

PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM SISTEM PEMBELAJARAN E-LEARNING

Erma Delima Sikumbang

Komputerisasi Akuntansi

Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI)

Jl. RS. Fatmawati No. 26 Pondok Labu, Jakarta Selatan

<http://www.bsi.ac.id>

Erma@bsi.ac.id

ABSTRACT

E-learning is one of the technologies used for online learning students. With the e-learning process of students learning is no longer limited by space and time as it can be accessed anywhere and anytime quickly and easily. This study describes the results of research on the factors affecting the e-learning system with approaches Unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). Variables used in this study consists of exogenous and endogenous variables. Exogenous variables, namely, performance expectancy, effort expectancy, social influence and facilitating conditions and behavioral intentions are endogenous variables and user behavior. These results indicate that performance expectancy has a positive and significant correlation ($p=0.570$) to behavioral intention as well as facilitating condition has a positive and significant correlation ($p=0.612$) to use behavioral.

Keywords: *Learning e-learning, UTAUT*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh pada terjadinya proses transformasi pendidikan tatap muka ke dalam bentuk online, baik isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, lembaga pelatihan dan universitas) maupun industri.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi kepentingan pembelajaran sudah diterapkan dalam berbagai bentuk. Penerapan yang paling umum dilakukan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat materi pengajaran, penyampaian bahan ajar, maupun komunikasi dengan siswa.

Kemajuan Internet mempengaruhi hampir setiap sendi kegiatan operasional di organisasi. Banyak kegiatan perusahaan mulai dilakukan lewat Internet dan menyebabkan fenomena penggunaan awalan “e” dan “online” di kamus bisnis. *E-commerce, e-mail,*

online application, e-procurement, online hiring, e-CRM, e-HRM, online auction, e-catalogue, adalah contoh tren penggunaan Internet pada kegiatan yang biasa kita lakukan secara manual. Segala kegiatan mutakhir tersebut menjanjikan efektivitas dan efisiensi yang baik. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya *e-learning*.

Menurut Rosenberg (2001) *E-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas sedangkan menurut Hartley (2001) *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan media Internet, jaringan komputer, maupun jaringan komputer lain. Dengan adanya *e-learning* proses belajar mahasiswa tidak lagi dibatasi dengan tempat dan waktu karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan cepat dan mudah. Interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat dilakukan secara virtual yaitu melalui media *e-mail, discussion board,* dan *up to date*. Mahasiswa dapat menentukan kapan saja waktu untuk belajar sesuai dengan ketersediaan waktu masing-masing Pembelajaran jarak jauh ini dapat dilaksanakan secara interaktif, menghemat biaya dan melatih mahasiswa

lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran berbasis *e-learning* ini tentu saja harus dibarengi oleh kesiapan pengguna. Dengan interaksi yang dinamis antara mahasiswa serta dosen akan memberikan peningkatan atas kebutuhan informasi dan bahan ajar yang selalu *up to date*. Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan penerapan metode pembelajaran ini. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan yang membuat kurang optimalnya manfaat penerapan *e-learning* yaitu dosen yang kurang aktif, mahasiswa yang kurang memahami dan mengerti teknik pembelajaran *e-learning*.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh dan kawan-kawan pada tahun 2003, akan digunakan sebagai model untuk menganalisa penerapan pembelajaran *e-learning* ini. UTAUT merupakan gabungan dari beberapa metodologi penerimaan teknologi yaitu : *Technology Acceptance Model* (TAM), *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Motivation Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT).

2. KERANGKA PEMIKIRAN

Menurut Koran dalam Lanuci (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Pemakaian kata *e-learning* sering digunakan dalam semua kegiatan pendidikan yang menggunakan media komputer atau Internet. Banyak pula penggunaan terminologi yang memiliki arti hampir sama dengan *e-learning*. *Web-based learning*, *online learning*, *computer-aided instruction*, dan lain sebagainya adalah terminologi yang sering digunakan untuk menggantikan *e-learning*. Terminologi *e-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. *e-learning* sendiri mempunyai makna yang sangat luas dan masih dipersepsikan secara berbeda-beda. *E-learning* mencakup sebuah garis kontinum dari mulai menambahkan komputer dalam proses belajar sampai dengan pembelajaran berbasis web.

