

EVALUASI TINGKAT PENERIMAAN COMPUTER BASED TEST (CBT) MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL3* (TAM 3) PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Deuis NurAstrida¹⁾, Wing WahyuWinarno²⁾, M. Rudyanto Arief ³⁾

^{1, 3)} Program Studi S2 Teknik Informatika
Program Pasca Sarjana Universitas Amikom Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta
²⁾ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Babarsari, Depok, Sleman, Yogyakarta

Email : ¹⁾deuisnurastrida@gmail.com, ²⁾wingwahyuwinarno@gmail.com ,
³⁾rudy@amikom.ac.id

Abstrak : Hasil evaluasi belajar siswa memegang peranan yang penting untuk mengetahui kualitas belajar siswa selama masa studi. Untuk itu tenaga pendidik diharuskan mampu untuk membuat soal evaluasi yang mudah dipahami dan mampu memberikan penilaian yang valid dan objektif terhadap hasil evaluasi belajar siswa. Untuk itu diperlukan sebuah sistem yang mampu membantu tenaga pendidik agar dapat memberikan evaluasi belajar siswa yang mudah dipahami dan mampu memberikan hasil yang akurat dan cepat. *Computer Based Test* (CBT) merupakan sistem ujian berbasis online yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam membuat laporan evaluasi hasil belajar siswa dan dapat menyajikan soal dalam bentuk yang interaktif. Penelitian ini dimulai dengan menganalisis faktor-faktor penerimaan CBT kemudian untuk mengetahui apakah penggunaan CBT dapat diterima atau tidak untuk mengatasi permasalahan yang ada. Untuk mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh penerimaan CBT dapat diketahui dengan menggunakan metode TAM 3. Standar signifikan yang digunakan pada penelitian ini sebesar 5%. Sesuai dengan hasil penelitian, maka diperoleh faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan CBT adalah *Job Relevance*, *Output Quality*, dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*. *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. *Interactivity*, *Honesty*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. *Behavioral Intention* berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavioral*.

Kata Kunci : *Technology Acceptance Model*, TAM 3, *Computer Based Test*, CBT

Abstract : The results of student learning evaluation plays an important role to determine the *quality of student learning during the study period*. For that educators are required to be able to make the evaluation questions are easily understood and able to provide a valid and objective assessment of student learning outcomes. For that required a system that is able to help educators in order to provide student learning evaluation that is easy to understand and able to provide accurate and fast results. *Computer Based Test* (CBT) is an online-based test system that can be used to facilitate teachers in making evaluation reports of student learning outcomes and can present the questions in an interactive form.

This study begins by analyzing CBT acceptance factors later to determine whether CBT is acceptable or not to address the existing problems. To know the factors influencing the acceptance of CBT can be known by using TAM method 3. The significant standard used in this research is 5%. In accordance with the results of research, then obtained the factors that affect the acceptance of the use of CBT is Job Relevance, Output Quality, and Perceived Ease of Use significant effect on Perceived Usefulness. Computer Anxiety has a significant effect on Perceived Ease of Use. Interactivity, Honesty, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Use have significant effect on Behavioral Intention. Behavioral Intention has significant effect on Use Behavioral.

Keyword : *Technologi Acceptance Model, TAM 3, Computer Based Test, CBT*

I. PENDAHULUAN

Evaluasi belajar siswa memegang peranan yang penting untuk mengetahui kualitas belajar siswa selama masa studi. Penyajian soal yang kurang mudah dipahami siswa dan ketidakobjektifan guru dalam memberikan nilai evaluasi dapat menyebabkan hasil evaluasi yang buruk bagi siswa.

Computer Based Test (CBT) merupakan sistem ujian berbasis online yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam membuat laporan evaluasi hasil belajar siswa dan dapat menyajikan soal dalam bentuk yang interaktif.

