

ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* PADA MAHASISWA DALAM MENJALANKAN BISNIS *ONLINE*

Mohamad Ilham

Jurusan Akuntansi Fakultas Dan Bisnis Ekonomi Universitas Musamus

E-mail: ilhamilyas772@yahoo.co.id

ABSTRAK

Generasi muda saat ini cukup mahir dan sangat respon terhadap perkembangan teknologi, dengan berbagai kemudahan dan manfaat yang dirasakan menjadi faktor pendukung bagi generasi muda untuk memulai bisnis *online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis *Technology Acceptance Model* pada mahasiswa dalam menjalankan bisnis *online*. Sistem Teknologi dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai pemanfaatan media elektronik dalam menjalankan bisnis *online*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Musamus Merauke yang menjalankan bisnis *online*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 responden, dengan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan metode insidental (kebetulan). Data dalam penelitian ini diolah menggunakan alat bantu SPSS 21. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) persepsi kemudahan penggunaan dan pengalaman berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan; (2) persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan pengalaman berpengaruh positif terhadap sikap terhadap perilaku penggunaan media elektronik dalam menjalankan bisnis *online*; (3) Sikap terhadap perilaku berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan media elektronik dalam menjalankan bisnis *online* pada mahasiswa.

Kata kunci : *Technology Acceptance Model, Pengalaman, Media Elektronik*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini telah berupaya menjadikan para lulusannya menjadi profesional pada bidangnya namun selain itu para lulusan juga diberikan bekal diharapkan menjadi pelaku wirausahaan. Untuk mencapai tujuan tersebut penekanan terhadap praktek berkarya dalam melakukan kegiatan wirausaha pada bangku perkuliahan telah diterapkan dan implementasikan pada beberapa mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini cukup mempengaruhi pelaku bisnis dalam menjalankan kegiatan usahanya. Hal ini pun berlaku pada wirausahaan pemula seperti mahasiswa yang mulai melakukan kegiatan usaha/berbisnis, dari hasil pengamatan peneliti saat ini banyak mahasiswa yang telah melakukan kegiatan usaha dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi dengan berjualan dengan cara *online* (bisnis *online*). Hal ini dikarenakan bisnis *online* tersebut mudah dijalankan dan tidak banyak menyita waktu serta dapat dilakukan kapan dan dimana saja selama mereka terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini telah mampu mempengaruhi proses bisnis termaksud generasi muda (wirausahaan pemula) dalam menjalankan bisnisnya.

Dalam memahami sikap penerimaan teknologi, teori keperilakuan (*behavioral theory*) dianggap perlu digunakan untuk memahami penentu-penentu perilaku. Perkembangan teori psikologi dalam

hal ini teori keprilaku tidak lagi mencakup hal-hal kalsik namun lebih luas seperti penilaian prestasi kerja, pengukuran sikap, persepsi dan lain-lain (Siagian, 2004). Teori perilaku dalam implementasi teknologi ini muncul karena diyakini bahwa keberhasilan penggunaan teknologi informasi tergantung pada perilaku para penggunanya. Jogianto (2007) salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*). TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis (1986) yang merupakan pengembangan dari teori perilaku berencana (*Theory of Reasoned Action/TRA*) oleh Ajzen dan Fishbein (1975).

penelitian terkait pemanfaatan teknologi dalam proses bisnis telah dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) konstruk TAM mampu menjelaskan perilaku penerimaan teknologi, selain itu variabel pengalaman juga mempengaruhi sikap, minat, dan perilaku UKM dalam memanfaatkan sistem teknologi informasi serta. Selanjutnya pada penelitian Susanto (2011) yang menyelidiki faktor-faktor (variabel) apa saja yang memengaruhi perilaku penerimaan wajib pajak terhadap penerapan sistem e-filling menunjukkan hasil yang sama bahwa konstruk TAM mampu menjawab model penerimaan teknologi oleh penggunanya. Model penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model TAM modifikasian dengan menambahkan variabel pengalaman yang memengaruhi sikap perilaku untuk menggunakan teknologi dalam menjalankan bisnis *online*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengalaman terhadap persepsi kegunaan pada mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis online.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan pada mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis online.
3. Untuk mengetahui pengaruh pengalaman terhadap sikap mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis online.
4. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap sikap mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis online.
5. Untuk mengetahui persepsi kegunaan terhadap sikap mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan bisnis online.
6. Untuk mengetahui pengaruh sikap terhadap penggunaan teknologi oleh mahasiswa dalam menjalankan bisnis online.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Perilaku dalam Implementasi Teknologi Informasi

