

# Kajian Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning dengan Pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

(Studi Kasus pada SMP Al-Amanah, Kota Tangerang Selatan)

Haryanto

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIK "BSI Jakarta"

Jl. RS Fatmawati Jakarta Selatan

Email : har970@yahoo.com

## ABSTRACT

*Electronic learning (e-learning) is educational process take information technology and communication sistimatically by integrating these components of learning, including the interaction of learning traffic space and time with kualitas certifiable. E-learning do learning long-range used technology computer, computer network and / or internet or computer standalone. The use of technology expected to improve the will and the learning the students in particular smp students. Penggunaan technology and information system will go well if users accept and implement the technology well. One way to see how far influence the application of learning with pemanfaatan e-learning is to use the model theory of acceptance and use of technology ( utaut ). With this model will can be seen how relations behavior in acceptance e-learning by the students dilingkungan smp al trustful south tangerang. Research result obtained a very significant relating to behavior users. It is of course can improve quality and the quality of learning in smp al trustful. And therefore can produce graduates more quality.*

**Keywords:** *e-Learning, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

## 1. PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan suatu masa yang penuh persaingan dalam upaya meningkatkan kesejahteraan bangsa, banyak kesempatan yang akan terbuka, tapi tidak sedikit tantangan yang akan dihadapi oleh suatu bangsa dalam memenangkan persaingan tersebut. Salah satu tantangan utama dalam era globalisasi adalah mempersiapkan generasi muda dengan pendidikan yang baik, yakni pendidikan yang menghasilkan manusia yang seutuhnya, memiliki kemampuan kognitif, spiritual dan sosial yang tinggi serta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

*E-learning* adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu dengan kualitas yang terjamin. *Electronic Learning (e-learning)* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa

harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi *e-learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di mana dia berada.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan studi empirik atau mengkaji mengenai perilaku pengguna *e-learning* (penggunaan media web dan jaringan internet dalam belajar) pada siswa di SMP Al-Amanah, Tangerang selatan. berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan pendekatan *Unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT)*.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Belajar dan Metode Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan manusia yang berakal. Pengetahuan, sikap, keterampilan akan terbentuk, termodifikasi dan berkembang melalui proses belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai akibat dari pengalaman. Oleh karena itu, seseorang dikatakan belajar bila di dalam dirinya terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Menurut Jihad (2008:1) "belajar kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan."

Dalam proses belajar, hal yang penting adalah metode pembelajaran. Menurut Purwanto (2008:98) "metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan tujuan belajar yang telah disusun sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, jadi seorang guru yang baik harus menetapkan tujuan pembelajaran agar arah pembelajaran tidak menyimpang dari yang direncanakan." Untuk mencapai tujuan itu diperlukan strategi dan rencana yang baik dengan mempertimbangkan kemampuan siswa, fasilitas belajar, situasi dan kondisi saat siswa melakukan kegiatan belajar.

### 2.2. Pembelajaran *E-learning*

Menurut Hartley (2001) menyatakan *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.

*E-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik atau teknologi komputer baik berupa jaringan komputer, internet ataupun komputer standalone. *E-learning* dapat berupa pembelajaran berbasis web yang dapat diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet.

### 2.3. *Learning Management System (LMS)* dan *Learning Content Management System (LCMS)*

LMS adalah sistem untuk mengatur semua aktifitas pembelajaran dalam sebuah sistem *e-learning*. Sedangkan LCMS lebih terfokus pada pembuatan, penggunaan, pengiriman, pengaturan dan perubahan materi atau konten dalam suatu *e-learning*. LMS dan LCMS memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mempercepat transfer pengetahuan. Menurut Effendy et al (2005:85) Dalam mencapai

tujuan tersebut LMS dan LCMS bersama-sama bekerja dalam tiga komponen sebagai berikut.

