

Intention to Reuse E-Learning pada Mahasiswa GENBI

Yofie Williansyah, Willy Abdillah, & Fachruzzaman
Program Studi Magister Manajemen Universitas Bengkulu
Correspondent Author: willya@unib.ac.id

Abstract : *The e-learning lecture system is an important innovation in the world of education, allowing students to study remotely via the internet. The positive impact of e-learning learning is that students become more responsible and can value their time. Intention to Reuse is a person's Intention to Reuse a system that has been implemented in a higher education environment. This research aims to determine the influence of perceived usefulness, perceived convenience, subjective norms and IT system quality on Intention to Reuse. This research is a type of descriptive research with a quantitative approach (survey). The type of data used is primary data obtained through distributing questionnaires. The respondents of this research were 195 GENBI students at UNIB, UIN, UMB, and IAIN Curup. The data analysis technique used multiple linear regression analysis with the help of the SPSS 25 application. The research results are (1). Perception of usefulness has a positive and significant effect on Intention to Reuse. This perception of usefulness impacts students' Intention to Reuse. (2). Perception of convenience has no effect on Intention to Reuse, this perception of ease has no impact on Intention to Reuse. (3) Subjective Norms has a positive and significant effect on Intention to Reuse. (4) Perception of IT quality has a positive and significant effect on Intention to Reuse. This means that the quality of the IT system impacts students' Intention to Reuse. Suggestions for future research include adding samples other than Genbi students and adding other variables, such as organizational culture and perceptions of trust*

Keywords: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norms, Perceived of IT Quality, Intention to Reuse*

Abstrak : Sistem perkuliahan *e-learning* merupakan sebuah inovasi penting dalam dunia pendidikan, yang memungkinkan mahasiswa belajar jarak jauh melalui internet. Dampak positif pembelajaran *e-learning* adalah siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan dapat menghargai waktu. Niat menggunakan kembali merupakan niat seseorang untuk menggunakan kembali suatu sistem yang telah diterapkan di lingkungan pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kenyamanan, norma subjektif dan kualitas sistem TI terhadap niat menggunakan kembali. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif (survei). Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner. Responden penelitian ini adalah mahasiswa GENBI UNIB, UIN, UMB, dan IAIN Curup yang berjumlah 195 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil penelitiannya adalah (1). Persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan kembali. Persepsi kegunaan ini berdampak pada niat siswa untuk menggunakan kembali. (2). Persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan kembali, persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan kembali. (3) Norma Subjektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan kembali. (4). Persepsi kualitas TI berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan kembali. Artinya, kualitas sistem TI berdampak pada niat siswa untuk menggunakan kembali. Saran untuk penelitian selanjutnya antara lain menambahkan sampel selain siswa Genbi dan menambahkan variabel lain seperti budaya organisasi dan persepsi kepercayaan.

Kata kunci: *Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Norma Subjektif, Persepsi Kualitas IT, Intention to Reuse.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Era globalisasi datang dengan cepat seiring pesatnya perkembangan teknologi, khususnya di bidang teknologi informasi. Perusahaan dan lembaga pendidikan merespons perubahan teknologi ini dengan menyediakan layanan akses informasi yang lebih mudah bagi kliennya serta meningkatkan keterhubungan antara perguruan tinggi dan mahasiswa melalui penerapan teknologi canggih, seperti internet (Wiardi *et al.*, 2022). Kebutuhan pembelajaran *e-learning* di masa pandemi Covid 19 sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran tetap berkelanjutan. Menurut Putra dan Malini (2022), perkembangan teknologi membantu proses belajar mengajar maka diperlukan sistem aplikasi *direct e-learning* (*Zoom, Google classroom* dan *Miscrosoft Teams*). Sistem kuliah *e-learning* menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan, memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari jarak jauh melalui internet. Dalam pembelajaran *e-learning*, aktivitas belajar dan administrasi dapat diakses secara virtual. Selain itu, mahasiswa tidak perlu terburu-buru menuju tempat perkuliahan, cukup mengandalkan *smartphone* atau laptop sebagai alat bantu. Dosen menyampaikan materi pembelajaran dan mahasiswa merespon materi pembelajaran yang diterimanya. Menurut Gagne (2002), dosen tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga menerima umpan balik dari mahasiswa dan memberikan penguatan (*re-inforcement*) atas hasil belajar yang telah diambilnya. Beberapa contoh fasilitas pembelajaran multimedia interaktif berbasis jaringan (*website*) yang dapat digunakan antara lain *Zoom, Google Class Room* dan *Google Meet* (Putra dan Malini, 2022).

Intention to Reuse merujuk pada niat seseorang untuk menggunakan kembali sistem yang telah diterapkan di lingkungan Perguruan Tinggi (Al-marroof & Al-emran, 2018). Penggunaan teknologi informasi dalam konteks pendidikan terus berkembang pesat dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Wang (2008) mengungkapkan *Intention to Reuse* memiliki tingkat urgensi yang signifikan dalam proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, penting untuk memahami fenomena dari *Intention to Reuse* terhadap sistem yang telah diterapkan di Perguruan Tinggi. Adanya kasus covid 19 yang melanda menyebabkan terjadinya perubahan di dunia pendidikan terutama proses belajar mengajar dari awalnya tatap muka menjadi *e-learning* (Jamil & Aprilisanda, 2020). Konsep *Intention to Reuse* sering digunakan untuk memprediksi kemungkinan seseorang untuk melanjutkan atau tidak menggunakan suatu sistem di masa depan (Dlodlo & Dhurup 2016). Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) menekankan bahwa penggunaan teknologi oleh individu dipengaruhi oleh penerimaannya terhadap teknologi (Napitupulu, 2017). Menurut Wiardi *et al.* (2022), penerimaan ini, pada gilirannya, dipengaruhi oleh dua faktor kognitif, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerja dan motivasi pengguna untuk mengadopsinya (Jamil & Aprilisanda, 2020).

Menurut Davis (1993), persepsi kemanfaatan atau *perceived usefulness* adalah ukuran sejauh mana penggunaan suatu teknologi diyakini membawa manfaat bagi penggunanya. *Perceived usefulness* dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti peningkatan kinerja, kemudahan dalam pekerjaan, dan manfaat keseluruhan dari teknologi tersebut. Persepsi

kemanfaatan merupakan ukuran keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja (Wang *et al.*, 2003). Kemudahan penggunaan, atau yang dikenal sebagai *Perceived ease of use*, mencerminkan seseorang percaya penggunaan sistem dilakukan tanpa usaha yang berlebihan (Davis, 1993). Persepsi kemudahan penggunaan ini memiliki dampak pada cara seseorang melihat manfaat dari teknologi tersebut. Jika seseorang menganggap teknologi tersebut mudah digunakan, maka ia akan menyadari manfaatnya dalam aktivitas kerja (Barhoumi, 2016).

Norma subjektif merujuk pada manfaat yang diterima berdasarkan kepercayaan, yang dikenal dengan istilah *normative belief* (Ajzen, 1988). Teori *Planned Behavior* merupakan pengembangan dari *reasoned action theory*, yang didasarkan pada bukti ilmiah bahwa niat untuk melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu norma subjektif dan sikap terhadap perilaku. Beberapa tahun kemudian, Ajzen (1988) memperkenalkan faktor tambahan, yaitu kontrol perilaku persepsi individu atau *Perceived Behavioral Control*, yang mengubah *Reasoned Action Theory* menjadi *Planned Behavior Theory*. Teori ini menekankan bahwa sikap terhadap perilaku merupakan faktor kunci dalam memprediksi suatu tindakan, namun perlu juga mempertimbangkan norma subjektif dan mengukur *Perceived Behavioral Control*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa norma subjektif memiliki pengaruh positif terhadap sikap (Al-swidi *et al.*, 2014; Shittu *et al.*, 2011).

