ANALISA TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI SCRATCH MENGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Goldie Gunadi¹, I Ketut Sudaryana²

^{1,2}Teknik Informatika

^{1,2} Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widuri Jakarta, Indonesia

Correspondence email: send2goldie@gmail.com

Article history: Submission date: Juni 3, 2021 Revised date: Juni 14, 2021 Accepted date: Juni 30, 2021

ABSTRACT

In connection with the need for making instructional media applications by teachers in the distance learning process, PT. Bangun Satya Wacana (BSW) through the Diginusa department held training on the use of the Scratch visual programming application to create learning materials such as games, animations and interactive quizzes. Scratch is a graphical programming language using drag and drop command blocks. Besides that, Scratch can be used both online and offline, so it is very helpful for the distance learning process (DLP). This research aims to see how the level of acceptance of teachers to Scratch using the Technology Acceptance Model (TAM) method. The indicators measured are Self-Efficacy, Complexity, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use and Actual Technology Use, then analyzed by linear regression method with the help of IBM SPSS software. From the results of the analysis carried out, it can be seen that the Intention to Use affects the Actual Technology Use. Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use together affect the Intention to Use. Perceived Ease of Use, Self-Efficacy and Complexity together have a significant effect on Perceived Usefulness.

Keywords: Technology Acceptance Model, TAM, Scratch, Linier Regression

ABSTRAK

Sehubungan dengan adanya kebutuhan terhadap pembuatan aplikasi media pembelajaran oleh para guru dalam proses pembelajaran jarak jauh, PT. Bangun Satya Wacana (BSW) melalui departemen Diginusa menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi pemrograman visual Scratch untuk membuat materi pembelajaran seperti games, animasi dan kuis interaktif. Scratch merupakan bahasa pemrograman yang berbasis grafik dengan memanfaatkan balok-balok perintah dengan metode *drag and drop* (Bahar, 2019). Disamping itu, *Scratch* dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*, sehingga sangat membantu untuk proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat penerimaan dari para guru terhadap Scratch dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Indikator yang diukur adalah Efikasi Diri, Kerumitan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Intensi Penggunaan dan Penggunaan Teknologi Sesungguhnya kemudian dianalisis dengan metode regresi linier dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Dari hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa Intensi Penggunaan berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya. Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan. Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama berpengaruh yang cukup signifikan terhadap Persepsi Kegunaan.

Kata Kunci: Technology Acceptance Model, TAM, Scratch, Regresi Linier

PENDAHULUAN

Diginusa adalah Departemen dari PT. Bangun Satya Wacana (BSW) yang berdiri sejak tahun 1989, perusahaan penyedia kurikulum pendidikan dan sistem integrator di sekolah mulai dari TK hingga SMA / SMK (PT Bangun Satya Wacana, n.d.). BSW memiliki

pengalaman panjang dan pelanggan yang loyal. Produk BSW mencakup kurikulum ICT (*Information & Communcation Technology*) modern yang sudah digunakan di sekolah - sekolah swasta mulai dari Medan, Bengkulu, Riau, Pekanbaru, Palembang, Lampung, Jabodetabek, Banjarmasin, Balikpapan, Jawa Tengah, Jawa Timur, Manado, Ambon, dan Manokwari.

Misi utama Diginusa adalah mencerdaskan anak bangsa melalui solusi pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan bermutu. Diginusa sebagai sumber belajar digital diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi sekolah untuk menghadapi tantangan dunia pendidikan era digital. Teknologi hadir justru menambah daya kreativitas sekolah baik guru maupun siswa untuk menerapkan pola pendidikan yang baru.

Semenjak wabah virus Covid-19 menyebar di seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia, metode pembelajaran berubah signifikan dari yang sifatnya tatap muka, menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi informasi (Suharwoto, 2020). Hal ini mengakibatkan setiap guru harus mampu menyusun atau membuat materi pembelajaran yang dapat diajarkan secara daring, dengan memperhatikan dukungan perangkat yang dimiliki oleh siswa. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Scratch merupakan salah satu alternatif perangkat lunak yang digunakan oleh para guru. Scratch merupakan bahasa pemrograman yang berbasis grafik, sangat berbeda dengan bahasa pemrograman yang berbasis teks, yang sangat membutuhkan ketelitian karena berkaitan erat dengan penulisan sintaks. Scratch memanfaatkan balok-balok perintah dengan metode *drag and drop*. Disamping itu, Scratch dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*, sehingga sangat membantu untuk proses pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Melihat kondisi ada, maka Diginusa sebagai Lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dari tingkat TK, SD, SMP dan SMA, menyelenggarakan pelatihan bagi guru, khusus materi bagaimana menggunakan aplikasi pemrograman visual Scratch untuk membuat materi pembelajaran seperti games, animasi dan kuis interaktif (Susanto, 2019). Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh penerimaan guru terhadap teknologi perangkat lunak Scratch untuk membuat bahan ajar yang efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saras Mareta Ratri dengan judul: Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan e-Learning Moodle Oleh Guru Smk Negeri 2 Yogyakarta Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*, dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor yang memengaruhi penggunaan e-learning berbasis Moodle oleh guru SMK Negeri 2 Yogyakarta. *E-Learning* yang diteliti adalah portal e-learning milik SMK Negeri 2 Yogyakarta, yaitu PINTER. Tujuan tersebut dicapai dengan menjelaskan pengaruh variabel eksternal yaitu *e-learning self-efficacy*, kerumitan dan keterbatasan waktu terhadap variabel-variabel dalam kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)*. (Budiarti & Risyanto, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat penerimaan guru terhadap teknologi perangkat lunak Scratch sebagai alat untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran. Dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk evaluasi proses pelatihan yang dilakukan oleh PT. Bangun Satya Wacana (BSW) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam penyelenggaraan metode pembelajaran jarak jauh.

