

BAB III

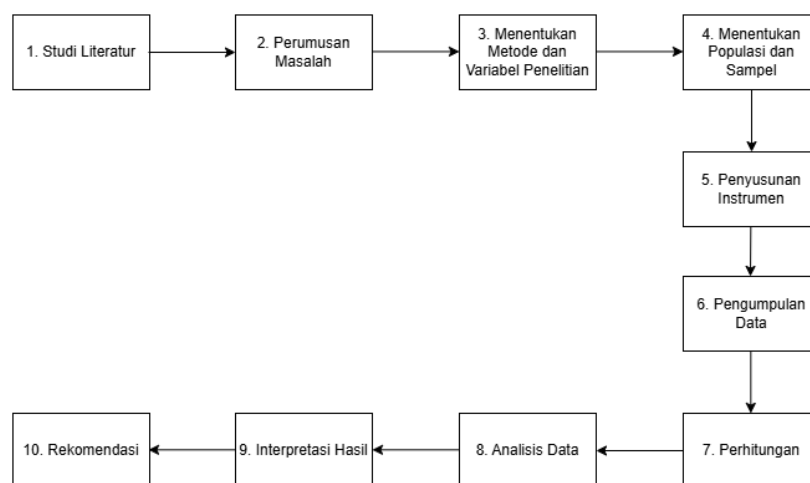
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif karena data yang didapatkan dari hasil kuesioner berupa nilai atau angka. Objek pada penelitian ini adalah *Learning Management System* MSIB dan subjek penelitiannya adalah mahasiswa di Universitas Siliwangi yang mengikuti MSIB.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dari tahapan studi literatur, perumusan masalah, menentukan metode dan variabel penelitian, menentukan populasi dan sampel, penyusunan instrumen, pengumpulan data, perhitungan, analisis data, interpretasi hasil, serta rekomendasi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan berdasarkan topik dan permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap ini mengkaji dan memahami penelitian - penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode *Technology Acceptance Model*. Selain itu, acuan penelitian ini berdasarkan dari informasi lain di internet.

3.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa MSIB dan hasil dari studi literatur jurnal – jurnal terkait dari internet.

3.2.3 Menentukan Metode dan Variabel Penelitian

Metode penerimaan sistem dan teknologi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Variabel penelitian pada metode tersebut terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (Variabel Independen)

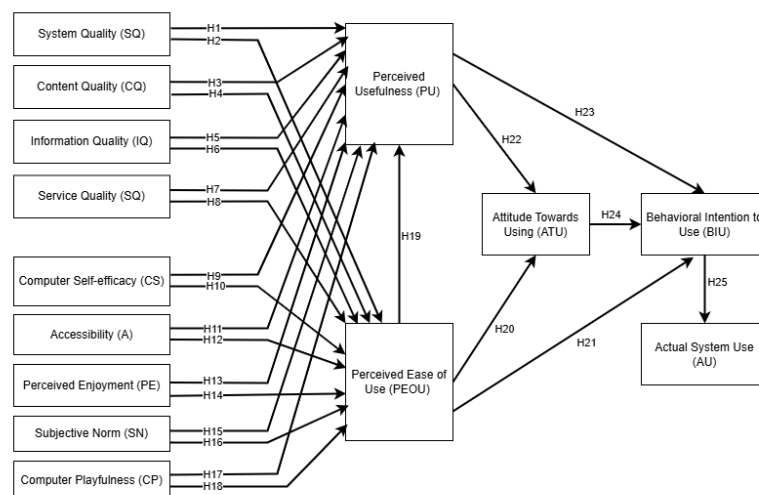
Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau sebab timbulnya variabel terikat, biasanya dilambangkan dengan “X” (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah *system quality*, *content quality*, *information quality*, *computer self-efficacy*, *perceived enjoyment*, *subjective norm*, dan *computer playfulness*.

b. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dan memberikan respon jika dihubungkan dengan variabel bebas, biasanya dilambangkan dengan “Y” (Suryani, 2015). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude towards using*, *behavioral intention to use*, dan *actual use*.

c. Model Konseptual TAM

Variabel – variabel yang termasuk ke dalam variabel bebas dan variabel terikat, dirumuskan pada model konseptual TAM pada Gambar 3. 2 berikut :



