

PENGARUH VIDEO BASED LEARNING, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN MANFAAT, TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA YANG DIMEDIASI OLEH KESENANGAN PADA KONSUMEN KURSUS ONLINE RUBRIK GRAFIS

Wahyu Abdillah¹, Ilsa Hayadi²

^{1,2} Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bengkulu.
Bengkulu, Sumatera, Indonesia
wahyuabdillah108@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the effect of video based learning, ease of use, and usefulness on user satisfaction mediated by enjoyment on online courses Rubrik Grafis. The sampling technique in this study used an simple random sampling technique, which was measured using the Hair sampling technique, which was 5 to 10 times the number of indicators. The data collection technique uses a questionnaire that is distributed online via the Telegram group. Measurement research in this questionnaire consists of 24 questions to respondents. The number of samples is 163, which are users of the Rubrik Grafis online course from all over Indonesia. The analytical tool used PLS-SEM with the assistance program SmartPLS version 3.2.9. the result showed that (1) video based learning has a positive effect on enjoyment; (2) ease of use has a positive effect on enjoyment; (3) usefulness has a positive effect on enjoyment; (4) video based learning has a positive effect on user satisfaction (5) ease of use has a positive effect on user satisfaction (6) usefulness has a positive effect on user satisfaction (7) enjoyment has a positive effect on user satisfaction; (8) enjoyment mediates the effect video based learning on user satisfaction; (9) enjoyment mediates the effect ease of use on user satisfaction; (10) enjoyment mediates the effect usefulness on user satisfaction. This research has an impact on online course developers to pay attention to various factors so that users feel satisfied.

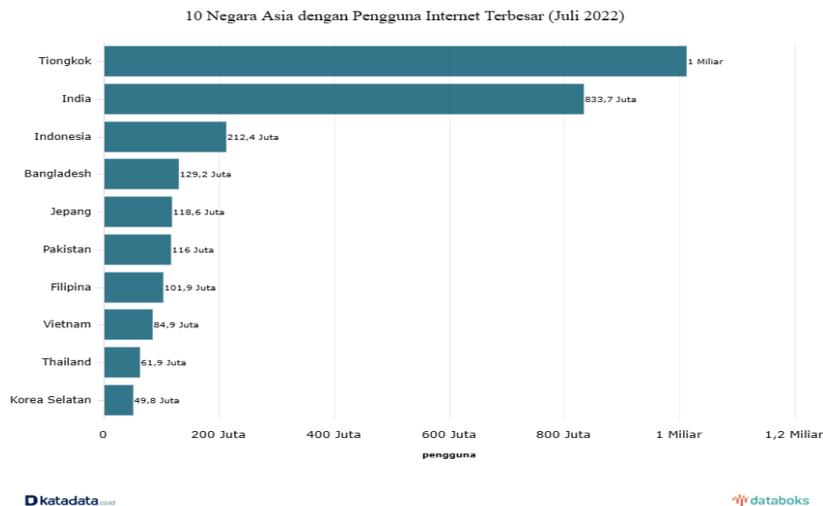
Keywords: Video Based Learning, Ease of Use, Usefulness, Enjoyment, and User Satisfaction

Article History: Received: (17-03-2025); **Revised:** (25-03-2025); and **Published:** (30-04-2025)

Copyright © 2025 Wahyu Abdillah, Ilsa Hayadi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami peningkatan setiap harinya, diikuti dengan pertumbuhan pengguna internet. Hal tersebut dibuktikan dengan masyarakat memanfaatkan internet sebagai bagian dari kegiatan sehari-hari. Misalnya, masyarakat dapat berbelanja dari situs *e-commerce*, dan penggunaan *digital payment*. Selain dalam bidang ekonomi, industri pendidikan dan pelatihan juga menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini.



Gambar 1 Pengguna Internet Terbanyak di Asia pada Juli 2022

Sumber: databoks.katadata.co.id, 2022

Berdasarkan data databoks.katadata.co.id, pengguna internet di Indonesia mencapai 212,4 juta jiwa pada Juli 2022, Indonesia berada di urutan ketiga dengan penggunaan internet terbanyak di Asia (databoks.katadata.co.id). Berdasarkan data dari gambar 1.1, menunjukkan bahwa aktivitas masyarakat Indonesia tidak lepas dari penggunaan internet dan dalam penggunaan internet tersebut dimanfaatkan dalam bidang pembelajaran dan pelatihan.



