

EVALUASI KEPUASAN PENGGUNAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* CANVAS PADA MAHASISWA MSIB MENGGUNAKAN MODEL TAM DAN MODEL ISSM

Eklesia Simaremare^{1*}, Siti Mukaromah², Anita Wulansari³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur; Jl. Rungkut Madya No.1, Surabaya;
telp/Fax +62 (031) 870 6372

Received: 13 Juli 2024

Accepted: 31 Juli 2024

Published: 7 Agustus 2024

Keywords:

Learning Management System Canvas;

TAM;

ISSM.

Correspondent Email:

*eklesiakle582@gmail.com

Abstrak. Seiring perkembangan teknologi informasi, penggunaan *Learning Management System* (LMS) dalam pendidikan semakin meningkat, terutama dengan penggunaan LMS Canvas oleh PT. Revolusi Cita Edukasi (RevoU Tech Academy) sebagai mitra resmi program MSIB. *Learning Management System* Canvas dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan pembelajaran daring yang interaktif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan dan niat keberlanjutan penggunaan *Learning Management System* Canvas pada mahasiswa MSIB menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Information System Success Model* (ISSM). Dengan melibatkan data dari 290 mahasiswa MSIB di *RevoU Tech Academy* di lakukan analisis dengan teknik SEM-PLS menggunakan SmartPLS 3.2.9, melalui uji outer model, inner model, dan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mudah penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), dan kepuasan pengguna (*user satisfaction*) secara signifikan berpengaruh terhadap niat untuk terus menggunakan LMS Canvas. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi RevoU dalam memahami penerimaan mahasiswa terhadap LMS Canvas, serta sebagai dasar evaluasi untuk meningkatkan dan mengembangkan LMS Canvas dan pendekatan pembelajaran daring mereka.

Abstract. As information technology advances, the use of *Learning Management Systems* (LMS) in education is increasing, especially with the adoption of LMS Canvas by PT. Revolusi Cita Edukasi (RevoU Tech Academy) as the official partner of the MSIB program. LMS Canvas was chosen for its ability to provide interactive and efficient daring learning. This study aims to evaluate user satisfaction and the intention to sustain the use of LMS Canvas among MSIB students using the *Technology Acceptance Model* (TAM) and *Information System Success Model* (ISSM). Involving data from 290 MSIB students at RevoU Tech Academy, the analysis was conducted using SEM-PLS techniques with SmartPLS 3.2.9, including outer model testing, inner model testing, and hypothesis testing. The research findings indicate that *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, and *user satisfaction* significantly influence the intention to continue using LMS Canvas. This study provides valuable insights for RevoU in understanding student acceptance of LMS Canvas and serves as a foundation for evaluation to enhance and develop their LMS Canvas and daring learning approaches.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dari komputerisasi hingga alat komunikasi global memberikan dampak positif pada sektor Pendidikan[1]. Salah satu contoh perkembangan di sektor Pendidikan adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS), seperti *platform* Canvas yang digunakan PT. Revolusi Cita Edukasi (RevoU) untuk pembelajaran daring interaktif dan efisien dalam program MSIB, menjadi ciri utama dalam evolusi teknologi informasi di sektor Pendidikan[2]. Adapun fitur yang terdapat dalam LMS umumnya terdiri dari akses materi pembelajaran, rekaman video, kuis, tugas, dan forum diskusi[3].

RevoU Tech Academy mengintegrasikan LMS Canvas untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mempersiapkan mahasiswa dengan beragam materi edukatif melalui *platform e-learning open-source*[4]. Namun, observasi menunjukkan beberapa masalah seperti penyampaian konten satu arah yang memaksa pengguna menggunakan *platform* eksternal untuk berkomunikasi dengan mentor, yang dapat mengurangi efisiensi. Selain itu, masalah teknis seperti ketersediaan layanan dan kesulitan akses terhadap materi dan video juga teridentifikasi, mempengaruhi kepuasan dan motivasi pengguna dalam pembelajaran daring. Mengatasi tantangan ini penting untuk mengoptimalkan operasional LMS Canvas guna memfasilitasi pengalaman pembelajaran daring yang lancar.