METODE PENELITIAN

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) yang juga disebut dengan Model Penerimaan Teknologi merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (HM, 2008).

TAM diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986 dan merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada 1980 (Nikola Marangunic & Andrina Granić, 2015).

Telah terjadi beberapa revisi terhadap model yang diusulkan. Berikut adalah versi terakhir yang dikembangkan oleh Venkatesh & Davis pada tahun 1996 (D.Davis & Venkatesh, 1996).

Sumber : (D.Davis & Venkatesh, 1996)

Gambar 1. Model TAM oleh Venkatesh & Davis

Konstruksi TAM

Berikut adalah konstruksi TAM yang digunakan dalam penelitian ini:

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 2. Konstruksi TAM Penelitian

1. Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)
Efikasi Diri menggambarkan keyakinan dan kemampuan guru dalam menggunakan Scratch dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.
2. Kerumitan (*Complexity*)
Menggambarkan kompleksitas atau kesulitan yang dialami oleh guru dalam penggunaan Scratch.
3. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)
Menggambarkan sejauh mana guru dapat menganggap penggunaan Scratch akan dapat meningkatkan performa atau kualitas pekerjaannya.
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)
Menggambarkan sejauh mana guru merasa sangatlah mudah untuk menggunakan Scratch sehingga tidak memerlukan usaha yang berarti.
5. Intensi Penggunaan (*Behavioral intention to Use*)
Menggambarkan niat atau motivasi guru untuk menggunakan Scratch untuk membuat media pembelajaran.
6. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual Technology Use*)
Menggambarkan perilaku nyata guru untuk menggunakan Scratch sebagai suatu teknologi perangkat lunak yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Metode Pengumpulan Data

Sumber data penelitian merupakan sumber data primer berupa jawaban responden terhadap pernyataan dalam kuesioner, dan sumber data sekunder meliputi daftar guru, profil perusahaan PT. Bangun Satya Wacana (BSW) dimana didalamnya terdapat Diginusa sebagai salah satu departemen tempat dilakukannya penelitian ini.

Responden terdiri dari 8 orang guru yang telah mengikuti pelatihan pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan Scratch yang diadakan oleh Diginusa.

Kuesioner diukur dengan menggunakan skala Likert dengan level 1 sampai 5 (Aprilia & Ghazali, 2013).

Tabel 1. Skala Likert

Nilai	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu/ Netral (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Metode Analisa Data

Analisa data penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics*.

1. Uji Validitas
Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa cermat suatu item dalam mengukur apa yang ingin diukur.
Teknik uji validitas dengan menggunakan korelasi Pearson dengan cara mengorelasikan skor item dengan skor total item setiap *variable*. Pengujian signifikansi dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2-sisi. Sebuah item dinyatakan tidak valid apabila nilai *r* hitung (*Pearson Correlation*) kurang dari nilai *r* tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Duwi Priyatno, 2018).
2. Uji Reliabilitas
Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang menggunakan kuesioner. Metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur skala rentangan adalah Cronbach's Alpha (Duwi Priyatno, 2018).
Menurut Sekaran reliabilitas kurang dari 0,6 dianggap kurang baik, 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik (Sekaran, 2006).
3. Analisis Regresi Linier Berganda
Analisis regresi linier berganda adalah analisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan secara parsial atau simultan antara dua atau lebih *variable* independen terhadap sebuah *variable* dependen. Selain itu juga untuk mengetahui bagaimana dan seberapa besar pengaruhnya serta untuk memprediksi nilai *variable* dependen dengan menggunakan *variable* independen (Duwi Priyatno, 2018).
Persamaan regresi linier berganda dengan 2 *variable* independen :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e \dots\dots\dots(1)$$

Persamaan regresi linier berganda dengan 3 *variable* independen :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e \dots\dots\dots(2)$$

Y : Nilai *variable* dependen
a : Konstanta, yaitu jika $X_1, X_2, \dots, X_n = 0$
 $b_{1..n}$: Koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan *variable* Y yang didasarkan *variable* $X_1, X_2, \dots, X_n$
 $X_{1..n}$: *Variable* independen
e : Error (diasumsikan nilai 0)

Uji F

Uji F atau uji koefisien regresi digunakan untuk mengetahui apakah *variable* independen berpengaruh secara signifikan terhadap *variable* dependen (Duwi Priyatno, 2018).

Pengujian dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 yang artinya peluang untuk memperoleh kesalahan maksimal sebesar 5%, atau dengan kata lain 95% keputusan adalah benar.

Uji t

Uji t atau uji regresi secara parsial digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Duwi Priyatno, 2018).

Pengujian dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Demografi Responden

Berdasarkan usia responden, sebagian besar responden berusia antara 30 hingga kurang dari 35 tahun, yakni sebanyak 3 orang atau 37,5% dari total responden.

Tabel 2. Distribusi Usia Responden

Usia	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
25 - <30 Th	2	25,0	25,0	25,0
30 - <35 Th	3	37,5	37,5	62,5
35 - <40 Th	1	12,5	12,5	75,0
40 - <45 Th	1	12,5	12,5	87,5
45 - <50 Th	1	12,5	12,5	100,0

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Berdasarkan jenis kelamin responden, sebagian besar responden adalah perempuan, yakni sebanyak 5 orang atau 62,5% dari total responden.

Tabel 3. Distribusi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	3	37,5	37,5	37,5
Perempuan	5	62,5	62,5	100,0

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Berdasarkan tingkat pendidikan akhir responden, responden memiliki tingkat pendidikan akhir D-3 dan S-1, yakni masing-masing sebanyak 4 orang atau 50% dari total responden.

Tabel 4. Distribusi Pendidikan Akhir Responden

Pendidikan	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
D-3	4	50,0	50,0	50,0
S-1	4	50,0	50,0	100,0

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Berdasarkan latar belakang pendidikan akhir responden, sebagian besar responden memiliki latar belakang pendidikan di bidang komputer, yakni sebanyak 3 orang atau 37,5% dari total responden.

Tabel 5. Distribusi Latar Belakang Pendidikan Responden

Latar Belakang	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sosial	1	12,5	12,5	12,5
Ekonomi	1	12,5	12,5	25,0

Komputer	3	37,5	37,5	62,5
Lainnya	3	37,5	37,5	100,0

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Variabel dan Indikator Penelitian

Tabel 6. Variabel dan Indikator TAM

Urut	Variabel	Indikator	
		Kode	Nama Indikator
1	Efikasi Diri (<i>Self Efficacy</i>)	I.1-1	Kepercayaan diri
		I.1-2	Keterampilan dan keahlian
		I.1-3	Motivasi
		I.1-4	Minat
2	Kerumitan (<i>Complexity</i>)	I.2-1	Kesulitan implementasi
		I.2-2	Kompleksitas fitur
3	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	I.3-1	Meningkatkan produktivitas
		I.3-2	Meningkatkan efektivitas dan kualitas
		I.3-3	Kelengkapan fitur
4	Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	I.4-1	Mudah dipelajari
		I.4-2	Mudah digunakan
		I.4-3	Fleksibel
		I.4-4	Kemudahan instalasi
5	Intensi Penggunaan (<i>Behavioral intention to Use</i>)	I.4-5	Kemudahan mencapai tujuan
		I.5-1	Keinginan menggunakan
		I.5-2	Rencana untuk tetap menggunakan di masa datang
6	Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (<i>Actual Technology Use</i>)	I.5-3	Mengajak pihak lain untuk menggunakan
		I.6-1	Penggunaan untuk kebutuhan ril
		I.6-3	Kepuasan
		I.6-4	Manfaat bagi pihak lain

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Indikator Penelitian dan Pernyataan Kuesioner

Tabel 7. Indikator dan Pernyataan Kuesioner

Indikator	Kode Pernyataan	Pernyataan
I.1-1	P.1.1	Saya memiliki kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi
I.1-2	P.1.2	Saya memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis untuk membuat media pembelajaran
I.1-3	P.1.3	Saya memiliki motivasi untuk mempelajari teknologi pembuatan media pembelajaran
I.1-4	P.1.4	Saya memiliki minat dalam penguasaan teknologii pembuatan media pembelajaran
I.2-1	P.2.1	Saya mengalami kesulitan untuk mempublikasikan hasil media pembelajaran yang sudah dibuat ke pengguna melalui aplikasi kelas virtual seperti Google Classroom
	P.2.2	Saya kesulitan dalam mengintegrasikan SCRATCH dengan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya yang biasa saya gunakan
I.2-2	P.2.3	Saya merasa fitur-fitur yang disediakan SCRATCH terlalu banyak dan kompleks sehingga sulit dipahami
I.3-1	P.3.1	Dengan menggunakan SCRATCH saya menjadi lebih produktif dalam

