

Evaluasi Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Model UTAUT2 dan Model Kesuksesan DeLone and McLean

Celine Aloyshima Haris*¹, Bambang Soedijono WA², Asro Nasiri³

^{1,2,3}Magister Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta

e-mail: *¹celine.haris@students.amikom.ac.id, ²bambang.s@amikom.ac.id,

³asro@amikom.ac.id

Abstrak

Penggunaan *smartphone* semakin dianggap sangat penting dalam menunjang kebutuhan hidup. Bahkan anak-anak dan remaja maupun guru-guru di sekolah saat ini menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi hingga mengerjakan tugas. Hal ini merupakan peningkatan dari pemanfaatan internet dan *smartphone* sebagai sarana pendidikan. Lembaga bimbingan online salah satunya Ruang Guru sudah menuju kearah pendidikan digital, dengan pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* yang dapat memudahkan siswa-siswi sekolah dalam mengakses materi pembelajaran. Dalam penelitian ini mengevaluasi aplikasi ruang guru menggunakan model *Unified Theori of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)* dan model kesuksesan *DeLone and McLean*. Data yang digunakan sebanyak 100 responden siswa dan siswi SMP dan SMA di Kota Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian, dari variabel-variabel yang digunakan terdapat pengaruh variabel dengan tingkat hubungan yang sedang dan lemah terhadap niat penggunaan aplikasi ruang guru.

Kata kunci—3-5 Aplikasi Ruang Guru, UTAUT2, DeLone and McLean

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia sudah mengalami perubahan yang cukup pesat dari tahun ke tahun. Perkembangan pendidikan ini seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dalam acara seminar Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dengan *United Nations Emergency Children's Fund (UNICEF)* tentang penggunaan internet yang penting dalam membantu pendidikan dalam meningkatkan dan memperluas kesempatan untuk meraih kualitas kehidupan yang lebih baik [1]. Hasil survey dalam seminar tersebut dipaparkan bahwa setidaknya 30 juta anak dan remaja di Indonesia adlah pengguna internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama yang mereka gunakan untuk saluran komunikasi.

Lembaga bimbingan belajar juga harus mengikuti perkembangan kearah digital, salah satu wujud nyatanya adalah aplikasi ruang guru. Ruang guru ini merupakan salah satu *startup mobile application* di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan yang dapat diakses melalui *website* dan aplikasi *mobile* [2]. Ruang guru hadir untuk meningkatkan pendidikan dan berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk mewujudkan pendidikan Indonesia yang lebih efektif dan efisien dalam dunia digital.

Model pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi yang dikembangkan oleh Vankatesh, James Thong, dan Xin Xu dalam penelitian *Unified Theori of Acceptance and Use of Technology 2* dari segi perilaku penerimaan konsumen akan layanan berbasis teknologi pada tahun 2012. Dalam model UTAUT2 ini terdapat penambahan 3 variabel baru dari model UTAUT sebelumnya, yaitu *age*, *gender*, dan *experience* [3]. Kelebihan dari model UTAUT2, yaitu model ini dapat lebih menjelaskan terkait perspektif dari konsumen selaku pengguna teknologi internet seluler dan model UTAUT ini juga terdiri dari gabungan variabel-variabel dari teori sebelumnya ke dalam konsep utama yang mewakili teori sebelumnya.

Model kesuksesan sistem informasi yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean dalam penelitian *The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update* pada tahun 2003. Dalam model DeLone and McLean ini memformulasikan model kesuksesannya dengan menambahkan faktor kualitas layanan (*service quality*) dan menghilangkan variabel *individual impact* dan *organizational impact* menjadi *net benefit*. Penambahan variabel *service quality* ini bertujuan untuk memperhatikan pelayanan terdapat penggunaannya [4]. Kelebihan dari model DeLone and McLean, yaitu model ini dapat lebih menjelaskan terkait perspektif manfaat dari sistem informasi yang dibuat, mulai dari kualitas informasi, kualitas sistem, dan kualitas pelayanan.

Dalam penelitian [5] menggunakan model UTAUT2 2012 dan model McLean and Delone 2003 pada pengguna *mobile banking* di Saudi Arabia. Variabel yang memiliki dampak signifikan pada perilaku penggunaan adalah *performance expectancy*, *facilitating conditions*, *price value*, *hedonic motivation*, *habit*, *system quality*, dan *service quality*.

