

**ANALISIS PENERAPAN TAM (*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)
TERHADAP PENGGUNAAN APP INVENTOR 2 PADA MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

RISKA SAFITRI
NIM. 160212029

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020/2021**

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PENERAPAN TAM (*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)
TERHADAP PENGGUNAAN APP INVENTOR 2 PADA MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

RISKA SAFITRI

NIM. 160212029

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

A R - R A N I R Y

Disetujui oleh:

Pembimbing I,


Dr. Hazrullah, S.Pd.I.M.Pd
NIP. 197907012007101002

Pembimbing II,


Basrul, M.S
NIDN. 2027038701

**ANALISIS PENERAPAN TAM (*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)
TERHADAP PENGGUNAAN APP INVENTOR 2 PADA MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TARBİYAH
DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

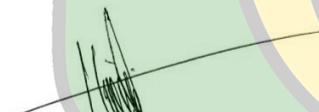
**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari / Tanggal : Rabu, 25 November 2020
10 Rabiul Akhir 1442

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Hazrullah, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 197907012007101002


Nurul fajri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,


Basrul, MS
NIDN. 2027038701


Andika Prajana, M.Kom
NIP. 198406092014031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Safitri
NIM : 160212029
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*) Terhadap Penggunaan Aplikasi App inventor 2 Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pembimbing I : Dr. Hazrullah, S.Pd.I, M.Pd
Pembimbing II : Basrul, MS

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa izin pemilik karya atau tanpa menyebutkan sumber aslinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku diFakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Oktober 2020

Yang menyatakan,



RISKA SAFITRI

NIM.160212029

ABSTRAK

Nama : Riska Safitri
NIM : 160212029
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Analisis Penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*) Terhadap Penggunaan Aplikasi App inventor 2 Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Kata kunci : *Technology acceptance model, aplikasi appinventor*

Penerapan aplikasi app inventor 2 pada kalangan mahasiswa khususnya mahasiswa dalam bidang multimedia sangatlah tepat dikarenakan aplikasi tersebut dapat membantu mahasiswa dalam merancang berbagai macam media pembelajaran dan juga dapat merancang berbagai macam game pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh aplikasi app inventor 2 dikalangan mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan juga menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*). Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket. Penelitian ini mendapatkan hasil yang negatif terhadap variabel persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), intensitas perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*) dan penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*), berdasarkan uji P terlihat dari variabel kemanfaatan pengguna, kemudahan pengguna, perilaku pengguna, penggunaan sistem secara aktual. Hanya pada variabel kemanfaatan pengguna yang terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna aplikasi app inventor 2. Sedangkan pada uji F terdapat pengaruh terhadap variabel X terhadap variabel Y.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan sampai ke zaman yang ilmu berpengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Dengan rahmat, taufik, dan hidayah-Nyalah penulis telah dapat menyusun karya ilmiah yang berjudul “ **Analisis Penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*) Terhadap Penggunaan App inventor 2 Pada mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**”.

Dalam penulisan karya ilmiah penulis telah memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak terutamanya dari pembimbing. Penulis menyadari tanpa adanya dukungan dan pembimbing dari berbagai pihak, penulis tidak akan mudah dalam atau pun tidak dapat berbuat banyak dalam penyelesaian karya ilmiah ini. Penulisan karya ilmiah ini merupakan tahap untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam usaha penyelesaian penulisan karya ilmiah, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan dalam teknik penulisan maupun penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha, berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang

dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamin.

Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang teristimewa kepada yang terhormat Ayahanda dan Ibunda tercinta, beserta seluruh keluarga tercinta yang selalu memeberikan dukungan dan semangat baik dalam penulisan skripsi ini. Saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Ayahanda M.kasim dan Ibunda tercinta Suryani yang telah memberikan cinta dan kasih sayangnya serta doa yang tulus setiap saat.
2. Bapak Dr.Hazrullah,S.Pd.I.,M.Pd dan Bapak Basrul, M.S dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan mengarahkan untuk membimbing dan menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
4. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf pengajar Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membagi ilmu pengetahuan bak agaman, umum maupun khusus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi khususnya peminatan multimedia yang telah berkenang membantu dalam melakukan penelitian ini.
6. Kakak Laila Fitria dan Adek Muji Burrahman yang telah memberikan motivasi, cinta dan kasih sayang serta doa yang tulus setiap saat .
7. Liqa dewi dan Rauzatul Marzatillah sebagai sahabat yang telah memberikan motivasi dan doa yang tulus setiap saat.