Untuk mengevaluasi penerimaan pengguna dan meningkatkan keberlanjutan, penelitian ini menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM) dan Model Keberhasilan Sistem Informasi (ISSM). TAM, yang dikembangkan oleh Fred Davis pada 1989, menilai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi, dengan fokus pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Sementara ISSM, diperkenalkan oleh DeLone dan McLean pada 1992 dan dimodifikasi untuk evaluasi kesuksesan *e-learning* pada tahun 2003, memberikan kerangka kerja komprehensif untuk memahami perspektif pengguna dan organisasi terhadap efektivitas sistem.

Oleh karena itu, skripsi ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan dan keberlanjutan penggunaan LMS Canvas pada mahasiswa MSIB di RevoU Tech Academy dengan

menggunakan model TAM dan ISSM. Judul penelitian ini adalah "Evaluasi Kepuasan dan Keberlanjutan Penggunaan *Learning Management System* Canvas pada Mahasiswa MSIB Menggunakan Model TAM dan ISSM." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam meningkatkan praktik pendidikan dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna serta niat untuk menggunakan Canvas sebagai *platform* LMS, terutama dalam konteks program Studi Independen Bersertifikat RevoU Tech Academy pada masa mendatang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Independen Bersertifikat

Program Kampus Merdeka adalah inisiatif yang memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa untuk mengambil bagian dalam berbagai kegiatan di luar kurikulum reguler mereka, seperti Studi Independen Bersertifikat (SIB). Dengan adanya program ini mahasiswa memiliki kesempatan dalam meningkatkan kompetensi mereka, yang mencakup kemampuan kreativitas, kerja sama, komunikasi, empati, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap digitalisasi dan komputasi[5].

Studi Independen Bersertifikat (SIB) merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang dapat diikuti mahasiswa yang ingin memperoleh kompetensi spesifik dan selaras dengan kebutuhan industri dan bisnis. Tak hanya itu mahasiswa akan dibekali kompetensi baik *hard skills* maupun *soft skills* guna menghadapi tantangan bonus demografi di era revolusi industri 4.0[6]. Dengan demikian, SIB menjadi salah satu opsi yang relevan dalam mendukung tujuan Kampus Merdeka untuk meningkatkan kompetensi dan kesiapan lulusan menghadapi tantangan di era industri 4.0.

2.2. Profil RevoU Tech Academy

PT Revolusi Cita Edukasi, atau RevoU Tech Academy, adalah perusahaan yang terfokus pada pendidikan dan pengembangan profesional di bidang teknologi dan bisnis digital. Mereka menyelenggarakan berbagai program pelatihan, kursus, dan sertifikasi untuk meningkatkan keterampilan individu dalam industri ini. Sejak 2022, RevoU telah menjadi mitra resmi untuk program Magang dan Studi

Independen Bersertifikat (MSIB), dengan tujuan menyediakan siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di industri teknologi seperti Data Analytics dan Software Engineering. Program ini dipimpin oleh para profesional berpengalaman yang masih aktif di lapangan. RevoU juga menyediakan layanan dukungan seperti konseling karir dan mentoring, dengan fokus pada pemberdayaan mahasiswa untuk berkembang dalam industri yang terus berkembang dan mencapai kesuksesan profesional.

2.3. Learning Management System Canvas

Learning Management System (LMS) Canvas, sebagai *platform* utama dalam pendidikan digital, telah secara signifikan mengubah paradigma pembelajaran dan pengajaran. *Learning Management System* adalah sistem yang digunakan untuk mengelola, mengatur, dan menyediakan akses pada materi pembelajaran secara daring[7]. LMS dapat juga disebut dengan *e-learning* atau Learning Content Management System[8]. LMS dirancang untuk menyediakan pengalaman pembelajaran daring yang interaktif, kolaboratif, dan mudah diakses[9]. LMS Canvas menawarkan antar muka intuitif dan fitur beragam yang memungkinkan pengajar untuk efektif menyampaikan materi pembelajaran secara daring.

