

**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun Oleh:

JIHAN PRASASTI NINGTYAS

17082010024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
S U R A B A Y A**

2021

SKRIPSI

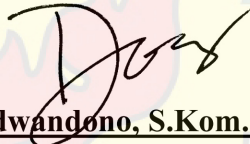
**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Disusun Oleh:
JIHAN PRASASTI NINGTYAS
17082010024

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 23 April 2021

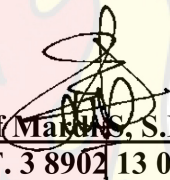
Pembimbing:

1.



Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.
NPT. 3 7805 07 0218 1

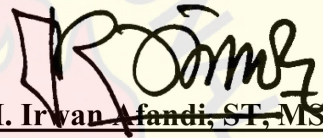
2.



Tri Lathif Mawani, S.Kom. M.T.
NPT. 3 8902 13 0352 1

Tim Penguji:

1.



M. Irwan Afandi, ST., MSc.
NPT. 3 7607 07 0220 1

2.



Arista Pratama, S.Kom., M.Kom
NPT. 171199 10 320052

3.



Asif Faruqi, S.Kom., M.Kom
NIP. 19870519 201803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur




Dr. Ir. NI Ketut Sari, MT.
NIP. 19650731 199203 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

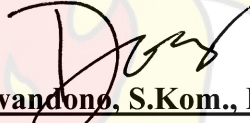
Disusun Oleh:
JIHAN PRASASTI NINGTYAS
17082010024


**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang April
Periode 2021 pada Tanggal 23 April 2021**

Menyetujui,

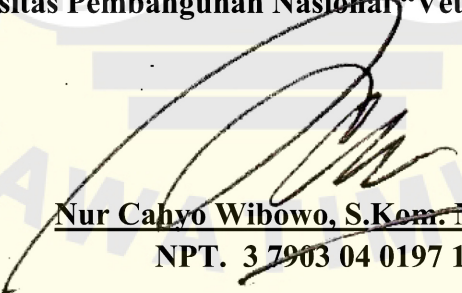
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.
NPT. 3 7805 07 0218 1


Tri Lathif Mardi S, S.Kom., M.T.
NPT. 3 8902 13 0352 1

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom. M.Kom.
NPT. 3 7903 04 0197 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Jihan Prasasti Ningtyas

NPM : 17082010024

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 23 April 2021 dengan judul:

**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

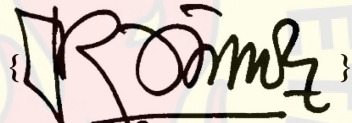
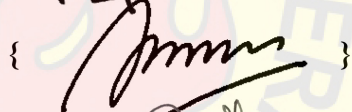

Surabaya, 31 Mei 2021

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. M. Irwan Afandi, ST, MSc.
NPT. 3 7607 07 0220 1

2. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom
NPT. 171199 10 320052


3. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom
NIP. 19870519 201803 1 001

{  }
{  }
{  }
YASA

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.
NPT. 3 7805 07 0218 1


Tri Lathif Mardi S, S.Kom., M.T.
NPT. 3 8902 13 0352 1



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jihan Prasasti Ningtyas

NPM : 17082010024

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM
MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Software / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti benar, maka Saya bertanggungjawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah di kemudian hari.

Surabaya, 31 Mei 2021

Hormat saya,



JIHAN PRASASTI NINGTYAS

NPM. 17082010024

Judul : Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom Menggunakan *Technology Acceptance Model* Di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Pembimbing 1 : Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2 : Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., MT

ABSTRAK

E-learning adalah salah satu perkembangan teknologi informasi yang menyentuh dunia pendidikan dan memiliki potensi yang tinggi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Namun, adopsi *e-learning* di beberapa daerah di Indonesia terbilang cukup rendah. Salah satu faktornya adalah karena masih kurangnya pemahaman akan faktor-faktor adopsi *e-learning*. Dengan demikian, penelitian yang dapat mengungkap faktor adopsi *e-learning* penting untuk dilakukan. Berdasarkan tinjauan pustaka, salah satu model yang secara komprehensif dapat menjelaskan penerimaan *e-learning* adalah model TAM yang dikembangkan oleh Salloum et al. Pada penelitian ini model tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengungkap faktor-faktor adopsi *e-learning*. Yang dalam hal ini, dibatasi hanya pada sebuah perguruan tinggi di Surabaya, yaitu Universitas PGRI Adi Buana – yang mengadopsi Google Classroom sebagai sistem *e-learning*.