Menurut Davis (1993), kualitas IT didefinisikan sebagai persepsi kemudahan penggunaan, yang mencerminkan sejauh mana teknologi komputer dianggap relatif mudah dipahami dan digunakan. Kualitas IT tercermin dalam pandangan pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem, di mana jika pengguna merasa menggunakan sistem tersebut mudah, maka mereka tidak perlu mengeluarkan banyak usaha untuk menggunakannya. Nurbani & Meiyanti (2019) menunjukkan bahwa kualitas IT memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna (DeLone & McLean., 2003; McKinney *et al.*, 2002; McGill *et al.*, 2004).

Generasi Baru Indonesia (GenBI) merupakan komunitas yang terdiri dari mahasiswa penerima beasiswa Bank Indonesia di bawah pengawasan Bank Indonesia. Program Beasiswa Bank Indonesia selain memberikan dana untuk mendukung biaya pendidikan, tunjangan studi, dan biaya hidup, tetapi juga mengakui mahasiswa yang menjadi penerima beasiswa sebagai anggota komunitas GenBI. GenBI menyelenggarakan berbagai kegiatan, termasuk kegiatan peningkatan *hardskill* dan *softskill*, kegiatan sosial, *Leadership Camp*, dan membangun jaringan di seluruh Indonesia. Beberapa kegiatan GenBI melibatkan: GenBI *Classroom*: Kegiatan berbasis *Zoom Webinar* dengan tema seputar Kebijakan Bank Indonesia di Era Pandemi *Covid-19*, dengan pembicara/narasumber internal dan eksternal untuk memberikan penjelasan dan pembekalan bagi anggota GenBI.

Penerima beasiswa Bank Indonesia kepada mahasiswa di perguruan tinggi Bengkulu dikatakan sudah cukup efektif untuk meningkatkan belajar mahasiswa dan bisa mendorong mahasiswa untuk meningkatkan prestasi akademik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan, tidak hanya itu pemberian beasiswa Bank Indonesia juga bisa membantu meringankan biaya pendidikan bagi mahasiswa yang kurang mampu. Responden pada penelitian ini adalah para mahasiswa yang lulus seleksi program beasiswa Bank Indonesia

yang memiliki kemampuan maupun dokumen penunjang untuk mendapatkan beasiswa bergengsi.

Rahayu *et al.* (2022) mengungkapkan manfaat adanya *Intention to Reuse* adalah: (1) memberikan pengalaman bagi mahasiswa GenBI dalam mengasah kemampuan dengan berintegrasi langsung. (2) meningkatkan daya ingat mahasiswa (*rentention of information*) terhadap *knowledge* yang disampaikan oleh dosen dengan tampilan konten yang menaring. (3) adanya kerjasama dalam komunitas *e-learning*. (4) administrasi dan pengurusan yang terpusat. (5) pembelajaran dengan dukungan teknologi internet melalui aplikasi *Zoom*, *Google classroom* dan *Miscrosoft Teams* membuat pusat perhatian dalam pembelajaran tertuju pada mahasiswa GenBI (Napitupulu, 2021).

Kepercayaan mahasiswa GenBI akan meningkatkan Persepsi kemanfaatan dalam niat menggunakan kembali cukup tinggi karena didukung penggunaan *smartphone* yang bermanfaat pada fungsi dan sistem lebih *flexibel* dalam memanfaatkan kualitas sistem informasi (Widodo & Nursaptini, 2020). Persepsi kemudahan yang dirasakan mahasiswa GenBI merupakan salah satu faktor penting dalam penerimaan mereka terhadap suatu sistem teknologi pada proses pembelajaran (Yunasti & Baridwan, 2013). Norma subjektif yang dirasakan mahasiswa GenBI sangat baik, karena adanya dukungan sosial di lingkungan sekitarnya (Sakdiyah *et al.*, 2019). Kualitas IT mahasiswa GenBI pada penggunaan sistem informasi yang berkualitas, sehingga mahasiswa GenBI merasa puas dalam menggunakan sistem tersebut (Wiardi *et al.*, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, terlihat bahwa persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif dan kualitas IT yang dirasakan oleh mahasiswa GenBI dalam pengguna pembelajaran sistem *e-learning* sangat optimal dan menyenangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Intention to Reuse

Intention to Reuse dapat diartikan sebagai keinginan untuk menggunakan kembali suatu produk atau jasa, yang berarti bersikap menggunakan produk yang sama dua kali atau lebih. Dalam konteks penggunaan aplikasi, minat untuk menggunakan kembali aplikasi dianggap sebagai elemen utama dari loyalitas aplikasi. Perilaku konsumen dalam menggunakan kembali suatu aplikasi mencerminkan bahwa kualitas aplikasi tersebut cukup memikat sehingga konsumen bersedia menggunakan kembali. Dapat disimpulkan bahwa *Intention to Reuse* merupakan kekuatan niat seseorang untuk melakukan tindakan yang diinginkan dengan menggunakan sistem teknologi kembali. Dalam penggunaan teknologi informasi sehari-hari, persepsi setiap individu terhadapnya bisa berbeda. Niat pembelian kembali diartikan sebagai kemungkinan konsumen merencanakan atau membutuhkan untuk membeli barang atau jasa tertentu di masa depan.

DeLone & McLean (2003) mengasumsikan bahwa kualitas sistem dan kualitas informasi, baik secara individu maupun bersama-sama, memengaruhi kepuasan pengguna dan niat penggunaan kembali. Untuk membangun dan meningkatkan niat menggunakan kembali suatu produk atau jasa, perusahaan perlu memperhatikan sejumlah faktor yang dapat memengaruhi intensi pengguna. Menurut DeLone & McLean (2003), beberapa faktor yang

berperan dalam memengaruhi niat untuk menggunakan kembali, yaitu: 1) kualitas informasi (*information quality*), 2) kualitas sistem (*system quality*), 3) kualitas pelayanan (*service quality*), 4) persepsi nilai (*perceived value*), 5) kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Perceived usefulness merupakan persepsi mengenai manfaat dari suatu aktivitas dikatakan bermanfaat apabila orang tersebut dapat merasakan dampak positif aktivitas tersebut persepsi kegunaan sebagai sejauh mana individu yakin dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Jika individu beranggapan dengan media informasi berguna, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika individu beranggapan dengan media informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Chawla & Joshi (2019), *perceived usefulness* adalah keyakinan bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pengguna. Persepsi kemanfaatan dalam teori yang dikenalkan Davis (1989) ini didefinisikan sebagai sebuah pandangan subjektif pengguna terhadap seberapa besar kemungkinan penggunaan sebuah sistem.

Teori Davis (1993) ini menyatakan manfaat yang dirasakan atau *Perceived usefulness* adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Definisi ini memberikan pengertian bahwa manfaat dalam sistem pembelajaran *e-learning* merupakan pandangan subjektif pengguna mengenai manfaat yang diperoleh dalam menerima materi pembelajaran dengan baik. Wang (2009) mengidentifikasi indikator untuk mengukur persepsi kemanfaatan sebagai berikut: 1) peningkatan hasil atau kinerja, 2) peningkatan efisiensi, 3) peningkatan efektivitas, 4) peningkatan interaksi, 5) tingkat kendali terhadap tugas, 6) peningkatan penggunaan kembali materi, 7) kebermanfaatan penggunaan sesuatu. Penelitian Napitupulu (2017) menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap penerimaan *e-learning*. Dengan merinci teori dan hasil penelitian terdahulu, studi ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H1: Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse* pada mahasiswa GenBI beasiswa Bank Indonesia Provinsi Bengkulu

Persepsi Kemudahan (*Perceived ease of use*)

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Niat penggunaan persepsi orang tersebut mengenai kebermanfaatan teknologi juga akan menjadi semakin baik (Cudjoe *et al.*, 2015). *Perceived ease of use* adalah tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi atau sistem tertentu akan bebas dari upaya/usaha. Tojib & Tsarenko (2012) menjelaskan kemudahan yang berkaitan dengan usaha dan kenyamanan pengguna teknologi. *Perceived ease of use* dapat dijelaskan sebagai tingkat keyakinan suatu individu di mana dalam penggunaan suatu teknologi dapat dipelajari dengan mudah dan dipercaya dapat memudahkan pengguna.