Indikator	Kode Pernyataan	Pernyataan
I.3-2	P.3.2	menghasilkan media pembelajaran yang diperlukan
		Dengan menggunakan SCRATCH membantu saya meningkatkan kualitas pekerjaan saya
		Dengan menggunakan SCRATCH saya dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik
		Dengan menggunakan SCRATCH saya dapat membuat media pembelajaran yang lebih berkualitas
I.3-3	P.3.5	SCRATCH memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk mendukung proses pembuatan media pembelajaran
I.4-1	P.4.1	Mudah bagi saya untuk memahami menu-menu yang ada pada SCRATCH
	P.4.2	Mudah bagi saya untuk mempelajari fitur-fitur yang ada pada SCRATCH
	P.4.3	Mudah bagi mencari referensi yang diperlukan sehubungan dengan penggunaan SCRATCH
	P.4.4	Menurut saya SCRATCH menyediakan panduan atau fasilitas bantuan (help) yang lengkap
I.4-2	P.4.5	Menurut saya SCRATCH memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan
I.4-3	P.4.6	SCRATCH dapat digunakan pada berbagai perangkat yang berbeda platform
I.4-4	P.4.7	Proses instalasi SCRATCH mudah dilakukan
I.4-5	P.4.8	Menurut saya SCRATCH memiliki antarmuka yang <i>user-friendly</i>
I.5-1	P.5.1	Saya ingin selalu menggunakan SCRATCH setiap membuat media pembelajaran
I.5-2	P.5.2	Saya berencana untuk tetap menggunakan SCRATCH di masa yang akan datang
I.5-3	P.5.3	Saya memperkenalkan SCRATCH kepada orang lain atau rekan kerja saya
	P.5.4	Saya menyarankan orang lain atau rekan kerja saya agar menggunakan SCRATCH
	P.5.5	Saya mengajarkan SCRATCH kepada orang lain atau rekan kerja saya
I.6-1	P.6.1	Saya menggunakan SCRATCH sehubungan dengan profesi pekerjaan saya
I.6-2	P.6.2	Saya merasa puas menggunakan SCRATCH dalam mendukung pekerjaan saya
	P.6.3	Saya lebih menyukai SCRATCH dibandingkan aplikasi sejenis lainnya yang biasa saya gunakan
I.6-3	P.6.4	Saya merasakan hasil media pembelajaran yang dihasilkan oleh SCRATCH lebih bermanfaat

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Uji Validitas

Uji validitas pada tingkat signifikansi 0,05 dengan 2 sisi untuk jumlah responden (N) sebanyak 8 menggunakan nilai r tabel : 0,707.

- Hasil uji validitas terhadap jawaban pernyataan indikator Efikasi Diri:

		Correlations				
		P.1.1	P.1.2	P.1.3	P.1.4	Total.P.1
P.1.1	Pearson Correlation	1	.453	.408	.590	.777*
	Sig. (2-tailed)		.260	.315	.124	.023
	N	8	8	8	8	8
P.1.2	Pearson Correlation	.453	1	.647	.568	.841**
	Sig. (2-tailed)	.260		.083	.142	.009
	N	8	8	8	8	8
P.1.3	Pearson Correlation	.408	.647	1	.602	.776*
	Sig. (2-tailed)	.315	.083		.114	.024
	N	8	8	8	8	8
P.1.4	Pearson Correlation	.590	.568	.602	1	.841**
	Sig. (2-tailed)	.124	.142	.114		.009
	N	8	8	8	8	8
Total.P.1	Pearson Correlation	.777*	.841**	.776*	.841**	1
	Sig. (2-tailed)	.023	.009	.024	.009	
	N	8	8	8	8	8

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 3. Hasil Uji Validitas Indikator Efikasi Diri

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Efikasi Diri:

Tabel 8. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Efikasi Diri

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.1.1	0,777	0,023	Valid
P.1.2	0,841	0,009	Valid
P.1.3	0,776	0,024	Valid
P.1.4	0,841	0,009	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Kesimpulannya, semua pernyataan pada indikator Efikasi Diri dinyatakan valid.

- Hasil uji validitas terhadap jawaban pernyataan indikator Kerumitan:

		Correlations			
		P.2.1	P.2.2	P.2.3	Total.P.2
P.2.1	Pearson Correlation	1	.709*	.440	.782*
	Sig. (2-tailed)		.049	.275	.022
	N	8	8	8	8
P.2.2	Pearson Correlation	.709*	1	.798*	.954**
	Sig. (2-tailed)	.049		.018	.000
	N	8	8	8	8
P.2.3	Pearson Correlation	.440	.798*	1	.884**
	Sig. (2-tailed)	.275	.018		.004
	N	8	8	8	8
Total.P.2	Pearson Correlation	.782*	.954**	.884**	1
	Sig. (2-tailed)	.022	.000	.004	
	N	8	8	8	8

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 4. Hasil Uji Validitas Indikator Kerumitan

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Kerumitan:

Tabel 9. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Kerumitan

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.2.1	0,782	0,022	Valid
P.2.2	0,954	0,000	Valid
P.2.3	0,884	0,004	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Kesimpulannya, semua pernyataan pada indikator Kerumitan dinyatakan valid.