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi penerimaan penggunaan Google Classroom oleh mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya menggunakan *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan Salloum et al. Terdapat 376 data tanggapan mahasiswa yang dianalisis menggunakan teknik *Partial Least Square Structural Equation Modelling* (PLS-SEM). Perangkat lunak yang digunakan untuk pengujian model dalam penelitian ini adalah SmartPLS 3.3. Pengumpulan data penelitian didapat melalui penyebaran kuesioner secara daring.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa variabel *System Quality*, *Computer Playfulness*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Accessibility*, *Content Quality*, *Computer Self-efficacy*, *Perceived Enjoyment*, *Perceived Ease of Use*, dan *Subjective Norm* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan penggunaan Google Classroom. Sementara variabel *Information Quality* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan penggunaan Google Classroom. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran secara umum faktor adopsi *e-learning*, dan mendorong para peneliti untuk mengkaji adopsi *e-learning* baik dari sudut pandang sistem ataupun tempat yang berbeda.

Kata Kunci : google classroom, *technology acceptance model*, e-learning

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat, dan ridho-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Analisis Faktor Penerimaan Google Classroom Menggunakan *Technology Acceptance Model* Di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya" dengan tepat. Pengerjaan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar Sarjana Komputer bagi mahasiswa S1 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya. Dalam kesempatan ini, secara khusus penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak R. Tri Buntoro, Ibu Rustiana, dan Ibu Yuli Nursiani, yang telah memberikan kepercayaannya kepada penulis, senantiasa mendoakan, serta selalu memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis.
2. Almarhumah nenek penulis, Ibu Koni'ah, yang semasa hidupnya telah membesarkan dan selalu menemani penulis sejak kecil.
3. Kakak kandung penulis, Anggi Nuriantari Putri, yang selalu memotivasi dan membantu penulis selama pengerjaan skripsi.
4. Seluruh saudara penulis yang memberikan dukungan setiap saat.

5. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi UPN "Veteran" Jawa Timur dan dosen yang selalu memberi motivasi.
6. Bapak Doddy Ridwandono, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Tri Lathir Mardi Suryanto, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing skripsi dari penulis yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali penulis yang selalu memberi motivasi kepada penulis.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
9. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya beserta para jajarannya yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis selama melakukan penelitian skripsi ini.
10. Para responden yang terhormat, mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana, mohon maaf apabila ada kesalahan dan merepotkan serta terima kasih sebesar-besarnya atas partisipasi yang diberikan karena sungguh berarti bagi penulis.
11. Teman-teman CERIA (Zelda, Talytakum, Eltria, Aini, Fari, dan Adel), Tentra, dan Anbo yang selalu ada, memberikan dukungan, hiburan, dan semangat untuk penulis.
12. I Gede Oka Rastra yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi untuk penulis.
13. Aldila, Indah, dan teman-teman Menantu Idaman yang juga memberikan dukungan, hiburan, semangat, dan menemani penulis selama pengerjaan skripsi.

14. Seluruh teman-teman, kakak tingkat, dan adik tingkat program studi Sistem Informasi yang turut membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
15. Seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dan penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pihak. Semoga Allah SWT selalu memberikan berkah, rahmat, dan ridho-Nya untuk kita semua.

Surabaya, Maret 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Relevansi SI.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 <i>E-Learning</i>	10
2.1.1 Definisi <i>E-Learning</i>	10
2.1.2 Karakteristik E-Learning.....	12
2.1.3 Komponen E-Learning.....	14
2.1.4 Manfaat E-Learning	15
2.2 Google Classroom.....	16
2.2.1 Definisi Google Classroom.....	16
2.2.2 Fitur Google Classroom	17
2.2.3 Manfaat Google Classroom.....	18
2.3 <i>Technology Acceptance Model</i>	19
2.3.1 Definisi Model	19
2.3.2 Definisi Variabel	21
2.4 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	22
2.4.1 Sejarah Universitas.....	22
2.4.2 Visi dan Misi Universitas.....	23
2.4.3 Fakultas dan Program Studi	24

