

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Learning Management System*

Learning Management System (LMS) merupakan perangkat lunak yang bersifat mandiri (*self-service*) dan terarah (*self-guided*) yang memungkinkan pengguna untuk merancang serta menjalankan proses pembelajaran secara fleksibel dan terstruktur (Musriannur dkk., 2021). LMS merupakan media pembelajaran terpenting yang hemat biaya, menarik, dan mudah diakses dibandingkan pembelajaran tradisional (Cavus dkk., 2022).

Penggunaan *Learning Management System (LMS)* dapat memperkuat pelaksanaan e-learning di perguruan tinggi (Kraleva dkk., 2019). LMS berperan penting dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa (Nurdin dkk., 2023). elain itu, LMS memfasilitasi pengelolaan pembelajaran, distribusi materi kuliah, dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa (Fitriani, 2020), sehingga mendukung kemudahan pelaksanaan perkuliahan daring (Bradley, 2020). LMS dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran daring, seperti pencatatan absensi, penyediaan kurikulum dan sumber belajar, pelaksanaan kuis, pengumpulan tugas, penyampaian informasi perkuliahan, serta akses transparan terhadap nilai. (Djohan, 2021).

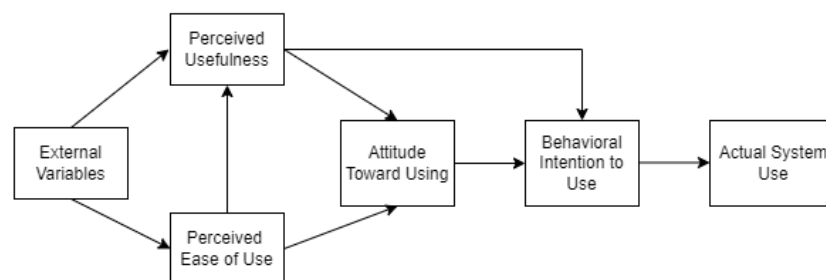
2.2 Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dikeluarkan oleh

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap profesional melalui keterlibatan langsung di dunia industri, baik melalui pekerjaan maupun pembelajaran berbasis proyek nyata. Tujuan utamanya adalah mencetak lulusan yang siap kerja dengan kompetensi sesuai kebutuhan industri. MSIB juga membekali mahasiswa dengan sertifikasi keterampilan dan pengalaman praktis yang relevan di luar ruang kelas selama masa studi (Rahman dkk., 2023).

2.3 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989) sebagai adaptasi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*. Model ini dikembangkan secara lebih spesifik untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi. TAM berfungsi mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan atau penolakan suatu teknologi dengan menggabungkan aspek teknologi dan konsep perilaku organisasi. (Alshammari & Rosli, 2020). Konstruksi TAM pada Gambar 2.1 terdiri dari *Perceived usefulness* (kegunaan), *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), *Attitude toward using* (sikap), *Behavioral intention to use* (niat/intensi), dan *Actual system use* (penggunaan sistem sesungguhnya) (Novita & Helena, 2021).



Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989)

Perceived usefulness (kegunaan) merupakan sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (Novita & Helena, 2021). Konstruk ini dipengaruhi oleh konstruk kemudahan penggunaan. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa kegunaan adalah konstruk yang paling signifikan dan penting dalam mempengaruhi sikap, niat, dan penggunaan sistem sesungguhnya (Jogiyanto, 2008).

Perceived ease of use (kemudahan penggunaan) adalah sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat dilakukan dengan mudah dan memerlukan sedikit usaha (Novita & Helena, 2021). Konstruk ini mempengaruhi kegunaan, sikap, niat, dan penggunaan sistem sesungguhnya. (Jogiyanto, 2008).

Attitude towards using (sikap) pandangan positif atau negatif seseorang terhadap penggunaan teknologi tertentu dalam penerapannya (Novita & Helena, 2021). Dalam model TAM, sikap dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kegunaan, serta berpengaruh pada niat untuk menggunakan teknologi. Berbagai penelitian yang telah dilakukan, sebagian menunjukkan bahwa sikap memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi/niat, namun sebagian lainnya

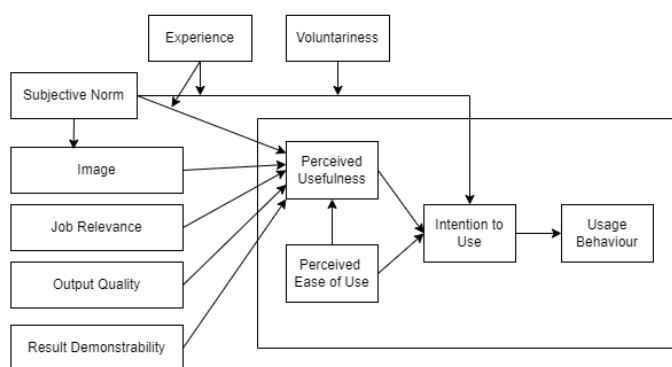
menunjukkan bahwa sikap tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi/niat (Jogiyanto, 2008).

