbasis Game Kahoot dan tugas belajar siswa meningkat dengan kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan. Di sisi lain, interaktivitas pembelajaran memainkan peran penting dalam kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan siswa.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bahwa TTF memiliki pengaruh positif terhadap Vinesa pada masa pandemi COVID-19, (2) Untuk mengetahui TTF berpengaruh positif terhadap PU pada penggunaan Vinesa dimasa pandemi COVID-19, (3) Untuk mengetahui TTF berpengaruh positif terhadap persepsi PEOU pada penggunaan Vinesa dimasa pandemi COVID-19, (4) Untuk mengetahui PEOU berpengaruh positif terhadap BI dalam penggunaan Vinesa pada masa pandemi COVID-19, (5) Untuk mengetahui PU berpengaruh positif terhadap BI pada penggunaan Vinesa dimasa pandemi COVID-19, (6) Untuk mengetahui BI berpengaruh positif terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Universitas Negeri Surabaya dalam penggunaan Vinesa dimasa pandemi COVID-19. Sebagai model penelitian, model TAM diintegrasikan dengan interaktivitas sistem, kecocokan teknologi tugas pembelajaran untuk menguji niat perilaku mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya selama pandemi COVID-19 menggunakan *platform* pembelajaran berbasis *online* yang dimiliki kampus Universitas Negeri Surabaya yaitu Vinesa. Dari hasil tersebut karakteristik teknologi dan kesesuaian tugas-teknologi dapat memprediksi sikap pengguna terhadap Vinesa dalam konteks pembelajaran *online*. Ini berarti bahwa mahasiswa dan dosen menggunakan *platform* pembelajaran yang sesuai dengan tugas-teknologi mereka selama proses pembelajaran *online* berlangsung. Selain itu, hubungan antara minat perilaku dalam menggunakan Vinesa, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan Vinesa mengacu pada hasil uji statistik yang dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan *platform* pembelajaran Vinesa memiliki dampak positif dan berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya pada saat melakukan pembelajaran *online* di masa pandemi COVID-19.

Temuan empiris dalam penelitian ini menemukan beberapa implikasi manajerial yang memiliki efek penting bagi pengembang kebijakan *platform* Vinesa. Pertama, tercatat kegunaan yang dirasakan oleh pengguna Vinesa memiliki ukuran efek yang cukup besar untuk memprediksi niat kelanjutan menggunakan Vinesa. Oleh karena itu, penting bagi pengelola dan pengembang system untuk fokus pada manfaat dan kemudahan penggunaan *platform* Vinesa, kemudian pengelola dan pengembang sistem disarankan untuk fokus pada daya tanggap dan kegunaan Vinesa. Dalam hal ini, peneliti menyarankan bahwa dalam pasca penelitian, pengelola kebijakan dan pengembang Vinesa perlu fokus

pada faktor-faktor seperti persepsi kegunaan yang dirasakan oleh pengguna, dan persepsi kemudahan penggunaan untuk meningkatkan niat berkelanjutan pengguna Vinesa terhadap penggunaan platform Vinesa.

Penelitian ini terbatas pada variabel *Task Technology Fit (TTF)*, *Vinesa Usage (VU)*, *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEOU)*, dan *Behavioral Intention (BI)*, sehingga belum sepenuhnya keseluruhan variabel yang dapat mempengaruhi penggunaan vinesa dapat dilakukan penelitian, maka dari itu untuk penelitian masa depan, kami akan menyarankan evaluasi faktor belajar-mengajar dan bagaimana pengaruhnya. Studi ini menyarankan penegasan oleh model TAM bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi niat perilaku individu. Model TAM dengan inklusi instruktif sistem, kecocokan teknologi tugas dan pembelajaran memprediksi dan menjelaskan penggunaan Vinesa sebagai platform pembelajaran berbasis online oleh mahasiswa. Artinya, meningkatkan kegunaan, instruktif, dan pembelajaran akan mengintensifkan niat perilaku siswa dan penggunaan aktual Vinesa dikampus Universitas Negeri Surabaya selama pandemi COVID-19. Oleh karena itu, dosen di Universitas Negeri Surabaya harus mempertimbangkan faktor-faktor ini ketika menerapkan pembelajaran online Vinesa. Temuan studi ini berfungsi sebagai panduan untuk merencanakan, merancang dan mengimplementasikan Vinesa untuk Universitas Negeri Surabaya. Sehingga, kualitas pembelajaran secara *real time* dalam mengelola kuis, diskusi, dan semua yang terlepas dari lokasi atau waktu dapat dicapai. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa teknologi secara positif mengubah wajah pendidikan, pembelajaran, dan masyarakat sehingga ada kebutuhan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada dimasa sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arief, S. (2009). Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka cipta.
- Budi, Anang, Bagus, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan lectora inspire pada kompetensi dasar menerapkan pengoperasian transaksi online kelas x mp 1 di smkn 2 buduran sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(01).
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. *March*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Hasan, I., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif lectora inspire pada kompetensi dasar menerapkan macam elektronika dasar di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tekn*, 06(03), 219–223.
- Lina Rihatul Hima, & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mudinillah, A. (2019). The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285–300. <https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.570>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

- Nursidik, H., & Resti Ayuni Suri, I. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Jurnal Matematika*, 1(68), 237–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Romadhan, A., & Rusimamto, P. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2).
- Sanca, P. A., Ekohariadi, Budithahjanto, I. A., & Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan media lectora inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar di smk negeri 3 surabaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 06(02), 277–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2040>
- Sanjaya, S., & Suparmin, S. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Perhitungan Konstruksi Mesin Siswa Kelas XI Mesin di SMK Piri Sleman. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 56–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jtv.v5i1.1430>
- Saputro, N. V., Masturi, & Supriyadi. (2020). The effectiveness of instructional media based on lectora inspire towards student's achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 4–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022063>
- Setiono, A., & Agung, Y. A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora pada mata pelajaran teknik elektronika dasar di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02), 216–225. <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Soibah, S., & Rakhmawati, L. (2015). pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas x tav di smk negeri 7 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Tasrif, E. (2021). Designing of multimedia learning using lectora inspire for informatics education students. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.29210/158800>
- Yulianto, D., & Juniawan, E. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif lectora inspire dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 15(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v15i1.12395>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana.