

**Pengaruh Aspek Perilaku Pengguna (User) Terhadap Kemudahan  
Penggunaan (Perceived Ease Of Use) Teknologi Informasi**  
(Studi kasus pada siswa kelas 3 SMA Kertanegara Malang)

## **SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana  
pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya**

**Candhya Dwiparengga**

**NIM.0210323028-32**



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
KONSENTRASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI  
MALANG  
2009**

## MOTTO

“Syukuri apa yang ada, Hidup adalah anugerah. Tetap jalani hidup ini, melakukan yang terbaik. Tuhan pastikan menunjukkan Kebesaran dan Kuasa Nya. Bagi hamba Nya yang sabar dan tak pernah putus asa.”



**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Aspek Prilaku Pengguna (*User*) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Teknologi Informasi.

Disusun Oleh : Candhya Dwiparengga

NIM : 0210323028 – 32

Fakultas : Ilmu Administrasi

Jurusan : Ilmu Administrasi Bisnis

Konsentrasi : Manajemen Sistem Informasi

Malang, Agustus 2009

Komisi Pembimbing

Ketua

Anggota

**Dr. Endang Siti A., Msi**  
NIP. 130 936 226

**Devi Farah Azizah S.Sos.MAB**  
NIP. 132 232 179



**TANDA PENGESAHAN**

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi, Fakultas Ilmu  
Administrasi Universitas Brawijaya pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 5 Agustus 2009  
Jam : 11.00 WIB  
Skripsi atas nama : Candhya Dwiparengga  
Judul : Pengaruh Aspek Prilaku Pengguna (*User*) Terhadap  
Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*)  
Teknologi Informasi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas 3  
SMA Kertanegara Malang).

**DAN DINYATAKAN LULUS****MAJELIS PENGUJI**

KETUA

ANGGOTA

Dr. Endang Siti A., Msi  
NIP. 130 936 226

Devi Farah Azizah S.Sos.MAB  
NIP. 132 232 179

ANGGOTA

ANGGOTA

Drs. Mochammad Al Musadieq, MBA.  
NIP. 131 410 387

Drs. Muhammad Saifi, M.Si  
NIP.131 475 781

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah diperoleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, Agustus 2009

Mahasiswa

materai

Nama : Candhya Dwiparengga

NIM : 0210323028

## RINGKASAN

Candhya Dwiparengga, 2009, **Pengaruh Aspek Perilaku Pengguna (User) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Teknologi Informasi** (Studi kasus pada siswa kelas 3 SMA Kertanegara Malang), Dr. Endang Siti Astustik, M.Si, Devi Farah Azizah, S.Sos, MAB. 67 Hal + xxxix

Penelitian dengan judul Pengaruh Aspek Perilaku Pengguna (*User*) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Teknologi Informasi yang dilakukan terhadap siswa kelas 3 di SMA Kertanegara Malang. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang dari suatu slogan dari Dinas Pendidikan Nasional akan masa depan pendidikan “Online” dan dukungan dari jurnal internasional dari Irwin TJ brown yang meneliti tentang kesiapan para pelajar terhadap penggunaan internet. Berdasarkan dari 2 referensi itulah penulis ingin mengetahui bagaimana kesiapan para pelajar di suatu sekolah menengah atas swasta yang pada waktu tahun 2008 merupakan salah satu sekolah yang para siswanya banyak tidak lulus ujian nasional. Sehingga dapat mewakili jawaban akan kesiapan para pelajar di kota Malang dengan pendidikan “Online”. Untuk mengetahui itu semua dengan bantuan dari model hipotesis Irwin TJ Brown maka dalam penelitian ini juga akan menggunakan variabel – variabel yang sama.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pola explanasi yang berarti bahwa adanya penjelasan kedudukan variabel – variabel dan hubungannya dengan variabel yang lain. Terdapat 4 variabel bebas yaitu *ease of finding*, *ease of understanding*, *self – efficacy* dan *computer anxiety* sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu *perceived ease of use*. Dari variabel – variabel tersebut diketahui adanya hubungan dan pengaruh yang bermakna.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Pengaruh antara *Ease of Finding* ( $X_1$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) Pengaruh antara *Ease of Finding* ( $X_1$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,300 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,26. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam menemukan alamat dalam web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa –



siswa di Afrika Selatan. Pengaruh antara *Ease of Understanding* ( $X_2$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,872 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,22. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, Pengaruh antara *Self Efficacy* ( $X_3$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,805 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,40. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan. Pengaruh antara *Computer Anxiety* ( $X_5$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar -0,179 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih kecil nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar -0,22. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Aspek Perilaku Pengguna (User) Terhadap Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease Of Use) Teknologi Informasi**”. Meski tidak pada waktu yang diharapkan, bagi penulis proses pengerjaan skripsi inilah yang memberi banyak kesempatan belajar dan memetik pelajaran.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan dalam menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang, bukanlah proyek pengerjaan pribadi. Berbagai pihak telah membantu menyelesaikannya, langsung maupun tidak langsung. Segenap hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suhadak, M.Ec., selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang
2. Bapak Dr, Kusdi Rahardjo, DEA, selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang.
3. Bapak Drs. R. Rustam Hidayat, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang.
4. Ibu Dr. Endang Siti Astutik, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Devi Farah Azizah, S.Sos, MAB, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan bekal teori dan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Seluruh Staf Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang.
8. Bapak Drs. Imam Bakri beserta Staf yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian pada SMA Kertanegara Malang.
9. Bapak Priyono dan ibu Sumiarini atas Doa serta dukungannya .
10. Buyung W.N. SAB, M. AB, atas dukungan inspirasi dan kreatifitas yang sangat besar selama ini.
11. Teman- teman Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang Angkatan 2002



- repository.ub.ac
12. Teman – teman dan sahabat –sahabat di Angkutan Kota Malang jalur TST dan GM yang telah banyak memberikan pengalaman kerja.
  13. Warung “Restu Ibu” di Jara’an Karang Ploso Malang atas dukungan untuk memberikan yang terbaik.
  14. Semua pihak yang tidak memungkinkan tersebutkan satu per satu karena keterbatasan ruang.

Mencoba terbaik dan sempurna, begitu penulis menerapkan hidup termasuk pada skripsi ini. Justru dengan penulis berbuat salah, termasuk dalam skripsi ini, penulis semakin sempurna sebagai manusia. Untuk itu maka penulis menerima segala kritik dan saran membangun bagi kesempurnaan itu. Semoga bermanfaat bagi semua.

Malang, Agustus 2009



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b>	i
<b>TANDA PENGESAHAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAKS I</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Kontribusi Penelitian .....	5
E. Sistematika Pembahasan .....	5
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Empiris	
1. Teori Technology Acceptence Model (TAM) 2006 .....	7
2. Doyle, Stamouli dan Huggard 2005 .....	7
3. Irwin T. J. Brown 2002 .....	8
4. Hyousun Stella Kwon dan Laku Chidambaran 2000 .....	9
B. Tinjauan Teoritis	
1. Perceived Ease Of Use .....	11
2. Ease Of Finding.....	11
3. Ease Of Understanding .....	12
4. Self - Efficacy .....	12
5. Computer Anxiety.....	12
6. Sistem Informasi.....	13
7. Sistem Informasi Berbasis Komputer.....	14
8. Komputer.....	18
9. Internet.....	22
a. Pengertian Internet.....	21
b. Cara Kerja Internet .....	23
c. Pemrograman Web.....	25

10. Perilaku Individu dalam Perkembangan Teknologi Informasi.....	25
---	----

**BAB III. METODE PENELITIAN**

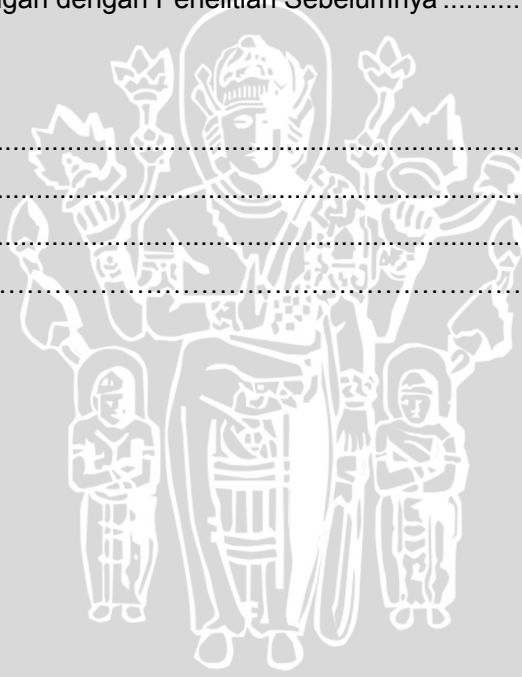
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Variabel dan Pengukuran .....	30
1. Model Hipotesis.....	30
2. Hipotesis Penelitian.....	31
3. Variabel Penelitian .....	31
4. Pengukuran Variabel.....	33
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Metode Pengumpulan Data .....	35
1. Teknik Pengumpulan Data .....	35
2. Jenis dan Sumber Data .....	35
3. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	37
2. Analisis Statistik Inferensial.....	37
3. Uji Asumsi Klasik.....	37

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	39
B. Deskripsi Responden.....	39
1. Karakteristik Responden Secara Demografis .....	39
2. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Interaksi Terhadap Komputer.....	40
3. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Interaksi Terhadap Internet .....	41
4. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Pelatihan Komputer.....	41
5. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Frekuensi Pelatihan Komputer.....	42
6. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Software yang digunakan untuk menyelesaikan tugas sekolah.....	43
7. Karakteristik Responden Berkaitan dengan lamanya penggunaan internet.....	43
8. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Kemahiran.....	44



9. Karakteristik Responden Berkaitan dengan WebBrowsing .....	44
10. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penambahan Informasi .	45
11. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan Email .....	45
12. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan Chat Rooms .....	46
13. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan Discustion List .....	47
<b>C. Analisis Hasil Penelitian.....</b>	<b>47</b>
1. Rekapitulasi Validitas dan Reliabilitas .....	48
2. Analisis Statistik Deskriptif.....	50
3. Analisis Inferensial .....	58
4. Uji Asumsi Klasik.....	59
5. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya .....	61
 <b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini kebutuhan akan Teknologi Informasi (TI) sudah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap organisasi terutama dalam menjalankan aktivitasnya. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang menitikberatkan penggunaan komputer dan teknologi yang berhubungan dengan pengaturan sumber informasi (Wilkinson & Cerullo, (1997) dalam jurnal Johan & Wijaya, (2005:1)). TI terus berkembang pesat ditandai perubahan *software* dan *hardware* yang akan menyebabkan kompleksitas TI. TI menjadi kompleks apabila kemampuan organisasi dalam mengaplikasi TI disesuaikan dengan kemampuan sumber daya manusia yang mengoperasikan teknologi informasi (Fazli, 1999 dalam jurnal Johan & Wijaya, (2005:1)). Perubahan TI menyebabkan organisasi perlu mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang mengoperasikan teknologi tersebut. Hal ini berkaitan dengan perilaku yang ada pada individu dalam organisasi yang bersangkutan.

Perilaku merupakan suatu fungsi dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perilaku seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh dirinya sendiri melainkan juga ditentukan sampai seberapa jauh interaksi diri dengan lingkungannya. Menurut Indrawijaya (2002:34) perilaku manusia adalah sesuatu yang rumit, untuk mengerti perilaku manusia maka manusia harus dianggap sebagai sistem yang terbuka, bukan sesuatu yang dapat diisolasi melainkan dapat berintegrasi dan hidup dengan lingkungannya.

Salah satu teori yang sering sekali digunakan oleh para peneliti sistem informasi yang berkaitan dengan perilaku manusia adalah teori *technology acceptance model* atau biasa disingkat teori TAM. Teori TAM diadopsi dari *Theory of Reasoned Action* atau biasa disingkat menjadi TRA. Baik TRA maupun TAM digunakan untuk meneliti tentang perilaku penggunaan teknologi informasi yang berkaitan dengan 2 elemen (PEOU dan PU) yang sangat kuat dalam mempengaruhi teori perilaku, maksudnya ketika seseorang melakukan aksi yang berhubungan dengan teknologi informasi maka ia akan merasa bebas tanpa batasan. Perasaan bebas tanpa tekanan ketika harus berinteraksi dengan teknologi informasi yang dalam hal ini penggunaan internet sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan disebut sebagai *computer self – efficacy*.



Sedangkan perasaan tidak nyaman dan selalu merasa tertekan ketika harus berinteraksi dengan teknologi tersebut didefinisikan sebagai *computer anxiety*.

Akan tetapi, penggunaan teori TAM mengalami perbedaan sesuai dengan obyek dari penelitiannya. Menurut Davis (1989) yang menyebutkan bahwa PEOU (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap PU (*Perceived Usefulness*) dan *Usage*. Sedangkan PU hanya berpengaruh terhadap *Usage* saja. Ketika teori ini diuji di Negara berkembang, memunculkan penemuan baru bahwa PEOU tidak berpengaruh langsung terhadap PU. Walaupun fokus penelitiannya sama di zona pendidikan tetapi hasil dari perlakuan teori tersebut mengalami perbedaan. Dengan adanya perbedaan ini maka Irwin T.J. Brown (2002) melakukan penelitian tentang teori TAM di Negara berkembang dengan zona penelitian di pendidikan khususnya pada mahasiswa tingkat pertama. 2 variabel external yang disebutkan dalam penelitian Davis (Dishaw Mark T (2002:1022) adalah PEOU dan PU. Sedangkan hasil dari penelitian Irwin yang menjelaskan tentang perbedaan pengaruh yang tidak langsung terhadap PU dikarenakan adanya variabel antiseden yang berpengaruh terhadap keberadaan PEOU. Keberadaan variabel antiseden ini tidak diteliti oleh Davis sehingga memunculkan perbedaan tersebut dimana PEOU tidak pengaruh langsung pada PU.

Irwin menjelaskan bahwa variabel – variabel antiseden tersebut dibagi dalam 2 karakteristik, yang pertama karakteristik teknologi terdiri dari *Ease of finding* dan *ease of understanding*. Karakteristik individu terdiri dari *computer self – efficacy* dan *computer anxiety*. Masing – masing dalam variabel tersebut didefinisikan sebagai variabel antiseden yang mempunyai pengaruh terhadap keberadaan variabel external dalam hal ini adalah *perceived ease of use*. PEOU diartikan sebagai derajat dimana seseorang percaya dengan menggunakan sistem secara terus – menerus akan membuat seseorang merasa bebas dan dapat meningkatkan kinerjanya (Davis, 1984). Hal ini hampir sama dengan pengertian dari *computer self – efficacy* yang mengidentifikasi adanya perasaan nyaman pada pengguna teknologi informasi, tetapi dalam menjelaskan perbedaannya yaitu pada point kemampuan individu terhadap penggunaan computer disegala situasi. *Computer Anxiety* didefinisikan sebagai perasaan tidak nyaman dalam penggunaan teknologi informasi, sehingga variabel ini akan memiliki pengaruh yang negatif terhadap PEOU. Karakteristik teknologi yang terdiri dari *ease of finding* dijelaskan dalam Irwin (2002; 5) sebagai kemudahan untuk menemukan alamat web site yang kita inginkan. Dan *ease of*



*understanding* merupakan refleksi dalam memahami konsistensi grafik - grafik atau bagian – bagian yang ada dalam web site.

Berkenaan dengan adanya globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam berbagai hal, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Bishop G (1989) dalam Wardiana (2002;1) meramalkan bahwa pendidikan dimasa mendatang akan bersifat *flexible*, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun latar belakang pendidikan sebelumnya. Internet dan WWW (*World Wide Web*) telah membuka kesempatan bagi para pendidik dan pelajar untuk berinovasi di dunia *virtual* yang membantu mendorong dalam proses pembelajaran. Mioduser, Nachmias, Lahav, dkk (2000;55) mengidentifikasi teknologi web, relevan dalam proses pendidikan yang antara lain dapat memberikan manfaat seperti : kemampuan pelayanan web sebagai media untuk menyampaikan bahan – bahan pembelajaran (*Intuctional delivery medium*). Hal ini telah ditindaklanjuti oleh Departemen Pendidikan yang membuka [www.jardiknas.diknas.go.id](http://www.jardiknas.diknas.go.id) dimana diharapkan para pelajar dapat mengakses informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Tujuan dari pengembangan Jardiknas ( Jejaringan pendidikan Nasional) adalah sebagai media informasi dan komunikasi online antar institusi dan komunitas pendidikan di seluruh Indonesia dalam rangka meningkatkan mutu, pemerataan akses, transparansi dan akuntabilitas Pendidikan Nasional.

Adapun motto dari Jardiknas adalah “ Masa Depan Online (*Online The Future*) yang berarti bahwa dunia pendidikan di Indonesia telah siap untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kepentingan kemajuan pendidikan baik saat ini maupun di masa depan. Oleh karena itu sebagai generasi penerus, maka dalam karya ilmiah ini akan dilakukan penelitian tentang para pelajar di Sekolah Menengah Atas baik Negeri maupun Swasta khususnya untuk pelajar kelas 3, sebagai refleksi dari kesiapan para pelajar terhadap perkembangan pendidikan yang telah online, selain itu dalam penelitian ini diharapkan juga dapat mengidentifikasi kesiapan para pelajar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi sehingga kesiapan tersebut diartikan sebagai penyesuaian diri terhadap penggunaan internet dan WWW sebagai salah satu media pembelajaran di dunia pendidikan.

Persepsi siswa yang menganggap bahwa teknologi informasi sebagai sesuatu yang kompleks (Parikh & Verma, 2002) dan kecenderungan mereka

enggan untuk melatih diri, maka dalam karya ilmiah ini akan diangkat tema penelitian tentang penggunaan teknologi informasi ditinjau dari sudut pandang perilaku pengguna teknologi informasi. Sehingga apa yang menjadi tujuan dari jardiknas dapat terealisasi bahwa kesiapan para pelajar akan mensukseskan pengembangan infrastruktur pendidikan di Indonesia.

Dari latar belakang permasalahan di atas maka peneliti mengangkat judul penelitian “ Pengaruh Aspek Perilaku Terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi” (penelitian pada siswa kelas tiga Sekolah Menengah Atas di Kota Malang ).

## B. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan kesesuaian judul penelitian, maka akan dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah Variabel *Ease of Finding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* ?
2. Apakah Variabel *Ease of Understanding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* ?
3. Apakah Variabel *Self - Efficacy* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* ?
4. Apakah Variabel *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* ?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui Variabel *Ease of Finding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
2. Mengetahui Variabel - Variabel *Ease of Understanding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
3. Mengetahui Variabel *Self – Efficacy* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
4. Mengetahui Variabel *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.



#### **D. Kontribusi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi :

1. Informasi bagi para pengembang jaringan pendidikan akan kesiapan para pelajar terhadap sistem pembelajaran yang akan diterapkan di Indonesia, khususnya bagi Departemen Pendidikan Nasional kota Malang.
2. Bagi pihak – pihak yang berkepentingan dengan pengembangan penelitian selanjutnya.
3. Bagi masyarakat dapat dijadikan pertimbangan dalam rangka memahami dampak dari Penggunaan Teknologi Informasi.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Sistematika Pembahasan dalam penelitian ini diuraikan dalam 5 bab, berikut ini :

##### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang kemudian dirumuskan dalam sub bab perumusan masalah, dari perumusan tersebut akan dikenali tujuan penelitian ini, kontribusi penelitian ditujukan untuk memberikan kontribusi yang saling terkait dalam penelitian dan sistematika pembahasan sebagai acuan untuk meruntutkan hasil dari penelitian ini.

##### **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang penelitian – penelitian terdahulu yang terkait dalam penelitian ini sekaligus memuat tentang teori – teori yang mendasari terjadinya penerimaan penggunaan teknologi informasi.

##### **BAB 3 : METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, yang terdiri dari : Jenis penelitian, lokasi penelitian, Variabel dan pengukurannya, Populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.