Behavioral intention to use (niat/intensi) adalah sejauh mana seseorang memiliki rencana atau niat untuk terus menggunakan atau berhenti menggunakan teknologi tertentu dalam perilakunya di masa depan (Novita & Helena, 2021). Intensi memiliki pengaruh pada penggunaan sistem sesungguhnya dan dipengaruhi oleh sikap serta kegunaan (Jogiyanto, 2008).

Actual use sejauh mana suatu teknologi benar-benar diterapkan oleh pengguna, diukur berdasarkan frekuensi penggunaan (seberapa sering) dan volume pemakaian (seberapa banyak). Konstruk ini dipengaruhi langsung oleh intensi dan kegunaan (Jogiyanto, 2008).

2.3.1 TAM 2

TAM 2 merupakan perluasan dari TAM asli yang dilakukan oleh Venkatesh dan Davis (2000).

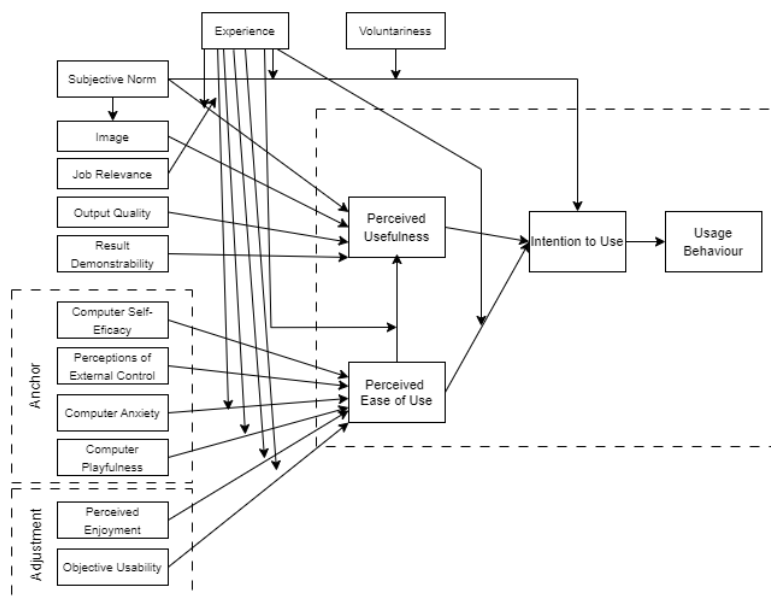


Gambar 2. 2 *Technology Acceptance Model 2* (Venkatesh & Davis, 2000)

Venkatesh dan Davis (2000) pada Gambar 2.2 memperluas TAM dengan memasukkan faktor penentu tambahan dari persepsi kegunaan dan niat penggunaan. Bertujuan untuk menentukan faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi kegunaan. Faktor - faktor eksternal ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu *social influences* (*subjective norm*, *voluntariness* dan *imagination*) dan *cognitive instrumental processes* (*job relevance*, *output quality*, *result demonstrability* dan *perceived ease of use*) (Jogiyanto, 2008).

2.3.2 TAM 3

TAM 3 merupakan perluasan dari TAM 2 yang dilakukan oleh Venkatesh dan Bala (2008).

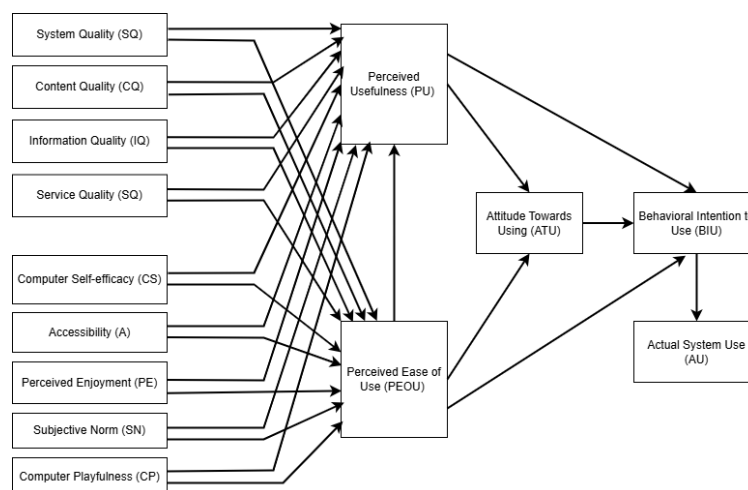


Gambar 2. 3 *Technology Acceptance Model 3* (Venkatesh & Bala, 2008)