Sistem teknologi informasi merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari suatu entitas baik dalam dunia usaha maupun pemerintahan. Seiring dengan tuntutan dan kebutuhan pengguna,

sistem teknologi informasi terus berkembang pesat hingga saat ini. Namun dalam keberhasilan suatu sistem teknologi informasi tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya terkait dengan isu-isu keprilaku. Laundon dan Laundon (2007) memaparkan bahwa sistem informasi juga menekankan isu-isu perilaku dalam pengembangan, penggunaan dan dampak dari sistem informasi, yang biasanya didiskusikan dalam bidang sosiologi, ekonomi, dan psikologi. Isu-isu perilaku dalam penggunaan sistem teknologi dinilai sebagai salah satu faktor yang menyebabkan keberhasilan ataupun kegagalan suatu sistem informasi. Dengan demikian isu-isu perilaku dalam penggunaan sistem teknologi informasi menjadi perhatian tersendiri bagi para peneliti saat ini.

Siregar (2011) menyatakan bahwa salah satu kunci awal bagi keberhasilan implementasi teknologi informasi dan komunikasi dalam perusahaan adalah kemauan untuk menerima teknologi tersebut dikalangan pengguna. Salah satu metode pendekatan untuk memahami sikap pengguna terhadap teknologi adalah *Technology Acceptance Model* atau model penerimaan teknologi (TAM) yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1986). Sistem Teknologi dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai pemanfaatan media elektronik dalam menjalankan bisnis online.

Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Model penerimaan teknologi (TAM) merupakan hasil pengembangan dari *theory of reasoned action* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein (1980). *Model theory of reasoned action* (TRA) dapat diterapkan karena keputusan yang dilakukan oleh individu untuk menerima suatu teknologi sistem informasi merupakan tindakan sadar yang dapat dijelaskan dan diprediksi oleh niat perilakunya. Model TRA dikembangkan menjadi model TAM dengan menambahkan dua konstruk utama yakni persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Teori TAM berargumentasi bahwa penerimaan individu terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh kedua konstruk tersebut yakni yakni persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

TAM menggunakan TRA sebagai dasar teoritikal untuk menspesifikasi hubungan kausal antara dua kunci kepercayaan (*belief*) yaitu persepsi manfaat (*perceive usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Model TAM dapat digunakan untuk memprediksi dan juga dapat menjelaskan perilaku penerimaan terhadap suatu sistem teknologi informasi. Model TAM banyak digunakan dan dimodifikasi dalam penelitian-penelitian terkait perilaku penerimaan teknologi saat ini.

Tujuan utama dari TAM sesungguhnya adalah untuk memberikan dasar langkah dari dampak suatu faktor eksternal pada kepercayaan intern (*internal beliefs*), sikap (*attitude*) dan niat (*intention*). TAM dirancang untuk mencapai tujuan tersebut dengan cara mengidentifikasi beberapa variabel dasar yang disarankan pada penelitian sebelumnya yang setuju dengan faktor-faktor yang memengaruhi secara kognitif dan affectif pada penerimaan komputer (*computer acceptance*) dan menggunakan TRA sebagai dasar teoritikal untuk menentukan model hubungan variabel penelitian.

Davis et al. 1986 dalam Jogiyanto (2007) mengemukakan lima konstruk yang terdapat dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*, Konstruk tersebut yakni persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap perilaku, minat perilaku, dan perilaku.

a. Persepsi Kegunaan (*Perceived usefulness*)

Persepsi kegunaan merupakan konstruk tambahan pertama dari pemodelan TAM. Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Berdasarkan definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang suatu proses pengambilan keputusan, yang berarti bahwa jika seseorang merasa percaya terhadap sistem informasi akan berguna, maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna, maka dia tidak akan menggunakannya.