Gambar 3. 2 Model Konseptual TAM

Berdasarkan model konseptual TAM yang telah disusun, maka hipotesis penelitian diuraikan sebagai berikut :

H_1 : *System Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₂ : *System Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₃ : *Content Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₄ : *Content Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₅ : *Information Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₆ : *Information Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₇ : *Service Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₈ : *Service Quality* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₉ : *Computer Self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan

terhadap *Perceived Usefulness Learning Management System MSIB*

H₁₀ : *Computer Self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan

terhadap *Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB*

H₁₁ : *Accessibility* memiliki pengaruh signifikan terhadap

Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₁₂ : *Accessibility* memiliki pengaruh signifikan terhadap
Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₁₃ : *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh signifikan
 terhadap *Perceived Usefulness Learning Management
 System MSIB*

H₁₄ : *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh positif dan
 signifikan terhadap *Perceived Ease of Use Learning
 Management System MSIB*

H₁₅ : *Subjective Norm* memiliki pengaruh signifikan terhadap
Perceived Usefulness Learning Management System MSIB

H₁₆ : *Subjective Norm* memiliki pengaruh signifikan terhadap
Perceived Ease of Use Learning Management System MSIB

H₁₇ : *Computer Playfulness* memiliki pengaruh signifikan
 terhadap *Perceived Usefulness Learning Management
 System MSIB*

H₁₈ : *Computer Playfulness* memiliki pengaruh signifikan
 terhadap *Perceived Ease of Use Learning Management
 System MSIB*

H₁₉ : *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan
 terhadap *Perceived Usefulness Learning Management
 System MSIB*

H₂₀ : *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan

terhadap *Attitude Towards Using Learning Management System MSIB*

H₂₁ : *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use Learning Management System MSIB*

H₂₂ : *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Attitude Towards Using Learning Management System MSIB*

H₂₃ : *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use Learning Management System MSIB*

H₂₄ : *Attitude Towards Using* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use Learning Management System MSIB*

H₂₅ : *Behavioral Intention to Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual System Use Learning Management System MSIB*

3.2.4 Menentukan Populasi dan Sampel

4.4.1 Populasi

Populasi merujuk pada kelompok individu atau objek yang memiliki ciri-ciri serta karakteristik khusus yang ditentukan untuk diteliti guna memperoleh kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi

dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Siliwangi yang mengikuti Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).

4.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Ketika populasi terlalu besar untuk diteliti secara keseluruhan, sampel dapat diambil sebagai perwakilan. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus mencerminkan karakteristik populasi secara akurat (Sugiyono, 2013). Untuk menentukan jumlah sampel penelitian jika jumlah populasi dalam penelitian diketahui dengan menggunakan rumus Slovin pada persamaan 3.1 sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \dots (1)$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e^2 = *error margin* yang ditetapkan sebesar 10% atau 0,1

4.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yang artinya teknik ini tidak memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi dalam pemilihan sampel.

Purposive sampling merupakan metode yang digunakan untuk pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan spesifik berdasarkan

tujuan penelitian didasarkan atas tujuan tertentu. Adapun kriteria yang diambil adalah sebagai berikut:

- a. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di Universitas Siliwangi yang masih aktif mengikuti perkuliahan.
- b. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa MSIB yang pernah atau sedang menggunakan *Learning Management System* MSIB.

3.2.5 Penyusunan Instrumen

Dalam penyusunan instrumen penelitian, alat yang digunakan untuk mengukur pendapat atau persepsi seseorang terhadap subjek dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Pengukuran skala *likert* pada pengukuran nilai dari variabel penelitian ini, menggunakan satu hingga lima skala. Hal tersebut diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 3. 1 Skala *Likert* (Sugiyono, 2013)

No	Kriteria Penilaian	Skala <i>Likert</i>
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Dengan menggunakan skala *likert*, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator-indikator variabel. Indikator-indikator tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang item-item instrumen, yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan. Berikut dijabarkan instrumen penelitian:

Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
Kegunaan (<i>Perceived usefulness</i>)	PU1	LMS meningkatkan performa belajar saya	(Salloum dkk., 2019)
	PU2	LMS meningkatkan produktivitas belajar saya	
	PU3	Penggunaan LMS meningkatkan efektivitas belajar saya	
	PU4	Saya merasa LMS berguna dalam pembelajaran saya	
Kemudahan penggunaan (<i>Perceived ease of use</i>)	PEOU1	LMS mudah digunakan	(Al-Marooof, dkk., 2018; Salloum dkk., 2019)
	PEOU2	Penggunaan LMS tidak membutuhkan pelatihan	
	PEOU3	Interaksi saya dengan LMS jelas dan dapat dimengerti	
	PEOU4	Berinteraksi dengan LMS tidak membutuhkan banyak tenaga saya untuk berfikir	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
Sikap terhadap penggunaan (<i>Attitude towards using</i>)	ATU1	Saya merasa penggunaan LMS memiliki dampak positif	(Salloum dkk., 2019)
	ATU2	Secara umum, saya menyukai pemanfaatan LMS	
	ATU3	LMS menyediakan lingkungan belajar yang menarik	
	ATU4	Secara keseluruhan, saya senang menggunakan LMS	
Niat perilaku untuk menggunakan teknologi (<i>Behavioral intention to use</i>)	BI1	Saya akan menggunakan LMS secara teratur di waktu yang akan datang	(Salloum dkk., 2019)
	BI2	Saya berniat untuk memanfaatkan konten dan fungsi dari LMS untuk membantu aktivitas akademik saya	
	BI3	Saya akan merekomendasikan LMS kepada mahasiswa lain	
	BI4	Saya akan menggunakan LMS secara rutin pada masa mendatang	
Penggunaan sesungguhnya (<i>Actual use</i>)	AU1	Saya sering menggunakan LMS	(Freeze, dkk., 2010; Salloum
	AU2	Saya menggunakan LMS setiap hari	
	AU3	Saya menggunakan LMS jika benar-benar saya butuhkan	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
			dkk., 2019)
Kualitas Sistem (<i>System quality</i>)	SQ1	Saya puas dengan interaksi LMS	(Freeze, dkk., 2010; Salloum dkk., 2019)
	SQ2	Saya puas dengan fungsi LMS	
	SQ3	LMS selalu dapat digunakan (tersedia/ <i>available</i>)	
	SQ4	LMS menyediakan interaksi antara pengguna dan sistem	
	SQ5	LMS memiliki fitur yang menarik bagi pengguna	
Kualitas Konten (<i>Content quality</i>)	CQ1	LMS biasanya menyediakan informasi yang diperbarui (terkini)	(Salloum dkk., 2019)
	CQ2	LMS menyediakan konten pembelajaran yang saya butuhkan	
	CQ3	Saya pikir informasi yang saya peroleh dari LMS akan sangat bernilai	
	CQ4	Saya mencari dan membagikan konten pembelajaran dari LMS untuk membantu pembelajaran saya	
	CQ5	Konten LMS diperbarui secara berkala	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
Kualitas Informasi (<i>Information quality</i>)	IQ1	Saya mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya melalui LMS	(Salloum dkk., 2019)
	IQ2	Informasi yang diperoleh melalui LMS cukup <i>up-to-date</i> untuk kebutuhan saya.	
	IQ3	Informasi luaran dari LMS jelas	
	IQ4	LMS menyajikan informasi dalam format yang tepat	
	IQ5	Tingkat kepercayaan terhadap informasi yang dihasilkan oleh LMS sangat tinggi	
Kualitas Layanan (<i>Service quality</i>)	S1	Karyawan pada departemen layanan informasi memiliki pengetahuan profesional yang baik	(Salloum dkk., 2019)
	S2	Karyawan pada departemen layanan informasi dapat memperbaiki masalah teknis yang saya alami	
	S3	Karyawan pada departemen layanan informasi menyediakan dukungan layanan yang baik mengenai penggunaan LMS	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
	S4	Pelatihan yang disediakan oleh karyawan pada departemen layanan informasi dapat meningkatkan kemampuan saya dalam menggunakan LMS	
	S5	Saya dapat menghubungi karyawan di departemen layanan informasi melalui berbagai saluran ketika menghadapi masalah teknis dan memerlukan respon cepat	
Efikasi Diri Komputer (<i>Computer self-efficacy</i>)	CS1	Saya merasa yakin dalam menggunakan LMS walaupun tidak ada bantuan dari orang lain	(Salloum dkk., 2019)
	CS2	Saya memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan LMS	
	CS3	Saya merasa percaya diri saat menggunakan LMS meskipun saya hanya memiliki petunjuk mengenai cara penggunaan LMS berbasis daring	
	CS4	Saya yakin dapat menggunakan menggunakan fitur LMS	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
	CS5	Saya merasa yakin saat menggunakan konten pembelajaran daring pada LMS	
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	A1	Saya dapat mengakses dan menggunakan LMS dengan lancar	(Salloum dkk., 2019)
	A2	LMS dapat diakses dengan baik melalui perangkat komunikasi yang tepat	
	A3	LMS dapat diakses sesuai dengan kemampuan saya sendiri	
	A4	Perangkat komunikasi yang tersedia cocok untuk mengakses fitur-fitur dari LMS	
	A5	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan LMS	
Kenikmatan yang Dirasakan	PE1	Saya merasa bahwa penggunaan LMS menyenangkan	(Salloum dkk., 2019)
	PE2	Saya merasa penggunaan LMS mendorong imajinasi saya	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
<i>(Perceived enjoyment)</i>	PE3	Saya merasa LMS memiliki atmosfir lingkungan belajar yang dapat dinikmati	
	PE4	Penggunaan LMS merupakan kegiatan yang menyenangkan	
	PE5	Penggunaan LMS membangkitkan rasa ingin tahu saya	
Norma Subjektif <i>(Subjective norm)</i>	SN1	Saya harus berpartisipasi dalam kegiatan LMS, sebagaimana yang dikatakan mentor atau dosen saya	(Salloum dkk., 2019)
	SN2	Berdasarkan pendapat mahasiswa lain, saya seharusnya ikut serta dalam kegiatan LMS	
	SN3	Menurut mereka yang berpengaruh atau yang pendapatnya saya hargai, saya seharusnya menggunakan LMS.	
	SN4	Secara umum, saya pikir pemanfaatan LMS akan didukung oleh Universitas	
	SN5	Teman-teman saya meyakini bahwa saya sebaiknya menggunakan LMS.	
Kesenangan Komputer	CP1	Saya merasa kemampuan belajar saya akan berkembang melalui informasi yang diperoleh dari LMS	(Salloum dkk., 2019)
	CP2	Saya merasa bahwa LMS menyenangkan, tanpa	