1. Konten/Materi  
Konten adalah unsur utama yang ditangani oleh LMS dan LCMS. LMS mengatur, menentukan, mengirim dan membuat pembelajaran secara on line, sedangkan materi pelajaran atau obyek pelajaran dibuat di dalam LCMS.
2. Pengguna  
Kunci utama perbedaan LCMS dan LMS terkait dengan pengguna yaitu bahwa pada LCMS bertanggungjawab terhadap semua informasi yang tersedia mengenai pengguna untuk menawarkan pengalaman pribadi ketika mengirimkan obyek pembelajaran, sedangkan LMS secara khusus mengurus profil pengguna dan membuatnya berada di LCMS untuk mengirimkan pengalaman pribadi.
3. Administrator  
LMS secara khusus menawarkan administrasi pengguna secara detail termasuk profil pengguna, kompetensi, aturan-aturan dan pengorganisasian, tetapi hanya untuk level administrasi tinggi. Sedangkan LCMS menawarkan konten administrasi dan penelusuran yang lebih luas.

### 2.4. Teori Perilaku dalam Penerimaan dan Penggunaan Teknologi dan Sistem Informasi

McLeod (2001) menyatakan sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan serta merupakan hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada, sedangkan informasi menurut Jogiyanto (2003) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sehingga sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Kajian utama para peneliti tentang implementasi teknologi dan sistem informasi adalah masalah berperilaku (*behavior*) dalam penerimaan dan penggunaan teknologi baru. Penggunaan teknologi dan sistem informasi akan berjalan dengan baik jika pengguna (*user*) menerima dan menerapkan teknologi tersebut dengan baik. Perilaku dapat didefinisikan sebagai reaksi atau tindakan dari suatu obyek. Perilaku itu sendiri bisa dalam keadaan sadar (*conscious*) atau tidak sadar (*unconscious*), terus terang (*overt*), diam-diam (*covert*), sukarela (*voluntary*) atau tidak sukarela (*involuntary*). Jogiyanto (2007) menyatakan perilaku dalam penggunaan teknologi dan sistem informasi (*behavior information system*) mempelajari bagaimana organisasi harus mengembangkan suatu sistem teknologi informasi untuk mengarahkan perilaku-perilaku (*behaviors*) individual-individual dalam berinteraksi dengan sistem teknologi informasi tersebut untuk membantu mencapai tujuan.

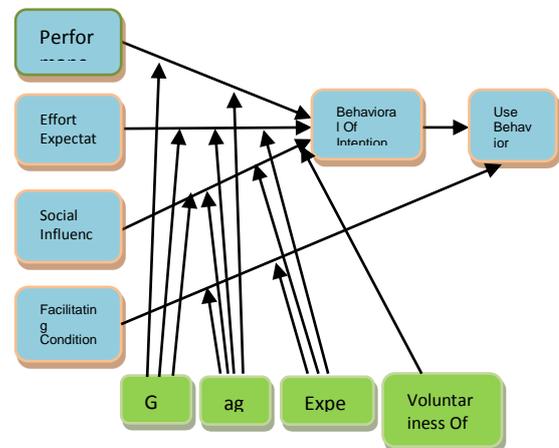
Venkatesh, et al. (2003) mengkaji teori-teori tentang penerimaan teknologi oleh pemakai-pemakai suatu sistem *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model tersebut dikembangkan dengan mengkaji teori-teori tentang penerimaan teknologi oleh pemakai-pemakai sistem. Dengan menggunakan teori yang sudah ada maka Venkatesh et al (2003) mengembangkan sebuah model gabungan (*unified model*) yang diberi nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau yang biasa disebut dengan singkatan UTAUT. Teori-teori tersebut yaitu:

1. Teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action / TRA*)
2. Model penerimaan teknologi (*technology acceptance model / TAM*)
3. Model motivasi (*motivational model / MM*)
4. Teori perilaku rencana (*theory of planned behavior / TPB*)
5. Model gabungan TAM dan TPB (*a model combining the technology acceptance model and the theory of planned behavior / TAM +TPB*)
6. Model Pemanfaatan PC (*model of PC utilization / MPCU*)
7. Teori difusi inovasi (*innovation diffusion theory / IDT*)
8. Teori kognitif social (*social cognitive theory / SCT*)