Persepsi kemudahan penggunaan ini mengartikan bahwa terdapat keyakinan seseorang dalam menggunakan sistem teknologi informasi yang tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan. Menurut Davis (1993), persepsi kemudahan adalah tingkat dimana individu percaya mengenai sistem yang digunakan karena

sistem tersebut mudah dalam penggunaannya dan mudah untuk dipahami, sehingga tidak perlu mengeluarkan usaha apapun (*free of effort*). Wang (2009) mengungkapkan beberapa indikator mengukur persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) sebagai berikut: 1) Kemudahan penyesuaian, 2) Kemudahan menjadi terampil, 3) Kemudahan memahami cara mengerjakan tugas, 4) Kemudahan perbaikan kesalahan teknis, 5) Kemudahan penggunaan, 6) Kemudahan penyesuaian dengan gaya belajar. Penelitian oleh Yunastiti & Baridwan (2013) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penerimaan individu terhadap sistem informasi berbasis komputer. Oleh karena itu, berdasarkan teori dan hasil penelitian tersebut, hipotesis penelitian ini:

H2: Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap *intention to reuse* pada mahasiswa GenBI beasiswa Bank Indonesia Provinsi Bengkulu.

Norma Subjektif

Norma subjektif adalah perasaan atau pendugaan seseorang terhadap harapan-harapan dari orang-orang yang ada dalam kehidupannya mengenai dilakukan atau tidak dilakukan perilaku tertentu. Menurut Meyer & Allen (1997), norma subjektif adalah perilaku tanggap atas tekanan dari masyarakat, budaya, keluarga dan kelompok referensi dapat mempengaruhi perilaku individu untuk mematuhi perilaku tertentu. Chi *et al.* (2012) menyatakan teori TRA atau sikap dan norma subjektif dapat menjelaskan niat perilaku masyarakat dan selanjutnya memprediksi tindakan konsumen yang sebenarnya. Norma subjektif termasuk keyakinan normatif dan motivasi untuk mematuhi. Keyakinan normatif mengacu merasakan harapan individu rujukan tertentu atau kelompok, dan motivasi untuk mematuhi adalah kemauan untuk mematuhi rujukan individu-individu tertentu atau pendapat kelompok.

Menurut Ajzen (1988), norma subjektif adalah persepsi seseorang mengenai tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku. Indikator dari norma subjektif, seperti yang dikemukakan oleh Al Swidi *et al.* (2014), mencakup: 1) Adanya kecenderungan pembelian produk tertentu di kalangan lingkungan sosial konsumen, 2) Terbentuknya keyakinan di lingkungan sekitar konsumen bahwa produk tertentu merupakan pilihan terbaik, 3) Penerimaan pujian dari lingkungan sosial konsumen jika konsumen memiliki produk tertentu, 4) Dukungan yang muncul dari lingkungan sosial konsumen untuk membeli produk tertentu. Aristian *et al.* (2016) menemukan bahwa norma subjektif berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *e-learning*. Berdasarkan penjabaran teori dan hasil penelitian sebelumnya, hipotesis yang diajukan adalah:

H3: Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap *intention to reuse* pada mahasiswa GenBI beasiswa Bank Indonesia Provinsi Bengkulu.

Kualitas IT

Kualitas IT mencakup sejauh mana informasi secara konsisten memenuhi persyaratan dan harapan semua pemangku kepentingan yang membutuhkan informasi tersebut untuk melaksanakan proses mereka (Napitupulu, 2021). Konsep ini terkait erat dengan konsep produk informasi yang menggunakan data sebagai masukan dan menghasilkan informasi yang memiliki makna bagi penerima informasi. Kualitas IT merupakan faktor penentu

keberhasilan dan kepuasan pengguna; semakin baik kualitas sistem, semakin mudah digunakan dan terstruktur dengan baik (Chopra *et al.*, 2019; Zheng *et al.*, 2013).

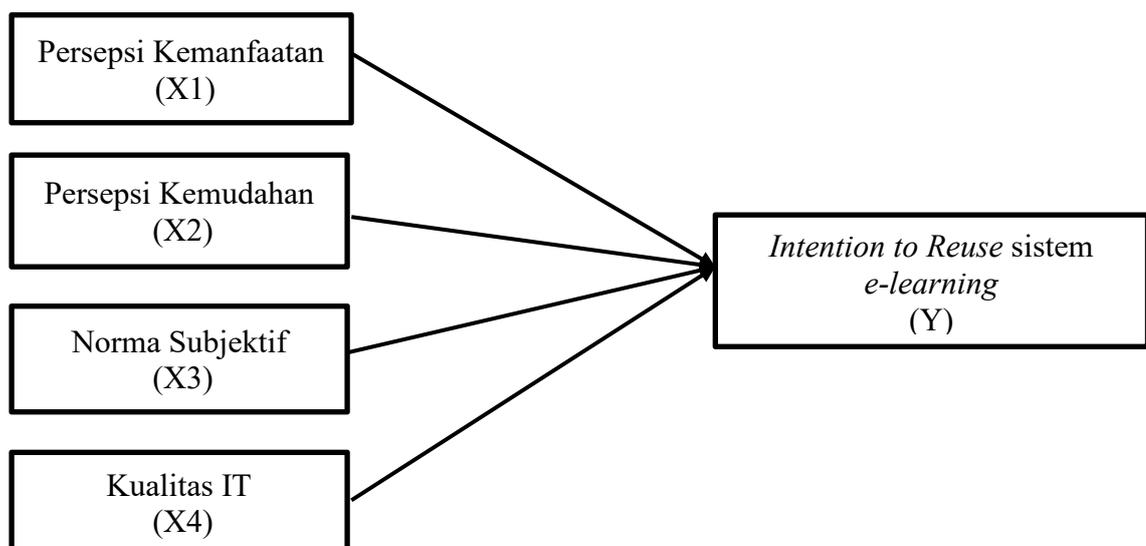
Davis (1993) mendefinisikan kualitas sistem informasi sebagai persepsi kemudahan penggunaan, di mana teknologi komputer dianggap relatif mudah dipahami dan digunakan. Kualitas IT mencerminkan pandangan pengguna bahwa penggunaan sistem tersebut mudah, tanpa memerlukan usaha yang berlebihan, sehingga pengguna memiliki lebih banyak waktu untuk aktivitas lain yang dapat meningkatkan kinerja mereka secara keseluruhan. Parasuraman *et al.* (2005) menyatakan bahwa ada empat indikator kualitas IT, meliputi: 1) *efficiency* yaitu kemudahan dan kecepatan dalam mengakses dan menggunakan website, 2) *fulfillment* yakni kemampuan website untuk memenuhi janji mereka terkait ketersediaan produk dan pengantaran produk kepada konsumen, 3) *system availability* yaitu ketepatan fungsi-fungsi teknis yang terdapat dalam website, 4) *privacy* yakni keamanan *website* dan perlindungan terhadap informasi konsumen.

Studi oleh Wiardi *et al.* (2022) menunjukkan bahwa kualitas sistem informasi, persepsi kegunaan, dan niat untuk menggunakan kembali aplikasi pembelajaran *e-learning* saling terkait. Kualitas informasi yang baik, yang mudah dipahami, lengkap, dan relevan, juga berkontribusi pada kepuasan siswa (Ozkan & Koseler, 2009). Berdasarkan penjabaran teori dan hasil penelitian sebelumnya, hipotesis yang diajukan adalah:

H4: Kualitas IT berpengaruh terhadap *intention to reuse* pada mahasiswa GenBI beasiswa Bank Indonesia Provinsi Bengkulu.