TAM 3 pada Gambar 2.3 menjabarkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan ditentukan oleh *computer self-efficacy*, *computer playfulness*, *computer anxiety*, *perceptions of external control*, *perceived enjoyment*, dan *objective usability*. Kegunaan yang dirasakan ditentukan oleh *subjective norm*, *job relevance*, *result demonstrability*, *output quality* dan *image*. Namun, salah satu kritik terhadap model ini adalah terlalu banyak variabel dan terlalu banyak hubungan antar variabel (Novita & Helena, 2021).

2.4 Model Konseptual *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Salloum dkk., 2019).



Gambar 2. 4 Model Konseptual TAM

Penelitian tersebut terdiri dari 5 konstruk TAM asli yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude towards using*, *behavioral intention to use*, dan *actual system use*. Untuk variabel eksternalnya terdiri dari *system quality*, *content quality*, *information quality*, *computer self-efficacy*, *perceived enjoyment*, *subjective norm*, dan *computer playfulness*. Namun, pada Gambar 2.4 dalam penelitian ini, menambahkan variabel eksternal yaitu *service quality*, karena *service quality* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* (Herwitasari dkk., 2024).

a. *System quality* (kualitas sistem)

Kualitas sistem menunjukkan karakteristik seperti kemudahan penggunaan, keandalan, ketersediaan, serta fleksibilitas yang dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap pemanfaatan sistem e-learning. Dalam konteks penelitian terkait LMS, kualitas sistem meliputi aspek fungsi, kecepatan, fitur, dan konten yang diterapkan di lingkungan perguruan tinggi (Fathema dkk., 2015). Selain itu, kualitas ini juga mencakup integrasi fitur dalam sistem, termasuk performa dan tampilan antarmuka pengguna (Akbar & Mukhtar, 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas sistem berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Ningtyas dkk., 2021).

b. *Content quality* (kualitas konten)

Kualitas konten mengacu pada sejauh mana materi dalam e-learning bersifat lengkap, relevan, dan selalu diperbarui untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Kualitas konten mengacu pada keakuratan istilah yang digunakan, kecukupan materi untuk mendukung tujuan kursus, dan relevansi informasi (Junus dkk., 2015). Berdasarkan penelitian sebelumnya, kualitas konten berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Wandira & Ikwana, 2021).

c. *Information quality* (kualitas informasi)

Kualitas informasi merujuk pada penggunaan *e-learning* sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang relevan dan terkini guna mendukung proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahaminya (Wandira & Ikwana, 2021). Selain itu, kualitas informasi dapat diartikan sebagai tingkat kepercayaan pengguna terhadap keakuratan dan keandalan informasi yang disediakan melalui platform digital, atau sejauh mana pengguna menerima informasi yang lengkap, relevan, dan disampaikan secara tepat waktu melalui antarmuka layanan elektronik (Ibrahim dkk., 2022). Berdasarkan penelitian sebelumnya, kualitas informasi berpengaruh signifikan terhadap

kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Herwitasari dkk., 2024).

d. *Service quality* (kualitas layanan)

Kualitas layanan mengacu pada sejauh mana pengguna merasa puas terhadap pelayanan yang diberikan oleh penyedia atau pengembang sistem informasi. Layanan tersebut dapat mencakup pembaruan sistem secara berkala serta kemampuan tim pengembang dalam merespons dan menyelesaikan permasalahan teknis yang dihadapi pengguna. Indikator umum yang merepresentasikan konstruk ini antara lain adalah tingkat responsivitas, akurasi, keandalan, empati, dan kompetensi teknis penyedia layanan. Kualitas layanan juga memiliki arti sebagai tingkat perbedaan antara layanan yang diharapkan oleh pengguna dan layanan yang sebenarnya mereka terima (Susanti & Syamsuar, 2022). Berdasarkan penelitian sebelumnya, kualitas layanan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Herwitasari dkk., 2024).

e. *Computer self-efficacy* (efikasi diri komputer)