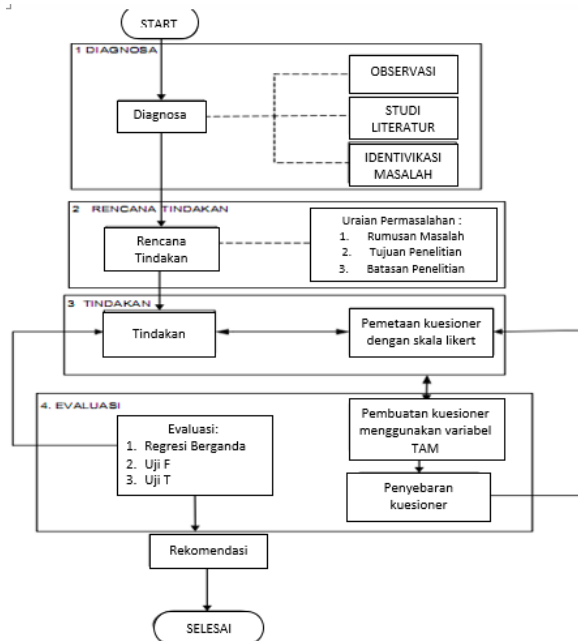
Penelitian ini berusaha untuk menganalisis faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan CBT oleh guru dan siswa di SMK. Dengan diketahuinya faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan CBT maka akan mudah untuk bagian IT dalam melakukan perbaikan sistem tersebut.

Salah satu metode yang dapat mengukur perilaku pengguna teknologi informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* yang diperkenalkan oleh Davis (1989). Penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)*. TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengevaluasi penerimaan CBT menggunakan metode TAM 3.

II. METODOLOGI

Metode yang dilakukan peneliti dapat digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan melihat langsung penggunaan CBT, serta mendapatkan referensi seperti jurnal ilmiah yang relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data secara teknis menggunakan bantuan tools terkait dengan evaluasi faktor kualitas reliability, efficiency dan integrity.

b. Wawancara

Responden diambil dari guru dan siswa. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup variabel penelitian yang terkait *Technology Acceptance Model* 3 yang diukur menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak setuju (2), Sangat tidak setuju (1).

III. PEMBAHASAN

A. Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel		 -hitung	 -tabel ($\alpha = 0,05$)	Keterangan
<i>Job Relevance</i>				
X1	REL 1	0,597	0,138	Valid
	REL 2	0,611	0,138	Valid
	REL 3	0,604	0,138	Valid
<i>Output Quality</i>				
X2	OUT1	0,651	0,138	Valid
	OUT2	0,652	0,138	Valid
	OUT3	0,685	0,138	Valid
<i>Computer Anxiety</i>				
X3	CANX1	0,627	0,138	Valid
	CANX2	0,590	0,138	Valid
	CANX3	0,758	0,138	Valid
	CANX4	0,720	0,138	Valid
<i>Interactivity</i>				
X4	INT1	0,673	0,138	Valid
	INT2	0,690	0,138	Valid
	INT3	0,625	0,138	Valid
<i>Honesty</i>				
X5	HON1	0,509	0,138	Valid
	HON2	0,492	0,138	Valid
<i>Perceived Usefulness</i>				
Y1	PU1	0,642	0,138	Valid
	PU2	0,653	0,138	Valid
	PU3	0,639	0,138	Valid
	PU4	0,619	0,138	Valid
<i>Perceived Ease of Use</i>				
Y2	PEOU1	0,579	0,138	Valid

	PEOU2	0,546	0,138	Valid
	PEOU3	0,633	0,138	Valid
	PEOU4	0,709	0,138	Valid
<i>Behavioral Intention</i>				
Y3	BI1	0,673	0,138	Valid
	BI2	0,656	0,138	Valid
	BI3	0,658	0,138	Valid
<i>Use Behavior</i>				
Y4	USE1	0,664	0,138	Valid
	USE2	0,602	0,138	Valid
	USE3	0,637	0,138	Valid

Berdasarkan uji validitas mempunyai nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka dapat disimpulkan semua pernyataan valid.

Sedangkan untuk uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	285	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	285	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the

procedure.

Pada Tabel 2 *Case Processing Summary* menjelaskan jumlah data valid 285 *items*, selanjutnya tidak ada data yang dikeluarkan dan presentasi yang diperoleh dari data tersebut adalah 100%.