Kemampuannya dalam memfasilitasi penyimpanan dan pengambilan sumber daya pelatihan dalam format yang terstruktur, membuat LMS Canvas dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif[10]. Tak hanya itu LMS Canvas mengelola tugas, evaluasi, dan kolaborasi telah membuatnya menjadi pilihan utama di berbagai institusi pendidikan. Fleksibilitas dan adaptabilitas Canvas yang dapat diakses setiap saat, kemudahan penggunaan LMS Canvas dalam pemberian materi dan pengumpulan tugas juga mendukung pembelajaran jarak jauh serta memfasilitasi pengembangan kurikulum yang responsif dan inovatif menjadi faktor yang membuat penggunaan LMS cepat meningkat[11]. Oleh sebab itu pemahaman yang mendalam terhadap potensi dan fitur Canvas menjadi kunci dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan perkembangan pendidikan modern.

2.4. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah kerangka kerja teoritis yang dikembangkan untuk memahami penerimaan individu terhadap teknologi, khususnya dalam sistem informasi. Dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1989, kini model TAM juga telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam penggunaan dan penerimaan *e-learning* karena kemampuannya dalam mengidentifikasi dan memprediksi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi baru[12]. Tujuannya adalah menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi informasi dan perilaku pengguna. Keberhasilan TAM dalam konteks seperti *e-learning* telah menegaskan posisinya sebagai teori yang dominan dalam penelitian penerimaan teknologi. Modifikasi TAM menghilangkan variabel sikap terhadap penggunaan pada tahun 1996 dan menekankan *Perceived usefulness* (PU) dan *Perceived ease of use* (PEOU) sebagai elemen kunci. Elemen kunci TAM terletak pada kesederhanaannya sebagai sebuah model, namun tetap valid dan efektif[13]. TAM memberikan pandangan menyeluruh dalam pengambilan keputusan penggunaan teknologi dengan mempertimbangkan faktor-faktor psikologis dan persepsi pengguna.

2.5. Information System Success Model (ISSM)

Information Systems Success Model (ISSM) adalah kerangka konseptual yang dirancang untuk memahami dan mengukur keberhasilan sistem informasi. Dikembangkan pertama kali oleh Delone dan McLean pada tahun 1992 dan diperbarui pada tahun 2003, ISSM berfokus pada evaluasi keberhasilan sistem dari perspektif pengguna dan organisasi. Model ini mengidentifikasi enam elemen utama yang penting dalam menilai keberhasilan sistem informasi, yaitu Kualitas Sistem, Kualitas Layanan, Kualitas Informasi, Niat Penggunaan, Manfaat Bersih, dan Kepuasan Pengguna. Dengan menganalisis aspek-aspek ini, ISSM memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas dan efisiensi suatu sistem informasi dalam mendukung kebutuhan dan tujuan organisasi.

2.6. Model Kombinasi TAM dan ISSM

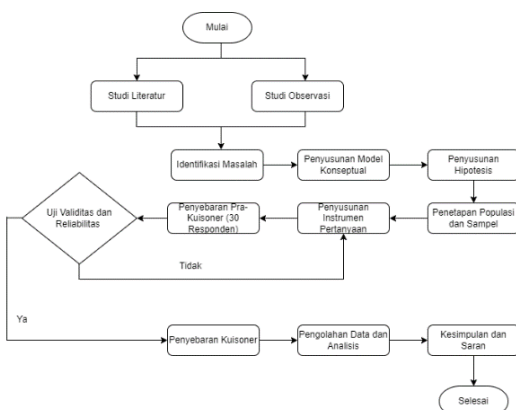
Douglas Legramante, pada tahun 2023, mengusulkan suatu model teoritis yang mengintegrasikan konstruksi TAM terkait manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan, dengan konstruksi kualitas informasi dan kepuasan dari Model ISSM. Model ini menambahkan dimensi kepuasan pengguna sebagai elemen penting yang tidak tercakup dalam TAM, sehingga memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dalam mengevaluasi adopsi dan keberhasilan sistem informasi. Integrasi ini memungkinkan peneliti untuk mempertimbangkan tidak hanya faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem informasi, tetapi juga sejauh mana sistem tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna serta dampaknya terhadap kepuasan pengguna secara keseluruhan.

