

Peranan *Gadget* Terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik Dengan *Technology Acceptance Model* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Unsur)

Siti Nazilah
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
zilah_darmawan@yahoo.com

ABSTRAK

Sistem Informasi Akademik adalah Sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data yang berhubungan dengan akademik. Dimana dalam hal ini pelayanan yang diberikan yaitu seperti, jadwal perwalian, Jadwal Kuliah, Nilai, Form Rencana Studi, Form Hasil Studi, Kalender Akademik, Jadwal Seminar Kerja Praktek, Jadwal Seminar Tugas Akhir dan Jadwal Sidang Tugas Akhir, serta Pembayaran dan Absensi Mahasiswa. Sistem Informasi Akademik Fakultas Teknik sudah berbasis online maka dapat diakses melalui internet dengan alamat <http://ftunsur.ac.id/akademik/login.html>. dengan adanya Sistem informasi akademik berbasis online memberikan motivasi penulis untuk menganalisis Peranan *Gadget* Terhadap Motivasi menggunakan Sistem Informasi Akademik dengan *Technology Acceptance Model* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Unsur).

Gadget merupakan Teknologi pintar yang di desain Khusus untuk memberikan kemudahan pada penggunaanya.

Untuk mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan sistem informasi akademik penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model*. Ditambah dengan Teori Motivasi, Sosial Influence dan Computer Self Efficacy sebagai ekstrenal Variabel untuk pendukung dari penelitian.

Dalam hubungannya dengan penggunaan sistem informasi, teori motivasi ini digunakan dalam konsep penerimaan teknologi. Dari perspektif motivasi ekstrinsik, perilaku digerakan oleh nilai persepsi dan kemanfaatan.

Terdapat delapan (8) konstruk/variabel pada penelitian ini yang dianggap dapat menganalisis tingkat penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi Sistem informasi Akademik. Konstruk/variabel tersebut adalah Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use, Attitude Toward Using, Actual Technology use, Perceived Enjoyment, Social Influence, dan Computer self Efficacy dengan 13 hipotesis yang dibuat untuk menganalisis peranan gadget terhadap motivasi menggunakan Sistem Informasi Akademik.

Hasil penelitian menunjukan bahwa ada hubungan signifikan antara Konstruk Perceived usefulness terhadap Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use hubungan signifikan dengan Social Influence, Attitude Toward using technology ada hubungan signifikan terhadap Perceived Usefulness, Attitude Toward using technology ada hubungan signifikan terhadap Perceived Ease of use, Actual Technology use ada hubungan yang signifikan terhadap Behavioral Intention to Use, Enjoyment ada Hubungan yang signifikan terhadap Behavioral Intention to Use, Computer Self Efficacy ada hubungan yang signifikan terhadap Sosial Influence. dan ada beberapa konstruk yang tidak berpengaruh signifikan diantaranya: Perceived Enjoyment tidak berpengaruh signifikan terhadap Perceived Ease Of Use, Perceived Enjoyment tidak berpengaruh signifikan terhadap Perceived Usefulness, Perceived Usefulness tidak berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention To Use, perceived usefulness tidak berpengaruh signifikan terhadap Actual Using Technology.

Kata Kunci : *Technology Acceptance Model*, SEM, Computer Self Efficacy, Sosial Influence, *Gadget*

1. Pendahuluan

Kemajuan Teknologi tidak bisa dipungkiri berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia, dengan adanya teknologi kita bisa dengan cepat memperoleh informasi, karena teknologi diciptakan untuk mempermudah kegiatan manusia, dalam era globalisasi ini salah satu teknologi yang paling populer adalah *gadget*. karena *gadget* memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan kegiatan manusia, dengan adanya *gadget* “seolah-olah dunia ada dalam genggamannya”.

Teknologi komunikasi telah berkembang sangat pesat dewasa ini. Trend *gadget* terus berkembang di Indonesia. Kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, tablet, semakin berkembang seiring dengan

meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Produsen *gadget* semakin berlomba-lomba dalam menawarkan kemudahan dan kecepatan bagi para pengguna media. Trend *gadget*, terutama *smartphone*, sangat mudah dijumpai dalam masyarakat.