Tabel 3. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,946	29

Pada Tabel 3 *Reliability Statistics* menjelaskan hasil nilai *Cronbach Alpha* adalah 0,946. Dengan nilai reliabilitas $\geq 0,801$, maka pernyataan kuesioner variabel X1, X2, X3, X4, X5, Y1, Y2, Y3 dan Y4 dinyatakan reliabel dengan kategori sangat baik.

B. Uji Regresi Linier Berganda

Teknik analisis regresi berganda dapat diketahui besarnya pengaruh dari variabel *Job Relevance* dan *Output Quality* terhadap *Perceived Usefulness* dan *Interactivity* dan *Honesty* terhadap *Behavioral Intention*.

1. Variabel X1, X2 dan Y1

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Berganda Variabel X1, X2 dan Y1

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,375	,870		7,330	,000
	Job Relevance	,344	,091	,227	3,788	,000
	Output Quality	,462	,072	,382	6,380	,000

a. Dependent Variable: Perceived Usefulness

Pengujian didasarkan pada dugaan variable *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (PU). Langkah analisis regresi linier berganda dan prosedur pengujiannya adalah:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

Dimana Y adalah *Perceived Usefulness* (PU), β_0 adalah konstanta, $\beta_1 - \beta_3$ adalah koefisien regresi dan X_1 adalah *Job Relevance* (REL) dan X_2 adalah *Output Quality* (OUT). Nilai-nilai koefisien dapat dilihat pada table 4.15 kemudian dimasukan sesuai persamaan berikut :

$$Y = 6,375 + 0,344 + 0,462$$

- Konstanta $\beta_0 = 6,375$, jika jumlah *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) memiliki nilai 0, maka pengaruh *Perceived Usefulness* (PU) nilainya adalah 6,375.
- Koefisien β_1 adalah 0,344 jika variable *Job Relevance* (REL) ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka *Perceived Usefulness* (PU) akan meningkat sebesar 0,344 satuan.
- Koefisien β_2 adalah 0,462 jika variabel *Output Quality* (OUT) ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka *Perceived Usefulness* (PU) akan meningkat sebesar 0,462 satuan.

2. Variabel X4, X5 dan Y3

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Berganda Variabel X4, X5 dan Y3

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,408	,657		6,715	,000
	Interactivity	,519	,060	,486	8,651	,000
	Honesty	,068	,068	,057	1,009	,314

a. Dependent Variable: Perceived Usefulness

Pengujian didasarkan pada dugaan variabel *Interactivity* (INT) dan *Honesty* (HON) berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* (BI). Langkah analisis regresi linier berganda dan prosedur pengujiannya adalah:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

Dimana Y adalah *Behavioral Intention* (BI), β_0 adalah konstanta, $\beta_1 - \beta_3$ adalah koefisien regresi dan X_1 adalah *Interactivity* (INT) dan X_2 adalah *Honesty* (HON). Nilai-nilai koefisien dapat dilihat pada tabel 18 kemudian dimasukan sesuai persamaan berikut:

$$Y = 4,408 + 0,519 + 0,068$$

- Konstanta $\beta_0 = 4,408$, jika jumlah *Interactivity* (INT) dan *Honesty* (HON) memiliki nilai 0, maka pengaruh *Behavioral Intention* (BI) nilainya adalah 4,408.
- Koefisien β_1 adalah 0,519 jika variable *Interactivity* (INT) ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka *Behavioral Intention* (BI) akan meningkat sebesar 0,519 satuan.
- Koefisien β_2 adalah 0,068 jika variable *Honesty* (HON) ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka *Behavioral Intention* (BI) akan meningkat sebesar 0,068 satuan.

C. Uji F-Test

Uji F-Test digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel dependen. Kategori pengujian ini adalah H_0 diterima apabila $f\text{-hitung} < f\text{-tabel}$ dan H_1 ditolak $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$.

Peneliti menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05 dengan $df = n-k-1$ atau $285-2-1 = 382$ dan diperoleh nilai f-tabel sebesar 3,874294.