3. METODE PENELITIAN

Pada tahap ini, teknik SEM-PLS digunakan untuk menganalisis data dengan SmartPLS 3.2.9, yang mencakup pengujian model luar, model dalam, dan hipotesis untuk mengevaluasi hubungan yang diajukan oleh model TAM dan ISSM

3.1. Alur Penelitian

Alur penelitian adalah rangkaian langkah atau proses sistematis yang diikuti oleh peneliti dalam perencanaan, pelaksanaan, dan analisis penelitian. Penelitian skripsi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif berdasarkan metodologi, yang akan dipaparkan dalam bentuk diagram alur.

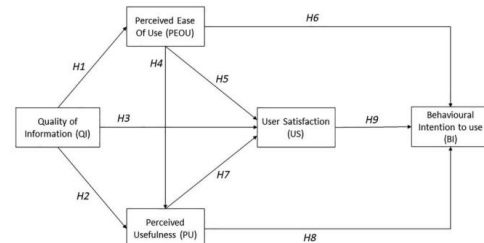


Gambar 1 Alur Penelitian

Pada gambar 1 diatas merupakan alur penelitian dalam bentuk diagram flowchart

yang merupakan reperentasi langkah-langkah penelitian dari tahap awal hingga tahap akhir.

3.2. Model Penelitian



Gambar 2 Model penelitian

Pada gambar 2 diatas merupakan model penelitian yang mengintegrasikan dua model utama, yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Information Systems Success Model* (ISSM) yang dikembangkan oleh Douglas Legramante pada tahun 2022. Integrasi ini didasarkan pada pengamatan bahwa TAM, meskipun fokus pada penerimaan dan penggunaan, memiliki keterbatasan dalam mengevaluasi kepuasan pengguna. Sebagai respons, peneliti merumuskan sebuah model teoritis yang menggabungkan konsep-konsep TAM seperti *Perceived usefulness*, *Perceived ease of use*, dan *Behavioral Intention to Use*, dengan variabel *Quality of Information* dan *User satisfaction* dari ISSM.

3.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah "suatu proposisi atau pernyataan yang diduga benar dan dapat diuji kebenarannya." Hipotesis juga berfungsi sebagai jawaban awal terhadap perumusan masalah penelitian, umumnya dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis bersifat sementara karena didasarkan pada teori yang relevan dan belum diperkuat oleh data empiris dari pengumpulan data penelitian. Dalam skripsi ini, digunakan model konseptual yang mengintegrasikan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Information Systems Success Model* (ISSM) oleh Douglas Legramante pada tahun 2023, untuk mengatasi keterbatasan TAM dalam mengevaluasi kepuasan pengguna.

Hipotesis dalam penelitian ini mencakup sembilan konstruksi utama: *Quality of Information* (QI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived ease of use* (PEOU), *Perceived usefulness* (PU), dan *User satisfaction* (US); *Perceived ease of use* (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan

terhadap *Perceived usefulness* (PU), *User satisfaction* (US), dan *Behavioral Intention* (BI); *Perceived usefulness* (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *User satisfaction* (US) dan *Behavioral Intention* (BI), serta *User satisfaction* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioural Intention*. Konstruksi-konstruksi ini menjelaskan bahwa variabel-variabel dalam hipotesis memiliki dampak pada evaluasi kepuasan pengguna dan keberlanjutan penggunaan *Learning Management System* (LMS) Canvas di RevoU Tech Academy, sesuai dengan model yang diambil dari penelitian Douglas Legramante pada tahun 2023.

3.4. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian, populasi mengacu pada kelompok subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus generalisasi peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan. Dalam skripsi ini, populasi yang diteliti adalah 1050 mahasiswa pengguna *Learning Management System* (LMS) Canvas dari MSIB angkatan 6 RevoU Tech Academy. Pemilihan populasi ini penting untuk menentukan jumlah sampel yang tepat untuk penelitian.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis guna memberikan gambaran karakteristik keseluruhan populasi. Sampel juga merupakan representasi populasi yang diambil untuk menjelaskan sifat-sifat populasi secara keseluruhan melalui hasil penelitian. Dengan populasi sebanyak 1050 pengguna LMS Canvas, peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan dengan toleransi kesalahan 5%, yang penting untuk memastikan bahwa sampel mencerminkan karakteristik populasi secara akurat dan meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