Gadget berperan penting dalam kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, serta pendidikan dan bisnis. Tetapi *gadget* juga mempunyai dampak positif dan dampak Negatif bagi perkembangan anak.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas karena dengan adanya kemudahan mengakses berbagai informasi membuat orang tertarik menggunakan *gadget*, dan dalam berbagai aplikasi *gadget* menawarkan fitur-fitur yang menarik mulai dari permainan mengasah otak,

menggambar, cara membaca dan belajar sehingga memberikan dampak positif untuk perkembangan otak anak.

Dampak Negatif dari penggunaan *gadget* adalah karena dengan berbagai kemudahan yang diberikan *gadget* membuat manusia malas untuk berinteraksi dan bergerak karena cenderung menghabiskan waktu bersama *gadget*, apabila *gadget* tidak digunakan sesuai kebutuhan akan berdampak menurunnya kegiatan sosial karena kecenderungan menjadi menyendiri tidak mau bergaul.

2. Tinjauan Pustaka

1. Sistem Informasi Keprilakuan

Mempelajari bagaimana organisasi mengembangkan suatu sistem teknologi informasi untuk mengarahkan perilaku-perilaku individual dalam berinteraksi dengan sistem teknologi tersebut guna membantu dalam mencapai tujuan.

Sistem Informasi keprilakuan mempelajari bagaimana organisasi harus mengembangkan suatu sistem teknologi informasi untuk mengarahkan perilaku-perilaku (*behaviors*) individual-individual dalam berinteraksi dengan sistem teknologi informasi tersebut untuk membantu mencapai tujuan. (Jogiyanto HM., 2008).

Sistem Informasi Keperilakuan muncul karena menyadari pentingnya individual-individual di organisasi dan sistem informasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya adalah komponen-komponen organisasi yang saling berinteraksi.

Sejak tahun 1980an, penelitian-penelitian sistem informasi telah mencoba mempelajari perilaku bagaimana dan mengapa individu menggunakan sistem teknologi informasi. Penelitian-penelitian ini dapat dikelompokkan kedalam dua aliran penelitian sebagai berikut ini.

1. Aliran penelitian perilaku pertama adalah yang memfokuskan pada penerimaan, adopsi, dan penggunaan dari sistem teknologi informasi. Aliran pertama ini sebenarnya lebih memfokuskan pada penyebab-penyebab atau faktor-faktor pengaruh dari perilaku. Aliran pertama dapat dibagi menjadi dua kelompok.
 - a. Kelompok pertama adalah penyebab-penyebab perilaku lebih berupa suatu perasaan (*affect*) dan kognitif (*cognitive*), misalnya sikap, norma-norma, persepsi-persepsi terhadap penggunaan.
 - b. Kelompok kedua adalah penyebab-penyebab perilaku lebih ke suatu proses, misalnya proses penilaian, proses partisipasi dan keterlibatan dan proses mencocokkan tugas dan teknologinya.
2. Aliran yang kedua adalah memfokuskan pada kesuksesan implementasi di tingkat organisasi. Aliran kedua ini sebenarnya lebih memfokuskan pada pengaruh perilaku menggunakan sistem teknologi informasi ke dampak individual dan dampak organisasi.

Menurut Ajzen (1988), banyak sekali perilaku-perilaku yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dibawah kontrol kemauan (*volitional control*) pelaku. Melakukan perilaku dibawah

kontrol kemauan adalah melakukan kegiatan perilaku atas kemauan sendiri. Perilaku-perilaku dibawah kontrol kemauan ini disebut dengan perilaku volitional (*volitional behavior*) yang didefinisikan sebagai perilaku-perilaku yang individual-individual menginginkannya, atau menolak untuk tidak melakukannya jika memutuskan untuk melawannya.

Lawan dari perilaku atas kemauan sendiri (*volitional behavior*) ini adalah perilaku diwajibkan (*mandatory behavior*). Perilaku diwajibkan adalah perilaku yang bukan atas kemauannya sendiri tetapi karena memang tuntutan atau kewajiban dari kerja. Perilaku yang diwajibkan misalnya adalah perilaku operator komputer menggunakan komputer untuk memasukkan data.