8. Kawan-kawan tercinta, rekan seperjuangan letting 2016 dan semua pihak yang telah banyak membantu, namun tidak mungkin di sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan semangat, sehingga karya sederhana ini selesai.

Penulis menyadari terlalu banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini. Maka oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

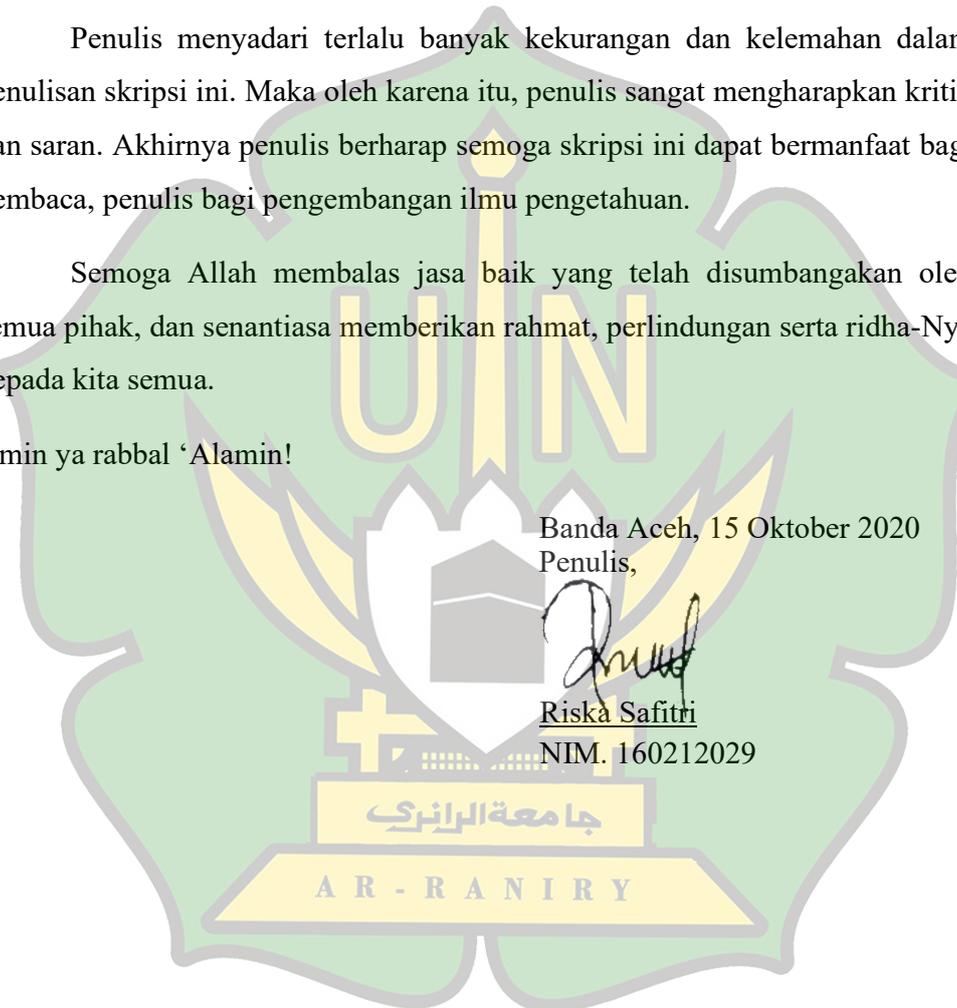
Semoga Allah membalas jasa baik yang telah disumbangkan oleh semua pihak, dan senantiasa memberikan rahmat, perlindungan serta ridha-Nya kepada kita semua.

Amin ya rabbal 'Alamin!