#### **BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana penyajian data yang diperoleh dalam penelitian serta menggambarkan sejumlah variabel yang dipergunakan. Setelah itu dilanjutkan dengan memaparkan perlakuan data atau fenomena dalam tahapan – tahapan analisis dengan tata cara sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

#### **BAB 5 : PENUTUP**

Pada bagian akhir ini, berisi tentang kesimpulan yang secara garis besar merupakan temuan pokok dalam penelitian ini serta saran yang merupakan implementasi dari penemuan – penemuan ataupun rekomendasi tentang studi lanjutan dan kebijakan – kebijakan yang akan datang.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

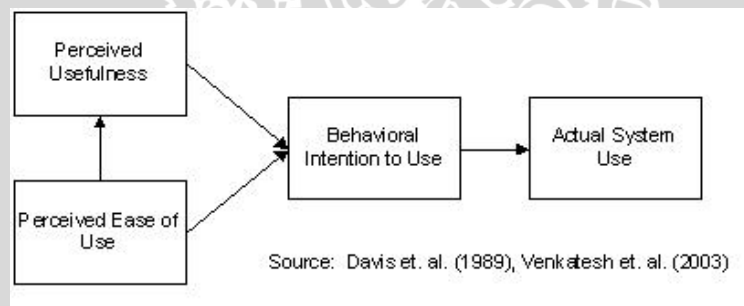
### A. Tinjauan Empiris

#### 1. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) (2006)

TAM diadopsi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) dalam bidang Sistem Informasi. TAM terdiri dari *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* yang berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to use* yang dianggap sebagai variabel moderator dari *Actual System Use (Usage)*. Banyak peneliti menganggap bahwa TAM merupakan perombakan konstruk *Attitude* yang ditemukan dalam TRA (Vanketash et. al, 2003). Secara umum keberadaan TAM ditentukan 2 variabel external yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.

Gambar 1

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

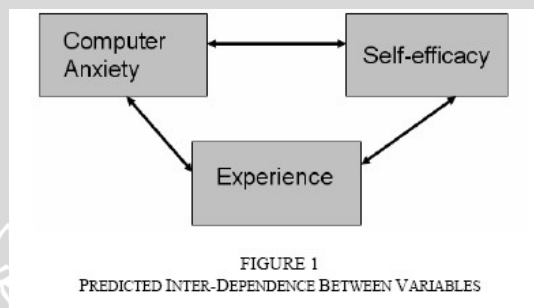


#### 2. Doyle, Stamouli and Huggard (2005)

Penelitian ini menginvestigasi adanya hubungan antara *Computer Anxiety* dengan *Self – Efficacy* yang berasal dari penelitian di ilmu kedokteran selain itu dalam bidang pendidikan dibuktikan adanya hubungan korelasi yang signifikan diantara 2 variabel ini. Sedangkan hubungan antara *Computer Anxiety* dan *Computer Experience* masih terdapat pendapat yang berbeda. Sehingga pengamatan dalam penelitian ini menggunakan 3 variabel yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Adapun 3 variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer Anxiety*, *Computer Experience* dan *Self – efficacy*.

Penelitian ini dilakukan pada siswa perguruan tinggi ilmu computer dengan 4 tingkatan pendidikan. Pada tingkat 1 dan 4 mengalami *Computer Anxiety* yang tinggi, hal ini mempengaruhi *Self – Efficacy* yang rendah. Tingkat *Computer Anxiety* yang rendah dipengaruhi oleh *Computer Experience* yang tinggi. Sehingga ada pengaruh negative antara *Computer Anxiety* dengan *Self Efficacy* dan sebaliknya. Selain itu terdapat pengaruh negative antara *Computer Anxiety* dan *Computer Experience* dan sebaliknya. Dan yang terakhir terdapat pengaruh yang positif antara *computer experience* dan *self – efficacy*.

**Gambar 2**  
**Hubungan antara 3 Variabel**



Sumber : ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference (2005)

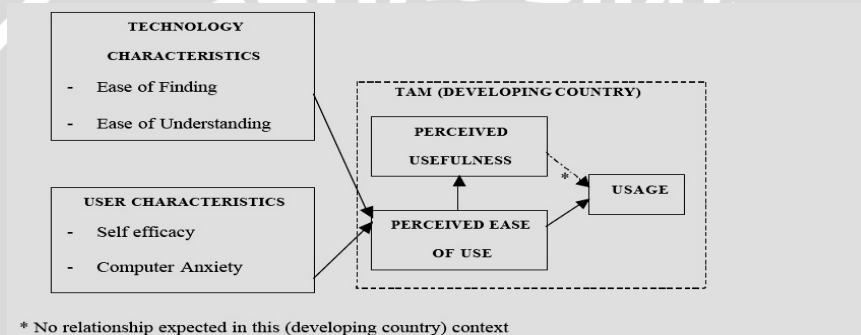
### 3. Irwin T. J. Brown (2002)

*Perceived Ease of Use* sebagai variabel penting dalam penelitian *Technology Accetence Model* dengan melakukan penelitian pada internet dan WWW. Banyak peneliti yang meneliti tentang hal serupa akan tetapi ditujukan pada lokasi penelitian yang berbeda yaitu di dunia kerja dan lingkungan bisnis di Negara – Negara berkembang. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Irwin T.J. Brown adalah untuk menguji *Perceived Ease of Use* di lingkungan pendidikan, yang telah menggunakan internet dan WWW di Negara berkembang. Melalui survey 78 siswa Strata 1 di tingkat pertama Universitas Afrika Selatan dengan sedikit pengalaman terhadap teknologi, ditemukan adanya karakteristik individu dan teknologi berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. Dinegara berkembang, dimana instruksi dengan bahasa Inggris tidak diminati selain dikarenakan bukan bahasa mereka sehingga akan mengalami kesulitan dalam pemahaman.



Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa pengalaman yang didapat dalam penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat *self – efficacy* dan tingginya tingkat *Computer Anxiety*. Selanjutnya *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh terhadap *Usage* seperti penelitian – penelitian sebelumnya akan tetapi *Perceived Ease of Use* lah yang berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel yaitu *Perceived Usefulness* dan *Usage*.

**Gambar 3**  
**Pengaruh karakteristik teknologi dan karakteristik pengguna terhadap PEOU.**



**4. Hyousun Stella Kwon & Laku Chidambaran (2000)**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa test yang dilakukan berdasarkan pengadopsian dari telepon seluler dan penggunaannya. Model teori TAM diuji untuk difahami dan menjelaskan bagaimana efek dari persepsi pengguna terutama motivasi para pengguna telepon seluler. Sebagai modelnya, persepsi pengguna telepon seluler dan *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap motivasi di kalangan social menengah. Hasil dari penelitian ini memberikan kontertribusi tentang pengetahuan penerimaan dan pengadopsian teknologi komunikasi secara umum. Selain itu hal ini juga akan membantu penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang perilaku manusia dan bagi dunia bisnis khususnya persepsi personal yang menginginkan bentuk – bentuk fashion dalam teknologi komunikasi yang mereka gunakan.

5. Ringkasan penelitian tentang *Perceived Ease of Use* yang diambil dari Irwin T.J. Brown (2002 ; 4)

**Tabel 1**  
**Ringkasan Penelitian terdahulu tentang *Perceived Ease of Use***

Penelitian	Aplikasi	Variabel bebas	Hasil
Agrawal dan Prasad (1999)	Standart Graphical user interface (GUI)	Role with regard to IT (ROLE) Tenure in workforce (TEN) Educational Level (END) Prior similar experience (EXP) Training (TRA)	ROLE → PEOU EDN → PEOU EXP → PEOU
Agarwal et al (2000)	Windows 95 Lotus 123	General Computer Self – Efficacy (CSE) System Self – Efficacy (SSE)	CSE → PEOU SSE → PEOU
Anandarajan et.al (2002)	Microcomputers for work (Developing Country)	Computer Skills (SKILL) Orgn. Support (SUPP) Orgn. Usage (USAGE)	SUPP → PEOU
Dishaw dan Strong (1999)	Software maintenance tools	Tool Fuctionality (TF) Tool Experience (EXP) Task – Technology Fit (TTF)	TF → PEOU EXP → PEOU TTF → PEOU
Lederer et. al (2000)	Web Site for work	Ease of Understanding (EUND) Ease of finding (EOF) Infrmation focus (FOC)	EUND → PEOU EOF → PEOU
Venkatesh (2000)	On – line help desk system ; multimedia system ; payroll application	Computer Self – Efficacy (CSE) Facilitating Conditions (FAC) Computer Anxiety (ANX) Computer Playfulness (PLAY) Perceived enjoyment (PENJ) Objective Usability (OU)	CSE → PEOU FAC → PEOU ANX → PEOU PLAY → PEOU (Initially) PENJ → PEOU (After experience) OU → PEOU (After experience)
Vankatesh dan Davis (1996)	PenDraw ; Chartmaster WordPerfect; Lotus Pine (email); Gopher.	Computer Self – Efficacy (CSE) Objective Usability (OU)	CSE → PEOU OU → PEOU (after experience)

## B. Tinjauan Teoritis

### 1. *Perceived Ease of Use*

*Perceived Ease of Use* didefinisikan sebagai derajat dimana kepercayaan seseorang menggunakan bagian system dengan bebas (Davis, 1989). *Perceived Ease of Use* merupakan variabel yang penting dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang memperlihatkan pengaruh yang signifikan dengan *Usage*.

Dalam konteks internet dan WWW, beberapa penelitian masih menguji kebenaran dan pengaruh serta hubungannya (Lederer et.al, 2000). *Perceived Ease of Use* diuji dengan kualitas peneitian system informasi (Seddon, 1997) dan disesuaikan dengan komponen dalam kualitas system web site (Liu & Arnett, 2000) sehingga *Perceived Ease of Use* dianggap sebagai komponen penting ketika diuji dengan kenyamanan pengguna web site.

### 2. *Ease of Finding*

Beberapa kreasi penggunaan grafikal yang aman guna perkembangan software dapat dilihat pada *perceived ease of use* (Vankatesh & Morris, 2000). Di beberapa penelitian yang berdasarkan teknolgi web menghasilkan beberapa faktor yang berhubungan dengan kemudahan (*Ease*), dimana informasi dapat diperoleh dari web site dan kemudahan (*Ease*) dengan memahami informasi sebagai efek dari kemudahan (*ease*) penggunaan web site (Lederer et el,2000) melalui eksplorasi analisis faktor mengklarifikasikan 2 variabel yang signifikan dengan *perceived ese of use* yaitu *ease of finding* dan *ease of understanding*.

Kemudahan (*ease*) dalam menemukan halaman web merupakan hal yang dapat dilakukan oleh pengguna web dengan mengembalikan posisi awal ketika pengguna mengalami kesulitan untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Perbedaannya terletak pada siswa yang telah memiliki pengalaman tentunya mereka akan lebih mudah untuk mencari lokasi dari web site yang diinginkan berbeda dengan siswa yang memiliki sedikit pengalama tentang hal ini sehingga variabel *ease of finding* akan menjadi variabel yang penting untuk menjadi salah satu komponen dalam karakteristik variabel teknologi.



### 3. *Ease of Understanding*

*Ease of understanding* mempunyai refleksi dari kebutuhan akan web site untu memahami dan konsistensi bagian grafik yang terdapat di halaman web dikarenakan hal ini dapat dilihat secara visual dan kemampuan untuk membaca dan memahami subyek dari jaringan informasi yang kita inginkan. Akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh Irwin T.J. Brown (2002), hal dimana memahami bahasa asing adalah sulit dikarenakan bahasa yang digunakan dalam halaman web bukanlah bahasa sehari – hari mereka. Oleh karena itu Ledere et al (2000) mengidentifikasi faktor *Ease of understanding* menjadi salah satu faktor yang penting untuk mengidentifikasi *Ease* dari pengguna web site.

### 4. *Self – Efficacy*

*Self – efficacy* diukur sebagai kenyamanan dalam pengguna teknologi (Taylor & Tood, 1995). *Self – Efficacy* diperlihatkan dalam beberapa penelitian sebagai faktor yang berpengaruh terhadap *perceived ease of use*. Dalam peneitian Doyle, Stamouli, dan Huggard (2005) disebutkan *Self – Efficacy* sebagai variabel kedua yang diinvestigasi. Yang kemudian didefinisikan sebagai *individual judgement* dalam kemampuan penggunaan computer. Dimana tiap – tiap siswa percaya dalam *efficacy* mereka tidak terkonsentrasikan dengan pengalaman yang telah lalu, rata – rata hal ini terfokus pada kemampuan individu dalam *perform task* di masa yang akan datang. *Self – Efficacy* merupakan keyakinan individu bahwa ia mempunyai keahlian dan kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas. Kemahiran diri menentukan tingkat ketekunan individu untuk mempelajari tugas dan mempengaruhi persepsi terhadap hasil yang dikerjakan.

### 5. *Computer Anxiety*

Banyak peneliti (Panagiotakopoulos, Koustourakis, 2001) mengakui keberadaan "*technophobia*" yang diekpresikan sebagai *computer anxiety* , *detestation* (kebencian), atau sikap negatif terhadap teknologi. Dengan adanya perkembangan komputer yang semakin canggih dalam kehidupan manusia dan secara radikal mengubah aplikasi sistem di hampir semua kehidupan. *Computer anxiety* atau dapat pula disebut sebagai

*computerphobia* merupakan fenomena yang nyata dan dapat dikatkan sebagai titik kritis dari “*technophobia*”.

Igbarian dan Pasuraman (1989) dalam Heriyanto (2001) menyatakan bahwa *computer anxiety* sebagai kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau di masa yang akan datang. Sebenarnya *computer anxiety* menunjukkan suatu tipe stress tertentu, karena *computer anxiety* itu berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah dalam penggunaan komputer dan penolakan terhadap sistem tersebut.

## 6. Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Muhammad fakhri husein, Amin Wibowo (2002) dalam bukunya berjudul “Sistem Informasi Manajemen” adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi yang mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Selain mendukung pembuatan keputusan, koordinasi dan pengawasan, system informasi dapat membantu manajer dalam menganalisa masalah, membuat masalah kompleks dan menciptakan produk-produk baru. System informasi ini terdiri dari informasi tentang orang,tempat dan sesuatu dalam organisasi atau lingkungan yang melingkupinya.

Sebagai praktisis bisnis harus mampu mengenali komponen dasar system informasi di dalam dunia nyata. Hal ini berarti harus mampu mengidentifikasi :

- a. Sumber daya manusia, hardware, software, data, dan jaringan yang digunakan
- b. Jenis produk informasi yang dihasilkan
- c. Cara melakukan aktivitas input, output, penyimpanan dan pengendalian

Menurut Simkin Mark (1987) dalam Daihani (2001:3) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen yang bekerja secara bersama-sama baik secara manual ataupun berbasis komputer dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan berguna bagi proses pengambilan keputusan.



Laudon dan Laudon (2000:7) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut: *An Information system can be defined technically as a set of interrelated components that collect (or retrieve), process, store, and distributed information to support decision making and control in an organization.*

Dari definisi-definisi diatas terlihat bahwa pada hakikatnya sistem informasi adalah suatu sistem yang berkaitan dengan pengumpulan, penyimpanan, dan pemrosesan data, baik yang dilakukan secara manual atau dengan bantuan komputer untuk menghasilkan informasi yang sangat berguna dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jelas bahwa sistem informasi tidak selalu harus berbasis komputer. Pengolahan data dalam sistem informasi dapat dilakukan secara manual atau kombinasi antara sistem manual dengan sistem berbasis komputer.

## **7. Sistem Informasi Berbasis Komputer**

Suatu sistem informasi manajemen yang berbasis komputer terdiri dari manusia, perangkat keras (*hard ware*), perangkat lunak (*software*), data dan prosedur-prosedur organisasi yang saling berinteraksi untuk menyediakan data dan informasi yang tepat pada waktunya kepada pihak-pihak di dalam maupun di luar organisasi yang berkompeten (Parker, 1989:86). Dapat pula dikatakan bahwa SIM berbasis komputer adalah SIM yang menempatkan perkakas pengolah data komputer dalam kedudukan yang penting. Sekarang ini andaikata orang menggambarkan SIM yang modern yang dimaksud adalah SIM yang berkomputerisasi, sehingga gagasan-gagasan tentang komputerisasi di dalam organisasi swasta maupun public sesungguhnya berkenaan dengan tujuan penyempurnaan system informasi itu sendiri.

Ada beberapa alasan mengapa komputer merupakan perkakas yang sangat penting di dalam SIM modern :

1. Alasan pertama berkenaan dengan kemampuan komputer untuk mengolah data.

Perangkat otomatis ini dalam beberapa hal ternyata lebih unggul sebagai penyerap atau pecatat data jika dibandingkan dengan daya ingat manusia, sekalipun pengambilan keputusan tetap dilakukan oleh



manusia. Ciri-ciri kemampuan komputer dan kemampuan otak manusia dapat diuraikan dalam tabel berikut :

**Tabel 2**  
**Ciri-ciri Kemampuan Komputer dan Kemampuan Manusia**

No	Kemampuan Komputer	Kemampuan Manusia
1	Pengolahan cepat	Intuisi dan penilaian
2	Akurasi	Fleksibilitas dan adaptivitas
3	Kapasitas penyimpanan (storage) yang besar	Responsif terhadap kejadian-kejadian yang tidak terduga
4	Efektif untuk tugas-tugas yang berulang-ulang (repetitive)	Pemikiran abstrak
5	Otomatis	Perencanaan dan penetapan tujuan ( <i>goal-setting</i> )
6	Dapat berfungsi hampir secara terus-menerus	Mampu mengenali pola tindakan
7	Teliti dalam mendekati situasi menyimpang	Mampu menetapkan prosedur dan kontrol
8	Dapat diperbaiki dan ditingkatkan ( <i>up grade</i> )	Dapat mengemukakan argumentasi
9	Bekerja hanya kalau diperintah	Dapat membaca majalah "Newsweek"

Sumber : Wahyudi Kumorotomo dan Subando agus Margono, Sistem Informasi Manajemen; dalam organisasi –organisasi Publik (1994: 17)

Dari ciri-ciri kemampuan manusia dan kemampuan komputer tersebut, dapat dilihat bahwa apabila keunggulan dari manusia dan komputer digabungkan akan kita peroleh kinerja yang sangat baik bagi Sistem Informasi Manajemen. Sebagian pakar bahkan mengatakan bahwa persoalan pokok di dalam SIM modern adalah bagaimana mengkombinasikan kemampuan manusia dan kemampuan komputer untuk menghasilkan keputusan manajerial yang baik.

## 2. Alasan kedua tentang pentingnya pemakaian komputer dalam SIM

Bahwa teknologi otomasi melalui komputerisasi sudah tersedia di mana-mana dan dapat diperoleh dengan mudah dan murah. Sangat disayangkan bahwa apabila kemampuan financial suatu organisasi dan kemampuan aparatnya sudah memungkinkan untuk mengadakan

SIM berbasis komputer tidak mau menyesuaikan diri dengan tuntutan kebutuhan yang mengharuskan pengolahan data yang cepat dan efisien. Sudah barang tentu, komputerisasi tidak dapat dilakukan serta merta tanpa mempertimbangkan kemampuan staff, keuangan dan kebutuhan pengolahan data. Namun apabila kemampuan itu memang sudah ada, hendaknya organisasi segera menyesuaikan diri.

Akan tetapi sekali lagi harus diingat bahwa meskipun komputer mampu melakukan hal-hal yang fantastis di dalam mengolah informasi, penggunaan informasi itu tetap tergantung manusianya. Bagaimanapun komputer adalah alat. Keberhasilan penggunaannya tergantung kepada manusia. Ini perlu ditegaskan berulang kali karena berdasarkan pengalaman, banyak manajer yang mempunyai harapan terlalu tinggi dari adanya komputerisasi. Kegagalan-kegagalan yang dialami oleh suatu SIM banyak yang disebabkan oleh anggapan bahwa komputerisasi akan dapat memecahkan setiap persoalan dalam organisasi (Dickson, 35).