Poin penting tentang perilaku-perilaku menurut kemauan sendiri (*Volitional behaviors*) atau perilaku-perilaku yang diinginkan (*waifful behaviors*) adalah perilaku-perilaku yang kejadiannya merupakan suatu hasil langsung dari usaha-usaha di bawah sadar (*deberate attempts*) yang dibuat oleh seseorang individual. Proses yang terlibat dalam perilaku ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Seseorang membentuk suatu keinginan atau niat (*intention*) untuk melakukan perilaku tertentu. Niat diasumsikan mampu menangkap faktor-faktor motivasional yang mempunyai suatu dampak pada suatu perilaku. Faktor-faktor ini adalah indikasi-indikasi tentang seberapa keras manusia mau mencoba, atau seberapa banyak usaha direncanakan supaya dapat melakukan perilakunya.

Suatu usaha kemudian diperlukan untuk menterjemahkan suatu niat menjadi suatu tindakan, niat-niat masih berupa kecenderungan-kecenderungan perilaku saja. Diasumsikan bahwa perilaku kenyataannya adalah dibawah kontrol kemauan, maka usaha yang dilakukan juga akan menghasilkan suatu tindakan yang dimau. Ini berarti bahwa jika berhubungan dengan kemauan, manusia dapat diharapkan akan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan apa yang diinginkan untuk dilakukan.

2. Motivasi

Motivasi dipandang dari segi tujuan, berarti motivasi merupakan sasaran stimulus yang akan dicapai. Jika seorang mempunyai keinginan untuk belajar suatu hal, maka dia akan termotivasi untuk mencapainya. (Herman Sofyandi dkk, 2007).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dipandang sebagai fungsi, berarti motivasi berfungsi sebagai daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Motivasi dipandang dari segi proses, berarti motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, untuk menimbulkan motivasi dalam diri anak yang melalui proses rangsangan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang di kehendaki.

Menurut Mc.Donald dalam Oemar Hamalik (2001,106) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi merupakan faktor penentu dan berfungsi menimbulkan, mendasari

dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Motivasi dapat timbul dari dalam diri mahasiswa atau disebut motivasi intrinsik namun juga timbul dari luar diri seorang siswa atau yang disebut motivasi ekstrinsik.

Terdapat beberapa teori mengenai motivasi. Salah satunya adalah mengenai *Self Determination Theory (SDT)* (Deci dan Ryan, 1985). Teori ini membedakan motivasi menjadi dua jenis yaitu *intrinsic motivation* dan *extrinsic motivation*. Perbedaan yang paling mendasar adalah antara motivasi intrinsik, yang mengacu pada melakukakesuatu karena secara inheren menarik atau menyenangkan, dan motivasi ekstrinsik, yang mengacu pada melakukan sesuatu karena hal tersebut mengarah ke hasil yang dipisahkan. Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai *“the doing of an activity for its inherent satisfactions rather than for some separable consequence. When intrinsically motivated a person is moved to act for the fun or challenge entailed rather than because of external prods, pressures, or reward”* (Deci dan Ryan, 2000).

Sedangkan definisi motivasi ekstrinsik adalah *“construct that pertains whenever an activity is done in order to attain some separable outcome. Extrinsic motivation thus contrasts with intrinsic motivation, which refers to doing an activity simply for the enjoyment of the activity itself, rather than its instrumental value”*. (Deci dan Ryan, 2000).

Dalam hubungannya dengan penggunaan sistem informasi, teori motivasi ini digunakan dalam konsep penerimaan teknologi. Dari perspektif motivasi ekstrinsik, perilaku digerakkan oleh nilai persepsi dan kemanfaatan. Hal ini sesuai dengan pengertian *perceived of usefulness (PU)* yaitu *“the degree to which a person believe that using a particular system would enhance his or her performance”* (Davis, 1989 : 320).

Sedangkan dari perspektif motivasi intrinsik , perilaku berasal dari perasaan senang, suka dan gembira. Persepsi kesukaan (*perceived enjoyment*) didenfinisikan sebagai *“ the extend to which the activity of using the computer is perceived to be enjoyabe in its own right, apart from any performance consequence that may be anticipated”* (Davis et al, 1992 :113). Oleh karena itu *perceived of usefulness* adalah bentuk dari motivasi ekstrinsik dan *perceived enjoyment* adalah bentuk dari motivasi intrinsik (Teo at al, 1999).