- Hasil uji validitas terhadap jawaban pernyataan indikator Persepsi Kegunaan:

Correlations						
	P.3.1	P.3.2	P.3.3	P.3.4	P.3.5	Total P.3
P.3.1 Pearson Correlation	1	.834*	.834*	.834*	.516	.905**
Sig. (2-tailed)		.010	.010	.010	.190	.002
N	8	8	8	8	8	8
P.3.2 Pearson Correlation	.834*	1	1.000**	.652	.700	.943**
Sig. (2-tailed)	.010		.000	.080	.053	.000
N	8	8	8	8	8	8
P.3.3 Pearson Correlation	.834*	1.000**	1	.652	.700	.943**
Sig. (2-tailed)	.010	.000		.080	.053	.000
N	8	8	8	8	8	8
P.3.4 Pearson Correlation	.834*	.652	.652	1	.700	.859**
Sig. (2-tailed)	.010	.080	.080		.053	.006
N	8	8	8	8	8	8
P.3.5 Pearson Correlation	.516	.700	.700	.700	1	.804*
Sig. (2-tailed)	.190	.053	.053	.053		.016
N	8	8	8	8	8	8
Total P.3 Pearson Correlation	.905**	.943**	.943**	.859**	.804*	1
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.006	.016	
N	8	8	8	8	8	8

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 5. Hasil Uji Validitas Indikator Persepsi Kegunaan

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Persepsi Kegunaan:

Tabel 10. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Persepsi Kegunaan

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.3.1	0,905	0,002	Valid
P.3.2	0,943	0,000	Valid
P.3.3	0,943	0,000	Valid
P.3.4	0,859	0,006	Valid
P.3.5	0,804	0,016	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Kesimpulannya, semua pernyataan pada indikator Persepsi Kegunaan dinyatakan valid.

- Hasil uji validitas terhadap jawaban pernyataan indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan:

Correlations										
	P.4.1	P.4.2	P.4.3	P.4.4	P.4.5	P.4.6	P.4.7	P.4.8	Total P.4	
P.4.1 Pearson Correlation	1	.834*	.320	.301	.417	.487	.417	.487	.853	
Sig. (2-tailed)		.010	.776	.470	.304	.221	.304	.221	.079	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.2 Pearson Correlation	.834*	1	.577	.641	.500	.718*	.500	.718*	.816*	
Sig. (2-tailed)	.010		.134	.087	.207	.045	.207	.045	.013	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.3 Pearson Correlation	.320	.577	1	.647	.577	.726*	.577	.726*	.767*	
Sig. (2-tailed)	.776	.134		.083	.134	.041	.134	.043	.050	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.4 Pearson Correlation	.301	.641	.647	1	.641	.777*	.320	.767*	.767*	
Sig. (2-tailed)	.470	.087	.083		.087	.023	.439	.045	.028	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.5 Pearson Correlation	.417	.500	.577	.641	1	.718*	.500	.718*	.816*	
Sig. (2-tailed)	.304	.207	.134	.087		.045	.207	.045	.013	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.6 Pearson Correlation	.487	.718*	.726*	.777*	.718*	1	.718*	.742*	.853*	
Sig. (2-tailed)	.221	.045	.041	.023	.045		.045	.035	.009	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.7 Pearson Correlation	.417	.500	.577	.320	.500	.718*	1	.718*	.748*	
Sig. (2-tailed)	.304	.207	.134	.439	.207	.045		.045	.033	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
P.4.8 Pearson Correlation	.487	.359	.311	.316	.718*	.742*	.718*	1	.758*	
Sig. (2-tailed)	.221	.382	.453	.445	.045	.035	.045		.029	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
Total P.4 Pearson Correlation	.853	.816*	.767*	.767*	.816*	.853*	.748*	.758*	1	
Sig. (2-tailed)	.079	.013	.050	.028	.013	.009	.033	.029		
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 6. Hasil Uji Validitas Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan:

Tabel 11. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.4.1	0,762	0,079	Tidak Valid
P.4.2	0,816	0,013	Valid
P.4.3	0,707	0,050	Valid
P.4.4	0,763	0,028	Valid
P.4.5	0,816	0,013	Valid
P.4.6	0,953	0,000	Valid
P.4.7	0,748	0,033	Valid
P.4.8	0,758	0,029	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Data pernyataan P.4.1 (Mudah bagi saya untuk memahami menu-menu yang ada pada Scratch) pada indikator Kemudahan Penggunaan dinyatakan tidak valid sehingga tidak akan diproses lebih lanjut.

- Hasil uji validitas terhadap jawaban pernyataan indikator Intensi Penggunaan:

Correlations						
	P.5.1	P.5.2	P.5.3	P.5.4	P.5.5	Total P.5
P.5.1 Pearson Correlation	1	.295	.391	.885**	.442	.762*
Sig. (2-tailed)		.478	.338	.004	.272	.028
N	8	8	8	8	8	8
P.5.2 Pearson Correlation	.295	1	.885**	.250	.500	.748*
Sig. (2-tailed)	.478		.004	.550	.207	.033
N	8	8	8	8	8	8
P.5.3 Pearson Correlation	.391	.885**	1	.295	.737*	.843**
Sig. (2-tailed)	.338	.004		.478	.037	.009
N	8	8	8	8	8	8
P.5.4 Pearson Correlation	.885**	.250	.295	1	.500	.748*
Sig. (2-tailed)	.004	.550	.478		.207	.033
N	8	8	8	8	8	8
P.5.5 Pearson Correlation	.442	.500	.737*	.500	1	.816*
Sig. (2-tailed)	.272	.207	.037	.207		.013
N	8	8	8	8	8	8
Total P.5 Pearson Correlation	.762*	.748*	.843**	.748*	.816*	1
Sig. (2-tailed)	.028	.033	.009	.033	.013	
N	8	8	8	8	8	8

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 *. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 7. Hasil Uji Validitas Indikator Intensi Penggunaan

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Intensi Penggunaan:

Tabel 12. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Intensi Penggunaan

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.5.1	0,762	0,028	Valid
P.5.2	0,748	0,033	Valid
P.5.3	0,843	0,009	Valid
P.5.4	0,748	0,033	Valid
P.5.5	0,816	0,013	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Kesimpulannya, semua pernyataan pada indikator Intensi Penggunaan dinyatakan valid.