Pengadaan data dan informasi di dalam organisasi merupakan suatu sistem. Secara garis besar SIM di dalam organisasi mengandung unsur-unsur berikut :

1. Manusia

Setiap SIM yang berbasis komputer harus memperhatikan unsur manusia supaya sistem yang diciptakan bermanfaat. Hendaknya diingat bahwa manusia merupakan penentu dari keberhasilan suatu SIM dan manusialah yang akan memanfaatkan informasi dihasilkan oleh SIM. Unsur manusia dalam hal ini adalah para staff komputer professional dan para pemakai (*computer user's*)

2. Perangkat keras (*hardware*)

Istilah perangkat keras merujuk kepada perkakas mesin. Karena itu perangkat keras terdiri dari komputer itu sendiri yang terkadang disebut sebagai Central Processing Unit (CPU) beserta semua perangkat pendukungnya. Perangkat pendukung yang dimaksud perkakas keluaran (*output devices*), perkakas penyimpanan (memori), dan perkakas komunikasi.



### 3. Perangkat lunak (*software*)

Istilah perangkat lunak merujuk kepada program-program komputer beserta petunjuk-petunjuk (*manual*) pendukungnya yang disebut program komputer adalah instruksi-instruksi yang dapat dibaca oleh mesin yang memerintahkan bagian-bagian perangkat keras SIM berbasis komputer untuk berfungsi sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat dari data yang tersedia. Program komputer biasanya disimpan di dalam medium *input/output* untuk selanjutnya dipakai dalam fungsi pengolahannya

### 4. Data

Data akan dipilhkan, dimodifikasi atau diperbarui oleh program-program komputer supaya menjadi informasi, data biasanya disimpan dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin sehingga setiap saat mesin komputer dapat mengolahnya

### 5. Prosedur

Adalah peraturan-peraturan yang menentukan operasi system komputer. Misalnya peraturan bahwa setiap belanja barang di suatu instansi harus tercatat di dalam basis data komputer.

Secara teknis pelaksanaan SIM berbasis komputer meliputi empat bagian, yakni :

1. Input
2. Penyimpanan (di dalam *storage devices* maupun *memory*)
3. Output

Perkakas input berfungsi untuk menyediakan data mentah ke komputer system. Data itu kemudian diolah / diproses oleh CPU sesuai dengan instruksi-instruksi yang diberikan oleh perangkat lunaknya. Setelah itu, informasi dihasilkan dan diberikan kepada perangkat output. Pada saat menjalankan fungsinya, mengalirkan, memecai, dan menyimpan data dalam ruang elektronok yang disebut memori. Ada dua jenis memori komputer :

#### 1. *Primary memory* atau *main memory*

lalah memori yang diakses secara langsung pada saat ia berfungsi.

#### 2. *Secondary memory, external memory* atau *auxiliary memory*

lalah memori yang seluruhnya memuat sumber-sumber data yang terbaca oleh mesin sebagai cadangan



Sistem operasi komputer modern dapat memperbarui/meremajakan (meng-update) data dari sumber-sumber data dengan cara yang begitu kompleks. Namun pada dasarnya ada dua macam peremajaan data, yaitu :

1. Sistem pengolahan dalam gugus / tumpukan (*Batch Processing*)

Sistem ini merupakan system pengolahan atau pembaharuan data yang lama tetapi relatif murah. Transaksi, kegiatan operasional atau catatan penting dalam organisasi dikumpulkan dalam gugus-gugus, dan secara periodic diolah untuk digabung dengan berkas / file induknya

2. Sistem pengolahan waktu-nyata (*Real-time Processing*)

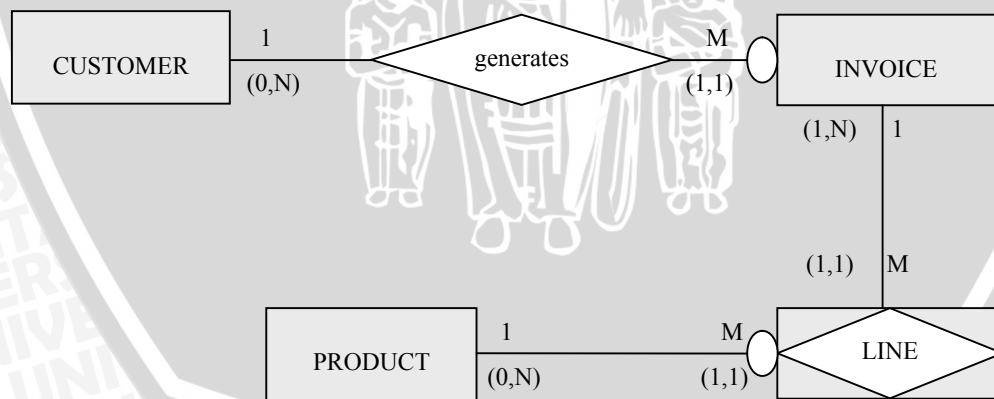
Dengan system pengolahan ini, pembaruan data dilakukan langsung kepada file maupun basis data (*data base*)

**8. Komputer**

Definisi komputer menurut H.L. Capron (2000:71) adalah sebagai berikut:

*A Computer is a machine that can be programmed to accept data (input), process it into useful information (output), and store away (in secondary storage device) for safekeeping or later reuse.*

**Gambar 4**  
**Implementasi ERD**



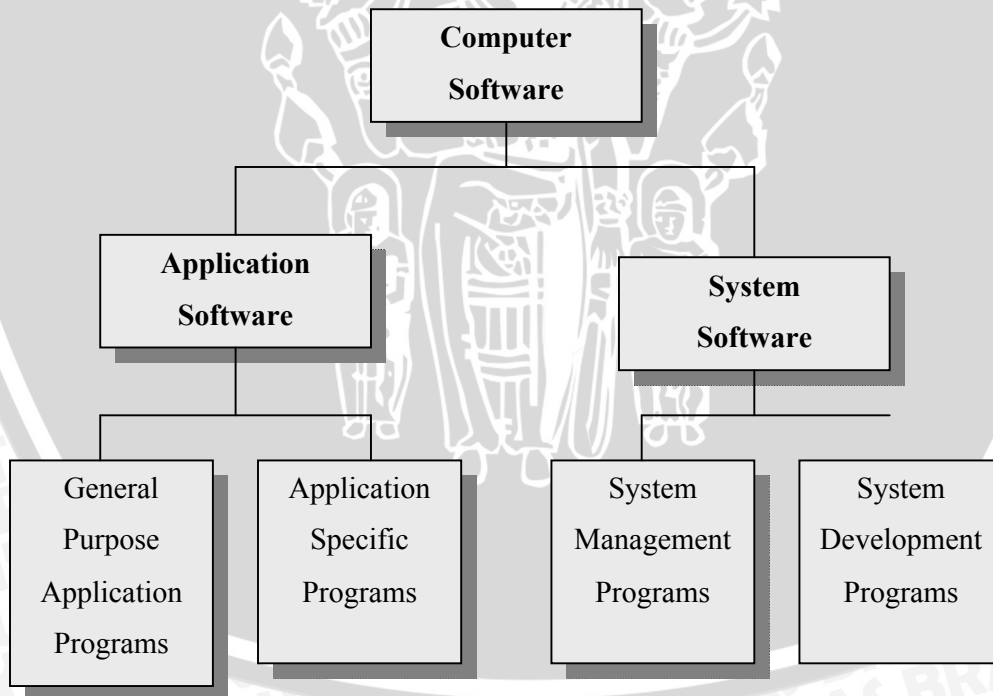
Sumber: Peter Rob. 2003:32

Jogiyanto (1999:2) memberikan kesimpulan bahwa komputer merupakan:

- a) Alat elektronik.
- b) Dapat menerima input data.
- c) Dapat mengolah data.
- d) Dapat memberikan informasi.
- e) Menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer (*Stored program*).
- f) Dapat menyimpan program hasil pengolahan.
- g) Bekerja secara otomatis.

Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data dan menghasilkan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut terlaksana, maka ada elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen-elemen tersebut adalah *software, hardware, dan brainware*.

**Gambar 5**  
**Computer Software**



Sumber: O'Brient ( 2003:108)

- *Web Browser*. Digunakan untuk aplikasi internet misalnya adalah Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator dan lain sebagainya.

- *Word Processing*. Digunakan sebagai pengolah kata seperti MS Word.
  - *Spreadsheets*. Merupakan software yang digunakan untuk analisis bisnis, perencanaan dan permodelan contohnya adalah Microsoft Excel, Corel QuatroPro.
  - *Database Manager*. Digunakan untuk mengelola database misalnya adalah MS Access, Corel Paradox dan lain sebagainya.
  - *Presentation Graphics*. Merupakan software yang digunakan untuk presentasi contohnya adalah MS Powerpoint, Lotus Freelance, dan lain sebagainya.
  - *E-Mail*. Digunakan untuk mengirimkan pesan secara elektronik misalnya adalah MS Exchange E-mail dan Netscape Messenger.
  - *Groupware*. Merupakan *software* kolaborasi misalnya adalah MS Exchange, MS Communicator dan lain sebagainya.
- 2). Program khusus aplikasi. Program ini digunakan untuk aplikasi tertentu seperti proses transaksi akuntansi bisnis, *science* dan *engineering*, pendidikan, *entertainment* dan lain sebagainya.
- a) *System software*.
- 1). Program manajemen sistem.
    - *Sistem operasi*. Sistem operasi merupakan sistem terintegrasi dari program yang mengatur operasi dari CPU, mengendalikan input/output dan sumberdaya penyimpanan, serta aktivitas dari sistem komputer, menyediakan jenis pelayanan pendukung sebagaimana komputer mengeksekusi program aplikasi dari pemakai. Contoh dari sistem operasi ini meliputi Microsoft Windows, LINUX, DOS, dan lain sebagainya.
    - *Network management programs*. Meliputi Sistem operasi jaringan, *network performance monitor*, *telecommunications monitor* dan lain sebagainya. Contohnya adalah Windows NT, Windows 2000, dan Novell Netware.
    - *DBMS*. Merupakan software yang digunakan untuk menyimpan database. Contoh dari DBMS meliputi Oracle 9i, MS SQL Server 2000, dan lain sebagainya.
    - *System utilities*. Digunakan untuk membackup data, proteksi virus, kompresi data, dan lain sebagainya.



Program pengembangan sistem. Meliputi program *editor* (contoh Notepad), bahasa pemrograman (contoh Visual Basic), CASE (contoh Systems Architect). Bahasa pemrograman dibagi menjadi: Machine Language (Bahasa pemrograman generasi pertama), Assembler Language (Bahasa pemrograman generasi kedua), High-Level Language (Bahasa pemrograman generasi Ketiga), Bahasa pemrograman generasi ke empat, dan *Object oriented programming*.

## 9. Internet

### a. Pengertian Internet

Stephen Haag (2002:400) mendefinisikan internet sebagai berikut:

*The internet is a vast network of computers that connect millions of people all over the world.*

Jogiyanto (1999:341) mendefinisikan internet sebagai berikut:

Internet (*Interconnected Network*) merupakan jaringan (*network*) komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer independen yang dihubungkan satu dengan yang lainnya.

Sutarman (2003:4) Internet berasal dari *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, wireless dan lainnya.

Dalam internet dikenal istilah *website*, *webpage*, *homepage*, *web* serta *browser*. Sutarman (2003:6) mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

- a) *Website* (situs web) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu.
- b) *Web page* (halaman web) merupakan halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain baik itu dalam page yang sama ataupun *web page* lain pada *website* yang berbeda.
- c) *Homepage* merupakan halaman pertama atau sampul dari suatu *website* yang biasanya berisi tentang apa dan siapa dari

perusahaan atau instansi atau organisasi pemilik *website* tersebut. Jadi pada dasarnya *homepage* merupakan sarana dasar untuk memperkenalkan secara singkat tentang apa yang menjadi isi dari keseluruhan *website* dari suatu organisasi atau pribadi.

- d) *Web* adalah fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantaranya data tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya.
- e) *Browser* merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi-informasi dari suatu server komputer pada jaringan internet. Jadi untuk mengakses web diperlukan program yaitu *web browser* atau biasa disebut *browser* saja. Adapun *software* atau program tersebut antara lain:
  - 1). *Lynx* merupakan salah satu browser teks pada system UNIX.
  - 2). *Mosaic* buatan NCSA.
  - 3). *Netscape navigator* dari Netscape communication.
  - 4). *Internet explorer* dari Microsoft.
  - 5). *Opera* dari Opera software ASA.

#### **b. Cara Kerja Internet**

Komunikasi jaringan komputer diatur dengan bahasa/*software* standar yang disebut dengan protokol yang memungkinkan beragam jaringan komputer dan jenis komputer yang berbeda untuk berkomunikasi. Protokol ini secara resmi dikenal dengan TCP/IP (*Transmission control protocol Internet protocol*) merupakan cara standar untuk mempaketkan dan menyelamatkan data komputer (sinyal elektronik) sehingga data tersebut dapat dikirim ke komputer yang lain.

WWW (*world wide web*) adalah jaringan beribu-ribu komputer yang dikategorikan menjadi dua yaitu *client* dan *server* dengan menggunakan *software* khusus membentuk sebuah jaringan yang disebut *client-server*.

Server menyimpan/menyediakan informasi dan memproses perintah dari *client*, apabila ada *client* yang meminta informasi maka server mengirimkannya. Informasi yang diakses dapat berupa teks, gambar, suara. Server juga mengirimkan perintah-perintah ke *client* tentang bagaimana cara menampilkan semua informasi tersebut. Informasi tersebut dalam bentuk



HTML (*Hypertext markup language*). *Client* membuat permintaan informasi dan kemudian menangani pengaksesan informasi tersebut kepada pemakai akhir (*end user*).

Adapun protokol-protokol dalam internet meliputi:

a) HTTP (*Hypertext transfer protocol*)

HTTP adalah suatu protokol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen dan oleh *web server* dalam menyediakan dokumen yang diminta *web browser*. Protokol ini merupakan protokol standar yang digunakan untuk mengakses dokumen HTML. Apabila kita menjelajah *web* dan pada alamat tertulis seperti <http://www.yahoo.com>, ini merupakan salah satu penggunaan protokol HTTP dalam web.

b) URL (*Uniform resource locator*)

URL adalah suatu sarana yang digunakan untuk menentukan lokasi informasi pada suatu web browser. URL dapat diibaratkan suatu alamat, dimana alamat tersebut terdiri atas:

- 1) Protokol yang digunakan oleh suatu browser untuk mengambil informasi.
- 2) Nama komputer (server) dimana informasi tersebut berada.
- 3) Jalur/path serta nama file dari suatu informasi.

Format umum dari URL adalah sebagai berikut:

**Protokol\_transfer://nama\_host/path/nama\_file**

Contoh: <http://www.amazon.com/buku/index.html>

Dimana:

- 1). http adalah protocol yang digunakan
- 2). [www.amazon.com](http://www.amazon.com) adalah nama host atau server komputer dimana informasi yang dicari berada.
- 3). Buku adalah jalur/path dari informasi yang dicari.
- 4). Index.html adalah nama file dimana informasi tersebut berada.
- 5). Protokol Transfer

Protokol transfer adalah suatu protokol yang digunakan untuk pengiriman informasi di internet. HTTP merupakan protokol standar untuk



suatu dokumen web. Selain HTTP di Internet juga dikenal beberapa protokol transfer lain diantaranya:

- 1). FTP (*File transfer protocol*). Protokol ini dirancang untuk memungkinkan pemakai mentransfer file dalam format teks atau *binary* dalam suatu server komputer di internet.
- 2). Gopher. Protokol ini dirancang dengan menggunakan suatu sistem menu atau melalui hubungan telnet.
- 3). News NNTP (*Network news transfer protocol*). Protokol ini digunakan untuk mendistribusikan berita di USENet. USENet adalah suatu system yang dirancang sebagai forum diskusi dengan berdasarkan pada topik-topik yang disebut newsgroup.
- 4). Telnet. Protokol ini digunakan untuk login ke suatu server komputer.
- 5). DNS (*Domain name system*)

Yaitu suatu sistem penamaan standar komputer-komputer di internet dengan tujuan untuk mempermudah pengelolaan server komputer internet. DNS membuat suatu tingkat-tingkat domain, yang merupakan kelompok komputer-komputer yang terhubung ke internet.

### C. Pemrograman Web

Situs web sapat dikategorikan menjadi dua yaitu web statis dan web dinamis atau interaktif. Web statis adalah web yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Sedangkan web dinamis adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan *user* yang sifatnya dinamis.

Pemrograman web dikategorikan menjadi dua yaitu:

- a) *Server side Programming*.
- b) *Client side Programming*.

Pada *server side programming*, perintah-perintah program (*script*) dijalankan di *web server*, kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam bentuk HTML biasa. Sedangkan *client side programming*, perintah dijalankan di *web browser*, sehingga ketika *client* meminta dokumen yang mengandung *script*, maka *script* tersebut akan di *download* dari servernya kemudian dijalankan di *browser* yang bersangkutan.

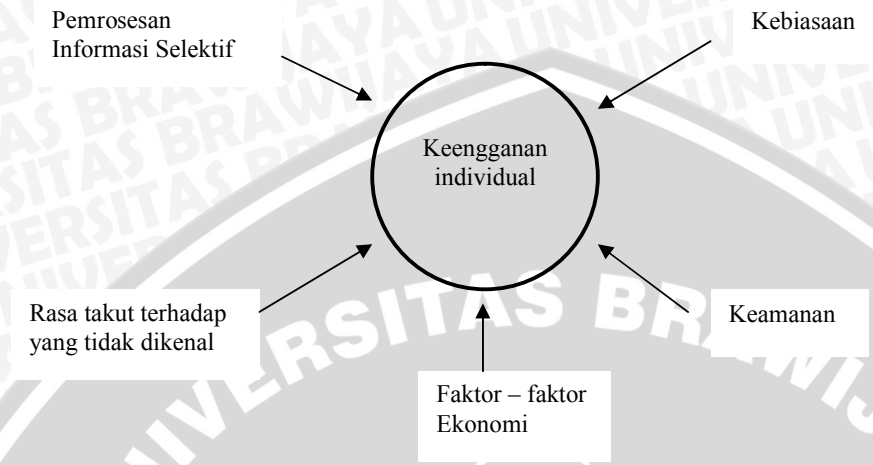
## 10. Perilaku Individu dalam perkembangan Teknologi Informasi

Perilaku merupakan suatu fungsi dari interaksi antara seseorang individu dengan lingkungannya. Ini adalah formula psikologis yang mempunyai kandungan pengertian bahwa perilaku seseorang itu tidak hanya ditentukan oleh dirinya sendiri, melainkan ditentukan sampai seberapa jauh interaksi antara dirinya dengan lingkungannya.

Dalam teori organisasi perilaku disebutkan bahwa teori ini memandang organisasi dari segi perilaku anggota organisasi. Setiap anggota mempunyai watak, temperamen, cita – cita, keinginan yang berbeda – beda, yang mengakibatkan perilaku dari setiap anggota organisasi berbeda – beda. Perilaku itu pada awal mulanya berorientasi pada diri sendiri, akan tetapi karena pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri, selalu hidup berkelompok, perilaku mereka berkembang menjadi apa yang dinamakan perilaku organisasi. Oleh karena itu teori ini berpendapat bahwa baik atau tidaknya, berhasil atau tidaknya organisasi mencapai sasaran yang telah ditetapkan adalah tergantung dari perilaku atau sikap kelakuan (*behavior*) dari para anggotanya. Dengan demikian menurut teori ini masalah utama yang dihadapi organisasi adalah bagaimana mengarahkan para anggotanya untuk berfikir, bersikap, bertingkah laku atau berperilaku sebagai manusia organisasi yang baik.