Banda Aceh, 15 Oktober 2020
Penulis,



Riska Safitri
NIM. 160212029



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

DAFTAR ISI

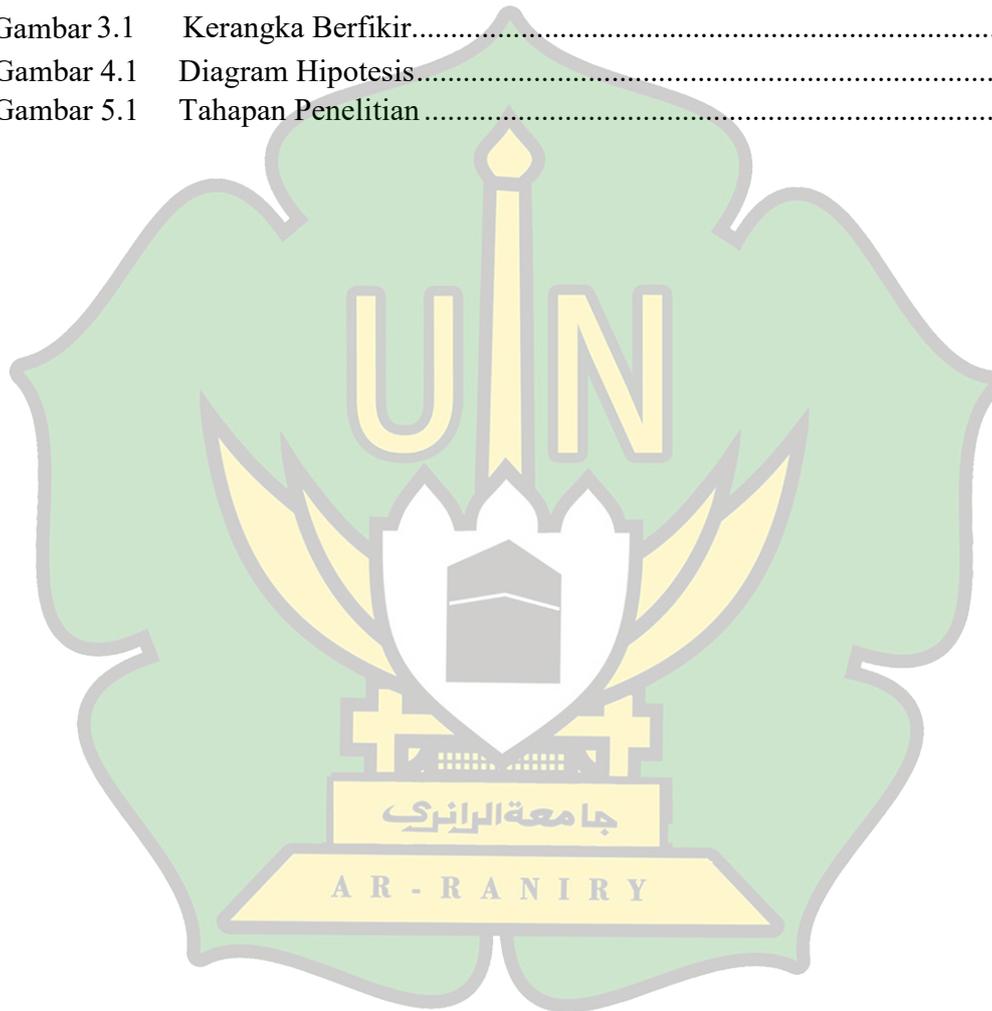
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Multimedia	6
B. Pembelajaran	7
C. Media Pembelajaran	9
D. App inventor 2.....	10
E. Technology Acceptancen Model (TAM)	12
F. Profil Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)	13
G. Penelitian Yang Relevan	13
H. Kerangka Berpikir	15
I. Hipotesis.	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
A. Metodologi Penelitian	19
B. Tahapan Penelitian	19
C. Populasi dan Sampel.....	19
1. Populasi.....	21
2. Sampel.....	21
D. Instrumen Penelitian	21
1. Skala pengukuran	22
2. Variabel dan Indikator	23
3. Teknik Pengumpulan Data	24
E. Teknik Analisis Data	25
1. Uji validitas	26
2. Uji reliabilitas	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian.....	28
1. Deskripsi Objek Penelitian.....	28
2. Hasil Uji Validitas	33
3. Hasil Uji Reliabilitas.....	34
4. Hasil Regresi Linear Berganda.....	41

5. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	53



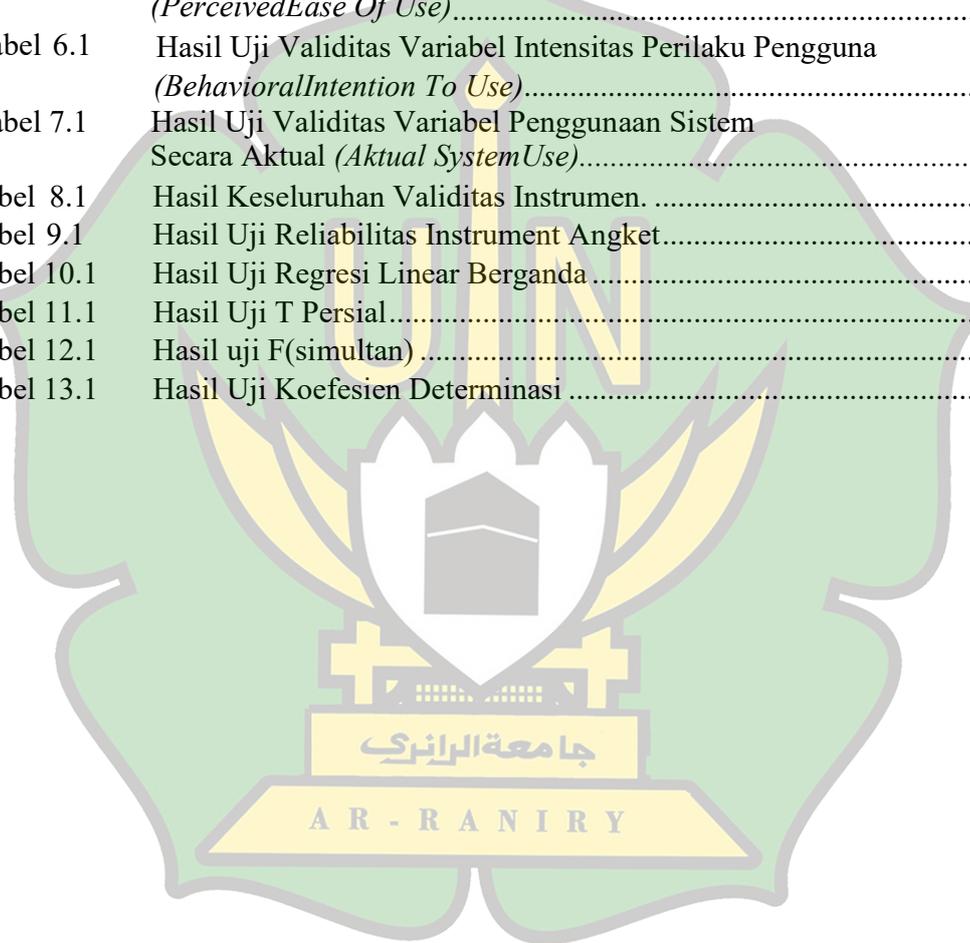
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tampilan awal app inventor 2.....	11
Gambar 2.1	Model Technology Acceptance Model (TAM) Fred Davis & Venkatesh 1996.....	13
Gambar 3.1	Kerangka Berfikir.....	16
Gambar 4.1	Diagram Hipotesis.....	18
Gambar 5.1	Tahapan Penelitian.....	20