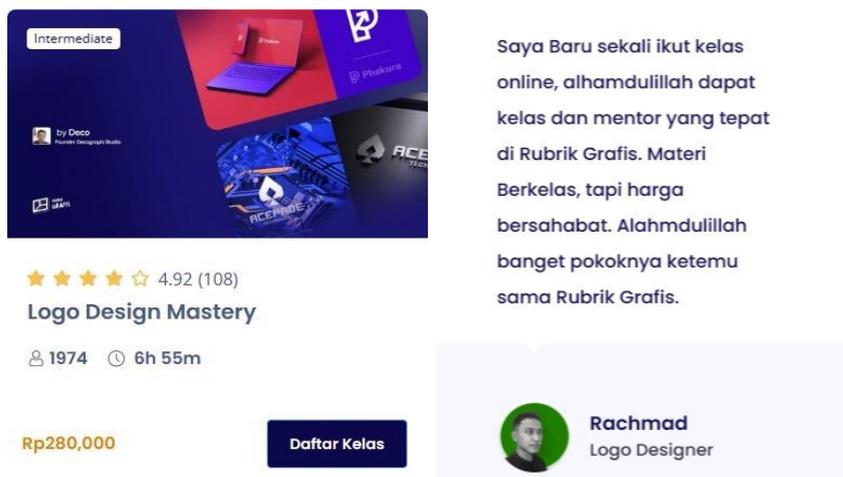
Gambar 2 Penelusuran Google Trends dengan Keyword Online Course di Indonesia

Sumber: trends.google.co.id

Berdasarkan data penelusuran dari *Google Trends*, pengaruh dari pandemi Covid-19 sangat berdampak terhadap perkembangan *online course* yang ada di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan penelusuran tertinggi dengan *keyword online course* terjadi pada tahun 2020. Covid-19 menuntut pemerintah dan masyarakat untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu seperti sekolah, dan bekerja dari rumah (*Work from Home*). Perkembangan tersebut dibuktikan dengan adanya *online course* yang tidak hanya menawarkan dalam bidang pendidikan saja, namun juga menawarkan pelatihan untuk meningkatkan skill atau keterampilan dalam bidang tertentu seperti kepenulisan, desain grafis, pemrograman, dan bahasa asing.

Online learning adalah metode yang berguna bagi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cepat dan nyaman (Martin *et al.*, 2018). *Online course* merupakan satu bentuk dari penerapan metode *online learning* dengan menggunakan *website based*. Penggunaan *website based* mengharuskan peserta atau pengguna memiliki koneksi internet, sehingga dapat mengakses materi yang telah disiapkan. Dalam *online course* materi akan didistribusikan dalam bentuk artikel, video, *e-book* dan lainnya (Nugroho *et al.*, 2018). Rubrik Grafis adalah platform belajar online khusus desain grafis dan juga aktif memberikan ilmu seputar desain grafis di media sosial khususnya Instagram sejak tahun 2019 (rubrikgrafis.com). Saat ini, Rubrik Grafis menawarkan kelas yang dapat dipilih sebanyak 23 kelas. Rubrik Grafis menggunakan sistem *web based* mulai dari informasi kelas, pembelian kelas serta pembelajaran. Pembelajaran dilakukan melalui metode *video based learning*, yakni metode yang menggunakan video yang telah disiapkan oleh instruktur atau mentor yang berisikan materi pembelajaran (Sutrisno & Buhari, 2021).

Rubrik Grafis menawarkan akses selamanya dan mendapatkan *update* materi secara rutin serta gratis. Hal tersebut, merupakan salah satu keunggulan yang dimiliki oleh Rubrik Grafis, umumnya pada beberapa kursus online lainnya tidak menawarkan *update* materi tambahan secara gratis. Selain itu, Rubrik Grafis aktif dalam memberikan pengetahuan mengenai desain grafis melalui media sosial yakni *Instagram*, konten yang disebarluaskan terkait dengan perkembangan dunia desain, tips dan trik dalam desain, serta dasar-dasar pengetahuan yang ada dalam dunia desain grafis. Peserta kursus online Rubrik Grafis memberikan respon yang positif terhadap kursus di Rubrik Grafis, yang dapat diketahui pada Gambar 3.



Intermediate

TV Deco

ACE

4.92 (108)

Logo Design Mastery

1974 6h 55m

Rp280,000

Daftar Kelas

Saya Baru sekali ikut kelas online, alhamdulillah dapat kelas dan mentor yang tepat di Rubrik Grafis. Materi Berkelas, tapi harga bersahabat. Alahmdulillah banget pokoknya ketemu sama Rubrik Grafis.

Rachmad
Logo Designer

Gambar 3 Rating Kelas dan Testimoni pada Rubrik Grafis

Berdasarkan Gambar 1.3, dapat diketahui bahwa kursus online Rubrik Grafis memiliki reputasi yang baik. Terlihat bahwa peserta kursus memiliki respon yang positif terhadap Rubrik Grafis terutama pada kualitas materi, harga, dan interaksi dengan mentor. Materi yang diberikan oleh Rubrik Grafis kepada peserta dimulai dari dasar-dasar dalam desain grafis. Terdapat banyak promo yang ditawarkan oleh Rubrik Grafis sehingga harga yang ditawarkan sesuai dengan kemampuan peserta. Selain itu, peserta diberi kesempatan untuk melakukan interaksi dengan mentor melalui grup yang telah disediakan, peserta dapat mengajukan pertanyaan terkait materi kursus yang telah mereka pelajari dan mentor akan dengan cepat merespon pertanyaan yang telah diajukan.