1. Hipotesa Variabel X1, X2 dan Y1

H0 = apabila tidak ada pengaruh signifikan antara *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) secara bersama-sama terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H1 = apabila ada pengaruh signifikan antara *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) secara bersama-sama terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

Tabel 6. ANOVA Variabel X1, X2 dan Y1

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	700,417	2	350,208	58,412	,000 ^b
	Residual	1690,727	282	5,995		
	Total	2391,144	284			

a. Dependent Variable: Perceived Usefulness

b. Predictors: (Constant), Output Quality, Job Relevance

maka H0 ditolak. Kesimpulannya adalah variable *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

2. Hipotesa Variabel X4, X5 dan Y3

H0 = apabila tidak ada pengaruh signifikan antara *Interactivity* (INT) dan *Honesty* (HON) secara bersama-sama terhadap *Behavioral Intention* (BI).

H1 = apabila ada pengaruh signifikan antara *Interactivity* (INT) dan *Honesty* (HON) secara bersama-sama terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Tabel 7. ANOVA Variabel X4, X5 dan Y3

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	421,890	2	210,945	50,154	,000 ^b
	Residual	1186,089	282	4,206		
	Total	1607,979	284			

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

b. Predictors: (Constant), Honesty, Interactivity

maka H1 diterima. Kesimpulannya adalah variable *Interactivity* (INT) dan

Honesty (HON) bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

D. Uji T-Test

Uji T-Test digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel atau melihat nilai signifikansi pada masing-masing t-hitung. Peneliti menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05 dengan $df=n-k-1$ atau $313-3-1 = 309$ dan diperoleh t-tabel 1,968323.

1. Hipotesa Variabel X1

H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variable *Job Relevance* (REL) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H1 = ada pengaruh signifikan antara variable *Job Relevance* (REL) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

Tabel 8. Coefisient Variabel X3

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,640	,904		8,449	,000
	Job Relevance	,663	,081	,437	8,171	,000

a. Dependent Variable: Perceived Usefulness

Berdasarkan table 8, didapatkan nilai t-hitung > t-tabel atau $8,171 > 1,968323$, maka H0 ditolak. Kesimpulannya *Job Relevance* (REL) signifikansi terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

2. Hipotesa Variabel X2

H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variable *Output Quality* (OUT) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H1 = ada pengaruh signifikan antara variable *Output Quality* (OUT) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

Tabel 9. Coefisient Variabel X2

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,604	,655		13,127	,000
	Output Quality	,613	,062	,507	9,893	,000

a. Dependent Variable: Perceived Usefulness

Berdasarkan table 9, didapatkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $9,893 > 1,968323$, maka H_0 ditolak. Kesimpulannya *Output Quality* (OUT) signifikansi terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

3. Hipotesa Variabel X3

H_0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variable *Computer Anxiety* (CANX) terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU).

H_1 = ada pengaruh signifikan antara variable *Computer Anxiety* (CANX) terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU).

Tabel 10. Coefisient Variabel X3

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,704	,655		11,755	,000
	Computer Anxiety	,523	,044	,581	11,999	,000

a. Dependent Variable: Perceived Ease of Use

Berdasarkan tabel 10, didapatkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $11,999 > 1,968323$, maka H_0 ditolak. Kesimpulannya *Computer Anxiety* (CANX) signifikansi terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU).

4. Hipotesa Variabel X4

H_0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Interactivity* (INT) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

H_1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Interactivity* (INT) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Tabel 11. Coefisient Variabel X4

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,613	,624		7,387	,000
	Interactivity	,544	,055	,510	9,964	,000

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

Berdasarkan tabel 11, didapatkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $9,964 > 1,968323$, maka H_0 ditolak. Kesimpulannya *Interactivity* (INT) signifikansi terhadap *Behavioral Intention* (BI).

5. Hipotesa Variabel X5

H_0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Honesty* (HON) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

H1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Honesty* (HON) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Tabel 12. Coefisient Variabel X5

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,504	,511		16,650	,000
	Honesty	,311	,069	,258	4,494	,000

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

Berdasarkan tabel 12, didapatkan nilai t-hitung > t-tabel atau 4,494 > 1,968323, maka H0 ditolak. Kesimpulannya *Honesty* (HON) signifikansi terhadap *Behavioral Intention* (BI).