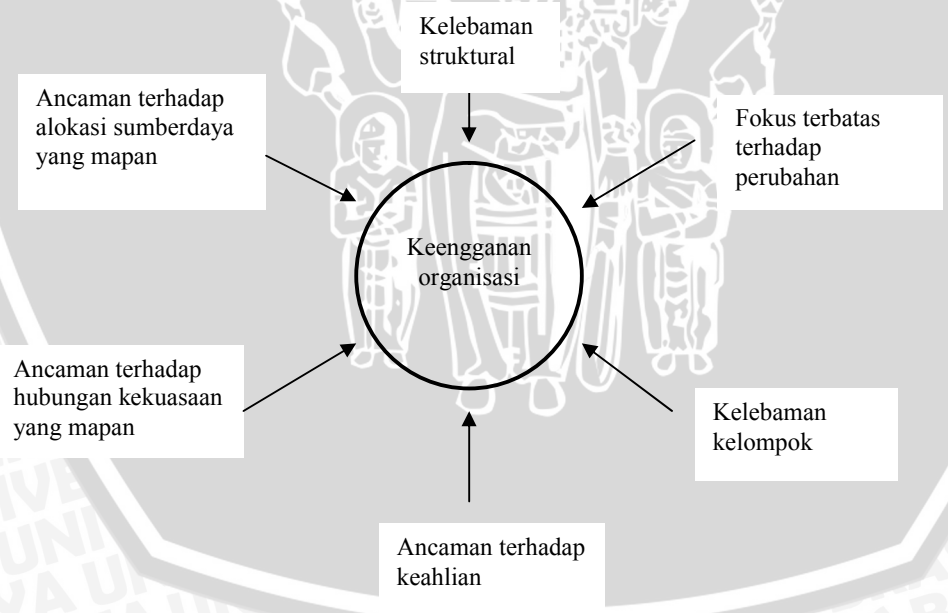
Dalam bukunya Robinsson (1996), disebutkan tentang keengganan terhadap perubahan. “ salah satu penemuan yang paling baik terdokumentasikan dari telaah – telaah mengenai perilaku individu dan organisasi adalah bahwa organisasi dan anggota mereka enggan terhadap atau menolak perubahan “. Disebutkan pula keengganan individu bersumber pada karakteristik manusiawi dasar seperti misalnya persepsi, kepribadian dan kebutuhan. Berikut ini bentuk dari ikhtisar lima alasan mengapa individu dapat menolak perubahan yang nantinya juga akan berdampak pada keengnan organisasi.

**Gambar 6**  
**Keengganan individu terhadap perubahan**



Sumber : Robinsons (1996: 328:2)

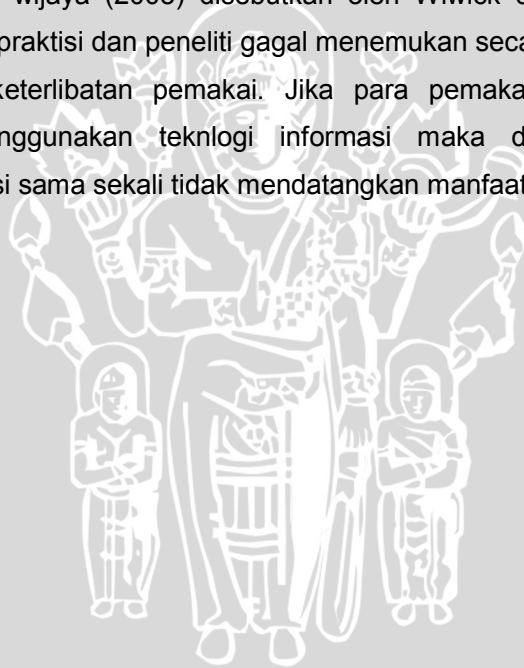
**Gambar 7**  
**Keengganan organisasi terhadap perubahan**



Sumber : Robinsons (1996: 328:2)



Telah disebutkan di atas bahwa salah satu alasan individu enggan untuk berubah adalah adanya rasa takut terhadap sesuatu yang tidak dikenalnya yang menimbulkan prasangka sosial terhadap perubahan tersebut. Saat ini dimana pengembangan dunia dilihat dari seberapa jauh teknologi yang dipunyai oleh suatu organisasi. Sehingga dapat diprediskan bahwa teknologi saat ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan berorganisasi. Oleh karena itu, teknologi dapat diartikan sebagai system instrument yang rasional dimana mengakibatkan timbulnya mekanisme kerja yang ilmiah dan efisien. Nelson (1990) dalam Johan dan Wijaya (2005) menyatakan bahwa kesuksesan penggunaan teknologi informasi sangat tergantung pada teknologi itu sendiri dan keahlian individu atau perilaku yang mempengaruhi pengabdian teknologi informasi. Masih dalam johan dan wijaya (2005) disebutkan oleh Wiwick dan barki (1994) menurutnya para praktisi dan peneliti gagal menemukan secara jelas manfaat partisipasi dan keterlibatan pemakai. Jika para pemakai tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi maka dapat dipastikan teknologi informasi sama sekali tidak mendatangkan manfaat bagi organisasi.



### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Berdasarkan dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini menggunakan pola explanasi (*level of explanation*). Penelitian explanasi merupakan penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel – variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya ( Sugiyono, 2005;11). Penelitian ini memberikan penjelasan tentang pengaruh variabel external ( *User* dan teknologi) terhadap *Perceived Ease of Use*.

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi di kota Malang, tepatnya siswa – siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Malang yang terkonsentrasi pada siswa – siswa kelas 3. Pertimbangan pemilihan responden penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irwin T. J. Brown (2002), bahwa para siswa yang akan memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi maka diperlukan adanya pembekalan terlebih dahulu dikarenakan dunia perkuliahan sudah identik dengan komputer dan teknologi internet, selain itu alasan yang mendasari penelitian ini adalah untuk membantu pemerintah dalam mensukseskan pengembangan jaringan informasi pendidikan (Jardiknas) maka khususnya kesiapan para pelajar dalam menerima kebijaksanaan baru dalam dunia pendidikan Indonesia yang teorientasi pada “Masa Depan Online”.

Akan tetapi penelitian ini terkonsentrasi pada pernyataan Ketua MKKS Kota Malang dan dari 10 SMA yang tergolong siswanya gagal lulus ujian maka diambil salah satu SMA Swasta yaitu SMA Kertanegara, yang terletak di Jalan Cengger Ayam I/5 Malang. Dengan adanya penelitian yang mempertimbangkan 2 fenomena yaitu “ Masa Depan Online” dan “ UAN ” akan membantu peneliti dalam menyimpulkan hasil penelitian yang akan dilakukan.

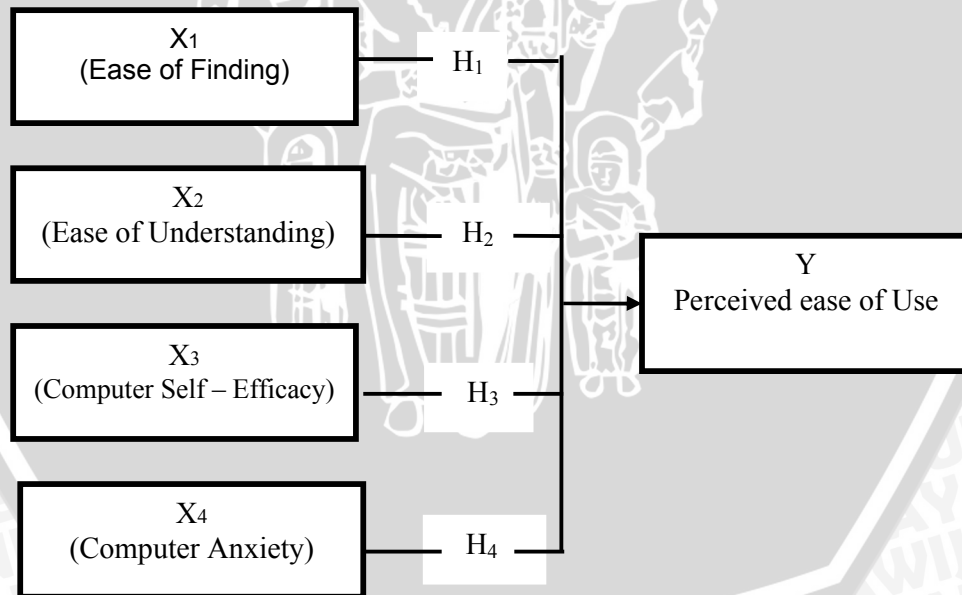
**C. Variabel dan Pengukuran**

**1. Model Hipotesis**

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM), dalam konteks Negara berkembang *perceived usefulness* tidak berpengaruh terhadap *usage* akan tetapi *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *usage* dan *perceived usefulness* (Anandarajan et al, 2002). Hal ini dikarenakan variabel external yang dihubungkan ke *perceived ease of use* lebih banyak dan lebih variatif daripada variabel antiseden yang dihubungkan dengan *perceived usefulness*. Selain itu disebutkan pula bahwa PEOU tidak berpengaruh langsung terhadap PU akan tetapi PU didefinisikan sebagai variabel perantara terhadap Usage.

Akan tetapi dalam penelitian ini variabel yang berpengaruh terhadap variabel PEOU akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti dengan menggunakan konsep yang sama dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Irwin T.J. Brown (2002) di Negara berkembang.

**Gambar 8**  
**Model Hipotesis**



**2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara tentang hubungan antar beberapa variabel dalam suatu penelitian yang kebenarannya masih perlu untuk dibuktikan. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah :



1. Variabel *Ease of Finding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
2. Variabel *Ease of Understanding* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
3. Variabel *Self – Efficacy* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.
4. Variabel *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*.

Dengan demikian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irwin T.J. Brown (2002) maka penelitian ini menggunakan model hipotesis yang sama.

### 3. Variabel Penelitian

Variabel – variabel penelitian yang akan diuji adalah :

a. Variabel *Ease of Finding* ( $X_1$ )

Variabel *Ease of Finding* dalam konteks penggunaan internet yaitu kemudahan untuk menemukan web site yang kita inginkan. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi terjadinya pengaruh yang positif antara *ease of finding* terhadap *perceived of use*.

b. Variabel *Ease of Understanding* ( $X_2$ )

Variabel *Ease of Understanding* merupakan refleksi dalam memahami khususnya konsistensi grafik – grafik atau bagian – bagian yang ada dalam web site. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi adanya pengaruh positif terhadap *perceived ease of use*.

c. Variabel *Self – Efficacy* ( $X_3$ )

*Self – Efficacy* diukur sebagai kenyamanan dalam penggunaan teknologi (Taylor & Todd, 1995). *Self – Efficacy* diidentifikasi dalam beberapa penelitian sebagai faktor yang berpengaruh terhadap *Technology Acceptance*. Terdapat pengaruh yang positif antara *Self – Efficacy* terhadap *perceived ease of use*.

d. Variabel *Computer Anxiety* ( $X_4$ )

*Computer Anxiety* merupakan karakteristik individu yang memberikan dampak pada *perceived ease of use*. Variabel ini

merupakan refleksi dari kemampuan pengguna yang diwujudkan perasaan tidak nyaman ketika harus berinteraksi dengan teknologi dalam hal ini adalah teknologi internet. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi terjadi pengaruh negatif antara *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use*.

e. Variabel *Perceived Ease of Use* (Y)

Diartikan sebagai derajat dimana seseorang percaya dalam menggunakan sistem secara bebas dan tidak terbebani (Davis, 1984). Variabel dari model teori penerimaan teknologi (TAM) adalah kompleksitas penerimaan yang didefinisikan oleh Roger (1995) sebagai derajat dimana inovasi penerimaan sebagai hal sulit untuk dipahami dan dilakukan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan di Negara berkembang menyimpulkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *usage*.



f. Operasionalisasi Variabel

**Tabel 3**  
**Operasionalisasi Variabel**

Konsep	Variabel	Indikator sebagai Item	Sumber		
Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi	<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kemudahan penggunaan internet</li> <li>2) Kemudahan dalam mempelajari internet</li> <li>3) Internet familier dalam penggunaan</li> <li>4) Kemudahan untuk menguasai penggunaan internet</li> </ol>	Irwin T. J. Brown (2002)		
	<i>Ease of Finding</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kemudahan untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>2) Kemudahan menentukan posisi di Internet</li> <li>3) Kemudahan untuk mengarahkan atau menavigasikan internet</li> </ol>		Irwin T. J. Brown (2002)	
Aspek Perilaku Pengguna Teknologi Informasi	<i>Ease of Understanding</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Konsistensi istilah-istilah dalam penggunaan internet</li> <li>2) Pemahaman dalam penggunaan istilah-istilah di internet</li> <li>3) Tampilan Internet menyediakan beberapa jaringan dengan informasi secara terperinci</li> <li>4) Internet menampilkan model yang dapat dilihat atau disaksikan</li> <li>5) Kemudahan dalam memahami tampilan internet</li> </ol>	Irwin T. J. Brown (2002)		
	<i>Self – Efficacy</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kenyamanan dalam penggunaan internet</li> <li>2) Kemudahan penggunaan fungsi yang ada di dalam internet</li> <li>3) Kemudahan dalam menemukan informasi jika terjadi kesulitan</li> </ol>		Irwin T. J. Brown (2002)	
	<i>Computer Anxiety</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bekerja dengan komputer membuat merasa gugup</li> <li>2) Komputer membuat merasa tidak nyaman</li> <li>3) Komputer membuat kesulitan</li> <li>4) Ketakutan terhadap komputer</li> </ol>			Irwin T. J. Brown (2002)

**4. Pengukuran Variabel**

Dengan menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi komponen yang dapat diukur. Komponen yang terukur kemudian dijadikan sebagai patokan untuk menyusun item instrument yang harus dijawab oleh responden. Jawaban setiap item instrumen yang



memakai skala likert yang mempunyai tingkatan dari sangat positif hingga sangat negatif. Bentuk kuisioner tertutup yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan standart skala 1 hingga 5.

**Tabel 4**  
**Kategori Skala Pengukuran**

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral/ Ragu - ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2005; 87)

#### D. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Nawawi (1998) merupakan keseluruhan obyek penelitian yang biasa terdiri dari manusia, hewan, gejala – gejala, nilai tes atau peristiwa sebagai sumber karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa – siswa kelas 3 di SMA Kertanegara Malang. Populasi penelitian sebesar 53 siswa, yang terdiri dari kelas IPA 13 siswa dan IPS 40 (Sumber dari SMA Kertanegara, Desember 2008).

Pengertian sampel menurut Suharsimin Arikunto (2002) adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode *probability Sampling* dengan cara pengambilan sampel acak sederhana (*Simple Random Sampling*) . Jumlah sampel yang akan diambil pada penelitian ini didasarkan pada pendapat slovin (Umar,2001) yaitu dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Jumlah populasi

$e$  = Persentase kelonggaran ketidaktelitian (presisi) karena kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir.

Berdasarkan rumus yang digunakan di atas dan dengan tingkat ketidakteknelitian (presisi) 10%, maka ukuran sampel yang diperoleh adalah:

$$n = 53 : (1 + 53 (0,1)^2) = 34,64 \text{ dibulatkan menjadi } 35 \text{ siswa.}$$

Jadi sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas 3 di SMA Kertanegara Kota Malang.

## E. Metode Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner, observasi dan dokumentasi. Kuisisioner dirancang dengan berpatokan pada tujuan penelitian.

### 2. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer merupakan data yang didapat langsung dari obyek penelitian (responden). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan kuisisioner yang disebarakan kepada responden dan ditambah dengan melakukan observasi langsung untuk memilih individu yang layak untuk dijadikan sampel.
- b. Data Sekunder diperoleh dengan melakukan peccatatan langsung dari dokumen – dokumen yang berasal dari instansi yang terkait dengan penelitian ini.

### 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Untuk menguji validitas ini maka digunakan rumus Pearson dengan korelasi Product Moment (Sugiyono, 2005; 210)

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

dimana:

X = Skor pertanyaan tertentu

Y = Skor total

XY = Skor pertanyaan tertentu dikaitkan dengan skor total

N = Jumlah responden untuk uji coba

r = Korelasi product moment

Angka korelasi yang didapat harus dibandingkan dengan angka kritik tabel korelasi nilai  $r$ . Bila jumlah responden untuk uji coba adalah 30, maka derajat kebebasan (*degree of freedom/df*) adalah  $N-2 = 30-2 = 28$ . pada tabel korelasi nilai  $r$ , untuk taraf signifikansi 5% angka kritik adalah 0,361(Tabel nilai  $r$  Product Moment, Sugiyono,2005;317) . Hasil uji validitas instrumen merupakan hasil uji terhadap hipotesis:

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan antara suatu pertanyaan dengan pertanyaan yang lain dalam mendukung suatu konsep.

$H_1$  =Terdapat hubungan antara suatu pertanyaan dengan pertanyaan yang lain dalam mendukung suatu konsep.

Penolakan terhadap  $H_0$  dapat dilakukan dengan 2 cara :

\* Nilai korelasi product moment > angka kritis (0,361)

\* Probabilitas kesalahan menolak  $H_0$  ( $p \leq$  taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ))

.(Sugiyono, 2005; 184).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji validitas dengan menggunakan teknik korelasi sederhana memakai SPSS (*Statistical for Social Science*) versi 11.00 dengan menggunakan sampel penuh (tanpa melakukan uji coba terlebih dahulu).

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menjelaskan sejauh mana suatu alat pengukur dapat diandalkan. Jika suatu alat pengukur digunakan sebanyak dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang didapat relatif konsisten, maka dapat dikatakan alat pengukur tersebut reliabel. Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menghasilkan alpha yang telah dibakukan dan nilai alpha harus lebih besar dari reliabilitas yang diperkenankan.

Pencarian reliabilitas dapat menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_1 = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

- $r_1$  : reliabilitas instrumen  
 $k$  : banyaknya butir pertanyaan



$\sum \sigma_b^2$  : jumlah varian butir

$\sigma_1^2$  : Varian total

Reliabilitas menurut Cronbach dalam Ghozali (2005;42) mengemukakan bahwa jika koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,60 maka dapat reliabel.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk menghasilkan gambaran dari data yang telah terkumpul berdasarkan jawaban responden melalui distribusi item dari masing – masing variabel. Penyajian data yang terkumpul pembahasannya secara deskriptif dilakukan dengan menggunakan tabel frekuensi.

### 2. Analisis Statistik inferensial

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis regresi berganda yang merupakan sebuah analisis yang bertujuan untuk menduga koefisien regresi yang kemudian akan menunjukkan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya.

Untuk menguji signifikansi seluruh variabel bebas ( $X_1, X_2, X_3$  dan  $X_4$ ) terhadap variabel terikat ( $Y$ ) digunakan uji t dengan ketentuan jika nilai t hitung > nilai t – tabel maka terdapat pengaruh yang signifikan antara masing – masing variabel bebas dengan variabel terikatnya. Hal ini berarti bahwa persamaan garis regresi yang diperoleh dapat digunakan untuk meramalkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya, adapun rumusan untuk persamaan garis regresi tersebut adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model antara variabel bebas dan terikat mempunyai distribusi normal atau tidak. Untuk mengujinya dapat dilakukan dengan pemeriksaan terhadap histogram sebaran harga residual. Jika batang histogram

mempunyai kemiripan bentuk dengan kurva normal (berbentuk lonceng) yang disertakan, maka distribusi tersebut dapat dikatakan normal atau mendekati normal. Demikian pula dengan gambar normal *probability Plot* (normal P-P Plot), jika residual berasal dari distribusi normal, maka nilai – nilai sebaran data akan terletak disekitar garis lurus diagonal. Ghazali (2005;110)

#### **b. Uji Multikolinieritas**

Multikolinieritas terjadi pada sebuah model jika satu atau lebih variabel bebas yang berkorelasi sempurna atau mendekati sempurna dengan variabel bebas lainnya. Konsekuensinya, kesalahan standart estimasi akan cenderung meningkat dengan bertambahnya variabel bebas. Tingkat signifikansi yang digunakan akan menolak hipotesis nol akan semakin besar, dan probabilitas menerima hipotesis yang salah juga semakin besar. Akibatnya model regresi yang diperoleh akan tidak valid untuk menaksir variabel terikat. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinieritas dilakukan dengan melihat VIF (*Variance Inflating Faktor*), jika nilai VIF kurang dari 5, maka model tersebut tidak terjadi multikolinieritas. Ghazali (2005;91)

#### **c. Uji Autokorelasi**

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan pada periode  $t - 1$  (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada problem autokorelasi. Untuk mendeteksi autokorelasi biasa dilihat dari angka D-W (Durbin\_Watson). Angka D-W dibawah -2 berarti autokorelasi positif. Antara -2 sampai +2 berarti tidak ada autokorelasi dan diatas +2 berarti autokorelasi negative. Ghazali (2005;95)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi di kota Malang, tepatnya siswa – siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Malang yang terkonsentrasi pada siswa – siswa kelas 3. Pertimbangan pemilihan responden penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irwin T. J. Brown (2002), bahwa para siswa yang akan memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi maka diperlukan adanya pembekalan terlebih dahulu dikarenakan dunia perkuliahan sudah identik dengan komputer dan teknologi internet, selain itu alasan yang mendasari penelitian ini adalah untuk membantu pemerintah dalam mensukseskan pengembangan jaringan informasi pendidikan (Jardiknas) maka khususnya kesiapan para pelajar dalam menerima kebijaksanaan baru dalam dunia pendidikan Indonesia yang teorientasi pada “Masa Depan Online”.