Dalam penelitian [6] menggunakan model UTAUT2 2012, model McLean and Delone 2003, dan model *information system continuance*. Variabel yang memiliki pengaruh adalah *facilitating condition*, *habit*, *price value*, *satisfaction*, dan *satisfaction* dipengaruhi oleh *service quality* dan *performance expectancy*.

Dalam penelitian [7] menggunakan model UTAUT 2003, model UTAUT 2012, model McLean and Delone 2003, model ELAM Khan dan Iyer 2009, serta model dalam penelitian Wu dan Hwang 2010, Winoto 2013, Santoso dan Hasibuan 2007. Variabel yang memiliki pengaruh adalah *performance expectancy*, *habit*, *extrinsic motivation*, *social influence*, *information quality*, *system quality*, dan *service quality*.

Dalam penelitian [8] menggunakan model UTAUT2 2012 dan model McLean and Delone 1992. Penelitian ini menggunakan variabel *information quality*, *information satisfaction*, *system quality*, *system satisfaction*, *service quality*, *service satisfaction*, *social influence*, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, *habit*, dan *willingness to provide personal information*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru menggunakan Model UTAUT2 dan Model Kesuksesan DeLone and McLean.

2. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan, sebagai berikut:

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini didapatkan dari dua sumber data, yaitu melalui data primer dan data sekunder.

2.1.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang terdiri dari siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru di Kota Samarinda.

2.1.2 Data Sekunder

Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari studi literatur berupa buku dan jurnal, serta pencarian di internet.

2.2 Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi ruang guru merupakan *startup* digital dibidang pendidikan non formal yang berlaku di Indonesia dan didirikan oleh PT Ruang Raya Indonesia. Ruang guru telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Non Formal dan Izin Operasional Lembaga

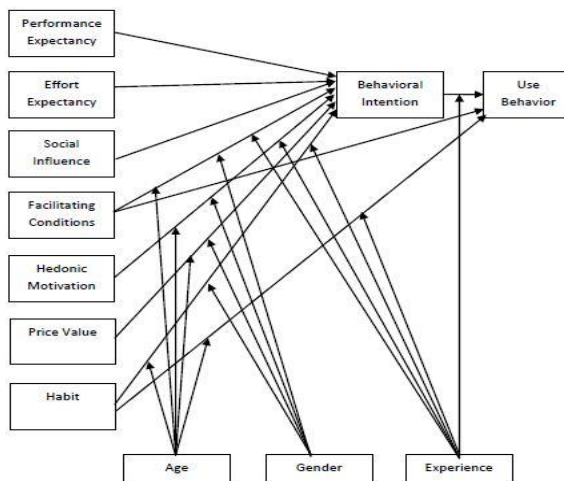
Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018 [2]. Ruang Guru yang dimaksud disini merupakan aplikasi *mobile* berbasis pendidikan terbesar dan terlengkap di Indonesia bukan yang memiliki arti seperti guru yaitu individu yang mengajar di sekolah. Ruang Guru ini telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa lebih dari 100 bidang pelajaran.

Ruang Guru ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Isman Usman. Ruang guru berhasil bekerja sama dengan 32 provinsi dan lebih dari 325 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Untuk dapat mengakses aplikasi ini harus berlangganan terlebih dahulu, harga bervariasi tergantung harga paket yang dipilih, seperti berlangganan selama 1 bulan, 1 semester, 1 tahun, atau 2 tahun.

Ruang guru menawarkan berbagai produk seperti Ruang Belajar, Ruang Les Online, Ruang Uji, Ruang Les, Ruang Kelas, *Digital Boot Camp*, Robo Guru, dan Ruang Baca. Aplikasi Ruang guru ini dapat diakses dengan berbagai jenjang pendidikan, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 Sekolah Dasar (SD), kelas 7 sampai kelas 9 Sekolah Menengah Pertama (SMP), kelas 11 IPA dan IPS sampai kelas 12 IPA dan IPS Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga untuk persiapan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) dan Sekolah Tinggi Akuntansi Negara (STAN).