Kerangka Konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, dan kualitas IT memiliki pengaruh terhadap *intention to reuse* pada mahasiswa GenBI (Generasi Baru Indonesia) penerima beasiswa Bank Indonesia Provinsi Bengkulu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, akan dijelaskan dalam kerangka analisis sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis melalui metode statistika. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan menerapkan teknik korelasi. Penelitian korelasi bertujuan untuk memahami pola dan tingkat keterikatan antar variabel.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang memperoleh beasiswa GenBI yang berjumlah sebanyak 200 orang. Penelitian ini menggunakan metode *sensus*, di mana seluruh anggota populasi menjadi unit analisis. Jadi, jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini adalah sebanyak 200 orang mahasiswa GenBI di Provinsi Bengkulu. Rinciannya populasi dan sampel berikut ini:

Tabel 1. Populasi dan Sampel GenBI KPwBI Provinsi Bengkulu

No.	Asal Universitas	Populasi (Orang)	Sampel (Orang)
1	Universitas Bengkulu	50	50
2	Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu	50	50
3	Universitas Muhammadiyah Bengkulu	50	50
4	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup	50	50
Jumlah		200	200

Sumber: Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bengkulu (2023)

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner sebagai data primer. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Cresswell, 2018). Untuk memperoleh data primer ini, penulis menyebarkan kuesioner *e-learning* melalui google form kepada mahasiswa GenBI. Waktu penyebaran kuesioner dilakukan selama dua bulan, yakni April - Mei 2023.

Uji Validitas

Untuk menilai validitas kuesioner, penting untuk melakukan uji validitas. Validitas kuesioner mengukur sejauh mana pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mencerminkan konsep yang diukur. Ghazali (2013) menyatakan bahwa pengujian validitas berguna untuk menentukan apakah kuesioner dianggap valid atau tidak. Dalam konteks ini, suatu pertanyaan dianggap valid jika nilai korelasi *r*-hitung lebih besar daripada nilai *r*-tabel. Peneliti menggunakan tingkat signifikansi standar 5% pada nilai *r*-tabel, dan diperoleh nilai *r*-tabel sebesar (200 responden = 0,138). Nilai *r*-tabel 0,138 menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam penelitian ini dianggap valid jika mendapatkan nilai *r*-hitung yang lebih besar dari 0,138. Jika nilai *r*-hitung tidak dapat melebihi standar tersebut, maka pernyataan tersebut dianggap tidak layak digunakan dalam penelitian (Ghozali, 2013).

Uji Reliabilitas

Untuk menilai reliabilitas kuesioner, metode yang umum digunakan adalah uji Cronbach's alpha. Reliabilitas mencerminkan sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat diandalkan dan memberikan hasil yang konsisten. Sebagai acuan, peneliti dapat membandingkan nilai alpha yang diperoleh dengan standar yang telah ditetapkan. Jika Cronbach's alpha $> 0,6$, maka variabel tersebut dapat dikatakan reliabel. Jika Cronbach's alpha $< 0,6$, maka variabel tersebut dapat dikatakan tidak reliabel.

Uji Hipotesis Regresi

- Uji t

Menurut Ghozali (2013), uji t merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0.05. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan 0,05 berarti variabel independen berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen.

- Uji F (Kelayakan Model)

Menurut Ghozali (2013), uji *goodness of fit* (uji kelayakan model) dilakukan untuk mengukur ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual secara statistik. Uji F didapatkan melalui perbandingan antara tingkat signifikansi F dari hasil uji terhadap nilai signifikansi yang dipakai oleh peneliti dengan nilai untuk taraf keyakinan 95% atau $\alpha = 0,05$. Jika p value $< 0,05$ menunjukkan bahwa uji model ini layak untuk digunakan pada penelitian. Jika p value $> 0,05$ menunjukkan bahwa uji model ini tidak layak untuk digunakan pada penelitian.

- Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) merupakan alat pengukuran untuk menilai sejauh mana model mampu menjelaskan variasi dari variabel dependen (Ghozali, 2013). Koefisien determinasi memiliki nilai antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang rendah menunjukkan keterbatasan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Namun, jika nilai mendekati 1, hal tersebut mengindikasikan bahwa variabel independen mampu memberikan informasi yang cukup untuk memprediksi variabel dependennya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif Penelitian

Gambaran mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini, seperti persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, persepsi kualitas IT dan *intention to reuse* maka digunakan tabel statistik deskriptif yang menunjukkan angka kisaran teoritis, kisaran sesungguhnya (aktual), media, rata-rata (*mean*) dan standar deviasi.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Variabel	Teoritis		Aktual		
	Kisaran	Mean	Kisaran	Mean	Std Deviasi
Persepsi Kemanfaatan	12 - 60	36	13 - 60	49.53	7.08
Persepsi Kemudahan	15 - 75	45	32 - 75	56.07	9.76
Norma Subjektif	12 - 60	36	34 - 60	45.68	6.54
Persepsi <i>It quality</i>	15 - 75	45	24 - 60	45.88	7.53
<i>Intention to Reuse</i>	15 - 75	45	44 - 75	59.67	9.11

Sumber: Data diolah (2023)

Pengukuran variabel persepsi kemanfaatan dalam penelitian ini menggunakan 12 pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memperoleh beasiswa GenBI. Berdasarkan Tabel 2 variabel persepsi kemanfaatan memiliki kisaran teoritis 12 – 60, mean sebesar 36. Sedangkan kisaran aktual 13 – 60, mean sebesar 49,53 dan standar deviasi 7,08. Mean aktual lebih besar mean teoritis sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata persepsi kemanfaatan pada mahasiswa GenBI baik. Nilai Standar Deviasi memperlihatkan keberagaman jawaban responden atas pernyataan yang diberikan. Semakin besar nilai standar deviasi maka semakin bervariasi jawaban responden atas pernyataan tersebut. Jika melihat standar deviasi pada Tabel 2 terlihat nilai standar deviasi (7,08) lebih kecil dibandingkan nilai mean (49,53). Hal ini menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada di kuesioner sama.

Pengukuran variabel persepsi kemudahan dalam penelitian ini menggunakan 15 pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memperoleh beasiswa GenBI. Berdasarkan Tabel 2 variabel persepsi kemanfaatan memiliki kisaran teoritis 15 – 75, mean sebesar 45. Sedangkan kisaran aktual 32 – 75, mean sebesar 56,07 dan standar deviasi 9,76. Mean aktual lebih besar mean teoritis sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata persepsi kemudahan pada mahasiswa GenBI baik. Nilai standar deviasi memperlihatkan keberagaman jawaban responden atas pernyataan yang diberikan. Semakin besar nilai standar deviasi maka semakin berbeda jawaban responden atas pernyataan tersebut. Jika melihat standar deviasi pada Tabel 2 terlihat nilai standar deviasi (9,76) lebih kecil dibandingkan nilai mean (56,07). Hal ini menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada di kuesioner sama.

Pengukuran variabel norma subjektif dalam penelitian ini menggunakan 12 pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memperoleh beasiswa GenBI. Berdasarkan Tabel 2 variabel norma subjektif memiliki kisaran teoritis 12 – 60, mean sebesar 36. Sedangkan kisaran aktual 34 – 60, mean sebesar 45,68 dan standar deviasi 6,54. Mean aktual lebih besar mean teoritis sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata norma subjektif pada mahasiswa GenBI baik. Nilai standar deviasi memperlihatkan keberagaman jawaban responden atas pernyataan yang diberikan. Semakin besar nilai standar deviasi maka semakin berbeda jawaban responden atas pernyataan tersebut. Jika melihat standar deviasi pada Tabel 2 terlihat nilai standar deviasi (6,54.) lebih kecil dibandingkan nilai mean (45,68). Hal ini

menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada di kuesioner sama.

Pengukuran variabel kualitas IT dalam penelitian ini menggunakan 15 pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memperoleh beasiswa GenBI. Berdasarkan Tabel 2 variabel persepsi kemanfaatan memiliki kisaran teoritis 15 – 75, mean sebesar 45. Sedangkan kisaran aktual 24 – 60, mean sebesar 45,88 dan standar deviasi 7,53. Mean aktual lebih besar mean teoritis sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata perseps kualitas IT pada mahasiswa GenBI baik. Nilai standar deviasi memperlihatkan keberagaman jawaban responden atas pernyataan yang diberikan. Semakin besar nilai standar deviasi maka semakin berbeda jawaban responden atas pernyataan tersebut. Jika melihat standar deviasi pada Tabel 2 terlihat nilai standar deviasi (7,53.) lebih kecil dibandingkan nilai mean (45,88). Hal ini menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada di kuesioner sama.