Variabel	Kode	Pertanyaan/Pernyataan	Referensi
<i>(Computer playfulness)</i>		memperhatikan tujuan penggunaannya	
	CP3	Saya merasa bahwa LMS dapat meningkatkan kreativitas saya	
	CP4	Saya merasa bahwa LMS membantu saya mengembangkan imajinasi dengan memperoleh informasi	
	CP5	Saya merasa mampu memperoleh berbagai pengalaman dengan lancar tanpa hambatan	

3.2.6 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dari hasil pengisian kuesioner pada google form oleh responden mengenai penerimaan *learning management system* MSIB. Penyusunan kuesioner berdasarkan variabel dan indikator dari metode yang digunakan pada penelitian yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM). Data diolah menggunakan Microsoft Excel 2016.

3.2.7 Perhitungan

Tahapan perhitungan ini menggunakan *tools* SmartPLS 4 yang terdiri dari 2 bagian proses perhitungan. Pertama, perhitungan *inner model*, *outer model*, *R-Square* dan *F-Square* menggunakan algoritma SEM-PLS. Kedua, proses *bootstrapping* untuk uji signifikansi hipotesis.

3.2.8 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mendeskripsikan hasil dari kuesioner dan perhitungan, yang terdiri dari analisis demografi, analisis variabel, *outer model*, *inner model* dan pengujian hipotesis.

3.2.9 Interpretasi Hasil

Interpretasi hasil merupakan tahap menafsirkan atau menjelaskan dari hasil analisis dengan meninjau dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

3.2.10 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data dan interpretasi hasil didapatkan rekomendasi perbaikan terhadap variabel – variabel yang tidak memengaruhi terhadap penerimaan LMS MSIB oleh mahasiswa Universitas Siliwangi.