Efikasi diri komputer merujuk pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menjalankan tugas atau perilaku tertentu yang berhubungan dengan penggunaan komputer. Secara fundamental, efikasi diri komputer merupakan hasil dari proses

pengambilan keputusan, keyakinan, atau penilaian terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas guna mencapai hasil yang diinginkan. Konsep ini tidak berkaitan dengan tingkat keahlian seseorang, melainkan dengan sejauh mana individu percaya diri dalam menggunakan keterampilan yang dimilikinya, terlepas dari tingkat kemampuannya (Rahmawati, 2019). Efikasi diri dalam konteks sistem komputer mengacu pada keyakinan pengguna terhadap kemampuan mereka dalam mengoperasikan dan menggunakan sistem *e-learning* secara efektif (Salloum dkk., 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya, efikasi diri komputer berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Syifqi & Kurniabudi, 2023).

f. *Subjective norm* (norma subjektif)

Norma subjektif mengacu pada pandangan seseorang terhadap pengaruh sosial, yakni sejauh mana individu merasa terdorong untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan berdasarkan harapan orang-orang di sekitarnya. Dalam *Theory of Reasoned Action (TRA)*, norma subjektif merupakan determinan utama dari niat berperilaku (*behavioral intention*) (Abdullah & Ward, 2016). Namun dalam konteks *e-learning* di dunia pendidikan, norma ini tidak secara langsung menentukan keputusan penggunaan sistem, lebih mencerminkan peran figur otoritas seperti dosen,

pengaruh teman sebaya, dan kebijakan institusi dalam mendorong partisipasi pengguna terhadap sistem *e-learning* (Kristiawan, 2021). Berdasarkan penelitian sebelumnya, norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Priambodo & Rahman, 2023).

g. *Perceived Enjoyment* (Kenikmatan yang Dirasakan)

Kenikmatan yang dirasakan adalah bentuk motivasi intrinsik yang berfokus pada pengalaman penggunaan, mencerminkan rasa kesenangan dan kepuasan yang diperoleh saat mengoperasikan suatu sistem (K & Thomas, 2014). Pengguna memandang sistem tersebut sebagai sesuatu yang menyenangkan secara intrinsik, tanpa bergantung pada hasil kinerja atau konsekuensi yang ditimbulkan dari penggunaannya (Abdullah & Ward, 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya, kenikmatan yang dirasakan berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Ali dkk., 2022).

h. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas merujuk pada sejauh mana individu dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan suatu sistem dalam konteks organisasi. Aksesibilitas juga mencerminkan tingkat kemudahan pengguna dalam memperoleh dan memanfaatkan informasi yang tersedia dalam sistem (Alsabawy dkk., 2016). Ini

sebagaimana penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa aksesibilitas sistem mencerminkan tingkat kemudahan yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan menggunakan sistem *e-learning*. Ketika siswa merasa bahwa sistem *e-learning* mudah diakses, hal ini dapat meningkatkan persepsi mereka terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan sistem tersebut (Alshammari & Rosli, 2020). Berdasarkan penelitian sebelumnya, aksesibilitas berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Salloum dkk., 2019).

i. *Computer playfulness* (kesenangan komputer)

Computer playfulness mengacu pada kondisi pikiran atau sifat individu dalam berinteraksi secara spontan dengan komputer, yang dapat berkembang seiring bertambahnya pengalaman dalam menggunakan teknologi. Kondisi pikiran ini mencerminkan pengalaman kognitif jangka pendek yang dialami oleh individu, sedangkan sifat lebih menggambarkan karakteristik pribadi yang relatif stabil tetapi dapat berubah secara perlahan seiring waktu. Meskipun seseorang memiliki sifat yang cenderung menyenangkan (*playful*), persepsi mereka terhadap *computer playfulness* dapat bervariasi. (Alsabawy dkk., 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya, kesenangan komputer (*computer playfulness*) berpengaruh signifikan terhadap kegunaan (*perceived usefulness*)

dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Ningtyas dkk., 2021).

2.5 SEM-PLS

Structural Equation Modeling (SEM) adalah teknik analisis multivariat yang mengintegrasikan analisis faktor dan regresi, memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan antara variabel yang dapat diukur (variabel manifest) dengan variabel yang tidak dapat diukur langsung (variabel laten) dalam model pengukuran (*measurement model*). SEM juga menguji hubungan antara variabel laten itu sendiri dalam model struktural (*structural model*). Variabel laten terdiri dari dua jenis, yaitu variabel endogen (yang dipengaruhi) dan eksogen (yang mempengaruhi). Setiap variabel laten dijelaskan oleh beberapa variabel manifest, berupa indikator-indikator yang diwakili oleh item-item pertanyaan dalam kuesioner yang berkaitan dengan variabel laten tersebut (Mardiana & Faqih, 2019).