6. Hasil analisa korelasi *bivariate* terhadap jawaban pernyataan indikator Penggunaan Teknologi Sesungguhnya:

		Correlations				
		P.6.1	P.6.2	P.6.3	P.6.4	Total.P.6
P.6.1	Pearson Correlation	1	.590	.394	.739*	.795*
	Sig. (2-tailed)		.124	.334	.036	.018
	N	8	8	8	8	8
P.6.2	Pearson Correlation	.590	1	.535	.590	.816*
	Sig. (2-tailed)	.124		.172	.124	.013
	N	8	8	8	8	8
P.6.3	Pearson Correlation	.394	.535	1	.867**	.829*
	Sig. (2-tailed)	.334	.172		.005	.011
	N	8	8	8	8	8
P.6.4	Pearson Correlation	.739*	.590	.867**	1	.939**
	Sig. (2-tailed)	.036	.124	.005		.001
	N	8	8	8	8	8
Total.P.6	Pearson Correlation	.795*	.816*	.829*	.939**	1
	Sig. (2-tailed)	.018	.013	.011	.001	
	N	8	8	8	8	8

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 8. Hasil Uji Validitas Indikator Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Hasil nilai r hitung dan signifikansi untuk indikator Penggunaan Teknologi Sesungguhnya:

Tabel 13. Nilai R Hitung dan Signifikansi Indikator Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Kode Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
P.6.1	0,795	0,018	Valid
P.6.2	0,816	0,013	Valid
P.6.3	0,829	0,011	Valid
P.6.4	0,939	0,001	Valid

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Kesimpulannya, semua pernyataan pada indikator Penggunaan Teknologi Sesungguhnya dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Berikut adalah hasil uji reliabilitas dari setiap indikator:

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Efikasi Diri	4	0,806	Reliable (Baik)
Kerumitan	3	0,837	Reliable (Baik)
Persepsi Kegunaan	5	0,934	Reliable (Baik)
Persepsi Kemudahan Penggunaan	7	0,899	Reliable (Baik)
Intensi Penggunaan	5	0,839	Reliable (Baik)
Penggunaan Teknologi Sesungguhnya	4	0,862	Reliable (Baik)

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Dari hasil pengujian, semua indikator dinyatakan dapat diterima (*reliable*) dengan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,8 sehingga dinyatakan baik.

Analisis Regresi Linier

Berikut ini adalah sejumlah hipotesa yang digunakan dalam analisis regresi linier.

Tabel 15. Tabel Hipotesa Pengujian

Variabel Dependen (Y)	Variabel Independen (X)	Hipotesa
Penggunaan Teknologi Sesungguhnya	Intensi Penggunaan	H1
Intensi Penggunaan	Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan	H2
	Persepsi Kegunaan	H3
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	H4
	Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri, Kerumitan	H5
Persepsi Kegunaan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	H6
	Efikasi Diri	H7
	Kerumitan	H8
	Efikasi Diri, Kerumitan	H9
	Efikasi Diri	H10
	Kerumitan	H11

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

- Berikut hasil analisa Regresi Linear untuk mengukur pengaruh variabel independen Intensi (X) terhadap variabel dependen Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (Y):

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	25.352	1	25.352	12.521	.012 ^b
	Residual	12.148	6	2.025		
	Total	37.500	7			

a. Dependent Variable: Penggunaan Teknologi Sesungguhnya
b. Predictors: (Constant), Intensi Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)
Gambar 9. Tabel ANOVA Variabel Dependen Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	2,389		.627	.554
	Intensi Penggunaan	.685	.194	822	.012

a. Dependent Variable: Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)
Gambar 10. Tabel Koefisien Variabel Independen Terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Persamaan regresi linier :

$$Y = (2,389) + (0,685)X \dots (3)$$

Uji t

Pengujian hipotesa H1

Tabel 16. Tabel Hipotesa H1

Kode	Hipotesa
Ho	Intensi Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya
Ha	Intensi Penggunaan berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 3,539

df = 6, maka t tabel (Uji 2 sisi) = 2,447

t hitung (3,539) > t tabel (2,447) maka Ho ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Intensi Penggunaan berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya.