Rubrik Grafis menggunakan video sebagai media dan bahan ajar utama dalam mendistribusikan materi kepada peserta kursus. Penerapan penggunaan video pada kursus online Rubrik Grafis dilengkapi dengan audio yang jelas dan visual yang baik, sehingga membuat peserta merasa senang dan menikmati video pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Galatsopoulou *et al.*, (2021) yang mengungkapkan bahwa penyampaian materi melalui audiovisual disenangi oleh pengguna kursus. Rubrik Grafis menawarkan kemudahan dalam menggunakan platform kursus yang berbentuk *website*. Kemudahan tersebut dapat dirasakan oleh pengguna melalui kemudahan dalam memilih dan membeli kelas, melakukan pembayaran, serta kemudahan dalam mengakses materi. Kemudahan yang dirasakan oleh peserta memiliki pengaruh terhadap kesenangan dan kepuasan peserta saat mengikuti kursus. Hal ini didukung oleh pernyataan Lee *et al.*, (2005) yang mengungkapkan bahwa kemudahannya dalam menggunakan suatu sistem akan dianggap menyenangkan.

Rubrik Grafis sebagai platform dalam menyediakan jasa/layanan di bidang pembelajaran dan pelatihan online khusus desain grafis menawarkan berbagai manfaat yang dapat diperoleh bagi peserta kursus, yakni materi beserta dengan *study case* yang dapat digunakan oleh peserta untuk melakukan praktik. Selain itu, Rubrik Grafis terus melakukan *update* materi secara berkala yang disesuaikan dengan kebutuhan dan *tren* yang sedang berlangsung. Selain itu, Rubrik Grafis menyediakan grup untuk melakukan interaksi kepada mentor dan sesama peserta kursus. Ketika seseorang merasa pembelajaran online memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka, mereka akan cenderung menggunakan sistem pembelajaran online (Daneji *et al.*, 2019). Maka dari itu, penting untuk meningkatkan kualitas dan menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu peserta kursus online sehingga mereka merasa senang dan puas.

Kesenangan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana perasaan senang yang didapat dari menggunakan suatu sistem terlepas dari konsekuensi dari menggunakan sistem tersebut (Park *et al.*, 2012). Dalam penggunaan sistem tersebut dirasakan kesenangan karena dirasakan kemudahan dan kebermanfaatannya pada saat penggunaan sistem tersebut (Abdullah *et al.*, 2016). Rubrik Grafis menawarkan kemudahan dan manfaat yang sesuai dengan kebutuhan peserta, seperti memiliki video yang berkualitas tinggi, mentor yang cepat dalam merespon pertanyaan peserta, dan kualitas materi yang terstruktur sehingga mempermudah bagi para pemula. Selain itu, Rubrik Grafis juga mengadakan berbagai *challenge* kepada para peserta terkait dengan desain grafis,

seperti pembuatan desain poster, desain *website*, dan *3D icon* dengan hadiah-hadiah yang cukup menarik. Hal-hal tersebut menjadi faktor penyebab peserta merasa senang saat mengikuti kursus di Rubrik Grafis.

Kepuasan didefinisikan sebagai perasaan senang atau kecewa (kurang/tidak menyukai) seseorang sebagai akibat dari perbandingan antara persepsi dan pengalaman pelayanan yang dirasakan dan apa yang diharapkan (Kotler & Keller, 2015). Kepuasan peserta tersebut dapat diukur melalui kesenangan atau kenyamanan peserta belajar di suatu platform atau kelas pembelajaran (Basith *et al.*, 2020). Jika peserta menikmati proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki kepuasan dalam belajar (Bennet, 2001). Dari pernyataan tersebut telah mendukung hipotesis peneliti bahwa adanya pengaruh dari kesenangan terhadap kepuasan pengguna pada platform kursus online Rubrik Grafis. Pada penelitian terdahulu, ditemukan bahwa melalui teori *Technology Satisfaction Model* (TSM) yang terdiri dari *computer self-efficacy*, *perceived ease of use*, dan *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *satisfaction* mahasiswa Universitas China yang mengikuti platform pembelajaran online (Jiang *et al.*, 2021).

Roca *et al.*, (2009) menjelaskan bahwa kepuasan belajar juga merupakan kunci atau hal yang paling penting untuk keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran online, terutama ditentukan oleh persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kualitas kursus, dan kualitas layanan. Cidral *et al.*, (2018) mengungkapkan bahwa kualitas informasi, kualitas sistem, sikap instruktur terhadap *e-learning*, keragaman dalam penilaian, dan interaksi yang dirasakan peserta dengan orang lain merupakan indikator yang mempengaruhi kepuasan pengguna.

Video based learning menunjukkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui video. Salah satu fitur utama dalam video adalah aspek audio dan visual. Aspek visual menyediakan sumber utama informasi dan audio digunakan untuk menguraikan informasi (Majumdar, 2017). *Video based learning* merupakan metode pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan dan menggantikan sebagian pendekatan tradisional serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kepuasan peserta (Yousef *et al.*, 2014). Galatsopoulou *et al.*, (2022) menemukan bahwa video dianggap sangat bermanfaat, dan diterima sebagai inovasi pembelajaran. Selain itu, mereka menganggapnya menyenangkan dan mudah digunakan, dan mereka suka menggunakannya dalam pengaturan pembelajaran yang berbeda.