Analisis *Partial Least Squares (PLS)* adalah teknik statistik multivariat yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel dependen berganda dan variabel independen berganda. PLS merupakan salah satu metode dalam SEM berbasis varian, dan dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam regresi berganda, seperti ukuran sampel yang kecil, data yang hilang (*missing values*), serta multikolinieritas. PLS memungkinkan untuk memodelkan hubungan kompleks antara variabel-variabel, meskipun terdapat tantangan atau ketidaksempurnaan dalam data yang digunakan. (Jogiyanto, 2011).

SEM-PLS memberikan beberapa keuntungan diantaranya memberikan kemampuan untuk memodelkan banyak variabel dan tingkat signifikansi yang lebih tinggi, mengatasi masalah multikolinieritas pada dataset yang besar, kekokohan dalam menangani masukan yang tidak lengkap dan hilang. Selain itu, alasan menggunakan SEM-PLS adalah ketika data tidak normal, ukuran sampel kecil, serta indikator formatif dan reflektif (Dedi, 2023). Tahapan analisis data menggunakan SEM-PLS dijelaskan sebagai berikut :

2.5.1 Model pengukuran (*Outer model*)

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrument penelitian telah valid dan reliabel. Terdapat tiga tahap pengujian yaitu *convergen validity*, *discriminant validity*, dan reabilitas (Mardiana & Faqih, 2019).

a. Validitas Konvergen (*Convergen Validity*)

Validitas konvergen dapat dilihat melalui perhitungan *loading factor* dan *average variance extracted* (AVE). Penelitian yang bersifat konfirmatori, nilai *loading factor* idealnya berada di atas 0,7, sedangkan untuk penelitian eksploratori, nilai antara 0,6 hingga 0,7 masih dapat diterima. Sementara itu, nilai AVE harus melebihi 0,5 agar konstruk dianggap memiliki validitas konvergen yang memadai (Ghozali & Latan, 2015).

Persamaan 2.1 merupakan rumus untuk menghitung nilai *loading factor*:

$$\lambda_{ij} = \frac{Cov(X_i, Y_j)}{\sigma_{x_i} \sigma_{y_j}} \dots (1)$$

Keterangan :

X_i = indicator ke-i

Y_j = variabel laten ke-j

$Cov(X_i, Y_j)$ = kovarians antara indicator dan variabel laten

σx_i = standar deviasi indicator

σy_j = standar deviasi variabel laten

Persamaan 2.2 merupakan rumus untuk menghitung nilai *average variance extracted* (AVE) :

$$AVE = \frac{\sum_{i=1}^n \lambda_i^2}{n} \dots (2)$$

Keterangan :

λ_i = *loading factor* dari indicator ke-i terhadap konstruk

n = jumlah indikator dalam konstruk tersebut

b. Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan menggunakan nilai *cross loading* dan *fornell larcker criterion*. Setiap indikator pada tabel *cross loading* harus memiliki nilai tertinggi pada konstruk yang diukurnya dibandingkan dengan konstruk lainnya. Sementara itu, *Fornell-larcker criterion* dilakukan dengan membandingkan akar kuadrat AVE dari masing-masing konstruk, yang seharusnya lebih besar dibandingkan dengan korelasi antar konstruk laten lainnya (Mardiana & Faqih, 2019).

c. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur konstruk secara akurat, konsisten, dan tepat. Mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator reflektif dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Nilai *composite reliability* yang seharusnya melebihi 0,7. Meskipun *Cronbach's Alpha* juga dapat digunakan, metode ini cenderung menghasilkan nilai yang lebih rendah, sehingga *composite reliability* dianggap lebih tepat untuk menilai reliabilitas konstruk (Ghozali & Latan, 2015).

Persamaan 2.3 merupakan rumus untuk menentukan nilai *cronbach's alpha*:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \dots (3)$$

Keterangan :

k = jumlah item/indicator

σ_i^2 = varians masing-masing indikator

σ_t^2 = varians total konstruk

Persamaan 2.4 merupakan rumus untuk menentukan nilai *composite reliability*:

$$CR = \frac{(\sum \lambda_i)^2}{(\sum \lambda_i)^2 + \sum \theta_i} \dots (4)$$

Keterangan :

λ_i = *loading factor* untuk setiap indicator

$\theta_i = 1 - \lambda_i^2$ = *error variance* dari masing-masing indicator

2.5.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Evaluasi model struktural dalam PLS dilakukan melalui nilai *R-Square* (R^2) untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai R^2 yang tinggi menunjukkan kemampuan prediktif model yang lebih baik. Koefisien determinasi ini memiliki nilai antara 0 hingga 1, di mana nilai yang mendekati 1 menunjukkan bahwa variabel independen memiliki kontribusi besar dalam memprediksi variabel dependen. Sebaliknya, nilai R^2 yang rendah menunjukkan keterbatasan dalam penjelasan tersebut (Musriannur dkk., 2021). Nilai *R-Square* dikategorikan kuat jika di atas 0,67, sedang jika antara 0,33–0,67, dan lemah jika berada di antara 0,19–0,33 (Ghozali & Latan, 2015).