Sebuah kelas yang dilengkapi dengan satu unit komputer untuk memutar sebuah CD pembelajaran interaktif, dalam batasan yang minimal telah dapat disebutkan bahwa kelas tersebut telah menerapkan *e-learning*. Namun menurut batasan UNESCO, *e-learning* paling tidak harus didukung oleh sejumlah syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu mencakup; ketersediaan software bahan belajar berbasis TIK, ketersediaan software aplikasi untuk menjalankan pengelolaan proses pembelajaran tersebut, adanya SDM dosen dan tenaga penunjang yang menguasai TIK, adanya infrastruktur TIK, adanya akses Internet, adanya dukungan training, riset, dukungan daya listrik, serta dukungan kebijakan pendayagunaan TIK untuk pembelajaran. Apabila elemen-elemen tersebut telah tersedia, maka program dan pengelolaan *e-learning* akan dapat dijalankan.

Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh pada terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, lembaga pelatihan dan universitas) maupun industri. Secara utuh *e-learning* (pembelajaran elektronik) dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi secara langsung (*synchronous*) maupun secara tidak langsung (*asynchronous*).

Menurut Wahono (2008) Metode-metode dalam penyampaian *e-learning* mempunyai dua tipe, yaitu *synchronous* and *asynchronous*.

1) *Synchronous E-learning*

Synchronous berarti “pada waktu yang sama”. Jadi, *synchronous* training adalah tipe pelatihan, dimana proses dosen sedang mengajar dan mahasiswa sedang belajar dalam waktu yang sama meskipun tempat berbeda. Hal ini memungkinkannya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa, baik melalui Internet maupun Intranet. *Synchronous training* mengharuskan dosen dan mahasiswa mengakses Internet bersamaan. Pengajar memberikan makalah dengan slide presentasi

dan peserta web conference dapat mendengarkan presentasi melalui hubungan internet. Jadi *synchronous* training sifatnya mirip pelatihan di ruang kelas. Namun, kelasnya bersifat maya (virtual) dan peserta tersebar di seluruh dunia dan terhubung melalui internet. Oleh karena itu, *synchronous* training dinamakan virtual classroom.

2) *Asynchronous E-learning*

Asynchronous training berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi, seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih populer di dunia *e-learning* karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta pelatihan karena dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun. Pelatihan berupa paket pelajaran yang dapat dijalankan di komputer manapun dan tidak melibatkan interaksi dengan pengajar atau pelajar lainnya. Oleh karena itu, mahasiswa dapat memulai pelajaran dan menyelesaikannya setiap saat. Paket pelajaran berbentuk bacaan dengan animasi, simulasi, permintaan edukatif, maupun latihan atau tes dengan jawabannya. Akan tetapi, ada pelatihan *Asynchronous training* yang dipimpin, dimana pengajar memberikan materi pelajaran lewat Internet dan peserta pelatihan mengakses materi pada tugas atau latihan dan peserta mengumpulkan tugas lewat e-mail. Peserta dapat berdiskusi atau berkomentar dan bertanya melalui bulletin board.