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use*)

Konstruk tambahan yang kedua pada pemodelan TAM adalah persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi kemudahan penggunaan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Dari definisi tersebut diketahui bahwa konstruk persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan, yang berarti bahwa jika seseorang merasa percaya terhadap sistem informasi dapat dengan mudah digunakan, maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya terhadap sistem informasi tidak mudah digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya.

c. Sikap Terhadap Perilaku (*Attitude toward behavior*)

Sikap terhadap perilaku didefinisikan sebagai perasaan-perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sedangkan menurut Mathieson dalam Jogiyanto (2007:116) sikap terhadap perilaku sebagai evaluasi pemakai tentang kriterianya menggunakan sistem. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap terhadap perilaku merupakan suatu perasaan negatif maupun positif yang timbul dari dalam diri seseorang ketika ia akan melakukan suatu tindakan.

d. Niat Perilaku (*Behavioral intention*)

Niat (*intentions*) didefinisikan sebagai keinginan untuk melakukan suatu perilaku. Niat berhubungan dengan perilaku-perilaku atau tindakan-tindakan volitional dan dapat diprediksi dengan tingkat akurasi yang tinggi. Niat seseorang akan dengan mudah berubah menurut waktu, dimana semakin lebar interval waktu, semakin memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan

pada niat seseorang. Jogiyanto (2007:116) mendefinisikan niat perilaku sebagai suatu keinginan atau niat seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku atau tindakan jika mempunyai keinginan atau niat untuk melakukannya.

e. Perilaku (*Behavior*)

Jogiyanto (2007:117) mendefinisikan perilaku sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi.

Penggunaan sesungguhnya tidak dapat diobservasi oleh peneliti yang menggunakan daftar pertanyaan, maka penggunaan sesungguhnya ini sama dengan nama persepsi pemakai (*perceived usage*). Davis dalam Jogiyanto (2007) menggunakan pengukuran pemakai sesungguhnya (*actual usage*), sedangkan Igarian et al. dalam Jogiyanto (2007:117) menggunakan pengukuran pemakai persepsian (*perceived usage*) yang diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu teknologi dan frekuensi penggunaannya.

Varibel-Variabel Eksternal Pada Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Sejak pertama kali dikembangkan, model penerimaan teknologi (TAM) pada tahun 1986, banyak penelitian yang mencoba menggunakan model ini dalam melakukan penelitian terkait penggunaan sistem teknologi informasi. Lee et al. (2003) melakukan analisis-meta (*meta-analysis*) untuk mengkombinasikan hasil-hasil penelitian TAM sebelumnya, yakni menggabungkan hasil dari 101 penelitian yang diambil sejak tahun 1996 sampai dengan tahun 2003 yang dipublikasikan di jurnal-jurnal sistem informasi terkemuka. Hasil dari analisis-meta ini berupa model TAM yang lengkap dengan variabel-variabel eksternal. Variabel-variabel eksternal tersebut meliputi: kesukarelaan, keuntungan relatif, kerumitan, teramat, ketercobaan, image, keyakinan sendiri, dukungan pemakai akhir, norma-norma subjektif/tekanan sosial, visibilitas, relevansi pekerjaan, sikap komputer, keaksesan, ketampakan hasil, dukungan manajemen, kecemasan komputer, kesukaan persepsian, keluaran sistem atau kualitas informasi, kondisi-kondisi pemfasilitasi, dan pengalaman sebelumnya, dan lain sebagainya.

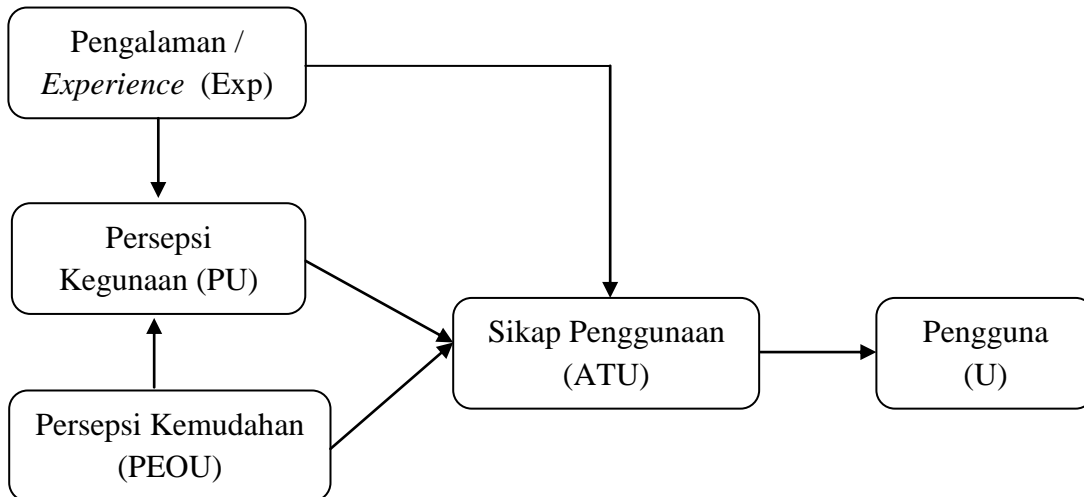
Pengalaman (*Experience*)