Sifat dari penelitian ini adalah modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Islam (2014) dan penelitian Galatsopoulou *et al.*, (2021) dengan menggunakan teori *Technology Satisfaction Model* (TSM) sebagai landasan teori dalam penelitian ini. Pada penelitian yang dilakukan oleh Shah & Attiq, (2016) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan dan manfaat yang dirasakan memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan. Dapat disimpulkan dari hasil bahwa sistem *e-learning* yang mudah digunakan sangat penting dalam memuaskan pelanggan.

Rubrik Grafis sebagai platform kursus online khusus desain grafis telah mengikuti perkembangan zaman, dengan memanfaatkan teknologi dalam proses keseluruhan pembelajaran bagi peserta. Rubrik Grafis dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi para pengembang *online course* berbasis *web* lainnya. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kepuasan konsumen atau pengguna (*user satisfaction*) melalui faktor-faktor yang diteliti. Kepuasan pengguna menjadi ukuran dalam menilai Rubrik Grafis sebagai platform yang dapat dijadikan sebagai contoh atau pedoman bagi para pengembang kursus online lainnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Kepuasan Pengguna

Kepuasan adalah respon afektif secara keseluruhan terhadap perbedaan yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja yang dirasakan setelah konsumsi (Yosep, 2015). Kepuasan didefinisikan sebagai perasaan senang atau kecewa (kurang/tidak menyukai) seseorang sebagai akibat dari perbandingan antara persepsi dan pengalaman pelayanan yang dirasakan dan apa yang diharapkan (Kotler & Keller, 2015). Kepuasan peserta tersebut dapat diukur melalui kesenangan atau kenyamanan peserta belajar di suatu platform atau kelas pembelajaran (Basith *et al.*, 2020). Kepuasan dalam pembelajaran online mengacu pada evaluasi dan pengalaman perasaan peserta didik terhadap kualitas layanan pembelajaran online yang disediakan oleh penyelenggara pembelajaran online, yang merupakan respons psikologis kumulatif terhadap konten pembelajaran online dan lingkungan belajar, yang terbentuk setelah perbandingan rasional dan emosional antara efek pembelajaran online yang sebenarnya dirasakan dan harapan dari peserta didik (Yao *et al.*, 2016). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna pada kursus online merupakan respon atau pendapat secara keseluruhan terhadap perbedaan sebenarnya yang telah dirasakan dan harapan atau ekpektasi yang sebelumnya diinginkan oleh peserta kursus.

Video Based Learning

Pembelajaran berbasis video didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan konten video sebagai bahan ajar utamanya (Picard, 1999). Video adalah media yang menyampaikan konten dengan menggabungkan audio dengan berbagai elemen visual termasuk teks, gambar, dan animasi (Asthana, 2006). Pembelajaran online melalui video diakui sebagai media yang efektif dalam menginformasikan peserta atau siswa tentang topik kursus, karena video mampu menampilkan berbagai elemen instruksional seperti informasi visual, efek pendengaran, dan isyarat sosial (Snelson, 2010). Video adalah salah satu media pembelajaran virtual paling kuat yang menangkap dan mendistribusikan informasi sekaligus menyediakan lingkungan belajar yang merangsang di mana siswa dapat lebih memahami dan menyimpan data lebih lama (Fern *et al.* 2011).

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan yang dirasakan mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu sistem tertentu akan bebas dari usaha (Davis, 1989). Venkatesh & Davis (2000), menyatakan bahwa peningkatan kemudahan penggunaan yang dirasakan

konsumen akan menghasilkan peningkatan kinerja dan berdampak positif pada kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*). El-Ariss *et al.*, (2021) mengungkapkan bahwa video pembelajaran memberikan kebebasan kepada siswa atau peserta untuk menonton video ini kapan saja dan sebanyak yang mereka butuhkan untuk memahami berbagai konten kursus. Hasil penelitian terdahulu ditemukan bahwa konsumen menganggap sistem *e-learning* yang berkualitas tinggi mudah digunakan (Calisir *et al.*, 2014). Melalui sistem kursus online dapat menghemat waktu, tenaga, mudah dijangkau dan mudah diakses (Zboun & Farrah 2021).

Manfaat

Manfaat yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). Davis (1989) mengidentifikasi manfaat yang dirasakan sebagai faktor kontribusi yang paling signifikan dari niat perilaku. Selain itu, pengguna sistem informasi akan mengadopsi sistem tertentu jika mereka percaya bahwa sistem tersebut akan meningkatkan kinerja mereka (Amoako & Salam, 2004). Manfaat yang dirasakan juga dianggap sebagai istilah untuk menggambarkan keinginan individu untuk meningkatkan produktivitas/kinerja (Sabherwal *et al.*, 2006). Konsumen akan merasa puas jika mereka memiliki *online experience* yang dianggap berguna dan mudah digunakan (Devaraj *et al.*, 2003; Pavlou, 2003).