- Berikut hasil analisa Regresi Linear untuk mengukur pengaruh variabel independen Persepsi Kegunaan (X_1) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) terhadap variabel dependen Intensi Penggunaan (Y):

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48.987	2	24.494	24.430	.003 ^b
	Residual	5.013	5	1.003		
	Total	54.000	7			

a. Dependent Variable: Intensi Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 11. Tabel ANOVA Variabel Dependen Intensi Penggunaan

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	-2,370		-.746	.489
	Persepsi Kegunaan	.720	.214	.690	.502
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.251	.161	.320	.719

a. Dependent Variable: Intensi Penggunaan

Gambar 12. Tabel Koefisien Variabel Independen Terhadap Intensi Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Persamaan regresi linier berganda :

$$Y = (-2,370) + (0,720)X_1 + (0,251)X_2 \dots (4)$$

Uji F

Pengujian hipotesa H2

Tabel 17. Tabel Hipotesa H2

Kode	Hipotesa
Ho	Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan
Ha	Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai F hitung : 24,430

F tabel = F(2, 6) = 5,14

F hitung (24,430) > F tabel (5,14) maka Ho ditolak.

Nilai signifikansi pengaruh Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama terhadap Intensi Penggunaan sebesar 0,003 ($\leq 0,05$) yang artinya Ho ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan.

Uji t

Pengujian hipotesa H3

Tabel 18. Tabel Hipotesa H3

Kode	Hipotesa
Ho	Persepsi Kegunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan
Ha	Persepsi Kegunaan secara parsial berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 3,366

t tabel = t(0,025, 5) = 2,571

t hitung (3,366) > t tabel (2,571) maka Ho ditolak.

Nilai signifikansi pengaruh Persepsi Kegunaan secara parsial terhadap Intensi Penggunaan sebesar 0,020 ($\leq 0,05$) yang artinya Ho ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kegunaan secara parsial berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan.

Pengujian hipotesa H4

Tabel 19. Tabel Hipotesa H4

Kode	Hipotesa
Ho	Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan
Ha	Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 1,561

t tabel = $t(0,025, 5) = 2,571$

t hitung $(1,561) \leq t$ tabel $(2,571)$ maka Ho diterima.

Nilai signifikansi pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial terhadap Intensi Penggunaan sebesar 0,179 ($> 0,05$) yang artinya Ho diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan.

3. Berikut hasil analisa Regresi Linear untuk mengukur pengaruh variabel independen Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1), Efikasi Diri (X_2) dan Kerumitan (X_3) terhadap variabel dependen Persepsi Kegunaan:

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	41.666	3	13.889	7.091
	Residual	7.934	4	1.959	
	Total	49.500	7		

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

b. Predictors: (Constant), Kerumitan, Efikasi Diri, Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 13. Tabel ANOVA Variabel Dependen Persepsi Kegunaan

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	.921	4.518		.204
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.308	.215	.410	1.435
	Efikasi Diri	.857	.320	.705	2.677
	Kerumitan	-.214	.366	-.158	-.585

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 14. Tabel Koefisien Variabel Independen Terhadap Persepsi Kegunaan

Persamaan regresi linier berganda :

$$Y = (0,921) + (0,308)X_1 + (0,857)X_2 + (-0,214)X_3 \dots\dots\dots (5)$$

Uji F

Pengujian hipotesa H5

Tabel 19. Tabel Hipotesa H5

Kode	Hipotesa
Ho	Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kerumitan dan Efikasi Diri secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan
Ha	Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kerumitan dan Efikasi Diri secara bersama-sama berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai F hitung : 7,091

F tabel = $F(3, 5) = 5,41$

F hitung $(7,091) > F$ tabel $(5,41)$ maka Ho ditolak.

Nilai signifikansi pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama terhadap Persepsi Kegunaan sebesar 0,044 ($\leq 0,05$) yang artinya Ho ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan.

Uji t

Pengujian hipotesa H6

Tabel 20. Tabel Hipotesa H6

Kode	Hipotesa
Ho	Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan
Ha	Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 1,435

t tabel = $t(0,025, 4) = 2,776$

t hitung $(1,435) \leq t$ tabel $(2,776)$ maka Ho diterima.

Nilai signifikansi pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial terhadap Persepsi Kegunaan sebesar 0,225 ($> 0,05$) yang artinya Ho diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan.

Pengujian hipotesa H7

Tabel 21. Tabel Hipotesa H7

Kode	Hipotesa
Ho	Efikasi Diri secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan
Ha	Efikasi Diri secara parsial berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 2,677
t tabel = $t(0,025, 4) = 2,776$
t hitung $(2,677) \leq t$ tabel $(2,776)$ maka H_0 diterima.
Nilai signifikansi pengaruh Efikasi Diri secara parsial terhadap Persepsi Kegunaan sebesar 0,055 ($> 0,05$) yang artinya H_0 diterima.
Jadi dapat disimpulkan bahwa Efikasi Diri secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan.

Pengujian hipotesa H_8

Tabel 22. Tabel Hipotesa H_8

Kode	Hipotesa
Ho	Kerumitan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan
Ha	Kerumitan secara parsial berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : -0,585
t tabel = $t(0,025, 4) = 2,776$
t hitung $(-0,585) \leq t$ tabel $(2,776)$ maka H_0 diterima.
Nilai signifikansi pengaruh Kerumitan secara parsial terhadap Persepsi Kegunaan sebesar 0,590 ($> 0,05$) yang artinya H_0 diterima.
Jadi dapat disimpulkan bahwa Kerumitan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kegunaan.