2.5 Data Primer	25
2.6 Data Sekunder	26
2.7 Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Alur Penelitian.....	34
3.2 Observasi	34
3.3 Studi Literatur.....	35
3.4 Identifikasi Masalah	35
3.5 Model Konseptual	36
3.5.1 Definisi Variabel	36
3.6 Hipotesis Penelitian.....	38
3.7 Metode Pengambilan Sampel.....	40
3.7.1 Populasi	40
3.7.2 Jumlah Sampel	40
3.7.3 Teknik <i>Sampling</i>	41
3.7.4 Sumber Pengumpulan Data.....	45
3.7.5 Skala Likert	47
3.8 Penyusunan Instrumen	47
3.9 Pengujian Instrumen.....	55
3.9.1 Uji Validitas	56
3.9.2 Uji Reliabilitas	63
3.10 Pengolahan dan Analisis Data.....	64
3.10.1 Analisis Deskriptif	64
3.10.2 Analisis Inferensial.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Data Demografi Responden	66
4.1.1 Jenis Kelamin	66
4.1.2 Jenjang Pendidikan.....	67
4.1.3 Program Studi	68
4.1.4 Angkatan	70
4.1.5 <i>Gadget</i> yang Digunakan.....	71
4.2 Pembahasan Analisis Deskriptif	72

4.2.1 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Accessibility</i>	72
4.2.2 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Actual Use</i>	74
4.2.3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Attitude Towards Using</i>	75
4.2.4 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention to Use</i>	77
4.2.5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Computer Playfulness</i>	79
4.2.6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Computer Self-efficacy</i>	81
4.2.7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Content Quality</i>	83
4.2.8 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	85
4.2.9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Information Quality</i>	86
4.2.10 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	88
4.2.11 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	90
4.2.12 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Subjective Norm</i>	92
4.2.13 Frekuensi Jawaban Variabel <i>System Quality</i>	94
4.3 Pembahasan Analisis Inferensial	95
4.3.1 <i>Outer Model</i>	96
4.3.2 <i>Inner Model</i>	121
4.3.3 Uji Hipotesis	130
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	139
4.4.1 Hubungan <i>System Quality</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	139
4.4.2 Hubungan <i>System Quality</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	141
4.4.3 Hubungan <i>Content Quality</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	142
4.4.4 Hubungan <i>Content Quality</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	143
4.4.5 Hubungan <i>Information Quality</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	145
4.4.6 Hubungan <i>Information Quality</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	146
4.4.7 Hubungan <i>Computer Self-efficacy</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> ...	148
4.4.8 Hubungan <i>Computer Self-efficacy</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .	149
4.4.9 Hubungan <i>Subjective Norm</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	150
4.4.10 Hubungan <i>Subjective Norm</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	152
4.4.11 Hubungan <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> ..	153
4.4.12 Hubungan <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	155
4.4.13 Hubungan <i>Perceived Accessibility</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	156
4.4.14 Hubungan <i>Perceived Accessibility</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	157

4.4.15 Hubungan <i>Computer Playfulness</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .	159
4.4.16 Hubungan <i>Computer Playfulness</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> ...	160
4.4.17 Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> ..	161
4.4.18 Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	163
4.4.19 Hubungan <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Attitude Towards Using</i>	164
4.4.20 Hubungan <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i>	165
4.4.21 Hubungan <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i>	167
4.4.22 Hubungan <i>Attitude Towards Using</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i>	168
4.4.23 Hubungan <i>Behavioral Intention to Use</i> terhadap <i>Actual Use</i>	169
BAB V PENUTUP.....	171
5.1 Kesimpulan	171
5.2 Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN	182
Lampiran 1. Surat Perizinan Penelitian dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.....	182
Lampiran 2. Formulir Kuesioner <i>Online</i>	183
Lampiran 3. Pengujian Data Demografi Responden.....	191
Lampiran 4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel.....	197
Lampiran 5. Model Hasil Uji SEM-PLS.....	215