SMA Kertanegara Malang adalah salah satu SMA swasta yang ada di kota Malang, di tahun 2008, SMA ini merupakan salah satu dari 10 SMA yang mendapat perhatian khusus dari pemerintah kota Malang yang mana 90 % anak didiknya banyak tidak lulus dalam Ujian Akhir Nasional. Dari fakta itulah peneliti ingin memberikan suatu gambaran bahwa responden yang dipilih akan memperlihatkan keanekaragaman diskripsi responden penggunaan komputer dan teknologi internet di kalangan para pelajar Kota Malang.

#### B. Deskripsi Responden

Sebanyak 53 kuisisioner yang disebarkan kepada responden 40 diantaranya dapat digunakan untuk analisis data sehingga tingkat pengembalian kuisisioner adalah 75,47%. Adapun gambaran responden penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### a. Karakteristik Responden Secara Demografis

Karakteristik responden secara dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia dan latar belakang pendidikan. Komposisi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini :



**Tabel 5**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentasi (%)
Laki – Laki	25	62,5%
Perempuan	15	37,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang berjenis laki – laki lebih banyak, yaitu 62,5% atau 25 orang, dibandingkan dengan perempuan yang berjumlah 37,5% atau 15 orang.

**Tabel 6**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia (Tahun)	Frekuensi	Persentasi (%)
17	5	12,5%
18	10	25%
19	21	52,5%
20	2	5%
21	2	5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang berusia 19 menjadi mayoritas yaitu sebanyak 21 orang atau 52,5%. Apabila dilihat dalam tabel terdapat usia yang melebihi dari kondisi sebenarnya dikarenakan para siswa dari Kertanegara terdapat beberapa siswa yang tidak naik kelas atau merupakan siswa yang terlambat usia masuk sekolahnya.

#### **b. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Interaksi Terhadap Komputer**

Konteks interaksi dengan komputer, responden diklasifikasikan berdasarkan pekerjaan rumah/tugas dari sekolah yang harus diselesaikan dengan berinteraksi secara langsung dengan komputer, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 7**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan**  
**Penyelesaian Pekerjaan Rumah / Tugas Sekolah**

Interaksi Langsung	Frekuensi	Persentasi (%)
Ya	40	100%
Tidak	0	0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian semuanya menggunakan komputer dalam penyelesaian tugas sekolah, hal ini dibuktikan dengan jawaban atas pertanyaan.

### **c. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Interaksi Terhadap Internet**

Konteks interaksi dengan internet, responden diklasifikasikan berdasarkan pekerjaan rumah/tugas dari sekolah yang harus diselesaikan dengan berinteraksi secara langsung dengan internet, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 8**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Penyelesaian Pekerjaan**  
**Rumah / Tugas Sekolah dengan Menggunakan Media Internet**  
**sebagai Alat Bantu**

Interaksi Langsung	Frekuensi	Persentasi (%)
Ya	26	65%
Tidak Selalu	10	25%
Tidak	4	10%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian banyak yang menggunakan internet sebagai media pembantu dalam menyelesaikan tugas sekolah.

#### d. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Pelatihan Komputer

Konteks pelatihan komputer yang pernah diikuti oleh para responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 9**

#### Karakteristik Responden Berdasarkan Mengikuti Pelatihan Komputer

Pelatihan Komputer	Frekuensi	Persentasi (%)
Pernah	40	100%
Belum	0	0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian semuanya pernah mengikuti pelatihan komputer, hal ini dibuktikan dengan jawaban atas pertanyaan pendahuluan point ketiga adalah 100 %.

#### e. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Frekuensi Pelatihan Komputer

Konteks frekuensi pelatihan komputer yang pernah diikuti oleh para responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 10**

#### Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Mengikuti Pelatihan Komputer

Frekuensi Pelatihan Komputer	Frekuensi	Persentasi (%)
1 kali	0	0%
2 kali	0	0%
3 kali	9	22,5%
4 kali	10	25%
5 kali	21	52,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian semuanya pernah mengikuti pelatihan komputer, hal ini dibuktikan



dengan jawaban atas pertanyaan tersebut yang dikaitkan dengan frekuensi siswa mengikuti pelatihan adalah sebanyak 21 responden mengikuti pelatihan 5 kali atau 52,5 %, 25 % responden mengikuti pelatihan sebanyak 4 kali dan 22,5% responden mengikuti pelatihan sebanyak 3 kali.

**f. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Software yang digunakan untuk Menyelesaikan Tugas Sekolah**

Konteks program (*Software*) yang sering digunakan responden untuk menyelesaikan tugas sekolah dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 11**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Program (*Software*) yang sering digunakan untuk Menyelesaikan Tugas Sekolah**

Program ( <i>Software</i> )	Frekuensi	Persentasi (%)
MS Word	40	100%
MS Acces	0	0%
MS Excel	0	0%
Power Point	0	0%
Software lain	0	0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian semuanya menggunakan Program (*Software*) MS Word dalam menyelesaikan tugas sekolah mereka.

**g. Karakteristik Responden Berkaitan Lamanya Penggunaan Internet**

Konteks frekuensi penggunaan internet bagi responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 12**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan**  
**Lamanya Penggunaan Internet**

Lamanya Penggunaan Internet	Frekuensi	Persentasi (%)
Kurang dari 1 Tahun	3	7,5%
Antara 1 sampai 2 Tahun	8	20%
Antara 2 sampai 3 Tahun	16	40%
Antara 3 sampai 4 Tahun	12	30%
Lebih dari 4 Tahun	1	2,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian sudah menggunakan internet dalam penyelesaian tugas sekolah siswa antara 2 sampai 3 tahun merupakan point yang banyak direspon oleh responden (40%), sedangkan pengenalan siswa terhadap internet yang melebihi 4 tahun hanya direspon 2,5%. Hal ini menunjukkan bahwa ketika berada di bangku sekolah menengah atas siswa dituntut untuk mengenal internet sebagai media Bantu dalam menyelesaikan tugas sekolah.

#### **h. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Kemahiran**

Konteks kemahiran responden yang berkaitan dengan frekuensi siswa berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 13**  
**Karakteristik Responden Berkaitan dengan Kemahiran**

Kemahiran	Frekuensi	Persentasi (%)
Ya	40	100%
Tidak	0	0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian merespon pertanyaan ini dengan jawaban "ya" yang mengartikan bahwa dengan seringnya siswa berinteraksi dengan internet akan menambah kemahirannya dalam menggunakan komputer. Responden merespon pertanyaan ini sebanyak 100%.

**i. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *WebBrowsing***

Konteks penggunaan *WebBrowsing* oleh responden yang berkaitan dengan frekuensi siswa berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 14**

**Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *WebBrowsing***

Penggunaan <i>WebBrowsing</i>	Frekuensi	Persentasi (%)
Tidak Pernah	0	0%
Tidak Selalu	3	7,5%
Jarang	14	35%
Sering	12	30%
Selalu	11	27,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang merespon penggunaan *WebBrowsing* sebagai media bantu untuk mendapatkan informasi yang diinginkan terletak pada jawaban “jarang”, sebanyak 14 responden atau 35 %. Hal ini mengartikan bahwa kebanyakan siswa tidak menggunakan fasilitas tersebut untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

**j. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penambahan Informasi**

Konteks penggunaan *Download* oleh responden yang berkaitan dengan frekuensi siswa berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Tabel 15.

Karakteristik Responden Berkaitan dengan *Download* Informasi

Penggunaan <i>Download</i>	Frekuensi	Persentasi (%)
Tidak Pernah	0	0%
Tidak Selalu	3	7,5%
Jarang	14	35%
Sering	20	50%
Selalu	3	7,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang merespon penggunaan *Download* sebagai media bantu dalam menambah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan terletak pada jawaban “sering”, sebanyak 20 responden atau 50 %. Hal ini mengartikan bahwa siswa banyak yang menggunakan *Download* sebagai media bantu dalam menambah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

**k. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *Email***

Konteks penggunaan *Email* oleh responden yang berkaitan dengan frekuensi responden berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 16

Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *Email*

Penggunaan <i>Email</i>	Frekuensi	Persentasi (%)
Tidak Pernah	0	0%
Tidak Selalu	4	10%
Jarang	15	37,5%
Sering	20	50%
Selalu	1	2,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang merespon penggunaan *Email* sebagai media bantu dalam menambah

untuk mendapatkan informasi yang diinginkan terletak pada jawaban “sering”, sebanyak 20 responden atau 50 %. Hal ini mengartikan bahwa siswa banyak yang menggunakan *Email* sebagai media bantu dalam manambah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

#### I. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *Chat Rooms*

Konteks penggunaan *Chat Rooms* oleh responden yang berkaitan dengan frekuensi mereka berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 17

##### Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *Chat Rooms*

Penggunaan <i>Chat Rooms</i>	Frekuensi	Persentasi (%)
Tidak Pernah	0	0%
Tidak Selalu	4	10%
Jarang	4	10%
Sering	22	55%
Selalu	10	25%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang merespon penggunaan *Chat Rooms* sebagai media bantu dalam manambah untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan terletak pada point “sering”, sebanyak 22 responden atau 55 %. Hal ini sesuai dengan argument siswa dimana sebagian dari responden mengikuti perkumpulan para pengguna internet dalam komunitas tertentu seperti ikut dalam *friendsester*, *yahoomassangger*, *gamester* dll.

#### m. Karakteristik Responden Berkaitan dengan Penggunaan *Discustion List*

Konteks penggunaan *Discustion List* oleh responden yang berkaitan dengan frekuensi responden berinteraksi dengan internet dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 18.  
Karakteristik Responden Berkaitan dengan  
Penggunaan *Discussion List*

Penggunaan <i>Chat Rooms</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Pernah	35	87,5%
Tidak Selalu	5	12,5%
Jarang	0	0%
Sering	0	0%
Selalu	0	0%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden penelitian yang merespon penggunaan *Discussion List* sebagai media bantu dalam manambah untuk mendapatkan informasi diinginkan terletak pada jawaban “tidak pernah”, sebanyak 35 responden atau 87,5 %. Yang mengartikan bahwa siswa cenderung tidak menggunakan *Discussion List* sebagai media bantu dalam manambah untuk mendapatkan informasi diinginkan. Hal ini sesuai dengan argument responden dimana *Discussion List* identik dengan orang – orang yang lebih dari responden, yang hanya diperuntukkan untuk orang – orang memiliki level pendidikan yang lebih tinggi.

### C. Analisis Hasil Penelitian

Subbab ini akan dibagi menjadi 5 bagian yaitu Rekapitulasi Validitas dan Reliabilitas, Analisis Statistik Diskriptif, Analisis Inferensial, Uji Asumsi Klasik dan Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya. Masing – masing akan diuraikan sebagai berikut :

#### a. Rekapitulasi Validitas dan Reliabilitas

- a. Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas item variabel *Ease Of Finding*( $X_1$ )



**TABEL 19**  
**REKAPITULASI UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM**  
**VARIABEL**  
**EASE OF FINDING ( $X_1$ )**

NO	HUBUNGAN	KOEFISIEN KORELASI	PROBABILITAS	KETERANGAN
1	$X_{1.1} - X_1$	0,729	0,000	Valid
2	$X_{1.2} - X_1$	0,951	0,000	Valid
3	$X_{1.3} - X_1$	0,874	0,000	Valid
Alpha Cronbach		0,805		Reliabel

Sumber : Data Primer (diolah) 2009

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa hubungan antar item terhadap variabel *Ease Of Finding* ( $X_1$ ) diatas probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut dinyatakan valid dengan nilai cronbach's alpha sebesar 0,805 berada di atas koefisien reliabilitas yang ditetapkan (didas 0,60)

b. Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas item variabel *Ease of Understanding* ( $X_2$ )

**TABEL 20**  
**REKAPITULASI UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM VARIABEL**  
**EASE OF UNDERSTANDING ( $X_2$ )**

NO	HUBUNGAN	KOEFISIEN KORELASI	PROBABILITAS	KETERANGAN
1	$X_{2.1} - X_2$	0,629	0,000	Valid
2	$X_{2.2} - X_2$	0,621	0,000	Valid
3	$X_{2.3} - X_2$	0,633	0,000	Valid
4	$X_{2.4} - X_2$	0,630	0,000	Valid
5	$X_{2.5} - X_2$	0,744	0,000	Valid
Alpha Cronbach		0,628		Reliabel

Sumber : Data Primer (diolah) 2009

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa hubungan antar item terhadap variabel *ease of understanding* ( $X_2$ )

didasarakan probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut dinyatakan valid. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas item-item variabel *ease of understanding* ( $X_2$ ) didapatkan cronbach's alpha sebesar 0,628 berada di atas koefisien reliabilitas yang ditetapkan (diatas 0,60)

c. Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas item variabel *Self - Efficacy* ( $X_3$ )

**TABEL 21**  
**REKAPITULASI UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM VARIABEL**  
**SELF – EFFICACY ( $X_3$ )**

NO	HUBUNGAN	KOEFISIEN KORELASI	PROBABILITAS	KETERANGAN
1	$X_{3.1} - X_3$	0,789	0,000	Valid
2	$X_{3.2} - X_3$	0,960	0,000	Valid
3	$X_{3.3} - X_3$	0,790	0,000	Valid
Alpha Cronbach		0,802		Reliabel

Sumber : Data Primer (diolah) 2009

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa hubungan antar item terhadap variabel *Self - Efficacy* ( $X_3$ ) diatas probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut dinyatakan valid. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas item-item variabel *Self - Efficacy* ( $X_3$ ) didapatkan cronbach's alpha sebesar 0,802 berada di atas koefisien reliabilitas yang ditetapkan (diatas 0.60).

d. Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas item variabel

**TABEL 22**  
**REKAPITULASI UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM VARIABEL**  
**COMPUTER ANXIETY ( $X_4$ )**

NO	HUBUNGAN	KOEFISIEN KORELASI	PROBABILITAS	KETERANGAN
1	$X_{4.1} - X_4$	0,699	0,000	Valid
2	$X_{4.2} - X_4$	0,952	0,000	Valid
3	$X_{4.3} - X_4$	0,973	0,000	Valid
4	$X_{4.4} - X_4$	0,946	0,000	Valid
Alpha Cronbach		0,919		Reliabel

Sumber : Data Primer (diolah) 2009

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa hubungan antar item terhadap variabel *computer anxiety* ( $X_4$ ) diatas probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut dinyatakan valid. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas item-item variabel *computer anxiety* ( $X_4$ ) didapatkan cronbach's alpha sebesar 0,919 berada di atas koefisien reliabilitas yang ditetapkan (diatas 0,60)

e. Rekapitulasi uji validitas dan reliabilitas item variabel *Perceived Ease Of Use* (Y)

**TABEL 23**  
**REKAPITULASI UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM VARIABEL**  
**PERCEIVED EASE OF USE (Y)**

NO	HUBUNGAN	KOEFISIEN KORELASI	PROBABILITAS	KETERANGAN
1	$Y_{1.1} - Y_1$	0,651	0,000	Valid
2	$Y_{1.2} - Y_1$	0,740	0,000	Valid
3	$Y_{1.3} - Y_1$	0,740	0,000	Valid
4	$Y_{1.4} - Y_1$	0,936	0,000	Valid
Alpha Cronbach		0,769		Reliabel

Sumber : Data Primer (diolah) 2009



Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel 23, terlihat bahwa hubungan antar item terhadap variabel *Perceived Ease Of Use* (Y) diatas probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut dinyatakan valid. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas item-item variabel *Perceived Ease Of Use* (Y) didapatkan cronbach's alpha sebesar 0,769 berada di atas koefisien reliabilitas yang ditetapkan (didasar 0,60).

### **b. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis Statistik Deskriptif merupakan analisis untuk mengetahui distribusi frekuensi responden berdasarkan kuisisioner yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Variabel yang diteliti terdiri dari 4 variabel bebas (X) dan 1 variabel terikat (Y) yaitu Kemudahan Untuk Menemukan (*Ease of Finding*) ( $X_1$ ), Kemudahan Untuk Memahami (*Ease of Uderstanding*) ( $X_2$ ), Kemahiran Diri (*Self Efficacy*) ( $X_3$ ), Kegelisahan Terhadap komputer (*Computer anxiety*) ( $X_4$ ), dan Kemudahan dalam Penggunaan (*Perceived Ease To Use*) (Y). Distribusi frekuensi diperoleh dari tabulasi jawaban responden. Adapun dasar intepretasi jawaban dari item dalam variabel penelitian didasarkan atas mean (Walizer dan Wieni, 1990 : 179), dikarenakan inti dari penelitian ini sikap yang diukur dengan menggunakan skala likert. Uraian dari analisis statistik deskriptif dari masing – masing variabel akan diuraikan sebagai berikut :

#### **1.1. Variabel *Ease of Finding* ( $X_1$ )**

Variabel *Ease of Finding* dalam konteks penggunaan internet yaitu kemudahan untuk menemukan web site yang diinginkan. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi terjadinya pengaruh yang positif antara *ease of finding* terhadap *perceived of use* Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 item yaitu Kemudahan untuk kembali ke halaman sebelumnya ( $X_{1.1}$ ) ; kemudahan menentukan posisi di Internet ( $X_{1.2}$ ) ; Kemudahan untuk mengarahkan atau menavigasikan internet ( $X_{1.3}$ )

Tabel 24

## Distribusi Frekuensi Item – Item

Variabel Kemudahan Untuk Menemukan (*Ease of Finding*)

Item – item	Pilihan										Mean
	E (5)		D(4)		C(3)		B(2)		A(1)		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X <sub>1.1.</sub>	0	0%	23	57,5%	17	42,5%	0	0%	0	0%	3.58
X <sub>1.2.</sub>	0	0%	14	35%	24	60%	2	5%	0	0%	3.30
X <sub>1.3.</sub>	0	0%	11	27,5%	20	50%	9	22,5%	0	0%	3.05
<b>Total</b>	<b>0</b>		<b>48</b>		<b>61</b>		<b>11</b>		<b>0</b>		<b>3.31</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan untuk kembali ke halaman sebelumnya (X<sub>1.1</sub>) dari 40 responden 23 siswa (57,5%) menjawab setuju dan 17 siswa (42,5%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item X<sub>1.1</sub> sebesar 3,58, dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung setuju bahwa internet memberikan kemudahan menemukan karena adanya fasilitas untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan menentukan posisi di Internet (X<sub>1.2</sub>) dari 40 responden 14 siswa (35%) menjawab setuju, 24 siswa (60%) menjawab netral dan 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item X<sub>1.2</sub> sebesar 3,30, dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung netral.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan untuk mengarahkan atau menavigasikan internet (X<sub>1.3</sub>) dari 40 responden 11 siswa (27,5%) menjawab setuju, 20 siswa (50%) menjawab netral dan 9 siswa (22,5%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item X<sub>1.3</sub> sebesar 3,05, dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung netral.

Berdasarkan hasil rata-rata (mean) untuk variabel kemudahan untuk menemukan (*Ease of Finding*) secara keseluruhan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 3,31 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung netral.