Penggunaan suatu teknologi informasi dalam suatu organisasi salah satunya bertujuan untuk meningkatkan kinerja suatu perusahaan. Oleh karena itu suatu teknologi harus dapat diterima dan digunakan terlebih dahulu oleh pemakai-pemakainya. Dalam hal ini Venkatesh, et al. (2003) mengkaji teori-teori tentang penerimaan teknologi oleh pemakai-pemakai suatu sistem *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

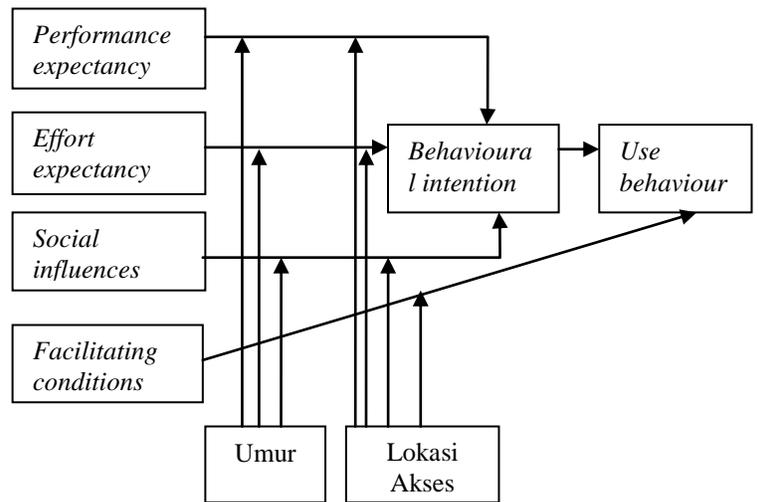
Alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dibuat dengan menggunakan *closed questions*, responden dapat dengan mudah menjawab kuesioner dan data yang dihasilkan dapat dianalisis secara statistik. Kuesioner yang dibuat diukur dengan skala likert yang merupakan skala yang sepenuhnya ordinal.

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan

model baru yang dikembangkan oleh Venkatesh et al (2003) 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.

Dalam penelitian ini, pengembangan model UTAUT yang dilakukan yaitu dengan model UTAUT Venkatesh et. al. (2003) yang telah dimodifikasi dengan menggunakan 6 variabel yang digunakan yaitu harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectation*), pengaruh sosial (*social influence*), Kondisi memfasilitasi (*facilitating condition*), *Behavioural intention* (niat perilaku) dan perilaku pengguna (*use behaviour*). Harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial memiliki pengaruh langsung terhadap niat perilaku dan kondisi memfasilitasi memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku pengguna. Sedangkan variable-variabel moderasi yang digunakan pada model ini yaitu umur dan lokasi akses.

Model yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut



Sumber : Olahan Sendiri

Gambar 1. Model Penelitian

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang berisi pembuktian hipotesa dari variabel-variabel yang diamati dan diteliti yang dibangun melalui teori dengan pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), diuji menggunakan perangkat lunak AMOS. Populasi dari penelitian ini adalah para mahasiswa yang menggunakan *e-learning*. Pengujian hipotesa disini menggunakan *Simultaneous Equation Model* (SEM), jumlah kuesioner yang bisa diproses sebanyak 100 s/d 200 (Hair et al, 2006), karena bila lebih besar atau sangat besar akan menghasilkan perbedaan yang signifikan sehingga *goodness-of-fit* menjadi kurang baik, begitu juga sebaliknya bila data kurang dari 100. Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi variabel eksogen dan variabel endogen yang mempunyai hubungan sebab akibat. Variabel Eksogen terhadap teknologi dari model UTAUT adalah harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions*), sedangkan variabel endogen adalah niat perilaku (*behavioural intention*) dan perilaku pengguna (*use behavioural*).

Variabel dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan sifatnya dibanding dengan nilai yang lebih rendah. Skala likert dalam menafsirkan data relatif mudah. Nilai yang lebih tinggi menunjukkan sikap yang lebih tinggi atau interval Setiap item pertanyaan dalam penelitian ini akan diukur dengan skala 1-5. Alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuesioner dan pengamatan langsung (*observasi*), dibuat dengan menggunakan *closed questions*, responden dapat dengan mudah menjawab kuesioner dan data yang dihasilkan dapat dianalisis secara statistik. Peneliti menelaah mengenai distribusi frekuensi ukuran pemusatan dan penyebaran data tentang karakteristik sampel (*responden*) dan indikator-indikator variabel harapan kinerja (*performace expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social infuence*), kondisi memfasilitasi (*facilitating condition*), niat perilaku (*behavioural intention*) dan

perilaku pengguna (*use behavior*) yang diperoleh dari data responden berdasarkan umur dan lokasi akses.