Kesenangan

Kesenangan yang dirasakan (*perceived enjoyment*) merupakan persepsi atau perasaan senang pengguna ketika menggunakan sistem tertentu (Davis *et al.*, 1992). Kesenangan yang dirasakan adalah suatu kondisi dimana seorang individu menggunakan teknologi dalam melakukan aktivitasnya dan meningkatkan rasa nyaman bagi dirinya sendiri (Bassiouni *et al.*, 2019). Semakin tinggi tingkat kenyamanan yang dimiliki pengguna teknologi informasi, maka semakin baik pula sikap pengguna yang nantinya terkait dengan penerimaan terhadap sistem teknologi tersebut. Perasaan senang dan nyaman dalam menggunakan sistem teknologi informasi akan membuat pengguna melakukan pekerjaannya dengan baik dan menyelesaikannya tepat waktu (Zhang *et al.*, 2014).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Hal tersebut sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menguji hipotesis yang diajukan agar dapat menjelaskan pengaruh *video based learning*, kemudahan penggunaan, manfaat dan kesenangan terhadap kepuasan pengguna. Pengujian hipotesis pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, pada penelitian ini akan menggunakan data primer. Dengan memberikan kuesioner pada pengguna kursus online Rubrik Grafis. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis SEM dan diolah dengan menggunakan

program perangkat lunak Smart PLS.

UJI VALIDITAS

Pada penelitian ini mengukur validitas melalui *construct validity* dengan menggunakan *software Smart PLS*. Korelasi yang kuat antara konstruk dan item pertanyaannya dan hubungan yang lemah dengan variabel lainnya merupakan salah satu cara untuk menguji validitas konstruk (Abdillah dan Hartono, 2015). Uji Validitas konstruk pada PLS terdiri dari, konvergen dan diskriminan. berdasarkan nilai *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai AVE pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
Kemudahan Penggunaan	0,662
Kepuasan Pengguna	0,701
Kesenangan	0,889
Manfaat	0,612
Video Based Learning	0,603

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan Tabel 1 seluruh variabel memiliki nilai *average variance extracted (AVE)* > 0,50. Dengan nilai AVE terendah adalah 0,603 pada variabel *video based learning*. Namun hal ini tetap telah memenuhi syarat kriteria validitas konvergen dimana nilai AVE > 0,5 sehingga indikator tersebut dinilai valid dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

UJI RELIABILITAS

Alpha dan *Composit Reliability* adalah dua metode untuk menilai keandalan konstruk menggunakan indikator refleksif. Untuk dapat dikatakan suatu konstruk reliabel, maka harus memenuhi syarat seperti berikut ini:

- Nilai *cronbach's alpha* harus >0,6
- Nilai *composite reliability* harus >0,7

Cronbach's Alpha menentukan batas bawah nilai keandalan konstruk, sedangkan *Composite Reliability* menentukan nilai sebenarnya dari ketergantungan konstruk (Abdillah & Hartono, 2015). Namun, *composite reliability* dinilai lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk (Abdillah & Hartono, 2015). *Rule of thumb* nilai alpha atau *composite reliability* harus lebih besar dari 0.7 meskipun nilai 0.6 masih dapat diterima (Hair *et al.*, 2010).

Tabel 2 Nilai Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Kemudahan Penggunaan	0,884	0,907
Kepuasan Pengguna	0,914	0,933
Kesenangan	0,876	0,941
Manfaat	0,874	0,904
Video Based Learning	0,835	0,883

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 3.7 dapat diketahui bahwa konstruk independen dan dependen memenuhi kriteria reliable yang ditunjukkan dengan besar nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* masing-masing variabel yaitu $> 0,70$ sehingga dengan ini dapat diketahui bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *reliable*. Hal ini dapat dikatakan bahwa indikator dapat membangun model variabel dengan *reliable*.

PENGUJIAN HIPOTESIS

Hal terpenting dalam pengujian hipotesis penelitian ini yaitu pengujian hipotesis mediasi dilakukan dengan variabel mediasi. Menurut Abdillah & Jogiyanto (2015) bahwa pada pengujian efek mediasi, *output* parameter uji signifikansi dilihat pada tabel *total effect* tidak pada tabel koefisien, karena pada efek mediasi tidak hanya dilakukan pengujian efek langsung variabel independen ke dependen, tetapi juga hubungan tidak langsung antara variabel independen ke variabel dependen (*indirect effect*) melalui variabel mediasi. Karena itu *total effect* digunakan untuk melihat efek total prediksi (*direct* dan *indirect effect*).

Berdasarkan tabel total effect dapat dikatakan memediasi variabel independen dan dependen jika nilai t-statistic yang terdapat dalam tabel total effect adalah $>1,96$ untuk hipotesis dua arah, pengujian hipotesis pada alpha 5 persen dan power 80 persen (Hair *et al.*, 2010). Namun, perlu diingat bahwa walaupun PLS merupakan teknik SEM yang dapat menguji sekaligus model pengukuran dan struktural, untuk pengujian efek mediasi dapat dilakukan jika efek utama hubungan langsung variabel independen terhadap variabel dependen adalah signifikan (Abdillah & Jogiyanto, 2015).