Kriteria lain dalam menilai model struktural (*inner model*) yang kedua adalah tingkat signifikansi. Penilaian ini didasarkan pada nilai t-statistik (*two-tiled*) yaitu 1,65 untuk tingkat signifikansi 10%, 1,96 untuk 5%, dan 2,58 untuk 1% (Ghozali & Latan, 2015). Selain itu, apabila $p\text{-values} \leq 0.05$, maka hubungan antar variabel dianggap signifikan dan hipotesis diterima (Al-Marooof & Al-Emran, 2018).

Uji *F-Square* digunakan untuk mengevaluasi besarnya pengaruh prediktif dari variabel independen dalam model struktural. Nilai *F-Square* sebesar 0,02 diinterpretasikan sebagai pengaruh yang rendah, nilai 0,15 menunjukkan pengaruh sedang, dan nilai 0,35 atau lebih menandakan pengaruh yang kuat (Sukmawati dkk., 2021).

2.6 Penelitian Terkait (*State of the Art*)

Penelitian terkait berisi jurnal – jurnal yang menjelaskan penggunaan metode TAM. Pada Tabel 2. 1 dijabarkan pengimplementasian TAM yang disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan dari objek yang diteliti serta hasil penelitian dari metode tersebut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait (*State of the Art*)

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
1.	(Herwitasari dkk., 2024)	Evaluasi Variabel yang Memengaruhi Adopsi <i>E-Learning</i> oleh Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	Menilai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi <i>e-learning</i> oleh dosen dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran daring di Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	Menggunakan TAM dan <i>Information Systems Success Model Delone Mclean</i>	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa adopsi LMS dipengaruhi oleh kualitas sistem, informasi, layanan, dan persepsi kegunaan. Persepsi kegunaan dipengaruhi oleh kualitas informasi dan kemudahan penggunaan, sementara kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh sikap terhadap sistem, kualitas sistem, dan kualitas informasi.

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
2.	(Nurdin dkk., 2023)	Analisis Penerimaan <i>Learning Management System</i> di Perguruan Tinggi Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	Belum dilakukan analisis mengenai penerimaan LMS serta pengukuran hubungan antara variabel eksternal dan variabel dalam model TAM	Penggunaan variabel TAM ditambah dengan variabel eksternal yaitu <i>Perceived Self-Efficacy</i> , <i>System Quality</i> , <i>Facilitating Conditions</i> .	Aspek kualitas sistem, yang mencakup kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan keandalan, merupakan elemen penting yang perlu mendapat perhatian utama. Penelitian di masa depan disarankan untuk memasukkan variabel <i>perceived self-efficacy</i> dan <i>facilitating condition</i> ke dalam model guna mengkaji perilaku pengguna secara lebih komprehensif.
3.	(Karlinda & Christiani, 2023)	Analisis Penerimaan Mahasiswa UPH Terhadap UPH Moodle <i>Learning Management System</i>	Penting untuk meneliti sejauh mana mahasiswa menerima dan menggunakan	Menggunakan TAM asli yang terdiri dari 5 konstruk.	Penelitian ini menemukan bahwa enam hipotesis diterima dan satu ditolak, dengan hasil menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
		menggunakan Metode TAM	Moodle secara efektif. Namun, hingga saat ini belum terdapat penelitian yang mengkaji penerimaan mahasiswa UPH terhadap penggunaan Moodle.		persepsi kegunaan Moodle secara signifikan memengaruhi sikap dan niat penggunaan, yang pada akhirnya berdampak pada penggunaan Moodle secara berkelanjutan.
4.	(Sari & Murdani, 2023)	Analisis Kesuksesan Implementasi <i>E-Learning</i> di Universitas Wijaya Putra menggunakan <i>Technology</i>	Agar penerapan e-learning dapat berjalan secara optimal, diperlukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan implementasi dan sejauh mana	Menggunakan TAM dengan penambahan variabel eksternal seperti <i>system quality</i> , <i>content quality</i> , <i>information quality</i> , <i>computer self-efficiency</i> , <i>subjective</i>	Penelitian ini menemukan bahwa terdapat sembilan variabel yang berpengaruh signifikan, yaitu efikasi diri dalam penggunaan komputer, norma subjektif, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, niat