3. Metode Penelitian

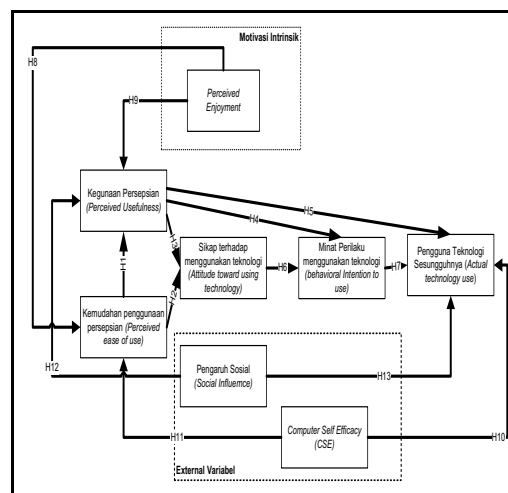
3.1. Model yang digunakan dalam Penelitian

Salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi Informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan Umum digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan Sistem Teknologi Informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* diperkenalkan pertama kali oleh Fred D. Davis pada tahun 1986. Sebagai adaptasi dari *Technology of Reason Action (TRA)*.

Tujuan TAM adalah menjelaskan faktor penentu penerimaan teknologi berbasis informasi secara umum dan

menjelaskan perilaku pemakai akhir (*end-user*) teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas dan populasi pemakai. Idealnya suatu model merupakan prediksi disertai dengan penjelasan, sehingga peneliti dan praktisi dapat mengidentifikasi mengapa sistem tertentu mungkin tidak dapat diterima, sehingga diperlukan mengambil langkah perbaikan untuk mengatasinya.

Suatu kunci tujuan TAM adalah untuk menyediakan basis untuk mengetahui pengaruh dari faktor eksternal pada kepercayaan internal, sikap, dan niat. TAM diformulasikan untuk mencapai tujuan ini dengan mengidentifikasi sejumlah kecil variabel pokok yang diperoleh dari penelitian sebelumnya terhadap teori dan faktor penentu dari penerimaan teknologi, serta menggunakan TRA sebagai latar belakang teoretis untuk memodelkan hubungan antar-variabel,



Model Penelitian yang dikerjakan
Sumber: diadopsi dari TAM

3.2. Konsep Dasar SEM

Sebagai metode statistic multivariat yang kompleks, diperlukan pemahaman berbagai konsep dasar tentang SEM terlebih dahulu sebelum menggunakan Software SEM. (Santoso singgih, 2015:7)

1. Variabel Laten dan Manifes

Isi sebuah model SEM pastilah variabel-variabel, entah variabel itu variabel laten ataupun variabel manifes, jika ada sebuah variabel laten, pastilah akan ada dua atau lebih variabel manifes. Variabel laten adalah variabel yang tidak dapat diukur secara langsung kecuali diukur dengan satu atau lebih variabel manifes. Variabel laten disebut pula dengan istilah unobserved variabel, konstruk atau konstruk laten. Sedangkan variabel manifest adalah variabel yang digunakan untuk menjelaskan atau mengukur sebuah variabel laten. Dalam amos, sebuah variabel manifest diberi simbol kotak.

2. Variabel Laten Eksogen dan Endogen

Variabel eksogen adalah variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel eksogen ditunjukkan dengan adanya anak panah yang berasal dari variabel tersebut menuju ke variabel endogen. Sedangkan Variabel Endogen adalah variabel dependen

- yang dipengaruhi oleh variabel independen (eksogen).
3. *Measurement Model* dan *Structural Model*
Measurement Model adalah bagian dari model SEM yang menggambarkan hubungan antara variabel laten dengan indikator-indikatornya. *Structural Model* adalah menggambarkan hubungan antar variabel-variabel laten atau antar variabel eksogen dengan variabel laten.
4. Error pada sebuah Pengukuran
Pada sebuah model SEM, khususnya pada pengukuran indikator atau sebuah variabel laten, akan terdapat variabel error yang ditampilkan dalam sebuah lingkaran, sehingga pada indikator selalu akan ada kesalahan (error) dalam pengukuran,