Venkatesh, et al (2003) membuat model baru dari hasil gabungan berbagai teori dikarenakan dalam

pengujian-pengujian pada model-model sebelumnya memiliki beberapa kelemahan, diantaranya :

1. Teknologi yang diteliti
2. Partisipan-partisipan
3. Saat pengukuran
4. Sifat pengukuran
5. Konteks sukarela lawan mandatory



Sumber: Venkatesh (2003)

**Gambar 1. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**

Pada model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) penentu atau empat konstruk dalam pengaruh-pengaruh langsung terhadap penerimaan pemakai dan perilaku pemakaian, yaitu harapan kinerja (*performance expectancy/PE*), harapan usaha (*effort expectancy/EE*), pengaruh social (*social influence/SI*), kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions/FC*). Sedangkan variabel-variabel moderasi yang digunakan pada model ini yaitu: gender, umur (*age*), kesukarelaan (*voluntariness*) dan pengalaman (*experience*).

### 2.5. Model Persamaan Struktural

*Structural Equation Modelling* (SEM) merupakan pendekatan yang umum dalam analisa data multivariat. Metode SEM bertujuan untuk mempelajari hubungan kompleks diantara variabel, dimana variabel tertentu dapat merupakan variabel *hypothetical* atau yang belum diobservasi. SEM adalah berbasis model, dalam perbandingan model, analisis SEM menunjukkan mana yang lebih cocok ketika terdapat *redundancy*, dan dapat menunjukkan aspek tertentu dari model yang konflik dengan data (Wothke; 2010). SEM adalah model regresi dengan menggunakan beberapa perhitungan, dimana variabel respon pada perhitungan dapat nampak

sebagai variabel eksplanatori pada perhitungan lainnya. SEM dapat memasukkan variabel yang tidak diukur secara langsung, tapi secara tidak langsung melalui efek yang dihasilkan atau melalui sebab yang diobservasi (Fox, 2006;1).

### 3. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dibangun dengan pendekatan *Unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT) dan diuji dengan menggunakan perangkat lunak *Analysis of Moment Structure* (AMOS). Penelitian ini bertujuan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, baik secara deskriptif maupun secara hubungan antarvariabel (*korelatif*) antara variabel independen dan variabel dependen, dengan topik *system acceptance* dimana peneliti dapat mengetahui bagaimana seseorang sampai akhirnya menggunakan suatu teknologi hal ini berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang menggunakan sebuah sistem informasi.

#### 3.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi variabel eksogen dan variabel endogen yang mempunyai hubungan sebab akibat. Untuk model penelitian ini peneliti mengadopsi variabel-variabel bebas dari model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance and Usage of Technology*)

Variabel bebas yang memunculkan *acceptance* (penerimaan) terhadap Teknologi dari model UTAUT adalah *performance expectancy* (harapan prestasi), *effort expectancy* (harapan upaya), *social influence* (pengaruh sosial), *facilitating conditions* (situasi yang memfasilitasi). Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel yang tidak dapat diukur secara langsung (laten variabel) yaitu :

1. Variabel Eksogen (*construct exogen*) sebagai variabel independen (X) yang terdiri dari :
  - a. Harapan kinerja (*Performance Expectancy*)
  - b. Hubungan (*Relevance*)
  - c. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)
  - d. Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating condition*)
2. Variabel Endogen (*construct endogen*) sebagai variabel dependen (Y) yaitu :
  - a. Niat perilaku (*Behavioural Intentions*)
  - b. Perilaku pengguna (*Use Behavioural*)
  - c. Manfaat yang diharapkan (*Expected benefits*)

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Pengukuran Variabel

Variabel dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala semantic, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang dengan memberi skor kepada masing-masing alternatif jawaban. Setiap item pertanyaan dalam penelitian ini akan diukur dengan skala semantic mulai dari 1 sampai dengan 7, dengan ketentuan nilai 1 berkolerasi dengan **sangat tidak setuju (STS)**, sedangkan nilai 7 berkolerasi dengan **sangat setuju (SS)**, nilai yang semakin mendekati 7 menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi.