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

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance* 5% atau 0,05)

Maka perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{1050}{1050 \times (0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{1050}{(1050 \times 0,0025) + 1}$$

$$n = \frac{1050}{2,625 + 1}$$

$$n = \frac{1050}{3,625}$$

$$n = 289,6 = 290$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah sampel yang diperlukan untuk skripsi ini adalah sebanyak 290 pengguna *Learning Management System* (LMS) Canvas di RevoU Tech Academy angkatan 6.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Data Demografi Responden

Data demografi responden pada skripsi ini, yaitu jenis kelamin, jenis perguruan tinggi dan intensitas penggunaan *Learning Management System* dalam kurung waktu seminggu. Data tersebut digunakan untuk memahami karakteristik dan latar belakang responden

4.1.1. Jenis Kelamin

Tabel 1. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	100
Perempuan	190
Total	290

Pada tabel 1 diatas, menunjukan bahwa mayoritas responden sebanyak 190 orang adalah perempuan, sementara 100 responden berjenis kelamin laki laki. Oleh karena itu, penelitian ini didominasi oleh responden perempuan

4.1.2. Jenis Perguruan Tinggi

Tabel 2 Jenis Perguruan Tinggi

Jenis Perguruan Tinggi	Jumlah
Universitas	241
Institut	21
Politeknik	5
Sekolah Tinggi	22
Akademi	1
Total	290

Pada tabel 2 diatas, menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 241 orang berkuliah di Universitas, lalu sebanyak 21 orang berkuliah di Institut, kemudian sebanyak 5 orang berkuliah di Politeknik, sementara sebanyak 22 orang berkuliah di Sekolah Tinggi dan terakhir sebanyak 1 orang berkuliah di Akademi. Oleh karena itu, penelitian ini didominasi oleh responden yang berkuliah di Universitas

4.1.3. Intensitas Penggunaan LMS Canvas

Tabel 3. Intensitas Penggunaan Canvas

Intensitas Penggunaan LMS Canvas	Jumlah
1-2 kali seminggu	52
3-4 kali seminggu	215
5-6 kali seminggu	23
Setiap hari	-
Total	290

Pada tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa dari 290 responden, sebanyak 52 responden menggunakan *Learning Management System* Canvas 1-2 kali seminggu, 215 responden menggunakan *Learning Management System* Canvas 3-4 kali seminggu, dan 23 responden menggunakan *Learning Management System* Canvas 5-6 kali seminggu. Dengan demikian, penelitian ini didominasi oleh responden yang menggunakan *Learning Management System* 3-4 kali seminggu.

4.2. Analisis Inferensial

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis inferensial untuk mengukur model luar (outer model), model dalam (inner model), dan pengujian hipotesis berdasarkan data dari 290 responden pengguna *Learning Management System* Canvas. Proses analisis tersebut dilakukan menggunakan perangkat lunak SmartPLS.

4.2.1. Outer Model

Analisis outer model dilakukan untuk menilai validitas dan reliabilitas dari model yang digunakan, juga untuk mendefinisikan hubungan antara variabel laten dengan indikatornya.

4.2.1.1 Convergent Validity

Convergent validity mengukur sejauh mana suatu alat ukur konsisten dengan alat ukur lain yang mengukur konsep yang sama. Pada penelitian konfirmatori, nilai outer loading harus lebih dari 0,70 untuk memenuhi syarat validitas.

Tabel 4. Convergent Validity

Variabel	Indikator	Outer Loading
<i>Behavioural Intention to Use</i>	BI1	0,878
	BI2	0,893
	BI3	0,874
<i>Perceived ease of use</i>	PEOU1	0,864
	PEOU2	0,850
	PEOU3	0,786
	PEOU4	0,804
	PEOU5	0,860
<i>Perceived usefulness</i>	PU1	0,867
	PU2	0,824
	PU3	0,856
	PU4	0,832
<i>Quality of Information</i>	QI1	0,898
	QI2	0,854
	QI3	0,882
	QI4	0,886
<i>User satisfaction</i>	US1	0,887
	US2	0,812
	US3	0,847
	US4	0,786

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat disimpulkan bahwa outer loading dari setiap

indikator telah memenuhi persyaratan yang diajukan oleh rule of thumb oleh Hair et al. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, outer loading dari seluruh indikator telah memenuhi kriteria untuk dianggap valid.