2.3 Model UTAUT2

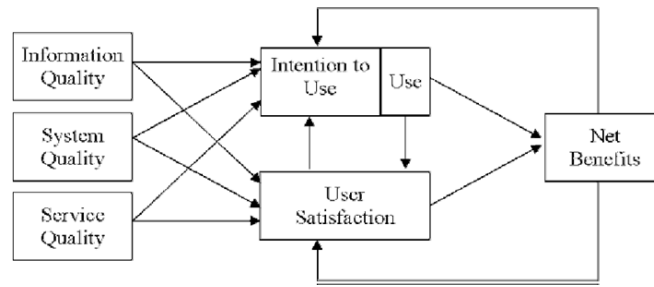
Pada tahun 2012 model UTAUT mengalami perkembangan menjadi model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) [3]. Dalam model UTAUT2 lebih mengacu pada perilaku konsumen dan terdapat variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, *habit*, *behavioral intention*, *use behavior*, *age*, *gender*, dan *experience*. Skema model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model UTAUT2 2012

2.4 Model Kesuksesan DeLone and McLean

Model DeLone and McLean merupakan sebuah model kesuksesan yang dipicu oleh suatu proses pembuatan informasi dan dampak dari suatu proses sistem informasinya [4]. Kemudian pada tahun 2003 model ini mengalami pembaharuan seperti ditunjukkan pada Gambar 2. Dalam model ini terdapat variabel *information quality*, *system quality*, *service quality*, *intention to use*, *user satisfaction*, dan *net benefits*.



Gambar 2. Model Kesuksesan *DeLone and McLean* 2003

2. 5 Teknik Pengujian dan Analisis Hasil

Teknik pengujian yang dilakukan pertama kali adalah uji validitas untuk menyatakan variabel valid atau tidak untuk digunakan, dengan kriteria [9]:

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka *item* pertanyaan *valid*.
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka *item* pertanyaan tidak *valid*.

Teknik pengujian berikutnya adalah uji reliabilitas untuk menyatakan variabel reliabel (dapat dipercaya), dengan ditunjukkan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ [10]. Jika nilai CA lebih dari 0,60 maka variabel tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

Kemudian untuk menganalisis hasil penelitian menggunakan pengujian terhadap hipotesis menggunakan pengujian korelasi spearman's rank dan pengujian regresi moderasi. Dalam pengujian ini dilihat, nilai signifikansi yang dihasilkan harus $\alpha < 0,05$ maka hipotesis diterima, jika sebaliknya maka hipotesis ditolak. Kriteria penilaian tingkat hubungan antar variabel ditunjukkan dalam Tabel 1 [9].

Tabel 1. Kriteria Penilaian Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

2. 6 Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 jenis variabel, yaitu variabel independen, variabel dependen, dan variabel moderasi. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivatin*, *price value*, *habit*, *information quality*, *system quality*, dan *service quality*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *behavioral intention to use* dan *use behavioral*. Variabel moderasi dalam penelitian ini adalah *age* dan *gender*.

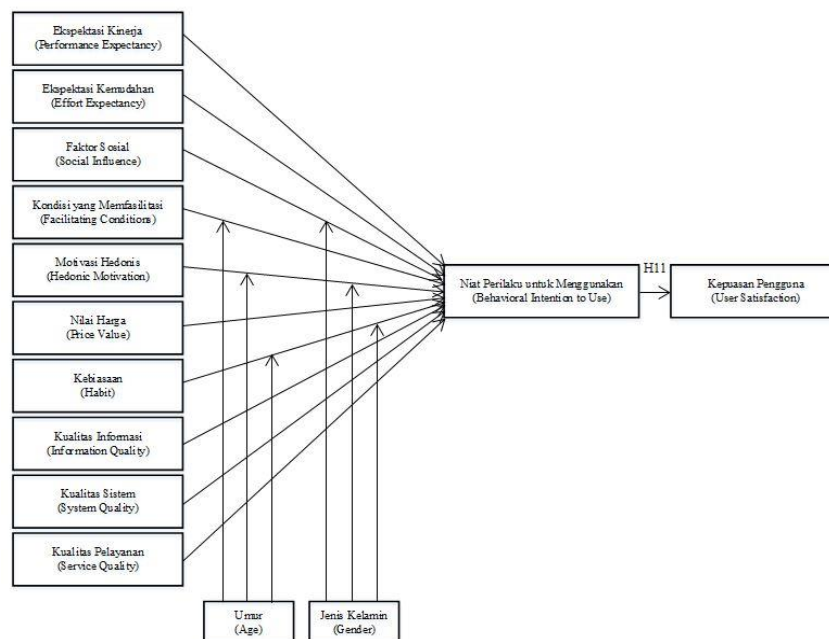
Tabel 2. Indikator dari Variabel

Variabel	Indikator	
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	PE1	Presepsi Pemanfaatan
	PE2	Meningkatkan efektivitas
	PE3	Produktivitas
	PE4	Kemudahan mendapatkan informasi
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	EE1	Kemudahan Penggunaan
	EE2	Kemudahan Interaksi
	EE3	Kemudahan untuk dipelajari
	EE4	Kemudahan menjadi ahli