### 4.2. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian melalui penyebaran kuesioner kepada 125 siswa dan siswi pengguna fasilitas *e-learning* SMP Al-Amanah, diperoleh data responden sebagai berikut:

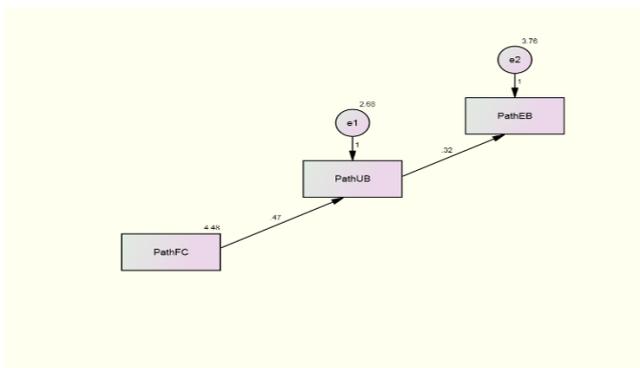
**Tabel 1**  
**Data Responden Penelitian**

Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase (%)
<b>1. Jenis Kelamin :</b>		
Laki-laki	78	62.4
Perempuan	47	37.6
<b>Total</b>	<b>125</b>	<b>100</b>
<b>2. Kelas</b>		
VII	36	28.8
VIII	35	28
IX	54	43.2
<b>Total</b>	<b>125</b>	<b>100</b>
<b>3. Kepemilikan Komputer</b>		
Memiliki	98	78.4
Laptop / PC	27	21.6
Tidak memiliki		
<b>Total</b>	<b>125</b>	<b>100</b>
<b>4. Tempat mengakses</b>		
Ruang perpustakaan	23	18.4
Rumah	92	73.6
Lingkungan sekolah	7	0.56
Lain-Lain	3	0.24
<b>Total</b>	<b>125</b>	<b>100</b>

Tabel 1. memberikan penjelasan bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki (62,4 persen) dan sudah memasuki kelas IX (43,2 persen) sehingga sudah memiliki pengalaman lebih banyak dalam menggunakan fasilitas e-learning, sebagian besar memiliki akses internet di rumah (73,6 persen) dengan menggunakan PC atau laptop milik pribadi (78,4 persen).

**4.3. Model Akhir**

Setelah dilakukan uji signifikansi, dan telah ditentukan variabel yang digunakan dan yang di keluarkan, maka didapatkan model akhir penelitian seperti pada Gambar 2 berikut:



**Gambar 2. Hasil Uji Model Jalur Akhir**

Koefisien regresi yang dihasilkan dari hasil uji model jalur akhir adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Koefisien Regresi Model Jalur Akhir**  
**Regression Weights: (Group number 1 - Default model)**

	Estimate	S. E.	C. R.	P	Label
PathUB <-- PathFC	.471	.071	6.637	***	
PathEB <-- PathUB	.325	.093	3.502	***	

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

Dari Tabel 4.10. terlihat bahwa semua pengaruh antar variabel sudah signifikan, sebab nilai  $P < 0.005$ . Variabel *Facilitation Condition* (PathFC) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavioural* (PathUB) sebesar 47.1 persen. Selain itu, Variabel *Use Behavioural* (PathUB) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavioural* (PathEB) sebesar 32,5 persen.

**4.4. Implikasi Penelitian**

Pada bagian ini akan dibahas implikasi penelitian dari berbagai aspek meliputi aspekmanajerial, aspek sistem dan aspek penelitian lanjutan. Aspek aspek rekomendasi ini sudah dikonfirmasi kepada pihak manajemen dari organisasi obyek.

1. Aspek Sistem

- a. Dalam hal referensi yang ada di dalam e-learning, pihak manajemen sekolah diharapkan menambahkan fitur dalam fasilitas e-learning agar lebih interaktif dan menarik sehingga dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam menggunakan e-learning
- b. Pihak sekolah sebaiknya menambahkan ruang simpan data (space) yang digunakan sehingga saat pengunjung e-learning sedang tinggi, tidak ada kegagalan akses.