4.2.1.2 Discriminant Validity

Validitas diskriminan mengharuskan korelasi antara konstruk dan indikatornya lebih besar daripada dengan indikator lainnya. Reliabilitas konstruk dinilai melalui cronbach's alpha dan composite reliability, dengan nilai yang disarankan $> 0,7$.

Tabel 5. Discriminant Validity

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
BI	0.858	0.913	Reliabel
PEOU	0.890	0.919	Reliabel
PU	0.866	0.909	Reliabel
QI	0.903	0.932	Reliabel
US	0.853	0.901	Reliabel

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha untuk setiap variabel melebihi 0,7, dan nilai composite reliability untuk setiap variabel juga lebih dari 0,7. Oleh karena itu, semua variabel yang diuji memenuhi standar atau parameter uji reliabilitas.

4.2.2. Inner Model

Pengujian inner model bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel laten. Evaluasi inner model mencakup berbagai metode, termasuk penggunaan R-square untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis pada tahap inner model melibatkan penilaian nilai R-Square dan f-Square untuk menilai kecocokan model secara menyeluruh.

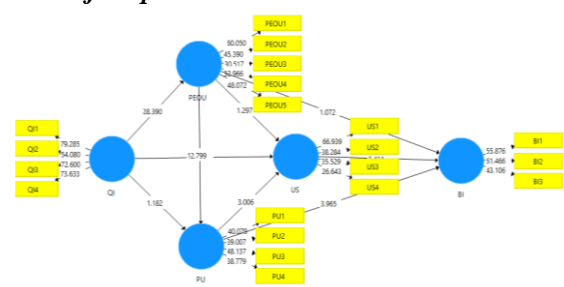
4.2.1 R-Square

Tabel 6. R-Square

Variabel	R-Square
BI	0.441
PEOU	0.641
PU	0.665
US	0.693

Nilai R-square mengindikasikan seberapa besar variabilitas variabel endogen yang dapat dijelaskan oleh variabel eksogen. R-Square 0.75 menunjukkan model kuat, R-Square 0.50 menunjukkan model sedang, dan R-Square 0.25 menunjukkan model lemah.

4.4. Uji Hipotesis



Gambar 3. Hasil Bootstrapping

Gambar diatas menunjukkan hasil dari pengujian hipotesis menggunakan koefisien jalur (Path Coefficient), yang mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta nilai p (P-Values) untuk menilai kekuatan dan signifikansi pengaruh tersebut. Signifikansi hasil penelitian diukur dengan P-Values, di mana hipotesis diterima jika P-Values $< 0,05$. Uji T-Statistics dilakukan dengan pendekatan two-tailed, dengan tingkat signifikansi 5% dan nilai T-Statistics harus lebih besar dari 1,96 untuk menerima hipotesis tersebut.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	O	T-Statistics	P-Values	Keterangan
QI -> PEOU	0.801	28.390	0.000	Signifikan
QI -> PU	0.081	1.182	0.238	Tidak Signifikan

Hipotesis	O	T- Statistics	P- Values	Keterangan
QI -> US	0.585	8.246	0.000	Signifikan
PEOU -> PU	0.749	12.799	0.000	Signifikan
PEOU -> US	0.114	1.297	0.195	Tidak Signifikan
PEOU -> BI	0.113	1.072	0.284	Tidak Signifikan
PU -> US	0.196	3.006	0.003	Signifikan
PU -> BI	0.372	3.965	0.000	Signifikan
US -> BI	0.242	3.414	0.001	Signifikan

Pada tabel, menunjukkan hasil dari uji hipotesis yaitu enam hipotesis diterima dan tiga ditolak. Hipotesis yang diterima mencakup bahwa Quality of Information berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived ease of use* dan *User satisfaction*, serta bahwa *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *User satisfaction*. Selain itu, ditemukan bahwa *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived usefulness*, dan bahwa *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioural Intention to Use, serta bahwa *User satisfaction* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioural Intention to Use. Namun, tiga hipotesis ditolak, yaitu bahwa Quality of Information tidak berpengaruh terhadap *Perceived usefulness*, dan bahwa *Perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *User satisfaction*.