## 1.2. Variabel *Ease of Understanding* ( $X_2$ )

Variabel *Ease of Understanding*. merupakan refleksi dalam memahami khususnya konsistensi grafik – grafik atau bagian – bagian yang ada dalam website. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi adanya pengaruh positif terhadap *perceived ease of use*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 5 item yaitu Konsistensi istilah-istilah dalam penggunaan internet ( $X_{2.1}$ ) ; Pemahaman dalam penggunaan istilah-istilah di internet ( $X_{2.2}$ ) ; Tampilan Internet menyediakan beberapa jaringan dengan informasi secara terperinci ( $X_{2.3}$ ) ; Internet menampilkan model yang dapat dilihat atau disaksikan ( $X_{2.4}$ ) ; Kemudahan dalam memahami tampilan internet ( $X_{2.5}$ ).

Tabel 25.

### Distribusi Frekuensi Item – Item

#### Variabel Kemudahan Untuk Memahami (*Ease of Understanding*)

Item – item	Pilihan										Mean
	E (5)		D(4)		C(3)		B(2)		A(1)		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
$X_{2.1}$	0	0%	4	10%	33	82,5%	3	7,5%	0	0%	3.02
$X_{2.2}$	0	0%	14	35%	13	32,5%	13	32,5%	0	0%	3.02
$X_{2.3}$	1	2,5%	22	55%	17	42,5%	0	0%	0	0%	3.60
$X_{2.4}$	2	5%	30	75%	8	20%	0	0%	0	0%	3.85
$X_{2.5}$	0	0%	19	47,5%	11	27,5%	10	25%	0	0%	3.22
<b>Total</b>	<b>3</b>		<b>89</b>		<b>82</b>		<b>26</b>		<b>0</b>		<b>3.34</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Konsistensi istilah-istilah dalam penggunaan internet ( $X_{2.1}$ ) dari 40 responden 4 siswa (10%) menjawab setuju, 33 siswa (82,5%) menjawab netral, dan 3 siswa (7,5%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{2.1}$  sebesar 3,02 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung netral.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Pemahaman dalam penggunaan istilah-istilah di internet ( $X_{2.2}$ ) dari 40 responden 14 siswa (35%) menjawab setuju, 13 siswa (32,5%) menjawab netral dan 13 siswa (32,5%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item



$X_{2.2}$  sebesar 3,02 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung netral.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Tampilan Internet menyediakan beberapa jaringan dengan informasi secara terperinci ( $X_{2.3}$ ) dari 40 responden 1 siswa (2,5%) menjawab sangat setuju, 22 siswa (55%) menjawab setuju dan 17 siswa (42,5%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $X_{2.3}$  sebesar 3,60 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung setuju bahwa Tampilan Internet menyediakan beberapa jaringan dengan informasi secara terperinci sehingga mudah dalam memahami tampilan tersebut.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Internet menampilkan model yang dapat dilihat atau disaksikan ( $X_{2.4}$ ) dari 40 responden 2 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 30 siswa (75%) menjawab setuju dan 8 siswa (20%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $X_{2.4}$  sebesar 3,85 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung setuju bahwa Internet menampilkan model dapat dilihat atau disaksikan sehingga mudah untuk dipahami.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Kemudahan dalam memahami tampilan internet ( $X_{2.5}$ ) dari 40 responden 19 siswa (47,5%) menjawab setuju, 11 siswa (27,5%) menjawab netral, dan 10 siswa (25%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{2.5}$  sebesar 3,22 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung netral.

Berdasarkan hasil rata-rata (mean) untuk variabel kemudahan untuk memahami (*Ease of Understanding*) secara keseluruhan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 3,34 dapat diartikan sebagian besar jawaban responden cenderung netral.

### 1.3. Variabel *Self – Efficacy* ( $X_3$ )

*Self – Efficacy* diukur sebagai kenyamanan dalam penggunaan teknologi (Taylor & Todd, 1995). *Self – Efficacy* diidentifikasi dalam beberapa penelitian sebagai faktor yang berpengaruh terhadap *Technology Acceptance*. Terdapat pengaruh yang positif antara *Self – Efficacy* terhadap *perceived ease of use*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 3 item yaitu kenyamanan dalam penggunaan internet ( $X_{3.1}$ ); Kemudahan penggunaan

fungsi yang ada dalam internet ( $X_{3.2}$ ) ; Kemudahan dalam menemukan informasi jika terjadi kesulitan ( $X_{3.3}$ )

**Tabel 26.**

**Distribusi Frekuensi Item – Item**  
**Variabel Kemahiran Diri (Self Efficacy)**

Item – item	Pilihan										Mean
	E (5)		D(4)		C(3)		B(2)		A(1)		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
$X_{3.1}$	5	12,5%	26	65%	3	7,5%	6	15%	0	0%	3.75
$X_{3.2}$	5	12,5%	16	40%	15	37,5%	4	10%	0	0%	3.55
$X_{3.3}$	0	0%	18	45%	14	35%	8	20%	0	0%	3.25
<b>Total</b>	<b>10</b>		<b>60</b>		<b>32</b>		<b>18</b>		<b>0</b>		<b>3.52</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kenyamanan dalam penggunaan internet ( $X_{3.1}$ ) dari 40 responden 5 siswa (12,5%) menjawab sangat setuju, 26 siswa (65%) menjawab setuju, 3 siswa (7,5%) menjawab netral dan 6 siswa menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{3.1}$  sebesar 3,75 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab cenderung setuju bahwa penggunaan internet memberikan kenyamanan bagi pengguna.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan penggunaan fungsi yang ada di dalam internet ( $X_{3.2}$ ) dari 40 responden 5 siswa (12,5%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (40%) menjawab setuju, 15 siswa (37,5%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $X_{3.2}$  sebesar 3,55 dapat diartikan sebagian besar responden menjawab setuju bahwa internet menggunakan istilah-istilah yang dapat dipahami sehingga memberikan kemudahan penggunaan fungsi yang ada dalam internet.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan dalam menemukan informasi jika terjadi kesulitan ( $X_{3.3}$ ) dari 40 responden 18 siswa (45%) menjawab setuju, 14 siswa (35%) menjawab netral dan 8 siswa (20%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{3.3}$  sebesar 3,25 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung netral.



Berdasarkan hasil rata-rata (mean) untuk variabel kemahiran diri (self efficacy) secara keseluruhan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 3,52 dapat diartikan sebagian besar jawaban responden cenderung setuju bahwa internet memberikan kenyamanan, kemudahan dalam penggunaan dan kemudahan dalam menemukan informasi sehingga dapat menambah kemahiran diri.

**1.4. Variabel Computer Anxiety (X<sub>4</sub>)**

*Computer Anxiety* merupakan karakteristik individu yang memberikan dampak pada *perceived ease of use*. Variabel ini merupakan refleksi dari kemampuan pengguna yang diwujudkan perasaan tidak nyaman ketika harus berinteraksi dengan teknologi dalam hal ini adalah teknologi internet. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi terjadi pengaruh negatif antara *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 4 item yaitu bekerja dengan komputer membuat merasa gugup (X<sub>4.1</sub>) ; Komputer membuat merasa tidak nyaman (X<sub>4.2</sub>) ; komputer membuat kesulitan (X<sub>4.3</sub>) ; ketakutan terhadap komputer (X<sub>4.4</sub>).

**Tabel 27.**

**Distribusi Frekuensi Item – Item**

**Variabel Kegelisahan Terhadap Komputer (*Computer Anxiety*)**

Item – item	Pilihan										Mean
	E (5)		D(4)		C(3)		B(2)		A(1)		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X <sub>4.1</sub>	0	0%	0	0%	4	10%	36	90%	0	0%	2.10
X <sub>4.2</sub>	0	0%	0	0%	4	10%	30	75%	6	15%	1.95
X <sub>4.3</sub>	0	0%	0	0%	3	7,5%	31	77,5%	6	15%	1.92
X <sub>4.4</sub>	0	0%	0	0%	3	7,5%	29	72,5%	8	20%	1.88
<b>Total</b>	<b>0</b>		<b>0</b>		<b>14</b>		<b>126</b>		<b>20</b>		<b>1.96</b>

Sumber : Data Primer (diolah) 2009

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item bekerja dengan komputer membuat merasa gugup (X<sub>4.1</sub>) dari 40 responden 4 siswa (10%) menjawab netral, 36 siswa (90%) menjawab tidak setuju. Nilai Mean untuk item X<sub>4.1</sub> sebesar 2,10 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung tidak setuju. Hal ini mengartikan bahwa responden tidak merasa gugup bekerja dengan komputer.



Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item komputer membuat merasa tidak nyaman ( $X_{4.2}$ ) dari 40 responden 4 siswa (10%) menjawab netral, 30 siswa (75%) menjawab tidak setuju dan 6 siswa (15%) menjawab sangat tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{4.2}$  sebesar 1,95 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung tidak setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar responden merasakan kenyamanan ketika mereka harus berinteraksi dengan komputer.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item komputer membuat kesulitan ( $X_{4.3}$ ) dari 40 responden 3 siswa (7,5%) menjawab netral, 31 siswa (77,5%) menjawab tidak setuju dan 6 siswa (15%) menjawab sangat tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{4.3}$  sebesar 1,92 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung tidak setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar mayoritas responden menyatakan bahwa berinteraksi dengan komputer bukanlah hal yang menyulitkan.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item ketakutan terhadap komputer ( $X_{4.4}$ ) dari 40 responden 3 siswa (7,5%) menjawab netral, 29 siswa (72,5%) menjawab tidak setuju dan 8 siswa (20%) menjawab sangat tidak setuju. Nilai Mean untuk item  $X_{4.4}$  sebesar 1,88 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung tidak setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar mayoritas responden menyatakan komputer bukanlah hal yang menakutkan.

Berdasarkan hasil rata-rata (mean) untuk variabel kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) secara keseluruhan diperoleh rata-rata (mean) sebesar 1,96 dapat diartikan sebagian besar jawaban responden cenderung tidak setuju bahwa komputer membuat gelisah, gugup, merasa tidak nyaman ataupun perasaan takut.

### 1.5. Variabel *Perceived Ease of Use* (Y)

Diartikan sebagai derajat dimana seseorang percaya dalam menggunakan sistem secara bebas dan tidak terbebani (Davis, 1984). Variabel dari model teori penerimaan teknologi (TAM) adalah kompleksitas penerimaan yang didefinisikan oleh Roger (1995) sebagai derajat dimana inovasi penerimaan sebagai hal sulit untuk dipahami dan dilakukan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan di Negara berkembang

menyimpulkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *usage*. Variabel ini diukur dengan menggunakan 4 item yaitu kemudahan penggunaan internet ( $Y_{1.1}$ ) ; kemudahan dalam mempelajari internet ( $Y_{1.2}$ ); internet familier dalam penggunaan ( $Y_{1.3}$ ) ; kemudahan untuk menguasai penggunaan internet ( $Y_{1.4}$ ).

Tabel 28

## Distribusi Frekuensi Item – Item

Variabel Kemudahan dalam Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Item – item	Pilihan										Mean
	E (5)		D(4)		C(3)		B(2)		A(1)		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
$Y_{1.1}$	2	5%	35	87,5%	3	7,5%	0	0%	0	0%	3.98
$Y_{1.2}$	4	10%	30	75%	6	15%	0	0%	0	0%	3.95
$Y_{1.3}$	0	0%	22	55%	18	45%	0	0%	0	0%	3.55
$Y_{1.4}$	6	15%	14	35%	20	50%	0	0%	0	0%	3.65
<b>Total</b>	<b>12</b>		<b>101</b>		<b>47</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>3.78</b>

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item kemudahan penggunaan internet ( $Y_{1.1}$ ) dari 40 responden 2 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 35 siswa (87,5%) menjawab setuju dan 3 siswa (7,5 %) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $Y_{1.1}$  sebesar 3,98 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa internet mudah untuk digunakan.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada kemudahan dalam mempelajari internet ( $Y_{1.2}$ ) dari 40 responden 4 siswa (10%) menjawab sangat setuju, 30 siswa (75%) menjawab setuju dan 6 siswa (15 %) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $Y_{1.2}$  sebesar 3,95 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa mempelajari internet sangatlah mudah.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item internet familier dalam penggunaan ( $Y_{1.3}$ ) dari 40 responden 22 siswa (55%) menjawab setuju, 18 siswa (45%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $Y_{1.3}$  sebesar 3,95 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden



menjawab cenderung setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa internet familier untuk digunakan sehingga memberikan kemudahan dalam penggunaan.

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada item Kemudahan untuk menguasai penggunaan internet ( $Y_{1.4}$ ). dari 40 responden 6 siswa (15%) menjawab sangat setuju, 14 siswa (35%) menjawab setuju, dan 20 siswa (50%) menjawab netral. Nilai Mean untuk item  $Y_{1.4}$  sebesar 3,65 dapat diartikan bahwa sebagian besar responden menjawab cenderung setuju. Hal ini mengartikan bahwa sebagian besar responden menyatakan penguasaan dalam penggunaan internet sangatlah mudah untuk dilakukan .

### c. Analisis Inferensial

Sebagaimana telah dihipotesiskan sebelumnya, bahwa dalam analisis ini terdapat 4 hipotesis yaitu :

1. Variabel *Ease of Finding*( $X_1$ ) berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* (Y).
2. Variabel Variabel *Ease of Understanding*( $X_2$ ) berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* (Y).
3. Variabel *Self – Efficacy* ( $X_3$ ) berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* (Y).
4. Variabel *Computer Anxiety* ( $X_4$ ) berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* (Y).

Pengujian ini dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 0,05% ( $\alpha < 0,05$ ) melalui uji F dan uji t, dengan menggunakan program SPSS 11 for windows.



Tabel 29

**REKAPITULASI HASIL ANALISA KORELASI DAN REGRESI LINIER BERGANDA ANTARA VARIABEL BEBAS DENGAN VARIABEL TERIKAT**

Variabel		Koefisien Regresi	Standart Error	t Hitung	Probabilitas	Keputusan Terhadap H <sub>0</sub>
Bebas	Terikat					
X <sub>1</sub>	Y	0,300	0,124	2,420	0,021	Ditolak
X <sub>2</sub>		0,872	0,170	5,136	0,000	Ditolak
X <sub>3</sub>		0,805	0,076	10,650	0,000	Ditolak
X <sub>4</sub>		-0,179	0,069	-2,581	0,014	Ditolak
R <sup>2</sup> = 0,841 (Adjusted)				F Hitung = 52,733		
R = 0,926				Probabilitas = 0,000		
n = 40				Konstanta = 19,700		

Sumber : Data Primer (diolah)2009

Dari tabel 29 dapat diketahui melalui uji F, diperoleh F hitung sebesar 52,733 sedangkan F tabel sebesar 2,63. Jadi F hitung > F tabel dengan tingkat sigifikasi 0,05. Sedangkan angka probabilitas 0,000 (P < 0,05), membuktikan bahwa antara variabel bebas (X<sub>1</sub>,X<sub>2</sub>,X<sub>3</sub> dan X<sub>4</sub>) terhadap variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang bermakna (signifikan).

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel 29 di atas, maka dapat dihasilkan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 19,700 + 0,300 X_1 + 0,873 X_2 + 0,805 X_3 - 0,179 X_4$$

Standar Error =      0,124      0,170      0,076      0,069

Probabilitas =      0,021      0,000      0,000      0,014

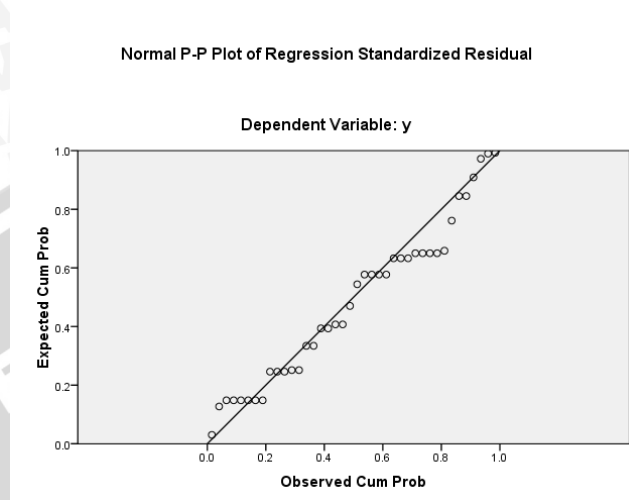
Dari tabel 29 juga dapat diketahui bahwa semua variabel bebas yang terdiri dari Variabel *Ease of Finding*(X<sub>1</sub>) ; Variabel *Ease of Understanding*(X<sub>2</sub>); Variabel *Self – Efficacy* (X<sub>3</sub>) ; Variabel *Computer Anxiety* (X<sub>4</sub>) secara bersama – sama mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap *Perceived Ease of Use* (Y), sehingga hipotesis antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya dapat diterima.

**4. Uji Asumsi Klasik**

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk menguji adanya normalitas data dapat digunakan pengujian kurva normal *P – P Plots*

**Gambar 9**  
**Grafik Uji Normalitas Data**



Berdasarkan gambar di atas tampak kurva berdistribusi normal dengan titik – titik data yang menyebar di sekitar garis diagonal dan penyebaran titik – titik data searah mengikuti garis diagonal. Dengan demikian data tersebut dapat dikatakan telah memenuhi asumsi normalitas sebaran data..

**b. Uji Autokorelasi**

Uji Autokorelasi dilakukan untuk mengetahui korelasi antar sesame urutan pengamatan dari waktu ke waktu. Untuk menguji adanya autokorelasi digunakan Uji Durbin – Watson (DW).

**Tabel 30**  
**Hasil Uji Autokorelasi**

Model Summary <sup>b</sup>										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.926 <sup>a</sup>	.858	.841	.664	.858	52.733	4	35	.000	1.771

a. Predictors: (Constant), x4, x2, x3, x1

b. Dependent Variable: y

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai DW diantara  $-2 < 1.771 < 2$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada nilai – nilai pengamatan bersifat bebas (tidak ada autokorelasi).

### c. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi yang sempurna atau korelasi tidak sempurna tetapi relative tinggi pada variabel – variabel bebasnya (independent). Untuk menguji adanya multikolinearitas dapat dilihat dari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*)

**Tabel 31**  
**Hasil Uji Multikolinearitas**

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
x1	.175	5.729
x2	.168	5.936
x3	.526	1.900
x4	.735	1.361

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa untuk ke-4 variabel bebas tidak terjadi multikolinearitas, ditunjukkan dengan nilai VIF dari semua variabel bebas yang  $< 10$ .

### 5. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Irwin TJ Brown (2002), akan dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah pengelompokkan antara variabel bebas dan variabel terikat.