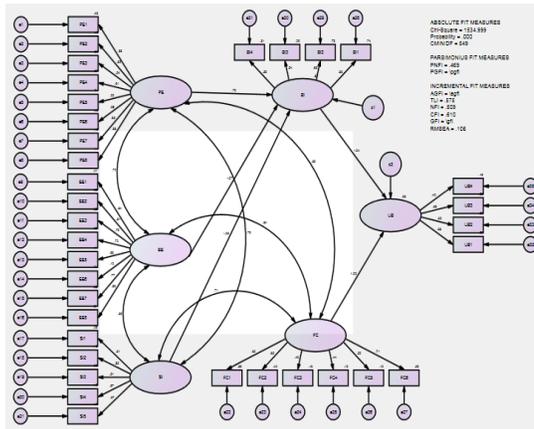
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dimana dengan menggunakan SEM kita dapat mengetahui hubungan kausal antara variabel eksogen dan endogen dalam penelitian ini. Model penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini menggambarkan variabel-variabel yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran *e-learning* dan perangkat lunak AMOS untuk melakukan estimasi dari model yang dikembangkan serta matriks input yang dipilih dengan teknik estimasi *Maximum Likelihood* (ML) karena lebih efisien dan tidak bias dan digunakan pada sampel yang banyaknya 100 s/d 200 sampel.

4. PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa perguruan tinggi swasta yang menggunakan *e-learning*. Data profil responden yang menjadi obyek penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, umur, dan tempat mengakses *e-learning*. Responden yang menjawab kuesioner sebanyak 160 orang. Kuesioner disebar secara langsung kepada responden. Responden berdasarkan jenis kelamin pria (62.5%), wanita (37.5%). Berdasarkan umur 17 – 40 tahun (100%), yang berumur \geq 41 tahun (0%). Yang terakhir responden dikelompokkan berdasarkan tempat mengakses sistem lingkungan kampus (25%), warnet (21.25%) dan rumah (53.75%).

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*) (Venkatesh et al, 2003). Variabel terhadap teknologi dari model UTAUT adalah harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions*).

Pengujian model berbasis teori dilakukan dengan menggunakan software Amos dengan hasil penelitian sebagai berikut :



Sumber : Hasil Penelitian

Gambar 2. Hasil Pengujian Model Awal Penelitian

Dalam pengujian reliabilitas pendekatan yang dianjurkan adalah mencari nilai besaran *composite reliability* dan *variance extracted* dari masing-masing variabel laten dengan menggunakan informasi yang terdapat dalam *loading factor* dan *measurement error*. *Composite reliability* menyatakan ukuran konsistensi internal dari indikator-indikator sebuah konstruk yang menunjukkan derajat masing-masing indikator tersebut mengindikasikan sebuah konstruk yang umum. Sedangkan *Variance Extracted* menunjukkan indikator-indikator tersebut telah mewakili secara baik konstruk laten yang dikembangkan. (Ghozali, 2005). *Cut-off value* dari *composite reliability* adalah minimal 0,70 sedangkan *Cut-off value* dari *variance extracted* minimal 0,50.