2. Aspek Manajerial

- a. Pihak manajemen melakukan kebijakan *mandatory* (wajib) bagi seluruh siswa SMP Al-Amanah, sebagai upaya yang tepat dalam peningkatan penggunaan fasilitas e-learning.
- b. Pihak sekolah berupaya meningkatkan fasilitas pendukung yang mampu mengkondisikan para pengguna untuk terus menggunakan fasilitas e-learning.

3. Penelitian Lanjut

- a. Untuk penelitian selanjutnya dapat diteliti penerimaan dan penggunaan fasilitas e-learning pada tingkat sekolah atau perguruan tinggi lain.
- b. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain, misalnya dengan *Technology Acceptance Model* (TAM)

**5. KESIMPULAN**

Dari hasil pengujian mengenai penggunaan e-learning di SMP Al-Amanah, Kota Tangerang Selatan, maka penulis menyimpulkan bahwa :

- 1. Berdasarkan hasil penelitian, Hubungan konstruk *Performance Expectancy* dengan *Behavioural Intentions* adalah tidak signifikan. Artinya minat para pengguna untuk mengakses fasilitas e-learning tidak dipengaruhi persepsi atas keuntungan yang akan didapat. Hal ini dapat disebabkan kondisi responden yang

merupakan siswa sekolah menengah pertama yang mengakses fasilitas e-learning karena ada kewajiban tugas dari guru.

2. Hasil penelitian menunjukkan hubungan konstruk *Relevance* dengan *Behavioural Intentions* adalah signifikan, hal ini menunjukkan fitur yang ada dalam fasilitas e-learning menarik minat siswa untuk menggunakan fasilitas tersebut.
3. Hasil penelitian menunjukkan hubungan konstruk *Sosial Influence* (PathSI) dengan *Behavioural Intentions* (PathBI) adalah signifikan, hal ini menunjukkan bahwa faktor teman (pengguna lain) menjadi hal yang penting untuk menarik minat siswa lain dalam menggunakan fasilitas e-learning.
4. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hubungan konstruk *Facilitating Conditions* dengan *Use Behavioural* adalah signifikan. Artinya menurut pengguna, sistem e-learning yang ada sudah memiliki fasilitas cukup baik, sehingga mempengaruhi perilaku pengguna untuk menggunakan fasilitas tersebut.
5. Hubungan konstruk *Behavioural Intentions* dengan *Use Behavioural* adalah tidak signifikan, menunjukkan sikap pengguna terhadap perkembangan teknologi berupa pembelajaran e-learning bukan pendorong utama dalam perilaku pengguna untuk menggunakan fasilitas tersebut. Hal ini dapat disebabkan faktor perkembangan teknologi bagi kalangan remaja masa kini yang sangat pesat, sehingga perkembangan pembelajaran e-learning dianggap sebagai perkembangan yang biasa saja.
6. Hasil penelitian menunjukkan hubungan konstruk *Use Behavioural* dengan *Expected Benefits* adalah signifikan. Hal ini menunjukkan semakin sering pengguna menggunakan fasilitas e-learning yang dikembangkan SMP Al-Amanah, maka manfaat yang didapat akan lebih signifikan dirasakannya..

## 5.2. Saran

Saran yang diajukan sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan adalah

1. Pihak manajemen sekolah diharapkan terus menambah kinerja fasilitas e-learning untuk menambah dan menarik siswa untuk menggunakannya dengan memberikan

layanan website yang lebih baik, dan mudah dalam mengakses

2. Pihak manajemen sekolah melakukan kebijakan mandatory (mewajibkan) penggunaan fasilitas e-learning kepada seluruh siswa, dengan disertai sanksi yang tertulis dengan jelas untuk meningkatkan partisipasi pengguna.
3. Pada penelitian selanjutnya ada baiknya melakukan penelitian pada sekolah lain yang telah melakukan e-learning sebagai tambahan dalam pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain yang masih relevan dengan kasus yang sama.