Pengukuran variabel *Intention to Reuse* dalam penelitian ini menggunakan 15 pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memperoleh beasiswa GenBI. Berdasarkan Tabel 2 variabel persepsi kemanfaatan memiliki kisaran teoritis 15 – 75, mean sebesar 45. Sedangkan kisaran aktual 44 – 75, mean sebesar 59,67 dan standar deviasi 9,11. Mean aktual lebih besar mean teoritis sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata *Intention to Reuse* pada mahasiswa GenBI baik. Nilai standar deviasi memperlihatkan keberagaman jawaban responden atas pernyataan yang diberikan. Semakin besar nilai standar deviasi maka semakin berbeda jawaban responden atas pernyataan tersebut. Jika melihat standar deviasi pada Tabel 2 terlihat nilai standar deviasi (9,11.) lebih kecil dibandingkan nilai mean (59,67). Hal ini menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang ada di kuesioner sama.

Uji Kualitas Data

Uji kualitas data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji analisis faktor, uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji Analisis Faktor

Menurut Ghozali (2013), analisis faktor merupakan perluasan dari analisis komponen utama. Digunakan juga untuk mengidentifikasi sejumlah faktor yang relatif kecil yang dapat digunakan untuk menjelaskan sejumlah besar variabel yang saling berhubungan. Analisis faktor bertujuan untuk menyaring variabel mana yang paling unggul atau paling dominan dari beberapa variabel yang dipilih oleh peneliti. Berdasarkan Tabel 3, nilai KMO MSA sebesar $0,865 > 0,50$ dan nilai *Bartlett's Test* (Sig.) $0,000 < 0,05$.

Tabel 3. Uji KMO dan Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.865
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	563.851
	Df	10
	Sig.	.000

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4. Hasil Uji *Anti Image Matrics*

Variabel		PK	PM	NS	ITQ	ITR
<i>Anti-image Covariance</i>	PK	.543	-.140	-.005	-.011	-.129
	PM	-.140	.443	-.104	-.112	-.024
	NS	-.005	-.104	.406	-.085	-.130
	ITQ	-.011	-.112	-.085	.381	-.134
<i>Anti-image Correlation</i>	ITR	-.129	-.024	-.130	-.134	.327
	PK	.881 ^a	-.285	-.011	-.024	-.307
	PM	-.285	.879 ^a	-.246	-.272	-.063
	NS	-.011	-.246	.875 ^a	-.217	-.358
	ITQ	-.024	-.272	-.217	.866 ^a	-.380
ITR	-.307	-.063	-.358	-.380	.833 ^a	

a. *Measures of Sampling Adequacy (MSA)*

Sumber: data diolah (2023)

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai MSA yang diteliti adalah sebagai berikut: persepsi kemanfaatan (PK) sebesar 0.881, persepsi kemudahan (PM) sebesar 0.879, Norma Subjektif (NS) sebesar 0.875, dan Kualitas IT (ITQ) sebesar 0.866 dan *Intention to Reuse* (ITR) sebesar 0.833. Nilai MSA untuk masing-masing variabel menunjukkan nilai > 0.50, disimpulkan bahwa semua variabel layak untuk dilakukan analisis faktor.

Tabel 5. Hasil Uji *Communalities*

Variabel	Initial	Extraction
Persepsi_Kemanfaatan	1.000	.592
Persepsi_Kemudahan	1.000	.703
Norma_Subjektif	1.000	.720
IT_Quality	1.000	.741
ITR	1.000	.786

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 5 menunjukkan hasil uji komunalitas. Komunalitas adalah varian yang dikuadratkan dengan menggambarkan besaran varian dalam variabel-variabel yang diukur oleh variabel baru yang diciptakan melalui prosedur PCA (Sarwono, 2017). Tabel 5. komunalitas ini menunjukkan nilai variabel yang diteliti mampu menjelaskan faktor atau tidak. Variabel dianggap mampu menjelaskan faktor apabila nilai *extraction* > 0,50. Berdasarkan Tabel 5, nilai *extraction* untuk masing-masing variabel adalah: persepsi kemanfaatan 0.592 > 0.50, persepsi kemudahan 0.703 > 0.50, norma subjektif 0.720 > 0.50, dan kualitas IT 0.741 > 0.50 dan *Intention to Reuse* 0.786 > 0.50. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan variabel yang dapat menjelaskan faktor yaitu persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, dan kualitas IT.

Tabel 6. Hasil Uji *Component Matrix*

Variabel	Component 1
Persepsi_Kemanfaatan	.769
Persepsi_Kemudahan	.838
Norma_Subjektif	.848
Kualitas IT	.861
<i>Intention to Reuse</i>	.887

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 6 menunjukkan hasil ekstraksi dalam bentuk matriks komponen maka urutan variabel dengan urutan tertinggi adalah *intention to reuse* dengan nilai sebesar 0.887. Kualitas IT dengan nilai sebesar 0.861, norma subjektif dengan nilai sebesar 0.848, persepsi kemudahan dengan nilai sebesar 0.838 dan variabel dengan urutan terendah adalah persepsi kemanfaatan dengan nilai sebesar 0.769. Nilai ini selaras dengan nilai yang dihasilkan uji komunalitas yang semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat dengan demikian dapat disimpulkan yang dapat dipakai menjelaskan faktor adalah variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, kualitas IT dan *Intention to Reuse*. Jadi anggapan mahasiswa GenBI di Bengkulu dapat mempengaruhi mahasiswa menggunakan kembali pembelajaran *e-learning* adalah persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, dan kualitas IT.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya kuesioner. Pedoman untuk menentukan model dikatakan valid jika r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel pada $\alpha = 5\%$. Nilai r tabel pada penelitian ini adalah 0.1398 dengan jumlah sampel sebanyak 195 responden.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Persepsi Kemanfaatan	0.687** - 0.798**	0,1398	Valid
2	Persepsi Kemudahan	0.655** - 0,868**	0,1398	Valid
3	Norma Subjektif	0.458** - 0.753**	0,1398	Valid
4	Kualitas IT	0.739** - 0.840**	0,1398	Valid
5	<i>Intention to Reuse</i>	0.742** - 0.867**	0,1398	Valid

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 7. menunjukkan bahwa semua variabel baik persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, kualitas IT dan *Intention to Reuse* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria valid untuk semua item pertanyaan berdasarkan kriteria dimana r hitung masing-masing variabel dalam penelitian ini persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subyektif, kualitas IT dan *Intention to Reuse* lebih besar dari r tabel (0,1398). Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing pernyataan semua variabel penelitian dapat diandalkan dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Variabel atau konstruk dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$. Semakin nilai alphanya mendekati satu maka nilai reliabilitas datanya semakin terpercaya.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Batasan Nilai	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan	0.934	0,60	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0.957	0,60	Reliabel
Norma Subjektif	0.756	0,60	Reliabel
Kualitas IT	0.943	0,60	Reliabel
<i>Intention to Reuse</i>	0.967	0,60	Reliabel

Sumber: data diolah (2023)

Tabel 8. menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, kualitas IT dan *Intention to Reuse* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai *cronbach alpha* > 0,60, sehingga dapat disimpulkan semua variabel reliabel.

Analisis Regresi Linier Berganda

Pengujian hipotesis digunakan analisis regresi berganda.

Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Understandardized Coefficient		t	Sig
	Beta	Std Error		
Constant	1.654	3.066	.539	.590
Persepsi Kemanfaatan	.307	.069	4.452	.000
Persepsi Kemudahan	.051	.058	.870	.385
Norma Subjektif	.447	.085	5.282	.000
Persepsi <i>It quality</i>	.426	.075	5.666	.000

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 9. menunjukkan hasil perhitungan analisis regresi linier berganda dengan model persamaan regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = 1.654 + 0.307X_1 + 0.051X_2 + 0.447X_3 + 0.426X_4 + \varepsilon$$

1. Nilai Konstan (Y) memiliki nilai positif sebesar 1.654. Tanda positif menunjukkan pengaruh yang searah antara variabel independen dan variabel dependen. Jika variabel independen yang meliputi persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif dan kualitas IT bernilai 0 (nol) atau tidak mengalami perubahan, maka nilai *Intention to Reuse* adalah 1,654.
2. Nilai Koefisien Regresi X1 (Persepsi Kemanfaatan) sebesar 0.307. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara persepsi kemanfaatan dengan *Intention to Reuse* sistem *e-learning*. Nilai 0,307 menunjukkan apabila persepsi kemanfaatan ditingkatkan 1 satuan, maka variabel *Intention to Reuse* mengalami kenaikan sebesar 0,307 satuan apabila variabel lain dianggap konstan.
3. Koefisien Regresi X2 (Persepsi Kemudahan) sebesar 0.051. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara persepsi kemudahan dengan *Intention to Reuse* sistem *e-learning*. Nilai 0,051 menunjukkan apabila persepsi kemudahan ditingkatkan 1 satuan, maka variabel *Intention to Reuse* mengalami kenaikan sebesar 0,051 satuan apabila variabel lain dianggap konstan.
4. Koefisien Regresi X3 (Norma Subjektif) sebesar 0.447. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara norma subjektif dengan *Intention to Reuse* sistem *e-learning*. Nilai 0,447 menunjukkan apabila persepsi kemudahan ditingkatkan 1 satuan, maka variabel *Intention to Reuse* mengalami kenaikan sebesar 0,447 satuan apabila variabel lain dianggap konstan.
5. Koefisien Regresi X4 (Kualitas IT) sebesar 0.426. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara kualitas IT dengan *Intention to Reuse* sistem *e-learning*. Nilai 0,426 menunjukkan apabila persepsi kemudahan ditingkatkan 1 satuan, maka variabel

Intention to Reuse mengalami kenaikan sebesar 0,426 satuan apabila variabel lain dianggap konstan.

6. Nilai *standart error* pada nilai konstanta sebesar 3.066, hal ini menunjukkan bahwa penyimpangan dari konstanta yang ada dalam model persamaan regresi sebesar 3,066. Nilai *standart error* pada variabel persepsi kemanfaatan sebesar 0,069 menunjukkan bahwa penyimpangan koefisien regresi variabel persepsi kemanfaatan. Semakin kecil penyimpangan dalam koefisien regresi itu berarti semakin berarti kontribusi variabel persepsi kemanfaatan terhadap variabel *intention to re use* sebesar 0, 069. Nilai *standart error* pada variabel persepsi kemudahan sebesar 0,058 menunjukkan bahwa penyimpangan koefisien regresi variabel persepsi kemudahan. Semakin kecil penyimpangan dalam koefisien regresi itu berarti semakin berarti kontribusi variabel persepsi kemudahan terhadap variabel *intention to re use* sebesar 0, 058. Nilai *standart error* pada variabel norma subjektif sebesar 0,085 menunjukkan bahwa penyimpangan koefisien regresi variabel norma subjektif. Semakin kecil penyimpangan dalam koefisien regresi itu berarti semakin berarti kontribusi variabel norma subjektif terhadap variabel *intention to re use* sebesar 0, 085. Nilai *standart error* pada variabel kualitas IT sebesar 0,075 menunjukkan bahwa penyimpangan koefisien regresi variabel kualitas IT. Semakin kecil penyimpangan dalam koefisien regresi itu berarti semakin berarti kontribusi variabel kualitas IT terhadap variabel *intention to re use* sebesar 0, 075.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menggambarkan setiap variabel yang akan diuji. Penelitian ini menggunakan empat hipotesis yaitu (1) menguji pengaruh langsung persepsi kemanfaatan terhadap *intention to reuse*. (2) menguji pengaruh langsung persepsi kemudahan terhadap *intention to reuse*. (3) menguji pengaruh langsung norma subjektif terhadap *intention to reuse* dan (4) menguji pengaruh langsung kualitas it terhadap *intention to reuse*. berikut ini dijelaskan masing-masing hasil pengujian hipotesis

Pengujian Hipotesis 1, 2, 3 dan 4

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda (*multiple regression analysis*) diolah menggunakan SPSS.

Tabel 10. Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel	Nilai Koefisien	t-statistik	Signifikan	Kesimpulan
Nilai Konstanta	1.654	0.539	0.590	
Persepsi Kemanfaatan	0.307	4.452	0.000	H1 Diterima
Persepsi Kemudahan	0.051	0.870	0.385	H2 Ditolak
Norma Subjektif	0.447	5.282	0.000	H3 Diterima
Persepsi <i>It quality</i>	0.426	5.666	0.000	H4 Diterima
<i>R Square</i>	0.673			
<i>Adjust R. Square</i>	0.666			
F	97.736			
Sig	0,000			

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 10 menampilkan hasil regresi, dengan nilai *adjusted R Square* sebesar 0.666, menunjukkan bahwa 66.6% variasi dalam variabel *Intention to Reuse* dapat dijelaskan oleh variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, norma subjektif, dan kualitas IT. Sementara itu, 33.4% variasi lainnya dijelaskan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk dalam model persamaan yang digunakan. Nilai F Statistik sebesar 97,736 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, mengindikasikan bahwa model yang digunakan dalam penelitian ini baik.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.307 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan pengaruh positif. Artinya, semakin besar manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa GenBI, maka *Intention to Reuse e-learning* akan meningkat. Nilai t hitung sebesar 4.452 yang lebih tinggi dari t tabel (1.654) menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*, sehingga hipotesis pertama (H1) dalam penelitian ini diterima.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *Intention to Reuse*. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.051 dengan nilai signifikansi $0.385 > 0,05$, menunjukkan tidak berpengaruh dari variabel persepsi kemudahan terhadap *Intention to Reuse*. Temuan ini tidak sejalan dengan hipotesis, di mana persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*, sehingga hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini ditolak. Hipotesis ketiga menyatakan bahwa norma subjektif berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.447 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan pengaruh positif variabel norma subjektif terhadap *Intention to Reuse*. Temuan ini mendukung hipotesis ketiga, dengan nilai t hitung (5,282) yang lebih tinggi dari t tabel (1,654), menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*, sehingga hipotesis tiga (H3) dalam penelitian ini diterima.

Hipotesis keempat menyatakan bahwa kualitas IT berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.426 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan pengaruh positif variabel kualitas IT terhadap *Intention to Reuse*. Temuan ini mendukung hipotesis keempat, dengan nilai t hitung (5.666) yang lebih tinggi dari t tabel (1,654) sehingga Hipotesis ke empat (H4) dalam penelitian ini diterima.

Pembahasan Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*. Temuan ini secara konsisten mendukung *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior*, yang menegaskan bahwa teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan kinerja dan minat individu dalam mengadopsi teknologi, yang pada akhirnya menciptakan niat untuk menggunakan kembali.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Wiardi *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*. Artinya, responden cenderung menggunakan kembali aplikasi pembelajaran *e-learning* karena mereka merasakan banyak manfaat, seperti percepatan pekerjaan, peningkatan efektivitas, dan peningkatan produktivitas (Napitupulu, 2017; Venkatesh & Davis, 2000).

Penggunaan kembali pembelajaran daring pasca pandemi masih dibutuhkan, karena memberikan manfaat bagi mahasiswa yang lokasi rumahnya jauh dari kampus, lebih fleksibel dan efisien, karena mahasiswa masih bisa melakukan pekerjaan sambil dan adanya *platform* media *e-learning* yang selalu *update* sehingga membuat mahasiswa lebih memilih pembelajaran daring walaupun *covid-19* sudah berlalu selain itu perguruan tinggi masih menggunakan daring dalam menunjang kegiatan akademik dan non akademik karena dapat menghemat biaya (Maulana & Hamidi, 2020). Diterimanya hasil hipotesis ini juga didukung usia responden yang tercantum di demografi responden diwakili paling banyak usia 18 – 25 Tahun. Usia ini merupakan generasi yang selalu *update* tentang perubahan sistem pembelajaran.

Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua, ditemukan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*. Analisis jawaban kuesioner dari mahasiswa GenBI di Bengkulu menunjukkan bahwa mereka belum merasakan tingkat kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *e-learning*, yang mengakibatkan kurangnya minat *Intention to Reuse*. Temuan ini belum sejalan dengan prediksi dari *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), yang mengindikasikan bahwa tingkat kemudahan belum memberikan dampak pada minat seseorang. Meskipun teknologi semakin mudah diaplikasikan, namun tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap minat untuk menggunakan kembali pembelajaran daring.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Pikkarainen *et al.* (2004), yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat diadopsi. Relevansi hasil penelitian ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, responden harus membeli kuota internet untuk mengakses pembelajaran aplikasi *e-learning*. Kedua, kondisi ekonomi mahasiswa yang terbatas sehingga tidak memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses aplikasi pada pembelajaran daring. Ketiga, masih kurangnya pemanfaatan media secara efektif yang menyebabkan tidak optimalnya penyerapan materi yang didapatkan, maupun kurang menariknya tampilan ataupun prosedur penggunaan yang menyebabkan mahasiswa kurang antusias (Maulana & Hamidi, 2020).

Ditolaknya hipotesis persepsi kemudahan dalam penelitian ini juga diperkuat dengan wawancara yang dilakukan terhadap 10 mahasiswa GenBI yang mengungkapkan bahwa ada kendala yang dihadapi oleh mahasiswa tersebut dalam pembelajaran *e-learning* yaitu (1) mahasiswa merasa keberatan harus membeli kuota internet setiap mengikuti pembelajaran *e-learning*, karena orang tua sudah membayar SPP selama satu semester. (2) kondisi ekonomi setiap mahasiswa berbeda-beda sehingga tidak semua memiliki perangkat yang memadai dalam pembelajaran *e-learning*. (3) mahasiswa belum optimal dalam penggunaan media *e-learning* karena tampilan yang membosankan sehingga mahasiswa tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran *e-learning*.

Hasil demografi responden lamanya penggunaan aplikasi *e-learning* $\geq 2-5$ tahun belum menjamin bahwa mahasiswa mudah dalam melakukan pembelajaran secara daring. Indikasi ini mencerminkan bahwa masih banyak responden yang belum tertarik *intention to reuse* sistem *e-learning* berdasarkan konsep persepsi kemudahan. rata-rata jawaban responden

disemua indikator didominasi cukup setuju, sehingga membuat hasil penelitian ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara persepsi kemudahan belum mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan atau penolakan *Intention to Reuse* sistem *e-learning*. Namun, pembelajaran *e-learning* masih digunakan setelah pasca pandemi dengan berbagai fitur yang ditawarkan dan mudah dalam mahasiswa menggunakannya (Napitupulu, 2021).

Persepsi Norma Subjektif berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*

Berdasarkan hasil pengujian dari hipotesis ketiga, ditemukan bahwa norma subjektif memiliki pengaruh positif terhadap *intention to reuse*. temuan ini mencerminkan bahwa mahasiswa genbi cenderung melakukan *intention to reuse* dipengaruhi oleh pendapat orang lain dan informasi hasil pengalaman pribadi maupun lingkungan sekitar. Sebagaimana diungkapkan oleh Meyer & Allen (1997), norma subjektif merupakan perilaku yang responsif terhadap tekanan dari masyarakat, budaya, keluarga, dan kelompok referensi, yang dapat memengaruhi perilaku individu untuk mematuhi perilaku tertentu.

Temuan penelitian ini mendukung konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Reasoned Action* (TRA), yang menunjukkan bahwa norma subjektif merupakan salah satu faktor yang memengaruhi minat dalam menggunakan suatu teknologi (Chi, 2012). Norma subjektif melibatkan keyakinan normatif dan motivasi untuk mematuhi. Keyakinan normatif mencakup persepsi harapan individu dari kelompok referensi atau kelompok tertentu, sementara motivasi untuk mematuhi adalah kemauan untuk mematuhi pendapat kelompok atau individu tertentu (Legris *et al.*, 2003).

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Aristian *et al.* (2016) yang menyatakan bahwa norma subjektif berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *e-learning* (Sakdiyah *et al.*, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa norma subjektif dapat meningkatkan intensi penggunaan kembali pembelajaran *e-learning* pada mahasiswa responden di Bengkulu. Hasil ini didukung dari data statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa asal Perguruan Tinggi mahasiswa yang berasal UNIB, UIN Fas, STAIN dan UM Bengkulu secara tidak langsung telah memperoleh ilmu mengenai *teamwork*, membangun kepercayaan dan kepedulian sosial sehingga memudahkan dalam sistem *e-learning* saat pandemi maupun pasca pandemi ditambah lagi usia mahasiswa GenBI yang menggunakan pembelajaran *e-learning* tergolong produktif yaitu usia 18 – 25 Tahun dan lama penggunaan mendukung mahasiswa GenBI memiliki *team work* dalam menyelesaikan semua tugasnya. Pembelajaran *e-learning* ini tetap digunakan saat pasca pandemi karena tidak membutuhkan tempat dan biaya yang mahal dalam pelaksanaannya (Aristian *et al.*, 2016).

Kualitas IT berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*

Berdasarkan hasil pengujian dari hipotesis keempat, ditemukan bahwa kualitas IT memiliki pengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*. Temuan ini mendukung konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior*, yang menunjukkan bahwa kualitas sistem dapat tercermin melalui kinerja sistem secara keseluruhan, diukur melalui persepsi individu saat menggunakan sistem (Delone & Mclean, 2003). Penting bagi sebuah sistem untuk memiliki kinerja yang baik dan tidak mengalami masalah, seperti