<i>Social Influence (SI)</i>	SI1	Faktor Dukungan dari orangtua
	SI2	Faktor Teman sekolah
	SI3	Faktor dukungan dari orang yang berpengaruh
<i>Facilitating Condition (FC)</i>	FC1	Kondisi internet yang memfasilitasi
	FC2	Perangkat yang memadai
	FC3	Bantuan teknis
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	HM1	Menyenangkan
	HM2	<i>User Friendly</i>
	HM3	Menarik
<i>Price Value (PV)</i>	PV1	Harga Terjangkau
	PV2	Banyak keuntungan
	PV3	Materi Tidak Terbatas
<i>Habit (H)</i>	H1	Rutinitas
	H2	Kecanduan
	H3	Keharusan
<i>Information Quality (IQ)</i>	IQ1	Informasi Relevan
	IQ2	Informasi Mudah Dipahami
	IQ3	Informasi Akurat
	IQ4	Informasi Terbaru
<i>System Quality (SSQ)</i>	SSQ1	Cepat <i>response</i>
	SSQ2	Dapat diakses diberbagai perangkat
	SSQ3	Dapat diakses diberbagai sistem operasi
<i>Age (A)</i>	A1	Anak-anak (SMP)
<i>Gender (G)</i>	A2	Remaja (SMA/SMK)
	G1	Perempuan
<i>Behavioral Intention to Use (BIUS)</i>	G2	Laki-laki
	BIUS1	Menggunakan Lebih sering
<i>Use Satisfaction (US)</i>	BIUS2	Menggunakan Jangka panjang
	US1	Puas
	US2	Lebih mudah dimengerti
	US3	Mencapai target

2. 7 Model Penelitian

Model dalam penelitian ini mengkombinasikan model UTAUT2 dan model kesuksesan DeLone and McLean dengan menggunakan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, *habit*, *inforation quality*, *system quality*, *service quality*, *behavioral intention to use*, *user satisfaction*, *age*, dan *gender*. Model kombinasinya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Model Penelitian

2. 8 Hipotesis

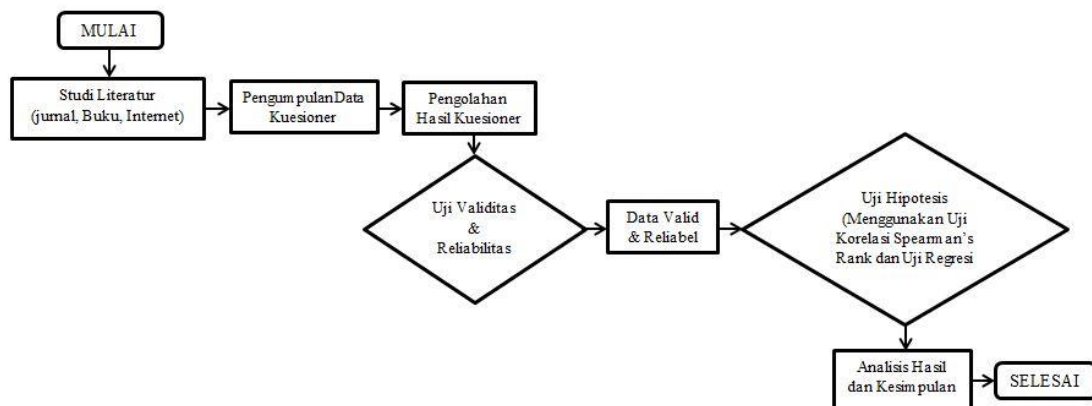
Hipotesis dalam penelitian ini terdapat beberapa hipotesis yang muncul untuk menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan Aplikasi Ruang Guru di Kota Samarinda yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hipotesis