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
		<i>Acceptance Model</i> (TAM)	pengguna menerima sistem tersebut.	<i>norm, enjoyment, accessibility, dan computer playfulness.</i>	perilaku untuk menggunakan, dan penggunaan sistem secara aktual. Faktor eksternal seperti efikasi diri dan norma subjektif terbukti signifikan dalam memengaruhi persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan e-learning. Sementara itu, kualitas konten tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.
5.	(Ibrahim dkk., 2022)	Analisis <i>User Behaviour</i> Penerapan LMS Moodle Mobile dengan Metode TAM pada UMSIDA	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo menggunakan LMS yang disebut e-learning UMSIDA. Namun, kekurangan	TAM meliputi variabel-variabel seperti persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap terhadap penggunaan,	Temuan penelitian mengindikasikan bahwa variabel aksesibilitas, efikasi diri komputer, kesenangan yang dirasakan, perilaku pengguna, dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
			pada aplikasi tersebut mengakibatkan LMS ini kurang diminati.	niat perilaku untuk menggunakan, penggunaan sistem yang sebenarnya, perilaku penggunaan, aksesibilitas, efikasi diri komputer, dan kesenangan yang dirasakan.	terhadap penerimaan aplikasi Moodle UMSIDA.
6.	(Ningtyas dkk., 2021)	Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	Menggunakan model TAM yang dikembangkan Salloum dkk.	Model konseptual yang diterapkan mampu menjelaskan 56% dari variabel niat penggunaan Google Classroom.

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
			terhadap penggunaan Google Classroom.		
7.	(Buana & Linarti, 2021a)	<i>Measurement of Technology Acceptance Model (TAM) in Using E-Learning in Higher Education</i>	Pengukuran sistem <i>new e-learning</i> UAD.	Faktor-faktor yang digunakan merujuk pada studi sebelumnya, yang mengandalkan dua komponen utama dari TAM, yaitu perceived usefulness dan perceived ease of use, serta ditambah dengan elemen lain seperti karakteristik instruktur, kebiasaan, kepercayaan diri dalam menggunakan	Hasil analisis menunjukkan bahwa kebiasaan, kepercayaan diri dalam menggunakan komputer, kualitas sistem, dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki hubungan yang signifikan terhadap persepsi kegunaan. Sementara itu, karakteristik instruktur tidak menunjukkan hubungan yang signifikan terhadap persepsi kegunaan.

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
				komputer, dan kualitas sistem.	
8.	(Lestari dkk., 2021)	Penerimaan Teknologi <i>Zoom Cloud Meeting</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Dari Rumah Dengan TAM	Pihak sekolah berupaya memahami apakah penggunaan platform <i>Zoom Cloud Meeting</i> berdampak terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dari rumah, serta mengevaluasi sejauh mana manfaat yang diperoleh dari penggunaan <i>Zoom</i> .	Penggunaan model penerimaan yaitu dengan TAM	Diperoleh hubungan linier antara persepsi kemudahan dan kemanfaatan dengan minat perilaku siswa dalam memanfaatkan teknologi, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,617. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap teknologi <i>Zoom</i> berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dan kegunaan dalam meningkatkan minat belajar siswa dari rumah.

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
9.	(Fecira & Mohd, 2020)	Analisis Penerimaan <i>E-Learning</i> menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	Perlu adanya penilaian penerimaan <i>E-Learning</i> di Universitas Bina Nusantara Jakarta	Penggunaan TAM yang terdiri dari variabel <i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU), <i>Perceived Usefulness</i> (PU), <i>Attitude Towards Using</i> (ATU), serta <i>Perceived Enjoyment</i> (PE) dari penerimaan sistem <i>E-learning</i> .	Persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (PU). Selanjutnya, persepsi kegunaan (PU) dan sikap terhadap penggunaan (ATU) berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan (ITU). PU juga berpengaruh secara positif terhadap ATU. Namun, PEOU tidak menunjukkan pengaruh terhadap ATU. Selain itu, persepsi kesenangan (PE) tidak berpengaruh terhadap ITU, tetapi PE berpengaruh positif terhadap ATU