kesalahan atau berhenti bekerja, karena hal tersebut dapat mengurangi minat pengguna untuk kembali menggunakan layanan tersebut (Castaneda *et al.*, 2007).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Al-Fraihat *et al.* (2020) yang menegaskan bahwa kualitas IT berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*. Hubungan antara kualitas sistem informasi dan niat untuk menggunakan kembali pembelajaran *e-learning* sangat dipengaruhi oleh keberadaan kualitas informasi yang memadai (Al-Fraihat *et al.*, 2020; Efiloglu, 2019; Napitupulu, 2017; Ozkan & Koseler, 2009). Hasil sesuai dengan usia responden yang menggunakan aplikasi pembelajaran daring antara usia 18 – 15 dan dianggap mampu dalam *update* ilmu dan metode pembelajaran baik *hybrid* maupun *blended learning* yang sampai saat ini masih digunakan dalam perguruan tinggi bidang akademik dan non akademik untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran karena dilengkapi dengan kualitas IT yang semakin baik dan dirasakan oleh mahasiswa (Al-Fraihat *et al.*, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengaruh persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap *intention to reuse* sistem *e-learning*. hal ini berarti semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa maka *intention to reuse* akan meningkat.
2. pengaruh persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap *intention to reuse* sistem *e-learning*. hal ini berarti semakin mudah sistem yang disediakan belum tentu memotivasi mahasiswa akan menggunakan kembali sistem tersebut. persepsi kemudahan belum bisa dijadikan faktor dalam *intention to reuse* sistem *e-learning*.
3. norma subjektif berpengaruh positif terhadap *intention to reuse* sistem *e-learning*. perubahan yang terjadi pada perilaku seseorang terkait norma subjektif mampu meningkatkan *intention to reuse*. hal ini berarti semakin tinggi norma subjektif akan meningkatkan *intention to reuse* sistem *e-learning*.
4. kualitas it berpengaruh positif terhadap *intention to reuse* sistem *e-learning*. semakin handal sistem yang digunakan maka *intention to reuse* sistem *e-learning* akan meningkat.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan indikator kuesioner yang lain untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan seluruh mahasiswa yang ada di Perguruan Tinggi di Bengkulu.
3. Penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman kepada responden dalam menjawab kuesioner sehingga tidak ada pertanyaan yang bias.
4. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan faktor-faktor lain, seperti budaya organisasi dan persepsi kepercayaan dalam mengukur *intention to reuse*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1988). Attitudes, personality, and behavior. Milton Keynes, UK: Open University Press.
- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating e-learning systems success: an empirical study. *Computers in Human Behavior*, *102*, 67–86.
- Al-marouf, R. A. S., & Al-emran, M. (2018). Students acceptance of google classroom: An exploratory study using PLS-SEM approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, *13*(06), 112–123.
- Al-Swidi, A., Huque, S. M. R., Hafeez, M. H., & Shariff, M. N. M. (2014). The role of subjective norms in theory of planned behavior in the context of organic food consumption. *British Food Journal*, *116*(10), 1561-1580.
- Al-Swidi, A., Mohammed Rafiul Huque, S., Haroon Hafeez, M., & Noor Mohd Shariff, M. (2014). The role of subjective norms in theory of planned behavior in the context of organic food consumption. *British food journal*, *116*(10), 1561-1580.
- Aristian, M., Setyohadi, D., & Sinaga, B. L. (2016). Faktor yang mempengaruhi niat penggunaan e-learning oleh mahasiswa pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi* (pp. 18-19).
- Barhoumi, C. (2016). User acceptance of the eInformation service as information resource: A new extension of the technology acceptance model. *New Library World*, *117*(9/10), 626-643.
- Castaneda, JA, Munoz-Leiva, F., & Luque, T. (2007). Web acceptance model (WAM): Moderating effects of user experience. *Information and Management*, *44*(4), 384–396.
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India-An empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, *37*(7), 1590-1618.
- Chi, H., Yeh, H., & Hung, W. C. (2012). The moderating effect of subjective norm on cloud computing users' perceived risk and usage intention. *International Journal of Marketing Studies*, *4*(6), 95.
- Chopra, G., Madan, P., Jaisingh, P., & Bhaskar, P. (2019). Effectiveness of e-learning portal from students' perspective: A structural equation model (SEM) approach. *Interactive Technology and Smart Education*, *16*(2), 94–116.
- Cresswell, T. (2018). Landscape and the obliteration of practice. In *Culture and Society* (pp. 3-15). Routledge.
- Cudjoe, A. G., Anim, P. A., & Nyanyofio, J. G. N. T. (2015). Determinants of mobile banking adoption in the Ghanaian banking industry: a case of access bank Ghana limited. *Journal of Computer and Communications*, *3*(2), 1-19.
- Davis, F. D. (1993). User acceptance of information technology: system characteristics, user perceptions and behavioral impacts. *International journal of man-machine studies*, *38*(3), 475-487.
- DeLone, W. H., & Mclean. E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information systems success: A Ten-Year update. *Journal of Management Information Systems*, *19*(4), 9-30.
- Dlodlo, N., & Dhurup, M. (2016). An exploratory study of twitter sports CONSUMPTION motives and relationship with future intentions: A perspective from athletes' followers. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, *8*(1), 1-16.

- Efiloglu K, Ö. (2019). Examining an e-learning system through the lens of the information systems success model: Empirical evidence from Italy. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1173-1184.
- Gagne, C. L. (2002). The competition-among-relations-in-nominals theory of conceptual combination: Implications for stimulus class formation and class expansion. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 78(3), 551-565.
- Ghozali, I. (2013). Uji Reliabilitas dan Validitas Suatu Konstruk atau Konsep. Universitas Diponegoro.
- Jamil, S.H., & Aprilisanda, I.D. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar mahasiswa pada masa mandemik Covid-19. *BAJ: Behavioral Accounting Journal*, 3(1), 37-46.
- Kurt, O. E. (2019). Examining e-learning system through the lens of the information systems success model: Empirical evidence from Italy. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1173–1184.
- Legris, P., Ingham, J., & Collette, P., (2003). Why do people use information technology? A critical review of the technology acceptance model. *Journal of Information & Management* 40(3), 191–204.
- Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada mata kuliah praktik di pendidikan vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 224-231.
- McGill, T. J., Klobas, J. E., & Hobbs, V. J. (2004). Perceptions, user satisfaction and success: Testing the DeLone and McLean model in the user developed application domain. In *Advanced Topics in Information Resources Management, Volume 3* (pp. 87-116). IGI Global.
- McKinney, V., Yoon, K., & Zahedi, F. M. (2002). The measurement of web-customer satisfaction: An expectation and disconfirmation approach. *Information systems research*, 13(3), 296-315.
- Meyer, J. P., & Allen, N. J. (1997). *Commitment in the workplace: Theory, research, and application*. Sage publications.
- Napitupulu, F. (2021). The Commodification of “Stay at Home” in the COVID-19 Pandemic Era in Indonesia.
- Nurbani, K., & Meiyanti, F. (2019). The impact of system quality and information quality on user satisfaction and user performance. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi*, 21(2).
- Ozkan, S., & Koseler, R. (2009). Multidimensional students’ evaluation of learning systems in the higher education context: An empirical investigation. *Computers and Education*, 53(4), 1285– 1296.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Malhotra, A. (2005). ES-QUAL: A multiple-item scale for assessing electronic service quality. *Journal of service research*, 7(3), 213-233.
- Pikkarainen, T., Pikkarainen, K., Karjaluoto, H. & Pahlila, S. (2004). Consumer acceptance of e-learning banking: An extension of the Technology Acceptance Model. *Internet Research*, 14 (3), 224-235.
- Putra, A. P., & Malini, H. (2022). Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) saat dan pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Intersections*, 7(1), 39 -46.
- Rahayu, A., Sulasti, S., & Dintha, R. (2022). Persepsi kemudahan menggunakan dan persepsi manfaat menggunakan kembali sistem pembelajaran daring elama pembelajaran. *Journal of Business Management Education*, 7(2), 48-52.

- Sakdiyah, L., Effendi, R., & Kustono, A.S. (2019). Analisis penerimaan penggunaan *E-learning* dengan pendekatan theory of planned behavior (TPB) pada mahasiswa akuntansi universitas jember. *E-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, 6 (2), 120-126.
- Sarwono, J. (2017). *Mengenal Prosedur-Prosedur Populer dalam SPSS 23*. Elex Media Komputindo.
- Shittu, A. T., Basha, K. M., Rahman, N. A., Suryani, N., & Ahmad, T. B. T. (2011). Investigating students attitude and Intention to use social software in higher institution of learning in Malaysia. *Multicultural Education & Technology Journal*, 5(3), 194–208.
- Tojib, D., & Tsarenko, Y. (2012). Post-adoption modeling of advanced mobile service use. *Journal of Business Research*, 65(7), 922-928.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Wang, W. T., & Wang, C. C. (2009). An empirical study of instructor adoption of web-based learning systems. *Computers & Education*, 53(3), 761-774.
- Wang, Y. S. (2008). Assessing e-commerce systems success: A respecification and validation of the DeLone and McLean model of IS success. *Information systems journal*, 18(5), 529-557.
- Wang, Y. S., Wang, Y. M., Lin, H. H., & Tang, T. I. (2003). Determinants of user acceptance of Internet banking: an empirical study. *International journal of service industry management*, 14(5), 501-519.
- Wiardi, A., Murni, T., Hayu, R., & Hadi, E. (2022). Behavioral intention to Re-Use online *E-learning learning* platform. *Journal of Health and Behavioral Science*, 4(1), 1-16.
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Merdeka belajar dalam pandemi: Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 8(2), 86-96
- Yunasti, F.I., & Baridwan, Z. (2013). Penerimaan individu terhadap sistem informasi berbasis komputer: Pendekatan modified *technology acceptance model* (TAM). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 2(1).
- Zheng, Y., Zhao, K., & Stylianou, A. (2013). The impacts of information quality and system quality on users' continuance intention in information-exchange virtual communities: An empirical investigation. *Decision Support Systems*, 56(1), 513– 524.