Pengalaman dalam menggunakan teknologi ditemukan sebagai variabel yang memengaruhi niat perilaku menggunakan teknologi sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Taylor dan Tood (1995). Seseorang yang memiliki pengalaman menggunakan teknologi akan memiliki niat untuk menggunakan teknologi dikemudian hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengkaji hubungan beberapa variabel bebas (independen) pada variabel terikat (dependen) (Sugiono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Musamus Merauke yang menjalankan bisnis *online*. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan jumlah sampel minimal yang dikemukakan oleh Hair et al (1998) yang menyatakan bahwa jumlah sampel minimal adalah 15 hingga 20 kali jumlah variabel yang digunakan. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 80 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling insidental*. *Sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu wajib pajak yang secara kebetulan/*insidental* yang peneliti temui. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan alat bantu SPSS 21.

Adapun model penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian

Hipotesis Penelitian :

- H₁ : Pengalaman (Exp) berpengaruh dan signifikan terhadap persepsi kegunaan (PU).
- H₂ : Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kegunaan (PU).
- H₃ : Pengalaman (Exp) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap penggunaan (ATU).
- H₄ : Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap penggunaan (ATU).
- H₅ : Persepsi Kegunaan (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap penggunaan (ATU).
- H₆ : Sikap terhadap penggunaan (ATU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengguna (U).

HASIL PENELITIAN

Uji Kualitas Data

Sebelum data diolah maka terlebih dahulu dilakukan uji kualitas data, uji kualitas data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas.

a) Uji Validitas

Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkap suatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2011). Pengujian validitas ini menggunakan pendekatan *pearson correlation*. Jika korelasi antar skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor mempunyai tingkat signifikan di bawah 0,05 maka butir pertanyaan dikatakan valid, dan sebaliknya. Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa semua butir pertanyaan dalam penelitian ini dinyatakan valid.

b) Uji Reabilitas

Menurut (Ghozali, 2011) Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Untuk menguji reliabilitas ini menghasilkan nilai *cronbach alpha*. Suatu Variabel di katakan reliable jika memberikan nilai cronbach alpha >0,69. Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa semua variabel dalam penelitian ini dinyatakan *reliable*.

Hasil Analisis Regresi

Setelah melakukan uji kualitas data dilakukan analisis regresi. Hasil analisis regresi dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Regresi Berganda Model 1

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1,882	2,357		,799	,427
	EXP	,822	,199	,445	4,139	,000
	PEOU	,362	,125	,312	2,905	,005

a. Dependent Variable: PU
Sumber data diolah 2018

Hasil analisis regresi berganda pada model 1 yang diperoleh dari hasil perhitungan melalui SPSS dapat dilihat pada Tabel 1. Dari tabel tersebut dapat kita lihat bahwa nilai konstanta sebesar 1.882, nilai koefisien regresi EXP sebesar 0,822, dan nilai koefisien regresi PEOU sebesar 0,362 sehingga diperoleh persamaan:

$$Y = 1.882 + 0,822X_1 + 0,362X_2 + e$$

Dari persamaan diatas diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 1.882 yang artinya ketika pengalaman dan persepsi kemudahan penggunaan adalah nol maka nilai persepsi kemudahan adalah sebesar 1.882.