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Penyusunan Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang akan diuji berdasarkan model penelitian yang telah diadopsi dari *Technology Acceptance Model* dan dikembangkan, yaitu:

- H1 *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*
- H2 *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *attitude toward using technology*
- H3 *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *attitude toward using technology*
- H4 *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *behavioral intention to use*
- H5 *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *actual technology use*
- H6 *attitude toward using technology* berpengaruh terhadap *behavioral intention to use*
- H7 *behavioral intention to use* berpengaruh terhadap *actual technology use*
- H8 *Perceived enjoyment* berpengaruh terhadap *Perceived ease of use*
- H9 *Perceived enjoyment* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*
- H10 *Computer self Efficacy (CSE)* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*
- H11 *Computer self Efficacy (CSE)* berpengaruh terhadap *Perceived ease of use*
- H12 *Social Influence* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*
- H13 *Social Influence* berpengaruh terhadap *actual technology use*

Tabel Uji Validitas

Pertanyaan	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
BITU1	0,665	0,361	Valid
BITU2	0,492	0,361	Valid

BITU3	0,436	0,361	Valid
BITU4	0,387	0,361	Valid
CSE1	0,501	0,361	Valid
CSE2	0,452	0,361	Valid
CSE3	0,839	0,361	Valid
CSE4	0,637	0,361	Valid
MI1	0,548	0,361	Valid
MI2	0,436	0,361	Valid
MI3	0,496	0,361	Valid
MI4	0,542	0,361	Valid
PEU1	0,517	0,361	Valid
PEU2	0,234	0,361	Tidak Valid
PEU3	0,646	0,361	Valid
PEU4	0,503	0,361	Valid
PEU5	0,780	0,361	Valid
ATU1	0,783	0,361	Valid
ATU2	0,467	0,361	Valid
ATU3	0,116	0,361	Tidak Valid
ATU4	0,706	0,361	Valid
ATU5	0,663	0,361	Valid
ATU1	0,599	0,361	Valid
ATU2	0,368	0,361	Valid
ATU3	0,725	0,361	Valid
ATU4	0,642	0,361	Valid
PU1	0,645	0,361	Valid
PU2	0,473	0,361	Valid
PU3	0,065	0,361	Tidak Valid
PU4	0,721	0,361	Valid
PU5	0,683	0,361	Valid
SI1	0,606	0,361	Valid
SI2	0,533	0,361	Valid
SI3	0,781	0,361	Valid
SI4	0,484	0,361	Valid

(Sumber output SPSS 16)

Berikut ini adalah analisis untuk indikator-indikator yang tidak valid dikarenakan tidak memenuhi syarat untuk diuji selanjutnya.

1. PU3

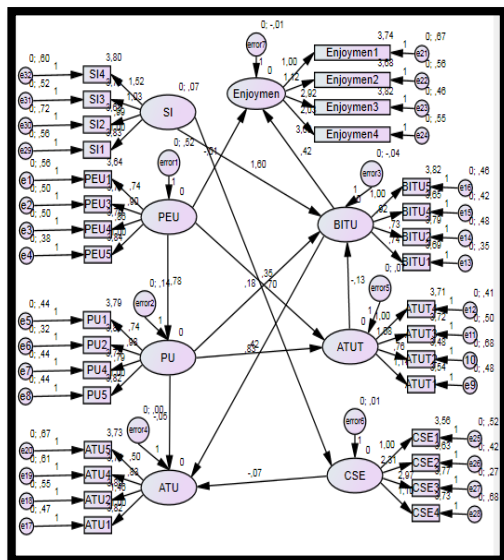
Indikator PU3 berisi pernyataan yaitu penggunaan SIA dengan *gadget* mempercepat kegiatan pembelajaran. Indikator ini tidak valid kemungkinan disebabkan kebingungan responden dengan kalimat mempercepat kegiatan pembelajaran karena SIA dengan menggunakan *gadget* ini hanya memberikan informasi akademik dan tidak berpengaruh langsung pada kegiatan akademik yang dilakukan.

2. PEU2

Indikator PEU2 berisi pernyataan dengan menggunakan *gadget* untuk mengakses Sistem Informasi mudah dipelajari, indikator ini tidak valid dikarenakan responden kebingungan dengan pernyataan mudah dipelajari.