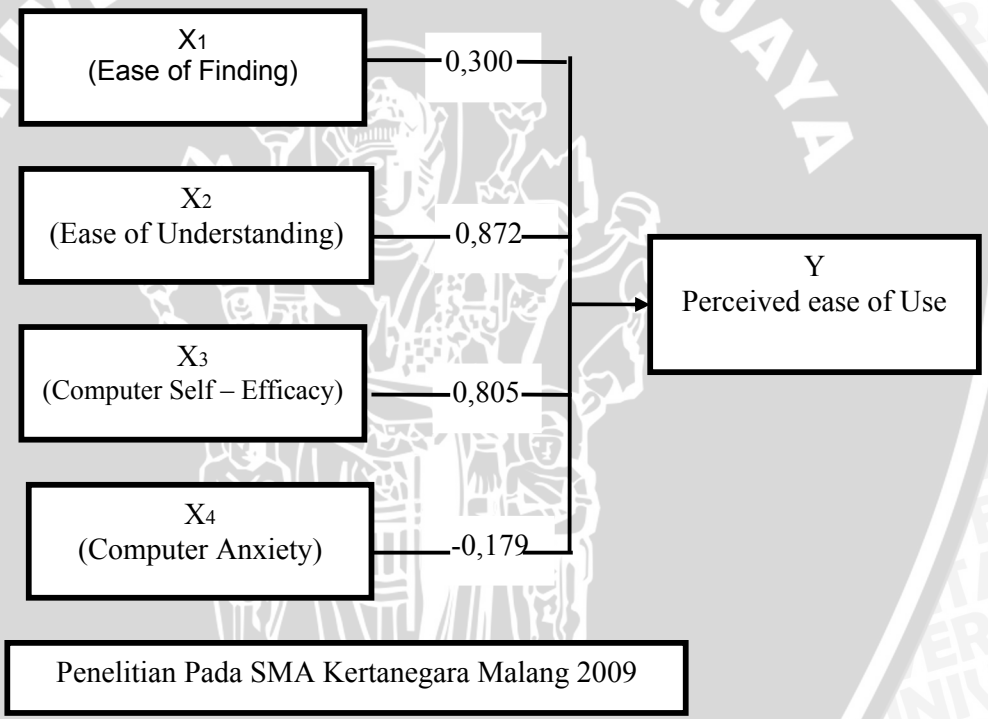
**Tabel 32**  
**Pengelompokkan Variabel**

Variabel Bebas	Variabel Terikat
<i>Ease of Finding</i> ( $X_1$ )	<i>Perceived Ease of Use</i> (Y)
<i>Ease of Understanding</i> ( $X_2$ )	
<i>Self – Efficacy</i> ( $X_3$ )	
<i>Computer Anxiety</i> ( $X_4$ )	

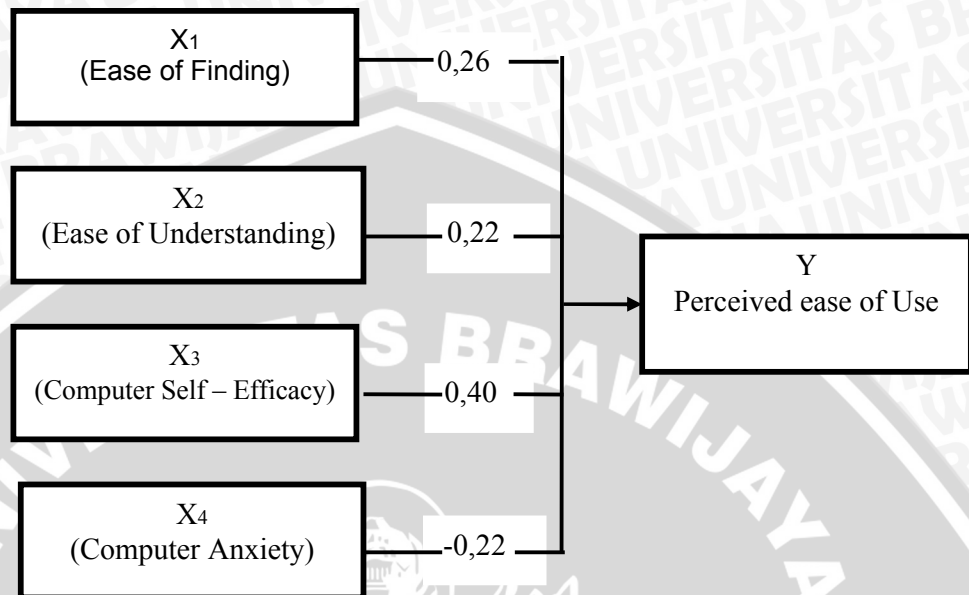
Selanjutnya dalam tahapan kedua adalah hasil pengujian hipotesis penelitian.

**Gambar 10**

**Hasil Model Hipotesis Penelitian di SMA Kertanegara Malang**



### Hasil Model Hipotesis Penelitian di Afrika Selatan



Penelitian Irwin T. J. Brown 2002

Tahapan ketiga adalah penjelasan dari pengujian hipotesis di atas.

#### 1. Pengaruh antara *Ease of Finding* ( $X_1$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ )

Pengaruh antara *Ease of Finding* ( $X_1$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,460 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,26. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam menemukan alamat dalam web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.

## 2. Pengaruh antara *Ease of Understanding* ( $X_2$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ )

Pengaruh antara *Ease of Understanding* ( $X_2$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,687 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,22. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.

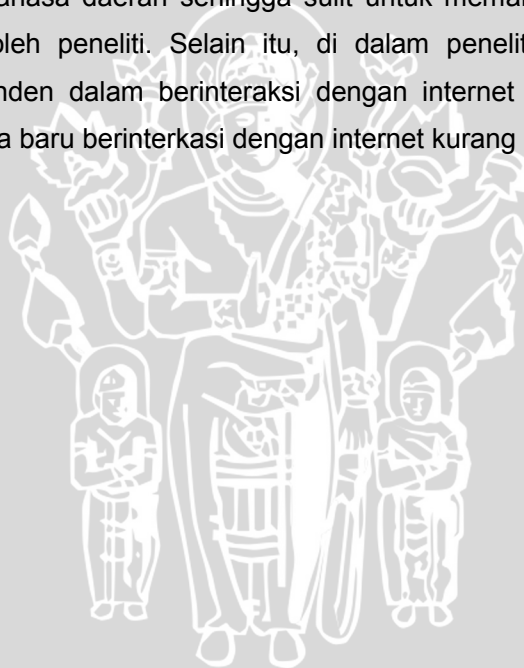
## 3. Pengaruh antara *Self Efficacy* ( $X_3$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ )

Pengaruh antara *Self Efficacy* ( $X_3$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,849 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,40. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.



#### 4. Pengaruh antara *Computer Anxiety* ( $X_4$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ )

Pengaruh antara *Computer Anxiety* ( $X_5$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar  $-0,341$  mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih kecil nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar  $-0,22$ . Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.



## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh antara *Ease of Finding* ( $X_1$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,300 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,26. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam menemukan alamat dalam web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.
2. Pengaruh antara *Ease of Understanding* ( $X_2$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,872 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,22. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan

internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.

3. Pengaruh antara *Self Efficacy* ( $X_3$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar 0,805 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih besar nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar 0,40. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.
4. Pengaruh antara *Computer Anxiety* ( $X_5$ ) terhadap *Perceived Ease of Use* ( $Y$ ) sebesar -0,179 mengartikan bahwa pengaruh diantara kedua variabel lebih kecil nilainya dibandingkan dengan pengujian yang dilakukan Irwin T. J. Brown sebesar -0,22. Dari pengujian ini dapat diartikan bahwa kemudahan dalam memahami istilah – istilah yang terdapat dalam halaman web lebih mudah dilakukan oleh responden di SMA Kertanegara Malang dari pada siswa – siswa di Afrika Selatan, salah satu yang menjadi penyebab adalah kendala akan bahasa, dimana dalam penelitian ini bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional yang digunakan sehari – hari, sedangkan dalam penelitian sebelumnya mayoritas responden menggunakan bahasa daerah sehingga sulit untuk memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Selain itu, di dalam penelitian sebelumnya intensitas responden dalam berinteraksi dengan internet dapat dikatakan mayoritas mereka baru berinteraksi dengan internet kurang dari satu tahun.



## B. Saran

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, secara terperinci dapat dikemukakan saran – saran, baik untuk pengembangan pengetahuan maupun untuk kepentingan praktis. Adapun saran – saran penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan konsentrasi Sistem Informasi Manajemen. Mengingat Teknologi Informasi akan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia kalau Teknologi tersebut dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi para pelajar di Sekolah Menengah Atas Kertanegara Malang untuk selalu meningkatkan *Self Efficacy* individu khususnya dalam berinteraksi dengan computer khususnya internet sebagai media Bantu untuk penyelesaian tugas sekolah.
3. Memberikan alternatif solusi bagi perkembangan pendidikan melalui kontribusi bagi para pelajar bahwa dengan meningkatkan kenyamanan dalam berkomputer akan menurunkan perasaan tidak nyaman atau kegelisahaan individu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anandarajan, M, Iqbaria, M & Anakwe, U. 2002. *IT Acceptance in a Less Developed Country A Motivational Factor perspective*. International Journal of Information Management.
- Chris Panagiotakopoulos and Gerasimos Koustourakis. 2001. *Dealing With 1<sup>st</sup> year University Students "Computer Anxiety"*.
- Davis, F. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, MIS Quarterly, 13.
- Dishaw Mark T. 2002. *Extending The Task-Technology Fit Model With Self - Efficacy Constructs*. University of Wisconsin Oshkosh.
- Doyle, Eileen, Stamouli Ioana and Huggard Meriel. 2005. *Computer Anxiety, Computer Experience, Self - Efficacy*
- Helmi D, Haynes, G & Maun, C. 2000. *Internet Teaching Methods across the Disciplines*, Journal of Applied Business Research, 16.
- Heriyanto, Meyzel. 2001. *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality Terhadap Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Software*.
- Johan dan Wijaya Tony. 2005. *Pengaruh computer Anxiety Terhadap Keahlian Penggunaan Computer*.
- Jogiyanto H.M. 1999. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Indrawijaya Adam. 2002. *Perilaku Organisasi*. Sinar Baru Algensindo. Bandung
- Irwin T. J. Brown. 2002. *Individual an Technological Factors Affecting Perceived Ease of Use of Web Based Learning Technology In a Developing Country*. University of Capetown South Africa.
- Kumorotomo W dan Margono S.A. 2004. *Sistem Informasi Manajemen Dalam Organisasi Publik*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Kwon, H, S & Chimdubaran L.. 2000. *A Test of the Technology Acceptance Model (The Case of cellular Telepon Adopion)*. Indiana.
- Lederer, A, Maupin, D, Sena, M & Zhuang Y (2000). *The Techology Acceptance Model and The World Wide Web*, Decision Support System.
- Liu, C & Arnett K. 2000. *Exploring the Factors Associated with Web Site Success in the context of Electronic Commerce, information and Management*.

- Mioduser, D, Nachmias, R, Lahav, O, Oren A. 2000. **Web-based Learning Enviroments : Current Pedagogical State**, Journal of Research on computing in Education 33.
- Natakusumah, E. K. 2002. **Perkembangan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Jarak Jauh**. STMIK. Bandung.
- O'Brien James A. 2005. **Pengantar Sistem Informasi**. Salemba Empat. Jakarta.
- Parikh, M, & Verma S, 2002. **Unitilizing Internet Technologies to Support Learning An Empirical Analysis**, International Journal of Information Mangement 22.
- Parker James F. MA. 1990. **Departement of Educational Technology, Wright State University. Computer Anxiety as it Related to Age, Gender, and Personality Type**.
- Robbins, Stephen. 1996. **Perilaku Organisasi**. PT. Prehallindo. Jakarta
- Seddon, P. 1997. **A Respecification of the DeLone and McLead Model of IS Success Information System Research**.
- Sugiyono. 2002. **Metode Penelitian Administrasi**. Penerbit Alfabeth. Bandung
- Taylor, S & Todd, P. 1995. **Understanding Information Technology Usage : A Test of Competing Models, Information Systems Research**.
- Venkatesh, V. Morris, M,G Davis, G,B & Davis F.D. 2003. **User Acceptence of Information Technology toward a Unified View**. MIS Quartely.
- Wang, Y, Tang, T & Tang J. 2001. **An Instrument of Measuring of Consumer Satisfacation towards Web Site that Market Digital Product and service, journal of Electronic Commerce Research**.
- Wardiana, wawan, 2002, **Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia**", UNIKOM, Bandung



# LAMPIRAN



List

No	X11	X12	X13	x1
1	4	4	3	11
2	4	4	4	12
3	4	4	4	12
4	4	4	3	11
5	4	4	4	12
6	3	3	3	9
7	4	3	3	10
8	4	3	2	9
9	4	4	4	12
10	3	3	3	9
11	3	3	3	9
12	4	3	2	9
13	3	2	2	7
14	3	3	3	9
15	3	3	2	8
16	4	3	3	10
17	3	3	3	9
18	3	3	3	9
19	4	4	4	12
20	3	2	2	7
21	4	3	2	9
22	4	4	4	12
23	3	3	3	9
24	4	3	3	10
25	3	3	3	9
26	4	4	4	12
27	4	3	2	9
28	4	4	4	12
29	4	4	3	11
30	4	3	2	9
31	4	4	4	12
32	3	3	3	9
33	3	3	3	9
34	4	4	4	12
35	4	4	4	12
36	3	3	3	9
37	3	3	2	8
38	4	3	3	10
39	3	3	3	9
40	3	3	3	9

Number of cases read: 40      Number of cases listed: 40

List

No	X21	X22	X23	X24	X25	x2
1	3	4	4	4	4	19
2	4	4	4	4	3	19
3	3	4	4	4	4	19
4	3	4	4	4	4	19
5	4	3	5	5	4	21
6	3	3	3	3	3	15
7	3	2	4	4	3	16
8	2	2	4	4	2	14
9	3	4	4	4	4	19
10	3	2	3	4	4	16
11	3	4	3	3	2	15
12	2	2	4	4	2	14
13	3	3	3	3	2	14
14	3	3	3	3	3	15
15	3	3	3	4	3	16
16	3	2	4	4	3	16
17	3	3	3	3	3	15
18	3	2	3	4	4	16
19	3	4	4	4	4	19
20	3	3	3	3	2	14
21	2	2	4	4	2	14
22	3	4	4	4	4	19
23	3	2	3	4	4	16
24	3	2	4	4	3	16
25	3	4	3	3	2	15
26	3	4	4	4	4	19
27	3	3	4	4	2	16
28	3	4	4	4	4	19
29	3	4	4	4	4	19
30	3	3	4	4	2	16
31	4	4	4	5	4	21
32	3	3	3	4	2	15
33	3	2	3	4	4	16
34	3	4	4	4	4	19
35	4	3	4	4	4	19
36	3	2	3	4	4	16
37	3	3	3	4	3	16
38	3	2	4	4	3	16
39	3	3	3	3	3	15
40	3	2	3	4	4	16

Number of cases read: 40      Number of cases listed: 40



**List**

No	X31	X32	X33	x3
1	4	4	3	11
2	4	4	3	11
3	4	4	4	12
4	5	5	4	14
5	5	5	4	14
6	3	3	3	9
7	2	3	3	8
8	4	4	4	12
9	4	4	4	12
10	4	3	2	9
11	4	4	4	12
12	4	3	3	10
13	4	2	2	8
14	4	4	4	12
15	2	2	3	7
16	2	3	3	8
17	3	3	3	9
18	4	3	2	9
19	4	4	3	11
20	4	2	2	8
21	4	3	3	10
22	4	4	4	12
23	4	3	2	9
24	2	3	3	8
25	4	4	4	12
26	4	4	4	12
27	4	4	4	12
28	4	4	4	12
29	5	5	4	14
30	4	4	4	12
31	5	5	4	14
32	4	4	4	12
33	4	3	2	9
34	4	4	4	12
35	5	5	4	14
36	4	3	2	9
37	2	2	3	7
38	2	3	3	8
39	3	3	3	9
40	4	3	2	9

Number of cases read: 40

Number of cases listed: 40

List

No	X41	X42	X43	X44	x4
1	3	2	2	2	9
2	2	3	2	2	9
3	2	2	2	2	8
4	2	2	2	1	7
5	2	1	1	1	5
6	3	3	3	3	12
7	2	2	2	2	8
8	2	2	2	2	8
9	2	1	1	1	5
10	2	2	2	2	8
11	2	2	2	2	8
12	2	2	2	2	8
13	2	2	2	2	8
14	2	2	2	2	8
15	2	2	2	2	8
16	2	2	2	2	8
17	3	3	3	3	12
18	2	2	2	2	8
19	2	2	2	2	8
20	2	2	2	2	8
21	2	1	1	1	5
22	2	2	2	2	8
23	2	2	2	2	8
24	2	2	2	2	8
25	2	2	2	2	8
26	2	1	1	1	5
27	2	2	2	2	8
28	2	2	2	2	8
29	2	2	2	1	7
30	2	2	2	2	8
31	2	1	1	1	5
32	2	2	2	2	8
33	2	2	2	2	8
34	2	2	2	2	8
35	2	1	1	1	5
36	2	2	2	2	8
37	2	2	2	2	8
38	2	2	2	2	8
39	3	3	3	3	12
40	2	2	2	2	8

Number of cases read: 40

Number of cases listed: 40

**List**

No	Y11	Y12	Y13	Y14	y
1	4	4	4	4	16
2	4	3	4	3	14
3	4	4	4	4	16
4	4	4	3	4	15
5	5	4	4	5	18
6	3	3	3	3	12
7	4	4	4	4	16
8	4	4	3	3	14
9	5	4	4	5	18
10	4	4	3	3	14
11	4	4	3	3	14
12	4	4	4	4	16
13	4	4	4	3	15
14	4	4	4	4	16
15	4	3	4	3	14
16	4	4	4	4	16
17	3	3	3	3	12
18	4	4	3	3	14
19	4	4	4	4	16
20	4	4	3	3	14
21	4	5	4	5	18
22	4	4	4	4	16
23	4	4	3	3	14
24	4	4	4	4	16
25	4	4	3	3	14
26	4	5	4	5	18
27	4	4	3	3	14
28	4	4	4	4	16
29	4	4	3	4	15
30	4	4	3	3	14
31	4	5	4	5	18
32	4	4	3	3	14
33	4	4	3	3	14
34	4	4	4	4	16
35	4	5	4	5	18
36	4	4	3	3	14
37	4	3	4	3	14
38	4	4	4	4	16
39	3	3	3	3	12
40	4	4	3	3	14

Number of cases read: 40      Number of cases listed: 40



**Frequencies  
Frequency Table**

**X11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	17	42.5	42.5	42.5
	4	23	57.5	57.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	5.0	5.0	5.0
	3	24	60.0	60.0	65.0
	4	14	35.0	35.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X13**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	9	22.5	22.5	22.5
	3	20	50.0	50.0	72.5
	4	11	27.5	27.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X21**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	7.5	7.5	7.5
	3	33	82.5	82.5	90.0
	4	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X22**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	13	32.5	32.5	32.5
	3	13	32.5	32.5	65.0
	4	14	35.0	35.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X23**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	17	42.5	42.5	42.5
	4	22	55.0	55.0	97.5
	5	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X24**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	20.0	20.0	20.0
	4	30	75.0	75.0	95.0
	5	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X25**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	10	25.0	25.0	25.0
	3	11	27.5	27.5	52.5
	4	19	47.5	47.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X31**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6	15.0	15.0	15.0
	3	3	7.5	7.5	22.5
	4	26	65.0	65.0	87.5
	5	5	12.5	12.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X32**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	4	10.0	10.0	10.0
	3	15	37.5	37.5	47.5
	4	16	40.0	40.0	87.5
	5	5	12.5	12.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X33**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	8	20.0	20.0	20.0
	3	14	35.0	35.0	55.0
	4	18	45.0	45.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X41**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	36	90.0	90.0	90.0
	3	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	



**X42**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	15.0	15.0	15.0
	2	30	75.0	75.0	90.0
	3	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X43**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	15.0	15.0	15.0
	2	31	77.5	77.5	92.5
	3	3	7.5	7.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**X44**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	8	20.0	20.0	20.0
	2	29	72.5	72.5	92.5
	3	3	7.5	7.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**Y11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	7.5	7.5	7.5
	4	35	87.5	87.5	95.0
	5	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**Y12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	15.0	15.0	15.0
	4	30	75.0	75.0	90.0
	5	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**Y13**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	18	45.0	45.0	45.0
	4	22	55.0	55.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**Y14**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	20	50.0	50.0	50.0
	4	14	35.0	35.0	85.0
	5	6	15.0	15.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

## Reliability X<sub>1</sub>

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.805	.814	3

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X11	3.58	.501	40
X12	3.30	.564	40
X13	3.05	.714	40

### Inter-Item Correlation Matrix

	X11	X12	X13
X11	1.000	.645	.348
X12	.645	1.000	.789
X13	.348	.789	1.000



## Reliability X<sub>2</sub>

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.628	.675	5

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X21	3.02	.423	40
X22	3.02	.832	40
X23	3.60	.545	40
X24	3.85	.483	40
X25	3.22	.832	40

### Inter-Item Correlation Matrix

	X21	X22	X23	X24	X25
X21	1.000	.363	.156	.270	.421
X22	.363	1.000	.249	-.054	.214
X23	.156	.249	1.000	.642	.204
X24	.270	-.054	.642	1.000	.469
X25	.421	.214	.204	.469	1.000

### Reliability X<sub>3</sub>

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.802	.803	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X31	3.75	.870	40
X32	3.55	.846	40
X33	3.25	.776	40