No.	Hipotesis
H1	Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H2	Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H3	Faktor Sosial (<i>Social Influence</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H4	Kondisi Yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H5	Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H6	Nilai Harga (<i>Price Value</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H7	Kebiasaan (<i>Habit</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H8	Kualitas Informasi (<i>Information Quality</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H9	Kualitas Sistem (<i>System Quality</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H10	Kualitas Pelayanan (<i>Service Quality</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>)
H11	Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan Pengguna (<i>User Satisfaction</i>)
H12	Kebiasaan (<i>Habit</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Umur (<i>Age</i>)
H13	Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Umur (<i>Age</i>)
H14	Kondisi Yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Condition</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Umur (<i>Age</i>)
H15	Faktor Sosial (<i>Social Influence</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Jenis Kelamin (<i>Gender</i>)
H16	Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Jenis Kelamin (<i>Gender</i>)
H17	Kebiasaan (<i>Habit</i>) memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan Aplikasi Ruang Guru (<i>Behavioral Intention to Use</i>) yang dimoderasi oleh Jenis Kelamin (<i>Gender</i>)

2. 9 Alur Penelitian

Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 4 yang dimulai dari studi literatur pada buku, jurnal dan di internet, kemudian pengolahan kuesioner, pengujian validitas dan reliabilitas, pengujian hipotesis, dan mendapatkan hasil serta kesimpulan.



Gambar 4. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa dan siswi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru di Kota Samarinda. Kuesioner dibagikan secara online menggunakan *google form* selama 3 minggu. Di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) disebarkan 50 kuesioner dan diisi 19 siswa dan 31 siswi, di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) disebarkan 50 kuesioner dan diisi 21 siswa dan 19 siswi.

3.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Kuesioner yang sudah didapatkan diolah menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22 dengan pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai R-hitung dan R-Tabel, dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan (n) = 100 dan alpha = 0,05 diperoleh R-Tabel = 0,1966. Semua variabel yang ditunjukkan pada Tabel 4 semuanya dinyatakan valid karena R-Hitung lebih besar dari R-Tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
Performance Expectancy (PE)	PE1	0,727	0,1966	Valid
	PE2	0,785	0,1966	Valid
	PE3	0,781	0,1966	Valid
	PE4	0,738	0,1966	Valid
Effort Expectancy (EE)	EE1	0,606	0,1966	Valid
	EE2	0,720	0,1966	Valid
	EE3	0,642	0,1966	Valid
	EE4	0,776	0,1966	Valid
Social Influence (SI)	SI1	0,720	0,1966	Valid
	SI2	0,772	0,1966	Valid
	SI3	0,827	0,1966	Valid
Facilitating Condition (FC)	FC1	0,873	0,1966	Valid
	FC2	0,617	0,1966	Valid
	FC3	0,789	0,1966	Valid
Hedonic Motivation (HM)	HM1	0,815	0,1966	Valid
	HM2	0,819	0,1966	Valid
	HM3	0,627	0,1966	Valid
Price Value (PV)	PV1	0,940	0,1966	Valid
	PV2	0,578	0,1966	Valid
	PV3	0,937	0,1966	Valid
Habit (H)	H1	0,737	0,1966	Valid
	H2	0,717	0,1966	Valid
	H3	0,816	0,1966	Valid
Information Quality (IQ)	IQ1	0,676	0,1966	Valid
	IQ2	0,776	0,1966	Valid
	IQ3	0,783	0,1966	Valid
	IQ4	0,757	0,1966	Valid
System Quality (SSQ)	SSQ1	0,830	0,1966	Valid
	SSQ2	0,653	0,1966	Valid
	SSQ3	0,839	0,1966	Valid
Service Quality (SQ)	SQ1	0,736	0,1966	Valid
	SQ2	0,796	0,1966	Valid
	SQ3	0,819	0,1966	Valid
Age (A)	A1	0,727	0,1966	Valid
	A2	0,851	0,1966	Valid
Gender (G)	G1	0,958	0,1966	Valid
	G2	0,939	0,1966	Valid
Behavioral Intention to Use (BIUS)	BIUS1	0,901	0,1966	Valid
	BIUS2	0,836	0,1966	Valid
Use Satisfaction (US)	US1	0,911	0,1966	Valid
	US2	0,538	0,1966	Valid
	US3	0,911	0,1966	Valid