Tabel 2. Analisis Regresi Berganda Model 2

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1,666	1,322		1,260	,211
	EXP	,403	,054	,560	7,476	,000
	PEOU	,405	,077	,394	5,228	,000
	PU	,022	,037	,043	2,598	,002

a. Dependent Variable: ATU
Sumber data diolah 2018

Hasil analisis regresi berganda pada model 2 yang diperoleh dari hasil perhitungan melalui SPSS dapat dilihat pada Tabel 2. Dari tabel tersebut dapat kita lihat bahwa nilai konstanta sebesar 1.666, nilai koefisien regresi EXP sebesar 0,403, nilai koefisien regresi PEOU sebesar 0,405, dan nilai koefisien regresi PU sebesar 0,22 sehingga diperoleh persamaan:

$$Y = 1.666 + 0,403X_1 + 0,405X_2 + 0,022X_3 + e$$

Dari persamaan diatas diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 1.662 yang artinya ketika pengalaman, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kegunaan adalah nol maka nilai sikap terhadap perilaku adalah sebesar 1.666.

Tabel 3. Analisis Regresi Berganda Model 3

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	6,886	,917		7,511	,000
	ATU	,490	,060	,681	8,217	,000

a. Dependent Variable: U
Sumber data diolah 2018

Hasil analisis regresi berganda pada model 3 yang diperoleh dari hasil perhitungan melalui SPSS dapat dilihat pada Tabel 3. Dari tabel tersebut dapat kita lihat bahwa nilai konstanta sebesar 6.886, dan nilai koefisien regresi ATU sebesar 0,490, sehingga diperoleh persamaan:

$$Y = 6.886 + 0,490X_1 + e$$

Dari persamaan diatas diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 6.886 yang artinya ketika Sikap Terhadap Perilaku Penggunaan Sistem adalah nol maka nilai persepsi penggunaan terhadap sistem adalah sebesar 6.886.

Tabel 2. Ringkasan Pengujian Hipotesis

HIPOTESIS	Koefisien	t- Hitung	Sig.	Keterangan
H ₁ : EXP → PU	0,822	4,139	0,000	Positif Signifikan
H ₂ : PEOU → PU	0,362	2,905	0,005	Positif Signifikan
H ₃ : EXP → ATU	0,403	7,476	0,000	Positif Signifikan
H ₄ : PEOU → ATU	0,405	5,228	0,000	Positif Signifikan
H ₅ : PU → ATU	0,022	2,598	0,002	Positif Signifikan
H ₆ : ATU → U	0,490	8,217	0,000	Positif Signifikan

Sumber hasil olah data, 2018

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Pengalaman Terhadap Persepsi Kegunaan

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 4.139 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.000, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar 5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial pengalaman (*Experience*) berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi kegunaan atau dengan kata lain bahwa hipotesis pertama diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman (*Experience*) memiliki pengaruh terhadap persepsi kegunaan. Artinya pengalaman yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan teknologi memberikan penilaian bahwa system teknologi informasi sangat membantu mereka dalam menjalankan bisnis online. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa pengalaman memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi penggunaan system online pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta.

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Persepsi Kegunaan

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 2.905 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.005, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar

5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi kegunaan atau dengan kata lain bahwa hipotesis kedua diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh terhadap persepsi kegunaan. Artinya bahwa persepsi dan penilaian mahasiswa terhadap penggunaan system teknologi akan berdampak pada penilaian bahwa system teknologi itu bermanfaat dan menunjang kegiatan mereka dalam menjalankan bisnis online. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa pengalaman memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi penggunaan system online pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Susanto (2011) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan.

3. Pengaruh Pengalaman Terhadap Sikap

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 7.476 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.000, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar 5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial pengalaman (*Experience*) berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan atau dengan kata lain bahwa hipotesis ketiga diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman (*Experience*) memiliki pengaruh terhadap sikap atas perilaku penggunaan. Artinya pengalaman yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan teknologi membuat perasaan mahasiswa tersebut nyaman dalam memanfaatkan system teknologi informasi dalam menjalankan bisnis online. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa pengalaman memiliki pengaruh yang positif terhadap sikap penggunaan system online pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta.

4. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Sikap

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 5.228 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.000, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar 5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan atau dengan kata lain bahwa hipotesis keempat diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap sikap atas perilaku penggunaan. Artinya mahasiswa yang memiliki penilaian atau perasaan bahwa menggunakan system teknologi itu mudah digunakan akan menciptakan perasaan nyaman dalam memanfaatkan system teknologi informasi dalam menjalankan bisnis online. Hasil temuan ini

sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap sikap penggunaan *system online* pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Susanto (2011) dan Hasil Penelitiamn Siagian (2004).

5. Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Sikap

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 2.598 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.002, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar 5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial Persepsi Kegunaan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan atau dengan kata lain bahwa hipotesis kelima diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh terhadap sikap atas perilaku penggunaan. Artinya mahasiswa yang memiliki penilaian atau perasaan bahwa menggunakan system teknologi itu bermanfaat akan menciptakan perasaan nyaman dalam menjalankan system teknologi informasi dalam menjalankan bisnis *online*. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap sikap penggunaan *system online* pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Susanto (2011) dan Hasil Penelitian Siagian (2004).

6. Pengaruh Sikap atas penggunaan Terhadap Penggunaan Sistem

Hasil analisis data diketahui bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 8.217 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan tingkat signifikas sebesar 0.000, dimana nilai ini lebih kecil dari *level of significant* sebesar 5%. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial Sikap atas penggunaan berpengaruh positif signifikan penggunaan *system* atau dengan kata lain bahwa hipotesis keenam diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap atas penggunaan sistem memiliki pengaruh Penggunaan *system*. Artinya mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap penggunaan system terus berupaya menggunakan *system* tersebut dalam menjalankan bisnis online. Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang dilakukan oleh Retnoningrum dan Jalil (2012) yang menemukan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap sikap penggunaan system online pada koperasi dan UMK di Karisidenan Surakarta. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Susanto (2011) dan Hasil Penelitian Siagian (2004).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut (1)Pengalaman memiliki perengaruh positif signifikan terhadap persepsi kegunaan suatu *system*; (2) Persepsi kemudahan penggunaan suatu *system* berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi kegunaan suatu *system*; (3) Pengalaman berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan *system*; (4) Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan *system*; (5)Persepsi kegunaan atau kebermanfaatn berpengaruh positif signifikan terhadap sikap atas penggunaan *system*; (6)Sikap Terhadap penggunaan *system* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan (aktual) suatu *system*. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah bahwa mahasiswa selalu berusaha mengikuti perkembangan teknologi informasi agar dapat mempermudah menjalankan bisnis *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, F.D. 1989. "Preceived Usefulness, Preceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Tecnology". *MIS Quarterly*, (13:3), pp.319-340.
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair et al., (1998), *Multivariate Data Analysis, Fifth Edition*, Prentice Hall, Upper Saddle River : New Jersey.
- Igbaria et al , 1995, Testing the Determinants of Microcomputer Usage via a Structural Equation Model, *Journal of Management Information Systems*.
- Jogiyanto HM, 2007, *Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Laundon, Kenneth C. dan Laundon, Jane P. 2007. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 10. Penerbit Salemba Empat: Jakarta Selatan.
- Lee, Y., Kozar, Kenneth A., dan Larsen, Kai R.T. 2013. "The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future". *Communications of The Association for Information Systems*, Vol 12 : 50, 752-780.
- Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motifasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Retnoningrum dan Jalil, Abdul. 2012. *Analisis Technology Acceptance Model Pada Koperasi dan UKM Menggunakan Sistem Online Dengan Budaya Sebagai Variabel Moderasi*. Dokumen Publikasi. Politeknik Pratama Mulia. Surakarta
- Susanto, N.A, 2011, *Analisis Perilaku Wajib Pajak Terhadap Penerapan Sistem E-Filing Direktorat Jenderal Pajak (Tesis)*. Jakarta: Program Magister Perencanaan dan Kebijakan Publik, Universitas Indonesia.
- Taylor dan Todd (1995), "Assesing IT Usage; The Role of Prior Experience" *MIS Quarterly*

- Wang, Yi-Shun, 2002, "The Adoption Of Electronic Tax Filing Systems: An Empirical Study". *Government Information Quarterly*, 20 (2002), 333-352.
- Siregar, Khairani Ratnasari. 2011. "Kajian Mengenai Penerimaan Teknologi dan Informasi Menggunakan Teknologi Acceptance Model (TAM)". *Jurnal Rekayasa*. Volume 4 Nomor 1 / April 2011.
- Sugiyon. 2013. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Susanto, N. A. 2011. "Analisis Perilaku Wajib Pajak Terhadap Penerapan Sistem E-Filing Direktorat Jenderal Pajak". Tesis, Universitas Indonesia.