Tabel 3 Total Effect (Mean, STDEV, T-Statistic)

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
KM → KP	0,374	0,366	0,058	6,453	0,000
KM → KS	0,361	0,356	0,081	4,487	0,000
KS → KP	0,194	0,187	0,050	3,864	0,000
M → KP	0,365	0,368	0,080	4,540	0,000
M → KS	0,248	0,246	0,073	3,419	0,001
VBL → KP	0,292	0,294	0,071	4,105	0,000
VBL → KS	0,168	0,173	0,075	2,224	0,027

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan hasil perhitungan *total effect* pada Tabel 4.8, pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t-statistik yaitu harus lebih besar dari nilai *t-tabel* yaitu 1,96 untuk dapat membuktikan hipotesis tersebut diterima. Dengan begitu, berdasarkan Tabel 3 hasil pengujian hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan

pengguna yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 6,453 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,374 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna adalah positif.

2. Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesenangan yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 4,487 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,361 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel kemudahan penggunaan terhadap kesenangan adalah positif.
3. Kesenangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 3,864 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,194 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel kesenangan terhadap kepuasan pengguna adalah positif.
4. Manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 4,540 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,365 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel manfaat terhadap kepuasan pengguna adalah positif.
5. Manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesenangan yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 3,419 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,001 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,248 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel manfaat terhadap kesenangan adalah positif.
6. *Video based learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 4,105 ($>1,96$) dan nilai *p-value* sebesar 0,000 ($<0,05$). Nilai *original sample* menunjukkan nilai positif sebesar 0,292 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel *video based learning* terhadap kepuasan pengguna adalah positif.

PENGUJIAN EFEK MEDIASI

Setelah analisis dengan menggunakan metode bootstrapping dan didapatkan nilai t-statistik yang berada diatas 1,96 atau probabilitas yang lebih kecil dari 0,05 antar pengaruh variabel *videobased learning*, kemudahan penggunaan, manfaat, kesenangan, dan kepuasan pengguna pada Tabel

4.9. Selanjutnya dilakukan analisis efek mediasi untuk menilai tingkat signifikan efek mediasi. Hasil dari pengujian efek mediasi diharuskan lebih besar dari t-tabel 1,96 maka dinyatakan hipotesis diterima, jika t-statistik dibawah t-tabel 1,96 berarti hipotesis ditolak.

Abdillah, (2015) menyatakan tiga tahap metode untuk mengetahui efek variabel mediasi. Hasil *bootstrapping* untuk mengetahui pengaruh variabel yang memediasi maka didapati hasil dari spesifik *indirect effects*. Hasil *spesific indirect effects* setelah dilakukan *bootstrapping* dapat dilihat pada Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4 Specific Indirect Effects

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
KM -> KS -> KP	0,070	0,068	0,027	2,555	0,011
M -> KS -> KP	0,048	0,046	0,020	2,462	0,014
VBL -> KS -> KP	0,033	0,032	0,016	2,051	0,041

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan hasil perhitungan *specific indirect effects* pada Tabel 4, pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t-statistik yaitu harus lebih besar dari nilai t-tabel 1,96 untuk dapat membuktikan hipotesis tersebut diterima. Berdasarkan Tabel 4, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan metode *bootstrapping* dari analisis *SmartPLS* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengujian hipotesis efek mediasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna melalui kesenangan yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 2,555 (>1,96) nilai *p-value* sebesar 0,011 (<0,05).
2. Manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna melalui kesenangan yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 2,462 (>1,96) nilai *p-value* sebesar 0,014 (<0,05).
3. *Video based learning* berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna melalui kesenangan yang dibuktikan dengan nilai t-statistik 2,051 (>1,96) nilai *p-value* sebesar 0,041 (<0,05).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah *video based learning*, kemudahan penggunaan, dan manfaat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna yang dimediasi oleh kesenangan pada konsumen kursus online Rubrik Grafis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh *video based learning* terhadap kesenangan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan *video based learning* sebagai media pembelajaran pada kursus online Rubrik Grafis, maka akan meningkatkan perasaan senang yang dirasakan oleh peserta kursus online Rubrik Grafis.
2. Pada hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh kemudahan penggunaan terhadap

- kesenangan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah kursus online digunakan, maka akan semakin besar perasaan senang yang dirasakan oleh peserta kursus online Rubrik Grafis.
3. Pada hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh manfaat terhadap kesenangan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak manfaat yang dirasakan, maka akan meningkatkan perasaan senang yang dirasakan oleh peserta kursus online Rubrik Grafis.
 4. Pada hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh *video based learning* terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin bagus dan baik video yang digunakan, maka akan meningkatkan kepuasan peserta kursus online Rubrik Grafis.
 5. Pada hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah kursus online digunakan, maka akan meningkatkan kepuasan peserta kursus online Rubrik Grafis.
 6. Pada hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh manfaat terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin bermanfaat kursus online, maka akan semakin meningkatkan kepuasan peserta kursus online Rubrik Grafis.
 7. Pada hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh kesenangan terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin peserta kursus online merasa senang, maka peserta kursus online Rubrik Grafis akan semakin puas.
 8. Pada hasil pengujian hipotesis kelima menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh *video based learning* yang dimediasi kesenangan terhadap kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesenangan dapat memediasi pengaruh *video based learning* terhadap kepuasan pengguna.
 9. Pada hasil pengujian hipotesis keenam menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh kemudahan penggunaan yang dimediasi kesenangan terhadap kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesenangan dapat memediasi pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna.
 10. Pada hasil pengujian hipotesis ketujuh menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, pengaruh yang diberikan yaitu positif dan signifikan oleh manfaat yang dimediasi