3. ATU3

Indikator ATU3 berisi pernyataan menggunakan *gadget* untuk mengakses SIA adalah merupakan ide yang saya sukai. Indikator ini tidak valid kemungkinan disebabkan karena keraguan sikap terhadap suatu ide yang dirasakan responden.



Full Struktur Model Penelitian

4.2. Pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Perceived ease of use* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian hipotesis *Perceived Enjoyment* terhadap *Perceived ease of use*, Hipotesis yang akan diuji adalah: pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived Enjoyment* Terhadap *Perceived ease of use* adalah 0,393 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara *Perceived Enjoyment* Terhadap *Perceived ease of use*,

4.3. Pengaruh *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Perceived Usefulness* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian hipotesis Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) memiliki pengaruh terhadap Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*) adalah: Pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Perceived Usefulness* adalah *** sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Perceived Usefulness*.

4.4. Pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Attitude Toward Using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Perceived Enjoyment* terhadap *Attitude toward using technology* adalah: pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived Enjoyment* Terhadap *Attitude toward Using Technology* adalah 0,306 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh

antara *Perceived Enjoyment* Terhadap *Attitude toward Using Technology*.

4.5. Pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *Attitude Toward Using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Perceived ease of use* terhadap *Attitude Toward Using Technology* adalah : pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived ease of use* Terhadap *Attitude Toward Using Technology* adalah 0,025 sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara *Perceived ease of use* Terhadap *Attitude Toward Using Technology*,

4.6. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian hipotesis *Perceived Usefulness* apakah memiliki pengaruh terhadap *Attitude Toward Using technology* adalah: Pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived Usefulness* Terhadap *Attitude Toward Using technology* adalah 0,007 sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara *Perceived Usefulness* Terhadap *Attitude Toward Using technology*,

4.7. Pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral Intention to use* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral Intention to use*, Hipotesis yang akan diuji adalah: pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived usefulness* Terhadap *Behavioral Intention to use* adalah 0,731 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara *Perceived usefulness* Terhadap *Behavioral Intention to use*.

4.8. Pengaruh *Attitude Toward Using Technology* terhadap *Behavioral Intention to use* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian hipotesis *Attitude toward Using Technology* terhadap *Behavioral Intention to use*, terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Attitude Toward Using Technology* terhadap *Behavioral Intention to use* adalah 0,58 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara *attitude Toward using Technology* terhadap *behavioral Intention to use*.

4.9. Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention to use* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *social influence* terhadap *Behavioral Intention to use* terlihat pada Tabel .

menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Sosial Influence* terhadap *Behavioral Intention to use* adalah sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara *Sosial Influence* terhadap *Behavioral Intention to use*. Pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Behavioral Intention to use* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian hipotesis *perceived Enjoyment* terhadap *Behavioral Intention to use* terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Behavioral Intention to use* Terhadap *Perceived Enjoyment* adalah 0.323 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara *Perceived Enjoyment* terhadap *Behavioral Intention to use*.

4.10. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Actual using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Perceived Usefulness* apakah memiliki pengaruh terhadap *Actual Using Technology* terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Perceived Usefulness* Terhadap *Actual Using Technology* adalah 0.387 sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara *Perceived Usefulness* Terhadap *Actual Using Technology*.

4.11. Pengaruh *Behavioral Intention to use* terhadap *Actual using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Behavioral Intention to use* apakah memiliki pengaruh terhadap *Actual Using Technology*, terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Behavioral Intention to use* Terhadap *Actual Using Technology* adalah 0.01 sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh *Behavioral Intention to use* Terhadap *Actual Using Technology*.

4.12. Pengaruh *Sosial Influence* terhadap *Actual using Technology* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Sosial Influence* apakah memiliki pengaruh terhadap *Actual Using Technology*, terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Sosial Influence* Terhadap *Actual Using Technology* adalah 0.042 sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh *Sosial Influence* Terhadap *Actual Using Technology*, artinya bahwa ada hubungan berpengaruh *Sosial Influence* Terhadap *Actual Using Technology*.