5. KESIMPULAN

- Penelitian ini menunjukkan enam hipotesis yang diterima, yaitu Quality of Information berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived ease of use* dan *User satisfaction*; *Perceived usefulness* berpengaruh positif signifikan terhadap *User satisfaction* dan Behavioural Intention to Use; serta *Perceived ease of use* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived usefulness* dan *User satisfaction*.
- Penelitian ini juga menunjukkan tiga hipotesis yang ditolak, yaitu Quality of Information tidak berpengaruh terhadap *Perceived usefulness*, serta *Perceived*

ease of use tidak berpengaruh signifikan terhadap *User satisfaction*.

- Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel atau indikator lain untuk memperluas cakupan dan meningkatkan variasi model.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pertolongan dan berkah-Nya yang memungkinkan penyelesaian penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, dan teman atas doa, bimbingan, serta dukungan dan motivasi yang diberikan. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan mengharapkan masukan kritis yang membangun. Semoga penelitian ini memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi penelitian-penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Y. Sidratul Munti and D. A. Syaifuddin, "Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan," Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 4, no. 2, pp. 1799–1805, 2020.
- [2] A. Mulyani, D. Kurniadi, and M. H. Putri, "Analisis Penerimaan *Learning Management System* Institut Teknologi Garut Menggunakan *Technology Acceptance Model*," Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, vol. 10, no. 4, pp. 843–850, 2023.
- [3] A. Firmansyah, "Analisis Penerimaan *Learning Management System* Akuntansi Terintegrasi Menggunakan Pendekatan UTAUT Yang Dimodifikasi dan Teori Difusi Inovasi," Accounting and Business Information Systems Journal, vol. 10, no. 3, 2022.
- [4] R. Chania, S. Zakir, Iswantir, and W. Aprison, "Pengaruh Penggunaan *E-learning* Aplikasi Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Batang Kapas," Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia, vol. 1, no. 9, pp. 1278–1285, 2022.
- [5] S. P. Sari, B. Witono, and H. Nugroha, "Analisis Dampak Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dalam Peningkatan Keterampilan dan Keahlian Lulusan Program Studi Akuntansi (Magang pada PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk.)," Seminar Nasional Dampak Implementasi MBKM, pp. 1–20, 2021.
- [6] H. Hasanah, "Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data

- Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," At-Taqaddum, vol. 8, no. 1, p. 21, 2017.
- [7] F. P. Kesuma, Surahmat, K. Natawijaya, and Sulistiyanto, "Analisis Penerimaan Learning Manajemen Sistem Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)," JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan), vol. 12, no. 1, p. 527.
- [8] F. Septia, "Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat," Jurnal Tata Rias, vol. 9, no. 2, pp. 1–10, 2019.
- [9] Y. Fitriani, "Analisa Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," Journal of Information System, Informatics and Computing, vol. 4, no. 2, p. 1, 2020, doi: 10.52362/jisicom.v4i2.312.
- [10] M. Sharifov and A. Mustafa, "Review of Prevailing Trends, Barriers, and Future Perspectives of *Learning Management Systems* (LMSs) in Higher Education Institutions," International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT), vol. 17, no. 3, pp. 207–216, 2021.
- [11] I. G. N. Wiragunawan, "Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada Satuan Pendidikan," EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, vol. 2, no. 1, pp. 83–90, 2022.
- [12] H. K. S. Aljader, "Measuring the Effect of *E-learning* Information Quality on Student's Satisfaction Using the *Technology Acceptance Model*," International Journal on Informatics Visualization, vol. 7, no. 3, pp. 878–885, 2023.
- [13] V. N. Kusumawan and E. Marpanaji, "Analysis factors acceptance of *e-learning* using *Technology Acceptance Model* approach," JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), vol. 8, no. 4, p. 1256, 2022.