Uji reliabilitas dilakukan setelah semua variabel dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Semua variabel yang ditunjukkan pada Tabel 5 semuanya dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* sudah lebih dari 0,60, sehingga semua variabel layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	0,739	Reliabel
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	0,623	Reliabel
<i>Social Influence</i> (SI)	0,664	Reliabel
<i>Facilitating Condition</i> (FC)	0,627	Reliabel
<i>Hedonic Motivation</i> (HM)	0,630	Reliabel
<i>Price Value</i> (PV)	0,783	Reliabel
<i>Habit</i> (H)	0,620	Reliabel
<i>Information Quality</i> (IQ)	0,682	Reliabel
<i>System Quality</i> (SSQ)	0,632	Reliabel
<i>Service Quality</i> (SQ)	0,625	Reliabel
<i>Age</i> (A)	0,640	Reliabel
<i>Gender</i> (G)	0,900	Reliabel
<i>Behavioral Intention to Use</i> (BIUS)	0,641	Reliabel
<i>Use Satisfaction</i> (US)	0,687	Reliabel

3. 2. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis H1-H11 menggunakan pengujian korelasi *spearman's rank* dan hipotesis H11-H17 menggunakan pengujian regresi moderasi. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Nilai Signifikansi	Nilai Korelasi	Hubungan Korelasi	Keterangan
1.	0,000	0,451	Sedang	Diterima
2.	0,001	0,330	Lemah	Diterima
3.	0,002	0,311	Lemah	Diterima
4.	0,000	0,404	Sedang	Diterima
5.	0,000	0,398	Lemah	Diterima
6.	0,000	0,497	Sedang	Diterima
7.	0,001	0,323	Lemah	Diterima
8.	0,000	0,389	Lemah	Diterima
9.	0,224	0,123	Lemah	Ditolak
10.	0,000	0,374	Lemah	Diterima
11.	0,004	0,284	Lemah	Diterima
12.	0,560	0,498	Sedang	Ditolak
13.	0,090	0,506	Sedang	Ditolak
14.	0,001	0,645	Kuat	Diterima
15.	0,520	0,583	Sedang	Ditolak
16.	0,827	0,484	Sedang	Ditolak
17.	0,903	0,628	Kuat	Ditolak

3. 3 Pembahasan

Dari hasil penelitian ini hipotesis yang diterima dan variabel yang berpengaruh dengan kategori hubungan korelasi sedang adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*) yang dimoderasi umur (*age*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [5][6][11] yang memperoleh hasil yang sama bahwa penggunaan suatu teknologi (aplikasi ruang guru) dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas dalam pembelajaran, mudah mendapatkan informasi terkait mata pelajaran dengan menggunakan aplikasi ruang guru, fasilitas teknologi yang digunakan juga harus mendukung, serta harga yang terjangkau. Variabel kebiasaan (*habit*) dimoderasi oleh umur (*age*) juga memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap penggunaan aplikasi ruang guru, hal ini dikarenakan kebiasaan disetiap jenjang umur yang berbeda sangat berpengaruh menggunakan

suatu teknologi seperti survey yang dilakukan terhadap masyarakat Indonesia oleh KOMINFO dan UNICEF [1] bahwa pengguna internet dan media digital terbesar adalah kategori umur anak dan remaja, dan juga kebiasaan anak (SMP) dan remaja (SMA) dalam menggunakan aplikasi ruang guru sangat berpengaruh sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini juga terdapat hipotesis yang diterima dengan kategori hubungan korelasi lemah adalah ekspektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), kebiasaan (*habit*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas pelayanan (*service quality*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*), serta niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*) terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini juga didukung dengan penelitian [5][6][12] yang memperoleh hasil yang sama bahwa penggunaan suatu teknologi (aplikasi ruang guru) dapat memudahkan dalam penggunaannya, materi pembelajaran yang mudah dipahami, penggunaan yang didukung oleh orang-orang disekitar, serta kualitas informasi dan pelayanan juga mendukung dalam niat dan kepuasan dari penggunaan aplikasi ruang guru.