Inter-Item Correlation Matrix

	X31	X32	X33
X31	1.000	.680	.285
X32	.680	1.000	.762
X33	.285	.762	1.000

## Reliability X<sub>4</sub>

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.919	.917	4

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X41	2.10	.304	40
X42	1.95	.504	40
X43	1.92	.474	40
X44	1.88	.516	40

### Inter-Item Correlation Matrix

	X41	X42	X43	X44
X41	1.000	.536	.587	.573
X42	.536	1.000	.950	.863
X43	.587	.950	1.000	.904
X44	.573	.863	.904	1.000



## Reliability Y

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.769	.774	4

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y11	3.98	.357	40
Y12	3.95	.504	40
Y13	3.55	.504	40
Y14	3.65	.736	40

### Inter-Item Correlation Matrix

	Y11	Y12	Y13	Y14
Y11	1.000	.420	.363	.454
Y12	.420	1.000	.212	.643
Y13	.363	.212	1.000	.671
Y14	.454	.643	.671	1.000

## Correlations X<sub>1</sub>

		Correlations			
		X11	X12	X13	X1
X11	Pearson Correlation	1.000	.645**	.348*	.729**
	Sig. (2-tailed)		.000	.028	.000
	N	40.000	40	40	40
X12	Pearson Correlation	.645**	1.000	.789**	.951**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	40	40.000	40	40
X13	Pearson Correlation	.348*	.789**	1.000	.874**
	Sig. (2-tailed)	.028	.000		.000
	N	40	40	40.000	40
X1	Pearson Correlation	.729**	.951**	.874**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40.000

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

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



## Correlations X<sub>2</sub>

Correlations

		X21	X22	X23	X24	X25	X2
X21	Pearson Correlation	1.000	.363*	.156	.270	.421**	.629**
	Sig. (2-tailed)		.021	.338	.092	.007	.000
	N	40.000	40	40	40	40	40
X22	Pearson Correlation	.363*	1.000	.249	-.054	.214	.621**
	Sig. (2-tailed)	.021		.122	.740	.185	.000
	N	40	40.000	40	40	40	40
X23	Pearson Correlation	.156	.249	1.000	.642**	.204	.633**
	Sig. (2-tailed)	.338	.122		.000	.208	.000
	N	40	40	40.000	40	40	40
X24	Pearson Correlation	.270	-.054	.642**	1.000	.469**	.630**
	Sig. (2-tailed)	.092	.740	.000		.002	.000
	N	40	40	40	40.000	40	40
X25	Pearson Correlation	.421**	.214	.204	.469**	1.000	.744**
	Sig. (2-tailed)	.007	.185	.208	.002		.000
	N	40	40	40	40	40.000	40
X2	Pearson Correlation	.629**	.621**	.633**	.630**	.744**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40.000



### Correlations X<sub>3</sub>

Correlations

		X31	X32	X33	x3
X31	Pearson Correlation	1.000	.680**	.285	.789**
	Sig. (2-tailed)		.000	.075	.000
	N	40.000	40	40	40
X32	Pearson Correlation	.680**	1.000	.762**	.960**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	40	40.000	40	40
X33	Pearson Correlation	.285	.762**	1.000	.790**
	Sig. (2-tailed)	.075	.000		.000
	N	40	40	40.000	40
x3	Pearson Correlation	.789**	.960**	.790**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40.000

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



## Correlations X<sub>4</sub>

Correlations

		X41	X42	X43	X44	x4
X41	Pearson Correlation	1.000	.536**	.587**	.573**	.699**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	40.000	40	40	40	40
X42	Pearson Correlation	.536**	1.000	.950**	.863**	.952**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	40	40.000	40	40	40
X43	Pearson Correlation	.587**	.950**	1.000	.904**	.973**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	40	40	40.000	40	40
X44	Pearson Correlation	.573**	.863**	.904**	1.000	.946**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	40	40	40	40.000	40
x4	Pearson Correlation	.699**	.952**	.973**	.946**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40.000

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



## Correlations Y

		Y11	Y12	Y13	Y14	y
Y11	Pearson Correlation	1.000	.420**	.363*	.454**	.651**
	Sig. (2-tailed)		.007	.021	.003	.000
	N	40.000	40	40	40	40
Y12	Pearson Correlation	.420**	1.000	.212	.643**	.740**
	Sig. (2-tailed)	.007		.189	.000	.000
	N	40	40.000	40	40	40
Y13	Pearson Correlation	.363*	.212	1.000	.671**	.740**
	Sig. (2-tailed)	.021	.189		.000	.000
	N	40	40	40.000	40	40
Y14	Pearson Correlation	.454**	.643**	.671**	1.000	.936**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000		.000
	N	40	40	40	40.000	40
y	Pearson Correlation	.651**	.740**	.740**	.936**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40.000

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

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



## Regression

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x4, x2, x3, x1 <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	Durbin-Watson
1	.926 <sup>a</sup>	.858	.841	.664	.858	52.733	4	35	.000	1.771

a. Predictors: (Constant), x4, x2, x3, x1

b. Dependent Variable: y

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	92.952	4	23.238	52.733	.000 <sup>a</sup>
	Residual	15.423	35	.441		
	Total	108.375	39			

a. Predictors: (Constant), x4, x2, x3, x1

b. Dependent Variable: y

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Beta	Zero-order	Partial	Part	Tolerance
	1 (Constant)	19.700	1.397				14.103	.000		
x1	.300	.124	.369	-2.420	.021	.565	.379	.154	.175	5.729
x2	.872	.170	.798	5.136	.000	.629	.656	.328	.168	5.936
x3	.805	.076	.792	10.650	.000	.836	.874	.679	.526	1.900
x4	-.179	.069	-.227	-2.581	.014	-.432	-.400	-.165	.735	1.361

a. Dependent Variable: y



## Regression

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x1 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.565 <sup>a</sup>	.320	.302	1.393	.320	17.858	1	38	.000

a. Predictors: (Constant), x1

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	34.648	1	34.648	17.858	.000 <sup>a</sup>
	Residual	73.727	38	1.940		
	Total	108.375	39			

a. Predictors: (Constant), x1

b. Dependent Variable: y

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
		1	(Constant)	7.437		
	x1	.460	.109	.565	4.226	.000

a. Dependent Variable: y



## Regression

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x2 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.380	1.313	.395	24.860	1	38	.000

a. Predictors: (Constant), x2

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	42.860	1	42.860	24.860	.000 <sup>a</sup>
	Residual	65.515	38	1.724		
	Total	108.375	39			

a. Predictors: (Constant), x2

b. Dependent Variable: y

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.305	1.383		6.003	.000
	x2	.687	.138	.629	4.986	.000

a. Dependent Variable: y

## Regression

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X3 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.836 <sup>a</sup>	.699	.691	.926	.699	88.386	1	38	.000

a. Predictors: (Constant), x3

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	75.790	1	75.790	88.386	.000 <sup>a</sup>
	Residual	32.585	38	.857		
	Total	108.375	39			

a. Predictors: (Constant), x3

b. Dependent Variable: y

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.791	.724		30.097	.000
	X3	.849	.090	.836	9.401	.000

a. Dependent Variable: y

## Regression

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X4 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.432 <sup>a</sup>	.186	.165	1.523	.186	8.699	1	38	.005

a. Predictors: (Constant), x4

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.187	1	20.187	8.699	.005 <sup>a</sup>
	Residual	88.188	38	2.321		
	Total	108.375	39			

a. Predictors: (Constant), x4

b. Dependent Variable: y

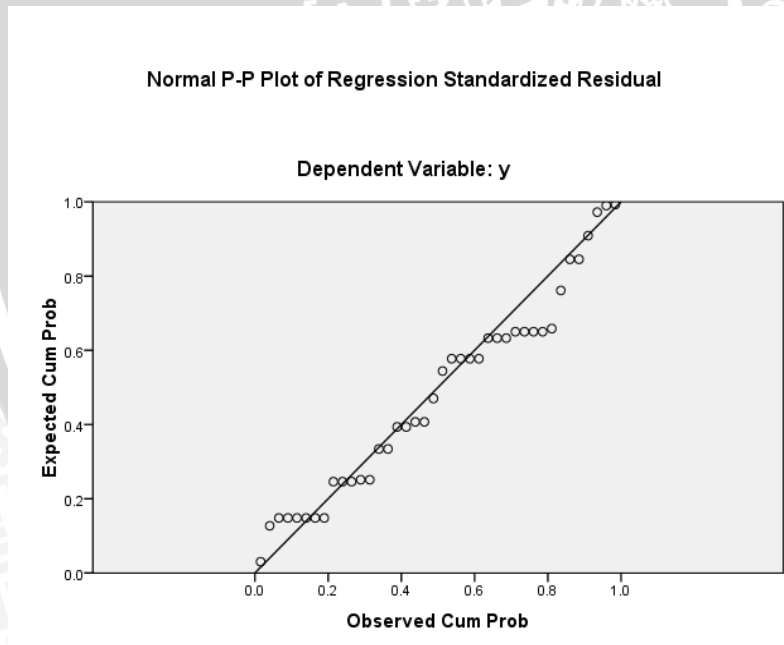
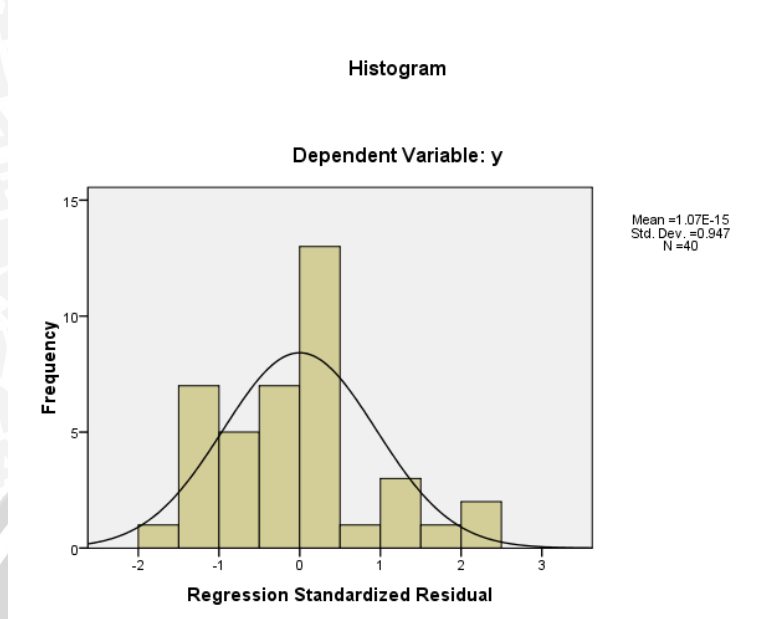
Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.530	1.242		9.281	.000
	X4	-.341	.116	-.432	-2.949	.005

a. Dependent Variable: y

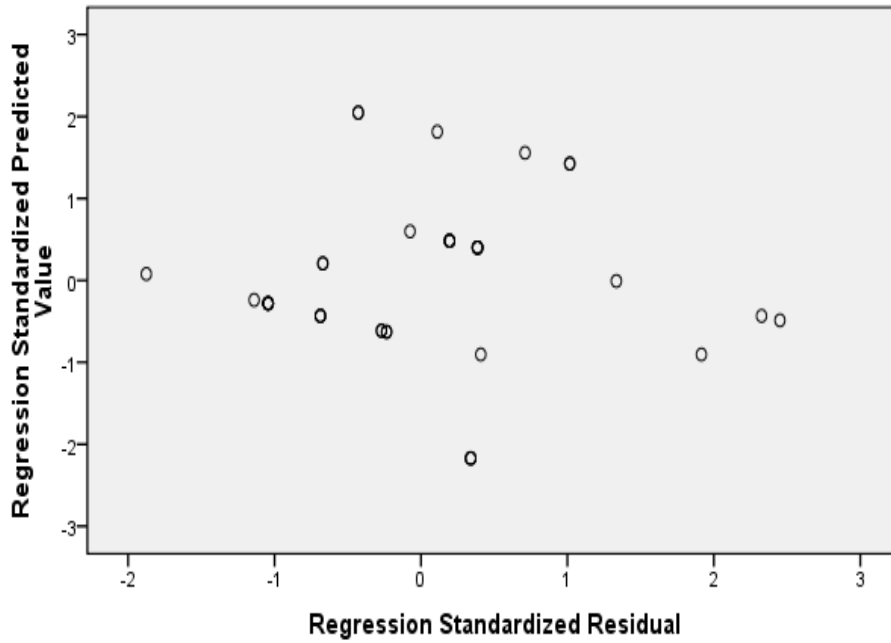


### Charts



### Scatterplot

Dependent Variable: y



**KUESIONER**

**KEPADA YTH.**

**Sdr/i.**

**Siswa Kelas 3 Sekolah Menengah Atas Kertanegara Kota Malang**

Sebelumnya saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Saudara/i untuk menjawab pertanyaan berikut. Daftar pertanyaan ini dibuat dengan maksud mengumpulkan data dalam rangka penyusunan Skripsi saya yang berjudul : **Pengaruh Aspek Perilaku Pengguna (*User*) Terhadap Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Teknologi Informasi.**

Saya berharap Saudara/i bersedia mengisi secara lengkap pertanyaan ini jika ada satu pertanyaan yang tidak terjawab maka akan berdampak kurang baik terhadap hasil analisis.

Hormat saya,

Candhya Dwiparengga

Nama Peneliti : Candhya Dwiparengga  
NIM : 0210323028  
Alamat : Jl. Terusan Borobudur I/14 Malang  
Mahasiswa Program Ilmu Administrasi Bisnis  
Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi  
Universitas Brawijaya  
Malang



## A. Identitas Responden

Nama Responden : .....

Jenis Kelamin : .....

Usia : .....

## B. Pertanyaan Pendahuluan

1. Apakah tugas sekolah atau pekerjaan rumah (PR) saudara/i mengharuskan adanya penggunaan komputer atau terkomputerisasi?  
.....

2. Berkaitan dengan pertanyaan di atas, jika jawaban ya, apakah internet merupakan media / alat bantu dalam menyelesaikan tugas dari sekolah / pekerjaan rumah (PR) ?  
.....

3. Apakah saudara/ i pernah mengikuti pelatihan komputer ?  
.....

4. Berapa kali saudara/i mengikuti pelatihan (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).

- a. 1 kali                      c. 3 kali  
b. 2 kali                      d. 4 kali                      e. 5 kali

5. Program (*Software*) apa yang sering saudara gunakan dalam menyelesaikan tugas sekolah ? (jawaban dapat lebih dari satu)

- a. MS Word                      b. MS Excel                      c. Power Point  
d. MS Acces                      e. Program (*Software*) lainnya, sebutkan.....

6. Sudah berapa tahunkah saudara/i menggunakan internet (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).

- a. Kurang dari 1 tahun                      c. Antara 2 sampai 3 tahun  
b. Antara 1 sampai 2 tahun                      d. Antara 3 sampai 4 tahun  
e. Lebih dari 4 tahun

7. Dengan menggunakan internet sebagai alat bantu dalam penyelesaian tugas sekolah, apakah menambah kemahiran saudara/i dalam menggunakan komputer?  
.....

8. Dengan keanekaragaman kegunaan internet, apakah saudara/i menggunakan Web Browsing untuk mendapatkan informasi tambahan (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).

- a. Tidak pernah                      c. Jarang  
b. Tidak selalu                      d. Sering                      e. Selalu

9. Dengan keanekaragaman kegunaan internet, apakah saudara/i melakukan *download* informasi (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).
- a. Tidak pernah                      c. Jarang  
b. Tidak selalu                        d. Sering                      e. Selalu
10. Dengan keanekaragaman kegunaan internet, apakah saudara/i menggunakan *Email* (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).
- a. Tidak pernah                      c. Jarang  
b. Tidak selalu                        d. Sering                      e. Selalu
11. Dengan keanekaragaman kegunaan internet, apakah saudara/i menggunakan *Chat rooms* (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).
- a. Tidak pernah                      c. Jarang  
b. Tidak selalu                        d. Sering                      e. Selalu
12. Dengan keanekaragaman kegunaan internet, apakah saudara/i menggunakan *Discussion list* (lingkari salah satu jawaban yang dianggap paling tepat).
- a. Tidak pernah                      c. Jarang  
b. Tidak selalu                        d. Sering                      e. Selalu

**C. Pertanyaan**

**Variabel Y = Kemudahan Dalam Penggunaan** (*Perceived Ease To Use*)

Lingkari salah satu jawaban yang dianggap tepat, dengan bobot penilaian sebagai berikut:

**1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Internet mudah untuk digunakan ( <i>Internet is easy to use</i> )	1	2	3	4	5
2	Internet mudah untuk dipelajari ( <i>Internet is easy to learn</i> )	1	2	3	4	5
3	Internet familier untuk digunakan ( <i>Internet is user friendly</i> )	1	2	3	4	5
4	Penguasaan internet mudah untuk dilakukan ( <i>Internet is easy to master</i> )	1	2	3	4	5

**Variabel X<sub>1</sub> = Kemudahan Untuk Menemukan (*Ease Of Finding*)**

Lingkari salah satu jawaban yang dianggap tepat, dengan bobot penilaian sebagai berikut:

**1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Internet mengijinkan pengembalian tampilan halaman sebelumnya ( <i>Internet allows easy return to previous display pages</i> )					
2	Saya bisa menentukan posisi saya dalam penggunaan Internet ( <i>I can determine my position within internet</i> )					
3	Internet mudah untuk diarahkan atau dinavigasikan ( <i>Internet is easy to navigation</i> )					

**Variabel X<sub>2</sub> = Kemudahan Untuk Memahami (*Ease Of Understanding*)**

Lingkari salah satu jawaban yang dianggap tepat, dengan bobot penilaian sebagai berikut:

**1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Internet menggunakan istilah-istilah yang konsisten. ( <i>Internet uses consistent terms</i> )					
2	Internet menggunakan istilah-istilah yang dapat dipahami. ( <i>Internet uses understandable terms</i> )					
3	Tampilan Internet menyediakan beberapa jaringan dengan informasi secara terperinci. ( <i>Internet display pages provide links to more detailed information</i> )					
4	Internet menampilkan model yang dapat dilihat atau disaksikan. ( <i>The Internet displays a visually pleasing design</i> )					
5	Tampilan dari Internet mudah untuk dipahami. ( <i>Internet display pages are easy to read</i> )					



**Variabel X3 = Kemahiran Diri (Self Efficacy)**

Lingkari salah satu jawaban yang dianggap tepat, dengan bobot penilaian sebagai berikut:

**1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan menggunakan Internet saya merasa nyaman ( <i>I Would feel comfortable using Internet on my own</i> )					
2	Jika saya melakukan pencarian saya lebih mudah menggunakan Fungsi- fungsi yang ada di dalam Internet ( <i>If I wanted I could easily use any of the functions in internet</i> )					
3	Saya akan mampu menggunakan Internet walaupun tidak ada petunjuk yang diperlihatkannya ( <i>I would be able to use Internet even if there is no one around to show me how to use it</i> )					

**Variabel X4 = Kegelisahan Terhadap Komputer (Computer Anxiety)**

Lingkari salah satu jawaban yang dianggap tepat, dengan bobot penilaian sebagai berikut:

**1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju**

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa gugup bekerja dengan komputer ( <i>Working with a computer makes me nervous</i> )					
2	Komputer membuat saya merasa tidak nyaman ( <i>Computers makes me feel uncomfortable</i> )					
3	Komputer menyulitkan bagi saya ( <i>Computer make me feel uneasy</i> )					
4	Komputer menakutkan bagi saya ( <i>Computer scare me</i> )					

**Terima Kasih atas kerjasamanya dalam pengisian Kuesioner ini**

## CURRICULUM VITAE

Nama : Candhya Dwiparengga  
NIM : 0210323028  
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 12 November 1983  
Pendidikan : 1. MI AL FATTAH Tamat tahun 1995  
2. SMPN 11 Malang Tamat tahun 1998  
3. SMUN 2 Malang Tamat tahun 2001  
4. Fakultas Ilmu Administrasi  
5. Universitas Brawijaya Tamat 2009  
Magang : PT Asuransi Jiwa Sraya (Persero) Malang  
Kota Branch Office