6. Hipotesa Variabel Y1

H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

H1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Tabel 13. Coefisient Variabel Y1

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,361	,633		6,889	,000
	Perceived Usefulness	4,261	,042	,519	10,225	,000

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

Berdasarkan tabel 13, didapatkan nilai t-hitung > t-tabel atau 10,225 > 1,968323, maka H0 ditolak. Kesimpulannya *Perceived Usefulness* (PU) signifikansi terhadap *Behavioral Intention* (BI).

7. Hipotesa Variabel Y2

H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

Tabel 14. Coefisient Variabel Y2

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,428	,866		5,111	,000
	Perceived Ease of Use	,680	,055	,589	12,267	,000

- a. Dependent Variable: Perceived Usefulness
Berdasarkan tabel 14, didapatkan nilai t-hitung > t-tabel atau 12,267 > 1,968323, maka H0 ditolak. Kesimpulannya *Perceived Ease of Use* (PEOU) signifikansi terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

8. Hipotesa Variabel Y2

- H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Behavioral Intention* (BI).
H1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Tabel 15. Coefisient Variabel Y2 dan Y3

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,321	,720		3,226	,001
	Perceived Ease of Use	,544	,046	,575	11,820	,000

- a. Dependent Variable: Behavioral Intention
Berdasarkan tabel 15, didapatkan nilai t-hitung > t-tabel atau 11,820 > 1,968323, maka H0 ditolak. Kesimpulannya *Perceived Ease of Use* (PEOU) signifikansi terhadap *Behavioral Intention* (BI).

9. Hipotesa Variabel Y3

- H0 = tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *Behavioral Intention* (BI) terhadap *Use Behavioral* (USE).
H1 = ada pengaruh signifikan antara variabel *Behavioral Intention* (BI) terhadap *Use Behavioral* (USE).

Tabel 16. Coefisient Variabel Y3

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,427	,481		11,286	,000
	Behavioral Intention	,509	,044	,568	11,616	,000

- a. Dependent Variable: Use Behavioral

Berdasarkan tabel 16, didapatkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $11,616 > 1,968323$, maka H_0 ditolak. Kesimpulannya *Behavioral Invention* (BI) signifikansi terhadap *Use Behavioral* (USE).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan :

1. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam penerapan *Computer Based Test* (CBT) adalah *Job Relevance* bernilai 8,171, *Output Quality* bernilai 9,893, dan *Perceived Ease of Use* bernilai 12,267 dan ketiga variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*. *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use* dengan nilai sebesar 11,999. *Interactivity* bernilai 9,964, *Honesty* bernilai 4,494, *Perceived Usefulness* bernilai 10,225, dan *Perceived Ease of Use* bernilai 11,820 dan keempat variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. *Behavioral Intention* berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavioral* dengan nilai 11,616.
2. *Job Relevance* (REL) dan *Output Quality* (OUT) bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* (PU) dengan nilai 58,412. Sedangkan *Interactivity* (INT) dan *Honesty* (HON) bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) dengan nilai 50,154.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Agustia, Wiwin, 2014, Pendekatan *Technology Acceptance Model 3 (TAM)* untuk mengidentifikasi pemanfaatan internet usaha kecil dan menengah Sumatera Selatan, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan 2014 (GEMANTIK 2014) Semarang, 15 November 2014, ISBN:979-26-0276-3
- [2] Anas Sudijono, 2009, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [3] John Santrock, 2008, Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua, Jakarta : Kencana.

- [4] John Daintith, *Computer-Aided Testing, A Dictionary of Computing*, 2004 Retrieved May 31, 2011 from Encyclopedia.com: <http://www.encyclopedia.com/doc/1O11-computer-aided-testing.html>, diakses tanggal 30 Januari 2018.
- [5] Saraswati, Prita, 2013, Analisis Terhadap Penerapan *Theory of Consumer Acceptance Technology* pada E-SPT, Diponegoro Journal of Accounting, Vol 2 No 2 Desember 2013 ISSN: 2337-3806.
- [6] Setyawan, Moh. Bhanu, 2015, Analisis Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Adopsi *Cloud Computing* di Rumah Sakit Muhammadiyah, Jurnal SIMETRIS, Vol 6 No 2 November 2015 ISSN: 2252-4983, 18 Oktober 2017, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- [7] Venkatesh, V.a, 2008, *Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions*, *Decisopn Sci.*, 39, 273-315