No	Peneliti, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Permasalahan	Metode/Solusi	Hasil Penelitian
10.	(Salloum dkk., 2019)	<i>Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model</i>	Penelitian ini menguji perluasan TAM pada e-learning di lima universitas berbeda di Uni Emirat Arab (UEA).	Menambahkan variabel eksternal TAM yang terdiri dari <i>computer self-efficacy, subjective/social norm, enjoyment, system quality, information quality, content quality, accessibility,</i> dan <i>computer playfulness</i> .	Kualitas sistem, efikasi diri dalam penggunaan komputer, dan kesenangan menggunakan komputer terbukti berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem <i>e-learning</i> . Selain itu, kualitas informasi, rasa senang saat menggunakan sistem, dan kemudahan akses juga memiliki dampak positif terhadap persepsi kemudahan dan kegunaan sistem <i>e-learning</i> .

2.7 Matriks Penelitian

Matriks penelitian menunjukkan perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Indikator matriks penelitian berasal dari berbagai sumber jurnal pada *State of the Art*.

Tabel 2. 2 Matriks Penelitian

No	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Ruang Lingkup Penelitian							
				Pengumpulan Data			Analisis Data			Teknik Sampling	
			TAM	Kuesioner	Wawancara	Observasi	SEM-PLS	SEM	Metode Lainnya	Nonprobability	Probability
1.	(Lusi Dwilestari, 2025)	Analisis Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap <i>Learning Management System</i> Magang dan Studi Independen Bersertifikat Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i>	✓	✓	✓		✓			✓	

No	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Ruang Lingkup Penelitian							
				Pengumpulan Data			Analisis Data			Teknik Sampling	
			TAM	Kuesioner	Wawancara	Observasi	SEM-PLS	SEM	Metode Lainnya	Nonprobability	Probability
2.	(Herwitasari dkk., 2024)	Evaluasi Variabel yang Memengaruhi Adopsi <i>E-Learning</i> oleh Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	✓	✓			✓				✓
3.	(Nurdin dkk., 2023)	Analisis Penerimaan <i>Learning Management System</i> di Perguruan Tinggi Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	✓	✓			✓				✓
4.	(Karlinda & Christiani, 2023)	Analisis Penerimaan Mahasiswa UPH Terhadap UPH Moodle <i>Learning</i>	✓	✓			✓			✓	

No	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Ruang Lingkup Penelitian							
				Pengumpulan Data			Analisis Data			Teknik Sampling	
			TAM	Kuesioner	Wawancara	Observasi	SEM-PLS	SEM	Metode Lainnya	Nonprobability	Probability
		Management System menggunakan Metode TAM									
5.	(Sari & Murdani, 2023)	Analisis Kesuksesan Implementasi E-Learning di Universitas Wijaya Putra Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)	✓	✓					✓	✓	
6.	(Ibrahim dkk., 2022)	Analisis User Behaviour Penerapan LMS Moodle Mobile dengan Metode TAM pada UMSIDA	✓	✓			✓			✓	
7.	(Ningtyas dkk., 2021)	Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom Menggunakan Technology	✓	✓			✓			✓	

No	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Ruang Lingkup Penelitian							
				Pengumpulan Data			Analisis Data			Teknik Sampling	
			TAM	Kuesioner	Wawancara	Observasi	SEM-PLS	SEM	Metode Lainnya	Nonprobability	Probability
		Acceptance Model di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya									
8.	(Buana & Linarti, 2021a)	Measurement of Technology Acceptance Model (TAM) in Using E-Learning in Higher Education	✓	✓					✓	✓	
9.	(Lestari dkk., 2021)	Penerimaan Teknologi Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar Siswa Dari Rumah Dengan TAM	✓	✓	✓				✓	✓	
10.	(Fecira & Mohd, 2020)	Analisis Penerimaan E-Learning menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)	✓	✓			✓			✓	

No	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Ruang Lingkup Penelitian						
				Pengumpulan Data			Analisis Data		Teknik Sampling	
			TAM	Kuesioner	Wawancara	Observasi	SEM-PLS	SEM	Metode Lainnya	Nonprobability Probability
11.	(Salloum dkk., 2019)	<i>Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model</i>	✓	✓			✓			✓

Berdasarkan Tabel 2.2 hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada objek yang diteliti, yaitu LMS MSIB. Objek tersebut belum pernah dilakukan penelitian. LMS MSIB perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengimplementasian LMS pada mahasiswa Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Meskipun penelitian terdahulu telah ada yang meneliti mengenai MSIB dengan menggunakan UTAUT, namun penelitiannya berfokus pada niat seseorang untuk mengikuti MSIB, sedangkan penelitian ini berfokus pada LMS MSIB.