4. Berikut hasil analisa Regresi Linear untuk mengukur pengaruh variabel independen Efikasi Diri (X_1) dan Kerumitan (X_2) terhadap variabel dependen Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y):

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	45.367	2	22.683	2.668	.163 ^b
	Residual	42.508	5	8.502		
	Total	87.875	7			

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Kerumitan, Efikasi Diri

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 15. Tabel Anova Variabel Dependen Persepsi Kemudahan Penggunaan

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.119	8.685		.935	.393
	Efikasi Diri	.616	.607	.380	1.014	.357
	Kerumitan	.784	.678	.433	1.156	.300

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Gambar 16 Tabel Koefisien Variabel Independen Terhadap Persepsi Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persamaan regresi linier berganda :

$$Y = (8.119) + (0,616)X_1 + (0,784)X_2 \dots (6)$$

Uji F

Pengujian hipotesa H_9

Tabel 23. Tabel Hipotesa H_9

Kode	Hipotesa
Ho	Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan
Ha	Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai F hitung : 2,668

F tabel = $F(2, 6) = 5,14$

F hitung $(2,668) \leq F$ tabel $(5,14)$ maka H_0 diterima.
Nilai signifikansi pengaruh Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 0,163 ($> 0,05$) yang artinya H_0 diterima.
Jadi dapat disimpulkan bahwa Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan.

Uji t

Pengujian hipotesa H_{10}

Tabel 24. Tabel Hipotesa H_{10}

Kode	Hipotesa
Ho	Efikasi Diri secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan
Ha	Efikasi Diri secara parsial berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 1,014

t tabel = $t(0,025, 5) = 2,571$

t hitung $(1,014) \leq t$ tabel $(2,571)$ maka H_0 diterima.
Nilai signifikansi pengaruh Efikasi Diri secara parsial terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 0,357 ($> 0,05$) yang artinya H_0 diterima.
Jadi dapat disimpulkan bahwa Efikasi Diri secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan.

Pengujian hipotesa H_{11}

Tabel 25. Tabel Hipotesa H_{11}

Kode	Hipotesa
Ho	Kerumitan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan
Ha	Kerumitan secara parsial berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sumber : (Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Nilai t hitung : 1,156

t tabel = $t(0,025, 5) = 2,571$

t hitung $(1,156) \leq t$ tabel $(2,571)$ maka H_0 diterima.
Nilai signifikansi pengaruh Kerumitan secara parsial terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 0,300 ($> 0,05$) yang artinya H_0 diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Kerumitan secara parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan.

KESIMPULAN

Dari hasil uji validitas, setiap item pernyataan dari masing-masing indikator dinyatakan valid. Setiap item pernyataan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha diatas 0,8. Hal ini berarti kuesioner yang digunakan pada penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang baik. Analisa data kuesioner dengan metode regresi linier berganda menyatakan bahwa Intensi Penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya dengan nilai signifikansi 0,012. Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Intensi Penggunaan dengan nilai signifikansi 0,003. Persepsi Kegunaan juga secara parsial berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan dengan nilai signifikansi sebesar 0,020. Sementara Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan. Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri dan Kerumitan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap Persepsi Kegunaan dengan nilai signifikansi 0,044. Namun, baik Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kerumitan dan juga Efikasi Diri tidak berpengaruh secara parsial terhadap Persepsi Kegunaan.

1. Efikasi Diri dan Kerumitan baik secara bersama-sama maupun parsial tidak berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, K., & Ghozali, I. (2013). *Teknik penyusunan skala likert (summated scales) dalam penelitian akuntansi dan bisnis*. Universitas diponegoro.
- Bahar, A. (2019). *Mengenal Scratch, Aplikasi Pemrograman Berbasis Visual untuk Membuat Permainan, Animasi, Kuis Interaktif Secara Mudah*. www.Ahzaa.Net. <https://www.ahzaa.net/2019/10/mengenal-scratch-aplikasi-pemrograman.html>
- Budiarti, Y., & Risyanto, R. (2020). Implementasi Metode Extreme Programming Untuk Merancang Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada Smk Multimedia Mandiri Jakarta. *Jurnal Informatika*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1402>
- D.Davis, F., & Venkatesh, V. (1996). A critical assessment of potential measurement biases in the technology acceptance model: three experiments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 45(1), 1996.
- Duwi Priyatno. (2018). *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum*. Penerbit ANDI.
- Goldie Gunadi, & Sudaryana, I. K. (2020). *Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus : PT. Bangun Satya Wacana)*.
- HM, J. (2008). *Sistem informasi keperilakuan (Edisi Revisi)*. Penerbit Andi.
- Nikola Marangunić & Andrina Granić. (2015). *Technology Acceptance Model: A Literature Review From 1986 to 2013*. Universal Access in the Information Society.
- PT Bangun Satya Wacana. (n.d.). *About Diginusa*. Retrieved April 3, 2021, from <http://www.diginusa.com/#:~:text=Diginusa adalah Departemen dari PT,panjang dan customer yang loyal>.
- Sekaran, U. (2006). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach* (4th ed.). Wiley India Pvt. Limited.
- Suharwoto, G. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. Timesindonesia.Co.Id. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan>
- Susanto, H. (2019). *Pemrograman Scratch*. Aswaja Pressindo.