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Macam Pengguna Google Classroom.....	17
Tabel 2.2 Definisi Variabel TAM	21
Tabel 2.3 Fakultas dan Program Studi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya...	24
Tabel 2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Hipotesis Penelitian	39
Tabel 3.2 Perhitungan Sampel Berdasarkan Jurusan	42
Tabel 3.3 Perhitungan Sampel Berdasarkan Angkatan Pada Tiap Jurusan	43
Tabel 3.4 Rincian Jumlah Mahasiswa.....	46
Tabel 3.5 Skala Penilaian Data	47
Tabel 3.6 Instrumen Pertanyaan.....	48
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perceived Accessibility</i>	57
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Actual System Use</i>	57
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Attitude Towards Using</i>	58
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Behavioral Intention to Use</i>	58
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Playfulness</i>	58
Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Self-efficacy</i>	59
Tabel 3.13 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Content Quality</i>	59
Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	60
Tabel 3.15 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Information Quality</i>	60
Tabel 3.16 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	61
Tabel 3.17 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	61
Tabel 3.18 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Subjective Norm</i>	62
Tabel 3.19 Hasil Uji Validitas Variabel <i>System Quality</i>	62
Tabel 3.20 Hasil Uji Reliabilitas	64
Tabel 4.1 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Accessibility</i>	72
Tabel 4.2 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Accessibility</i>	73
Tabel 4.3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Actual Use</i>	74
Tabel 4.4 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Actual Use</i>	75
Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Attitude Towards Using</i>	75
Tabel 4.6 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Attitude Towards Using</i>	76

Tabel 4.7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Behavioral Intention to Use</i>	77
Tabel 4.8 Hasil Statistik Jawaban <i>Behavioral Intention to Use</i>	78
Tabel 4.9 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Computer Playfulness</i>	79
Tabel 4.10 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Computer Playfulness</i>	80
Tabel 4.11 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Computer Self-efficacy</i>	81
Tabel 4.12 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Computer Self-efficacy</i>	82
Tabel 4.13 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Content Quality</i>	83
Tabel 4.14 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Content Quality</i>	84
Tabel 4.15 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	85
Tabel 4.16 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	86
Tabel 4.17 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Information Quality</i>	87
Tabel 4.18 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Information Quality</i>	88
Tabel 4.19 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	89
Tabel 4.20 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	90
Tabel 4.21 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	90
Tabel 4.22 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	91
Tabel 4.23 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Subjective Norm</i>	92
Tabel 4.24 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>Subjective Norm</i>	93
Tabel 4.25 Frekuensi Jawaban Variabel <i>System Quality</i>	94
Tabel 4.26 Hasil Statistik Jawaban Variabel <i>System Quality</i>	95
Tabel 4.27 <i>Rule of Thumb</i> Evaluasi <i>Outer Model</i>	96
Tabel 4.28 <i>Outer Loadings</i>	99
Tabel 4.29 <i>Composite Reliability</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i>	107
Tabel 4.30 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	109
Tabel 4.31 <i>Fornell-Larcker criterion</i>	111
Tabel 4.32 <i>Cross-Loadings</i>	113
Tabel 4.33 <i>Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)</i>	120
Tabel 4.34 <i>Rule of Thumb</i> Evaluasi <i>Inner Model</i>	121
Tabel 4.35 Nilai <i>R-square</i>	122
Tabel 4.36 Nilai <i>f-square effect size</i>	124
Tabel 4.37 Nilai <i>Q-square</i>	129
Tabel 4.38 Hasil Uji Hipotesis.....	130

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 Pendekatan Kontemporer Untuk Sistem Informasi.....	7
Gambar 1.2 Keterkaitan Antara Organisasi Dan Sistem Informasi	8
Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model</i>	20
Gambar 2.2 Perkembangan <i>Technology Acceptance Model</i>	21
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	34
Gambar 3.2 Model Konseptual Penelitian	36
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden	66
Gambar 4.2 Jenjang Pendidikan Responden.....	67
Gambar 4.3 Program Studi Responden.....	68
Gambar 4.4 Angkatan Responden.....	70
Gambar 4.5 <i>Gadget</i> yang Digunakan Responden	71
Gambar 4.6 <i>Outer Model</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Surat Perizinan Penelitian dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	182
Lampiran 2. Formulir Kuesioner <i>Online</i>	183
Lampiran 3. Pengujian Data Demografi Responden.....	191
Lampiran 4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel.....	197
Lampiran 5. Model Hasil Uji SEM-PLS.....	215