4.13. Pengaruh *Actual using Technology* terhadap *Computer Self efficacy* dalam Peranan Gadget terhadap Motivasi Menggunakan Sistem Informasi Akademik

Dalam pengujian Hipotesis *Actual Using Technology* terhadap *Computer Self Efficacy* seperti terlihat pada tabel 4.14 menunjukkan nilai P untuk hubungan konstruk antara *Actual Using Technology* Terhadap *Computer Self Efficacy* adalah 0.009 sehingga H_0 ditolak dan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara *Actual Using Technology* Terhadap *Computer Self Efficacy*.

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian terhadap penelitian yang dilakukan di Prodi Teknik Informatika UNSUR pada Peranan Gadget terhadap motivasi menggunakan Sistem Informasi Akademik dengan pendekatan model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) dengan menggunakan aplikasi AMOS versi 20.0, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

Terdapat delapan (8) konstruk/variabel pada penelitian ini yang dianggap dapat menganalisis tingkat penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi Sistem informasi Akademik. Konstruk/variabel tersebut adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Behavioral Intention to Use*, *Attitude Toward Using*, *Actual Technology use*, *Perceived Enjoyment*, *Sosial Influence*, dan *Computer self Efficacy* dengan 13 hipotesis yang dibuat untuk menganalisa peranan gadget terhadap motivasi menggunakan Sistem Informasi Akademik.

Setelah dilakukan *pre-test* atau uji kuesioner yang *valid* dan *reliabel*, kemudian penyebaran kuesioner kepada responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika UNSUR data yang diperoleh dari kuesioner tersebut memberikan hipotesa dari model konseptual penelitian. Hasil dari hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Perceived Enjoyment* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease Of Use*
2. *Perceived Ease Of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*
3. *Perceived enjoyment* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*
4. *Perceived Ease Of use* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using Technology*
5. *Attitude Toward Using Technology* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*
6. *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*
7. *Attitude Toward Using Technology* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*
8. *Sosial Influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* signifikan
9. *Perceived enjoyment* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral intention to use*
10. *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Actual Using Technology*

11. *Behavioral Intention to use* berpengaruh terhadap *Actual using Technology*
12. *Sosial Influence* berpengaruh terhadap *Actual using Technology*
13. *Actual Technology Using* berpengaruh terhadap *Computer Self efficacy*

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyarankan untuk meneliti variabel lain yang di duga memiliki pengaruh terhadap faktor-faktor dalam peranan *gadget* terhadap motivasi menggunakan Sistem Informasi Akademik. Dan untuk lebih tertarik mahasiswa menggunakan *gadget* untuk mengakses Sistem Informasi Akademik diharapkan akan terus dikembangkan dan dimodifikasi Sistem Informasi Akademiknya semenarik mungkin dan memberikan manfaat kepada mahasiswa bahwa dengan adanya Sistem Informasi Akademik yang bisa diakses menggunakan *gadget* meberikan Efektif dan Efisiensi dalam waktu. Manfaat teoritis dan implikasi dari penelitian ini diharapkan mampu disempurnakan kembali dan menjadi bahan rujukan penelitian selanjutnya misalnya dengan melakukan penelitian dengan objek yang berbeda, atau melakukan penggabungan beberapa model-model penerimaan teknologi lainnya yang dapat menggambarkan perilaku penerimaan yang semakin baik

Daftar Pustaka

- Ajzen, I. 1991. "The Theory of Planned Behavior". *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, hal 179-211.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmodjo, J. Tri. 2005. Modul Penelitian Korelasi (*artikel*). Jakarta: Fikom Universitas Mercubuana Jakarta
- Furqon, Prof, Ph.D., (2004) *Statistika Terapan untuk penelitian*, Bandung, Alfabeta.
- Ghozali Imam, Prof., (2014) *Model Persamaan Struktural konsep dan Aplikasi dengan program AMOS 22.0 Update Bayesian SEM*, Semarang, Badan Penerbit Undip
- Jogiyanto HM, (2007& 2008) *Sistem Informasi Keperilakuan*, edisi revisi, Yogyakarta, Andi offset.
- Jogiyanto, HM. 2011. *Konsep dan Aplikasi Structural Equation Modeling : Berbasis Varian dalam Penelitian Bisnis*, Yogyakarta : STIM YKPN
- Sugiyono, Prof. *Statistika untuk penelitian*, Bandung, Alfabeta 2015