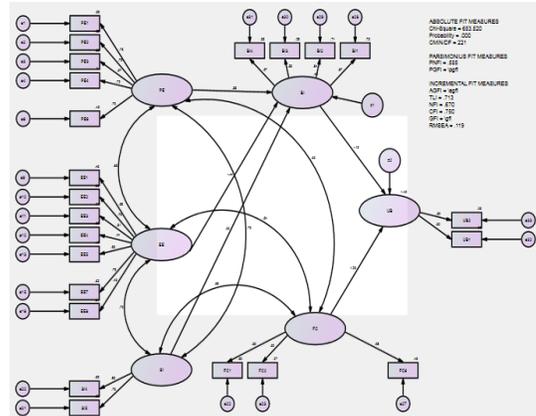
Hasil pengujian reliabilitas penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Variabel Laten	Composite Reliability	Variance Extracted
PE	0.792	0.435
EE	0.877	0.510
SI	0.678	0.516
FC	0.705	0.457
BI	0.798	0.512
UB	0.594	0.424

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas bahwa PE, EE, FC, BI memiliki nilai *composite reliability* realibel karena memiliki nilai > 0,70. Sedangkan SI dan UB masih dapat diterima karena memiliki realibitas 0.60 – 0.70 dengan syarat validitas indikator dalam model baik. Setelah dilakukan uji validasi dan reabilitas, maka didapatkan model penelitian seperti pada gambar dibawah ini :



Sumber : Hasil Penelitian

Gambar 3. Model Penelitian Setelah Uji Validasi dan Reliabilitas

Kriteria suatu model sesuai (*fit*) atau tidaknya suatu model tidak hanya dilihat dari nilai probabilitasnya saja melainkan juga dilihat kriteria yang lain meliputi : ukuran *Absolute fit measure*, *Increment fit Measure* dan *Parsimonius Fit Measure*. Jika *probability* (P) ≥ 0,05 maka matriks varians-kovarians sampel sama dengan matriks varians-kovarians populasi dugaan maka model dikatakan *fit*. Sebaliknya jika nilai P < 0,05 maka model dikatakan tidak *fit*. Untuk membandingkan nilai yang didapat pada model ini dengan batas nilai kritis masing-masing kriteria pengukuran tersebut, maka dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

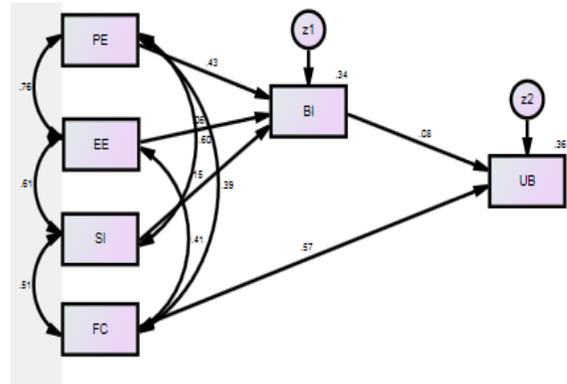
Tabel 2. Uji Kesesuaian Model

Ukuran Kesesuaian	Batas nilai kritis	Hasil Uji Model	Keterangan
1. Absolut Fit Measures			
■ Chi-Square X^2	Kecil, X^2 hitung $\leq X^2$ tabel	653.520	Marginal
■ Probability	$\geq 0,05$.000	Marginal
■ CMIN/DF	$\geq 2,0$	221	Baik
■ GFI	$\geq 0,90$.716	Marginal
■ RMSEA	$\leq 0,08$.119	Marginal
2. Incremental Fit Measures			
■ AGFI	$\geq 0,90$.645	Marginal
■ TLI	$\geq 0,95$.713	Marginal
■ NFI	$\geq 0,90$.670	Marginal
■ CFI	$\geq 0,95$.750	Marginal
3. Parsimonious Fit Measures			
■ PNFI	$\geq 0,60$.585	Marginal
■ PGFI	$\geq 0,60$.573	Marginal

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, nilai *Probability* (P) < 0.05. Hal ini berarti model teori yang diajukan pada penelitian ini tidak sesuai dengan model populasi yang diobservasi ($\sum p \neq \sum s$). Uji kesesuaian ini hanya berlaku untuk sampel.