## REFERENSI

- Al Awadhi, Suha, Anne Morris (2008). *The Use Of The UTAUT Model In The Adoption Of E-Government Services In Kuwait*
- Daryansyah (2008). Konsep Belajar dalam Pendidikan Menengah. Makalah Simposium Pendidikan Nasional. Depdiknas.
- Effendi, Emphy; Zhuang Hartono. (2005). "E-learning, Konsep dan Aplikasi", Jakarta
- Ghozali, Imam A. (2008). Model Persamaan Struktural-konsep dan aplikasi dengan program AMOS Ver16.0. Semarang: BP UNDIP.
- Hair JF, Black WC., Babin BJ., Anderson RE., dan Tatham RL, 2006, *Multivariate Data Analysis, Fifth Edition*. New Jersey: Pearson Education International. Inc.
- Hartley, Darin E (2001). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development
- Hasan, Iqbal (2008) *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Cetakan ketiga, Jakarta: Bumi Aksara
- Indahyanti, Uce dan Arif Djunaidy (2013). *Kajian Penerimaan Instruktur terhadap Teknologi Learning Management System dengan Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Jurnal Sistem Informasi Vol 4 No 4 Maret 2013*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
- Jihad, Asep (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo: Jakarta.

- Jogiyanto, HM. (2006). *Analisa Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Edisi ketiga, Cetakan kedua, Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, HM. (2007). *Sistem Informasi Keperilaku*. Yogyakarta: Andi Offset
- Laxman Pendit, Putu. (2007). *Perpustakaan Digital Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto
- McLeod, Raymond. (2004). *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi Kedelapan, Jakarta: PT. Indeks.
- Noviaristanti, Siska (2006), *Model Penerimaan Sistem ERP (System Acceptance) Pada Fase Post Project (Studi Kasus Pada Salah Satu Perusahaan Telekomunikasi)*, Institute Teknologi Bandung,
- Prasetyo, Basuki Hari dan Dian Anubhakti (2011). *Kajian Penerimaan Sistem E-learning dengan Menggunakan Pendekatan UTAUT: Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur*. BIT Vol 8 No 2 September 2011
- Santoso, Singgih. (2007). *Structural Equation Modelling Konsep dan Aplikasi dengan AMOS Membuat dan Menganalisa Model SEM Menggunakan Program AMOS versi 7.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Satrio Wahono, Romi (2003). *Menengok Proyek Digital Library*. Artikel Populer Ilmu Komputer.com
- Siahaan, Michael Sony dan Prabowo Pudjo Widodo (2010). *Kajian Unified Theory of Acceptance and Use of Technology dalam Penggunaan Open Source Data Base Management System: Studi Kasus Universitas Indraprast*. Jurnal Ilmiah Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer STIMIK Nusa Mandiri : Jakarta
- Solimun. 2002. *Multivariate Analysis: Structural Equation Modeling (SEM)*. Penerbit Universitas Negeri Malang
- Subrata, Gatot (2009). *Perpustakaan Digital*. Pustakawan Perpustakaan UM
- Sudjana, Nana (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensia: Bandung.
- Sugiyono (2010). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Thomas, Patricia (2008). *Information System Success And Technology Acceptance Within A Government Organization*. Dissertation Prepared For The Degree Of Doctor Of Philosophy. University Of North Texas.
- Tibenderana, Prisca K.G, Patrick J. Ogao (2006). *Acceptance and Use Of Electronic Library Services in Uganda Universities*. Diakses tanggal 16 Juli 2011.
- Tibenderana, Prisca K.G, Patrick J. Ogao (2008). *Information Communication Technologies Acceptance and Use Among University Communities in Uganda: A Model For Hybrid Library Services End-Users*. *International Journal of Computing and ICT Research*.
- Venkatesh, V, Davis, F. D. (2003). *A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. *Management Science*.
- Willis, J, Matthew, Omar F. El-Gayar, Dorine Bennet (2008). *Examining Healthcare Professionals Acceptance Of Electronic Medical Records Using UTAUT*. *Issues in Information System Vol IX, No.20*.
- Wothke, W dan Arbuckle (1999). *AMOS User Guide Version 4.00*. Chicago. Small Water.