kesenangan terhadap kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesenangan dapat memediasi pengaruh manfaat terhadap kepuasan pengguna.

Pada penelitian ini, menunjukkan bahwa pentingnya untuk mendesain, membangun, dan mengelola sebuah kursus online dengan baik, karena hal tersebut memiliki pengaruh terhadap kepuasan penggunanya. Hal ini didukung oleh pendapat Tao *et al.*, (2022) yang mengungkapkan bahwa dalam kursus online, pengguna harus disediakan fasilitas yang mudah digunakan dan berguna dalam proses pembelajaran mereka, kemudian memastikan bahwa proses pembelajaran

melalui kursus online menyenangkan. Kesenangan yang dirasakan pengguna merupakan indikator untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna (Basith *et al.*, 2020).

KETERBATASAN DAN SARAN

Penelitian ini telah dilakukan dan diusahakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan. Jawaban yang diberikan responden atas kuesioner tersebut seringkali tidak menunjukkan keadaan sesungguhnya. Selain itu, objek penelitian ini adalah kursus online yang bergerak dalam bidang desain grafis, masih terdapat kursus online diberbagai bidang lainnya. Sehingga, jika dilakukan penelitian dengan variabel yang sama maka hasil yang diperoleh dapat berbeda. Peneliti merekomendasikan untuk menambahkan lebih banyak variabel yang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna dan melakukan modifikasi serta mengembangkan model-model yang relevan dengan keadaan dimasa yang akan datang guna mendapatkan hasil yang juga relevan dengan keadaan baru dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W. (2018). Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi Pemodelan Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). Partial Least Square (PLS). Yogyakarta: Andi. Abdillah, W., & Jogiyanto. (2015). Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural
- Abdullah, F., Ward, R., & Ahmed, E. (2016). Investigating the influence of the most commonly used external variables of TAM on students' Perceived Ease of Use (PEOU) and Perceived Usefulness (PU) of e-portfolios. *Computers in Human Behavior*, 63, 75–90.
- Abdullah. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja
- Amoako-Gyampah, K., & Salam, A. F. (2004). An extension of the technology acceptance model in an ERP implementation environment. *Information & management*, 41(6), 731-745.
- Asthana, A. (2006). Multimedia in Education. *Encyclopedia of Multimedia*, 13, 533-540.
- Basith, Abd, Rosmayyadi Rosmayyadi, Susan Neni Triani, and Fitri. (2020). "Investigation of Online Learning Satisfaction During COVID 19: In Relation to Academic Achievement." *Journal of Educational Science and Technology (EST)*: 265–75.
- Bassiouni, D.H.B., Hackley, C., & Meshreki, H. (2019). The integration of video games in family- life dynamics: An adapted tech-nology acceptance model of family intention to consume video

- games. *Information Technology & People*, 32(6), 1376-1396, DOI 10.1108/ITP-11- 2017-0375.
- Bennett, J. (2001). *The Relationship Between Classroom Climate and Student Achievement*. Dissertation. University of North Texas.
- Calisir, F., Gumussoy, C. A., Bayraktaroglu, A. E., & Karaali, D. (2014). Predicting the Intention to Use a Web-Based Learning System: Perceived Content Quality, Anxiety, Perceived System Quality, Image, and the Technology Acceptance Model. *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries: Special Issue: Educational Initiatives in Ergonomics & Industrial Engineering*, Vol. 2, Issue.5, 515-531.
- Cidral, W. A., Oliveira, T., Di Felice, M., & Aparicio, M. (2018). *E-learning success determinants: Brazilian empirical study*. *Computers & Education*, 122, 273-290.
- Daneji, A. A., Ayub, A. F. M., and Khambari, M. N. M. (2019). The effects of perceived usefulness, confirmation and satisfaction on continuance intention in using massive open online course (MOOC). *Knowledge Management and E-Learning*. 11, 201–214. doi: 10.34105/j.kmel.2019.11.010.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology, 13, 319–340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace 1. *Journal of applied social psychology*, 22(14), 1111-1132.
- Devaraj, S., Fan, M., & Kohli, R. (2003). Antecedents of B2C channel satisfaction and preference: validating e-commerce metrics. *Information systems research* 13 (3), 316-333.
- El-Ariss, Bilal, Essam Zanelidin, and Waleed Ahmed. (2021). "Using Videos in Blended *E-learning* for a Structural Steel Design Course." *Education Sciences* 11(6).
- Fern, A., Givan, R., & Siskind, J. M. (2011). Specific-to-general learning for temporal events with application to learning event definitions from video. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 17, 379–449.
- Galatsopoulou, Fani, Clio Kenterelidou, Rigas Kotsakis, and Maria Matsiola. (2022). "Examining Students' Perceptions towards Video-Based and Video-Assisted Active Learning Scenarios in *Journalism and Communication Courses*." *Education Sciences* 12(2).
- Islam, A. Y. M. A. (2014). Validation of the technology satisfaction model (TSM) Developed in higher education: The application of structural equation modeling. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 10(3), 44–57.
- Jiang, Haozhe, A. Y.M. Atiquil Islam, Xiaoqing Gu, and Jonathan Michael Spector. (2021). "Online Learning Satisfaction in Higher Education during the Covid-19 Pandemic: A Regional Comparison between Eastern and Western Chinese Universities." *Education and Information Technologies* 26(6): 6747–69.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2015). *Marketing Management: Analysis, Planning, and Control* (15th ed.). Pearson.
- Lee, M.K.O., Cheung, C.M.K. and Chen, Z. (2005), "Acceptance of Internet-based learning medium:

- the role of extrinsic and intrinsic motivation”, *Information & Management*, Vol. 42 No. 8, pp. 1095-104
- Majumdar, A. (2017). Getting Started with Video-Based Learning. <https://elearningindustry.com/video-based-learning-getting-started>.
- Martin, Florence, Chuang Wang, and Ayesha Sadaf. (2018). “Student Perception of Helpfulness of Facilitation Strategies That Enhance Instructor Presence, Connectedness, Engagement and Learning in Online Courses.” *Internet and Higher Education* 37: 52–65.
- Nugroho, M. A., Dewanti, P. W., & Novitasari, B. T. (2018, September). The impact of Manfaat and persepsi kemudahan penggunaan on student's performance in mandatory *e-learning* use. In *2018 International Conference on Applied Information Technology and Innovation (ICAITI)* (pp. 26-30). IEEE.
- Park, Y., Son, H., & Kim, C. (2012). Investigating the determinants of construction professionals' acceptance of web-based training: an extension of the technology acceptance model. *Automation in Construction*, 22, 377-386
- Pavlou, P. A. (2003). Consumer acceptance of electronic commerce: Integrating trust and risk with the technology acceptance model. *International Journal of Electronic Commerce IJEC* 7 (3), 101-134.
- Picard, R. W. (1999, August). Affective Computing for HCI. In *HCI* (1) (pp. 829-833). Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/22/indonesia-masuk-daftar-10-negara-pengguna-internet-terbesar-di-asia>
- Roca, J. C., Chiu, C.-M., & Martínez, F. J. (2006). Understanding e-learning continuance intention: An extension of the Technology Acceptance Model. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64(8), 683–696.
- Rubrik Grafis.com, 13 Maret 2022, rubrikgrafis.com.
- Sabherwal, R, A. Jeyaraj, and C. Chowa. (2006). “Information System Success: Individual and Organizational Determinants,” *Management Science*, vol. 52, no. 12, pp. 1849-1864, 2006.
- Sekaran, U. (2006). *Metodologi Untuk Penelitian Bisnis* (Edisi 4). Salemba Empat.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016) *Research Methods for Business: A Skill Building Approach* (7th Edition). John Wiley & Sons Ltd
- Shah, Jalil. H, and Saman Attiq. (2016). Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness in the Formation of Consumer's Satisfaction in the Context of *E-learning*. *Abasyn Journal of Social Sciences Impact of Technology Quality*.
- Snelson, C. (2010). Web-based video for *e-learning*: Tapping into the YouTube™ phenomenon. In *Collective intelligence and e-learning 2.0: Implications of Web-based communities and networking* (pp. 147–166).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Sutrisno, D., and B. Buhari. (2021). “Designing Video Based Learning for Nursing Skills Procedures Video.” In *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd.
- Yao, J., Yang, T., Ding, X., Xu, Wen, and Chen, H. (2016) The concept tracing, concept definition and implication analysis of urban community sports' publicservice's satisfaction. *Phys.*

Educ. University33, 48–56.

- Yosep. (2015). Analysis of Relationship Between Three Dimensions of Quality, Kepuasan pengguna, And *E-learning* Usage of Binus Online Learning. *Journal Communication & Information Technology* (Vol. 9, Issue 2).
- Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2014a). The state of video-based learning: A review and future perspectives. *International Journal on Advances in Life Sciences*, 6(3–4), 122-135.
- Zboun, J. S., & Farrah, M. (2021). Students' Perspectives of Online Language Learning During Corona Pandemic: Benefits and Challenges. *Indonesian EFL*. 7(1), 13–20.
- Zhang, J., She, L., Wang, D., & Shafiq, A. (2022). Chinese Consumers' E-Learning Satisfaction and Continuance Purchase Intention on Paid Online Python Course. *Frontiers in Psychology*, 13.