Analisis jalur merupakan pengembangan lebih lanjut dari analisis regresi berganda atau *bivariate* (Ghozali, 2004). Analisis jalur ingin menguji persamaan regresi yang melibatkan beberapa variabel eksogen dan endogen sekaligus sehingga memungkinkan pengujian terhadap variabel mediating atau intervening atau variabel antara. Untuk mendapatkan hasil yang signifikan dengan model keseluruhan, maka dilakukan modifikasi model analisa jalur sebagai berikut :



Sumber : Hasil Penelitian

Gambar 4. Uji Signifikan Model Jalur Awal Penelitian

Berdasarkan uji signifikansi jalur awal maka didapatkan nilai sebagai berikut :

Tabel 3. Estimasi Uji Signifikasi Model Jalur Awal

	Koefisien Regresi	P	Keterangan
BI <--- PE	.431	***	Signifikan
BI <--- EE	.061	.585	Tidak signifikan
BI <--- SI	.153	.092	Tidak signifikan
UB <--- FC	.575	***	Signifikan
UB <--- BI	.083	305	Tidak signifikan

Sumber : Hasil Penelitian

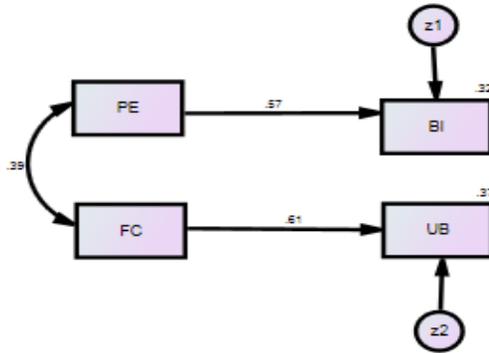
Berdasarkan pengujian signifikansi diatas terdapat nilai yang negative atau nilai yang tidak signifikan, sehingga dilakukan penghapusan atau drop. Hipotesis yang dihasilkan sebagai berikut :

- H1. Diduga harapan kinerja (*Performance expectancy*) berpengaruh terhadap niat perilaku (*Behavioural intentions*) dalam menggunakan e-learning. Dimana dengan *e-learning* dapat mempermudah pembelajaran tempat dan waktu yang fleksibel sehingga mahasiswa dapat belajar dimanapun berada.
- H4. Diduga fasilitas kondisi (*facilitating conditions*) yang disediakan

berpengaruh terhadap perilaku pengguna (*use behavioural*) dalam menggunakan *e-learning*. Dimana jika fasilitas telah tersedia maka mahasiswa lebih mudah dalam pembelajaran *e-learning*.

Berdasarkan modifikasi model yang dilakukan tidak terdapat hubungan kausal dari EE ke BI dan tidak terdapat hubungan kausal dari SI ke BI serta BI ke UB. Dengan demikian pada model akhir didapatkan dua hipotesis yang layak untuk diuji untuk melihat pengaruhnya.

Setelah dilakukan uji signifikan dan telah ditentukan variabel yang digunakan dan yang dikeluarkan maka didapatkan model akhir penelitian sebagai berikut:



Sumber : Hasil Penelitian

Gambar 5. Model Jalur Akhir Penelitian

Moderating

Dalam penelitian ini variable moderasi yang digunakan yaitu umur dan lokasi akses. Keragaman variabel *moderating* berdasarkan kriteria keragaman umur dibagi menjadi dua kategori yaitu umur 17 - 40 tahun dan umur >= 41 tahun sedangkan kriteria lokasi akses dibagi menjadi tiga kategori yaitu lingkungan kampus, warnet dan rumah. Hasil penelitian yang disebabkan *performance expectancy* dan *facilitating condition* dengan kategori umur 17-40 tahun bahwa hubungan antara variabel *performance expectancy* dengan variabel BI dan *facilitating condition* dengan variabel UB memiliki nilai $p = ***$ ($p = 0.577$) atau H_0 ditolak. Hal ini dikarenakan nilai tersebut berada di bawah 0.05. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa *behavioural intentions* (BI) yang disebabkan oleh *performance expectancy* dan *use behaviour* (UB) yang disebabkan oleh *facilitating condition* dipengaruhi oleh moderating umur.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa :

1. Faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran adalah harapan kinerja (*performance expectancy*), dimana dengan menggunakan *e-learning* dapat menghasikan kerja yang optimal, tempat dan waktu yang fleksibel sehingga mahasiswa dapat belajar dimanapun berada yang menimbulkan adanya niat perilaku (*Behavioural Intentions*)
2. Kondisi yang memfasilitasi proses pembelajaran *e-learning* tersedia dengan baik sehingga menimbulkan adanya perilaku penggunaan *e-learning* (*Use Behavioural*) dimana jika fasilitas telah tersedia maka proses pembelajaran *e-learning* dapat berjalan lancar dan diterima dengan baik oleh penggunanya
3. Model akhir penelitian serta sampel yang diambil terlihat bahwa tidak terdapat hubungan antara harapan usaha (*effort expectation*), pengaruh sosial (*social influence*) dengan niat perilaku (*behaviour intention*). Mahasiswa menggunakan *e-learning* dalam proses belajar memang karena adanya fasilitas kondisi yang ada dan teknis di dalam pembelajaran *e-learning*.
4. Moderating umur mempengaruhi *behavioural intentions* (BI) yang disebabkan oleh *performance expectancy* dan *use behaviour* (UB) yang disebabkan oleh *facilitating condition*.
5. Model akhir penelitian serta sampel yang diambil terlihat bahwa tidak terdapat hubungan antara harapan usaha (*effort expectation*), pengaruh sosial (*social influence*) dengan niat perilaku (*behaviour intention*). Mahasiswa menggunakan *e-learning* dalam proses belajar memang karena adanya fasilitas kondisi yang ada dan teknis di dalam pembelajaran *e-learning*.

SARAN

1. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan responden lain tidak hanya mahasiswa, tapi para dosen.
2. Perlu pemeliharaan peralatan sistem jaringan Internet agar akses mudah dilakukan.
3. Pihak lembaga disarankan melakukan sosialisasi pembelajaran *e-learning* terhadap seluruh masyarakat yang ada di kampus, tidak hanya siswa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Darin E. Hartley. (2001). *Selling e-Learning*, American Society for Training and Development
- Ghozali, Imam. (2004). *Konsep & Aplikasi dengan program AMOS 16.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hair, J.F., W.C. Black, B.J. Babin, R.E. anderson, R.L.Tatham. (2006). *Multivariate Data Analysis*, 6 Ed., New Jersey : Prentice Hall
- Koran, Jaya Kumar C. (2002). *Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia Pendekatan UTAUT Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur*.
- Prasetyo, Basuki Hari & Dian Anubhakti. (2011). *Kajian Penerimaan Sistem Elearning dengan menggunakan*
- Rosenberg, M.J. (2001). *e-learning : Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age*. The McGraw-Hill Companies
- Santoso, Singgih. (2007). *Structural Equation Modeling. Konsep dan Aplikasi dengan AMOS. Membuat dan menganalisis Model SEM Menggunakan Program AMOS*. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Sudirman, Siahaan. (2004). *E-learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai salah satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*.
- Orji, Rita Oluchi. (2010). *Impact of Gender and Nationality on Acceptance of a Digital Library: An Empirical Validation of Nationality Based UTAUT Using SEM*.
- Wahono, Romi Satria. (2008). *Meluruskan Salah Kaprah Tentang e-Learning*.
- Widodo, Prabowo Pudjo. (2006). *Aplikasi SEM: Management Information System (MIS) & Technology Accepted Model (TAM)*. Jakarta: Universitas Budi Luhur
- Wijaya, Tony. (2009). *Analisis Structural Equation Model Menggunakan AMOS*. Penerbit: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.