Terdapat juga variabel yang tidak berpengaruh dan hipotesis yang ditolak, yaitu kualitas sistem (*system quality*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) dimoderasi oleh umur (*age*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*) dimoderasi oleh umur (*age*), faktor sosial (*social influence*) dimoderasi oleh jenis kelamin (*gender*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*) dimoderasi oleh jenis kelamin (*gender*), dan kebiasaan (*habit*) dimoderasi oleh jenis kelamin (*gender*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*). Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas yang digunakan, motivasi untuk menggunakan aplikasi tidak dipengaruhi oleh umur seseorang untuk menggunakan teknologi (aplikasi ruang guru) karena sebagian besar fasilitas dari teknologi dan internet yang tersedia untuk semua kalangan umur dan dalam hal motivasi juga tidak dipengaruhi oleh umur seseorang secara intrinsik tetapi dimotivasi oleh orang lain secara eksternal. Variabel kebiasaan (*habit*) terhadap penggunaan aplikasi ruang guru dengan dimoderasi perbedaan jenis kelamin (*gender*) secara kuat ditolak, karena kebiasaan laki-laki maupun perempuan dalam hal menggunakan aplikasi untuk pembelajaran adalah hal yang setara dapat dirasakan dan didapatkan tanpa memandang perbedaan jenis kelamin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait evaluasi penggunaan aplikasi ruang guru pada siswa dan siswi SMP dan SMA di Kota Samarinda, maka kesimpulannya yaitu variabel yang berpengaruh adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*) yang dimoderasi umur (*age*) terhadap niat menggunakan aplikasi ruang guru (*behavioral intention to use*). Aplikasi ruang guru ini menjadi aplikasi bimbingan belajar yang dapat memudahkan siswa dan siswi sekolah dalam hal pembelajaran secara online yang dapat diakses dengan fasilitas yang mendukung.

5. SARAN

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan menggunakan model analisis yang berbeda agar dapat mengevaluasi penggunaan aplikasi dengan menggunakan metode yang beragam seperti TTF, TAM, HOT FIT dan lain sebagainya. Serta dapat mengevaluasi penggunaan aplikasi media pembelajaran online lainnya, agar dapat semakin sesuai dan menunjang dalam peningkatan mutu pembelajaran siswa, siswi, mahasiswa, dan mahasiswi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] KOMINFO. (2014, Februari). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Diakses Pada Oktober 2019, from [Kominfo.go.id:https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers](https://kominfo.go.id:https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers)
- [2] *Ruang Guru*. Diakses Pada Oktober 2019, from ruangguru.com:https://ruangguru.com/general/about
- [3] Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. *MIS Quarterly*, Vol. 36, No. 1, 157-178
- [4] DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). *The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update*. *Journal of Management Information System*, Vol. 19, No. 4, 9-30
- [5] Baabdullah, A. M., Alalwan, A. A., Rana, N. P., Kizgin, H., & Patil, P. (2019). *Consumer use of mobile banking (M-Banking) in Saudi Arabia: Towards an integrated model*. *Journal of Information Management* 44, 38-52
- [6] Erwanti, N., Widodo, A. P., & Nurhayati, O. D. (2018). *Determinants of Continuance Intention to Use On-demand Mobile Service: GO-JEK case*. *Internasional Journal of Computer Sciencee Issues*, Vol. 15, Issues 6, 9-15
- [7] Sihotang, M. E., & Nugroho, W. S. (2015). *Investigasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Diskusi Online: Studi Kasus Student-Centered E-Learning Environment* Magister Teknologi Informasi Universitas Indonesia. *Journal of Information Systems*, Vol. 11, Issue 1
- [8] Molnar, A., Weerakkody, V., El-Haddadeh, R., Lee, H., & Irani, Z. (2013). *A Framework of Reference for Evaluating User Experience When Using High Definition Video to Video to Facilitate Public Services*. *International Working Conference on Transfer and Diffusion of IT* (pp. 436-450). Springer, Berlin, Heidelberg
- [9] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [10] Imam, G. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang : adan Penerbit Universitas Diponegoro
- [11] Herrero, A., Martin, H. S., & Salmones, M. d.-D. (2017). *Explaining he Adoption of Social Networks Sites For Sharing User-Generated Content: A revision of the UTAUT2*. *Computers in Human Behavior* (pp. 209-217). Elsevier Science
- [12] Nugroho, K. T., Kusriani, & Sudarmawan. (2018). *Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Berbasis Web Kabupaten Majalengka Dengan Menggunakan UTAUT2*. *Prosiding Seminar Nasional Geotik* . 2018: 111-120
-