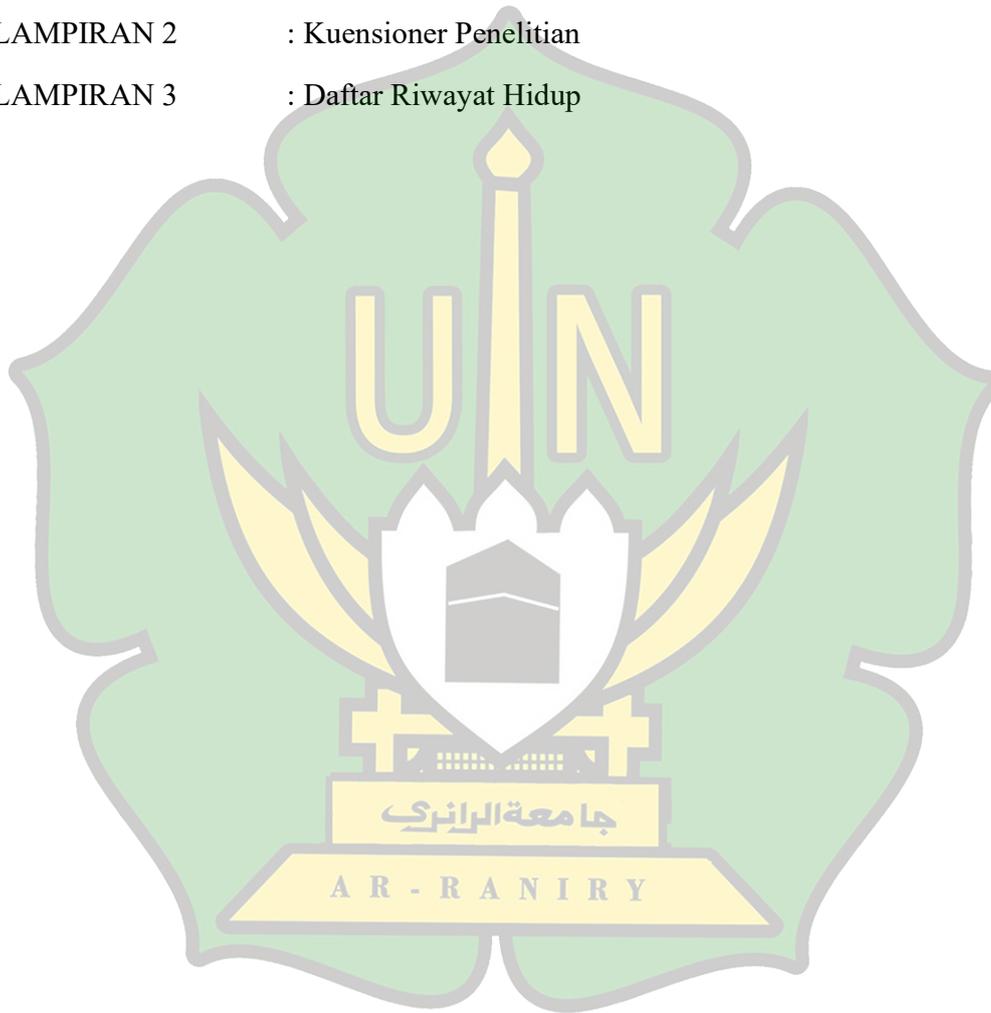
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Bobot nilai setiap pertanyaan.....	22
Tabel 2.1	Variabel dan indikator.....	23
Tabel 3.1	Hasil Uji Validitas Variabel Penilaian Pengguna.....	29
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>).....	29
Tabel 5.1	Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemudahan Pengguna (<i>Perceived Ease Of Use</i>).....	30
Tabel 6.1	Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas Perilaku Pengguna (<i>Behavioral Intention To Use</i>).....	30
Tabel 7.1	Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Sistem Secara Aktual (<i>Aktual System Use</i>).....	31
Tabel 8.1	Hasil Keseluruhan Validitas Instrumen.	31
Tabel 9.1	Hasil Uji Reliabilitas Instrument Angket.....	33
Tabel 10.1	Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	35
Tabel 11.1	Hasil Uji T Parsial.....	36
Tabel 12.1	Hasil uji F(simultan).....	39
Tabel 13.1	Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi
Mahasiswa Dari Dekan
- LAMPIRAN 2 : Kuensioner Penelitian
- LAMPIRAN 3 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era teknologi saat ini berkembang sangat pesat, sekalipun teknologi digunakan dalam segala aspek kehidupan. Masyarakat menggunakan teknologi dalam berbagai kegiatan yang mereka lakukan sehari-hari, baik dari dunia hiburan (youtube, sosial media, game dan sebagainya) maupun dunia pendidikan (e-book, ejournal, aplikasi pembelajaran dan sebagainya). Dengan adanya teknologi manusia dengan mudah melakukan sesuatu yang mereka inginkan. Perkembangan teknologi telah membawa dampak positif di berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan [1]. Dengan adanya teknologi dalam bidang pendidikan, mahasiswa tidak hanya memperoleh bahan belajar dari dosen dan buku, tetapi mahasiswa juga dapat memperoleh informasi dan sumber belajar dari internet. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang, karena pendidikan berperan dalam peningkatan sumber daya manusia [2]. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh menjadi individu yang utuh, dan melalui pendidikan juga dapat melahirkan pemimpin dan ilmuwan yang profesional.

Pembelajaran merupakan upaya seseorang untuk menimba ilmu. Pembelajaran juga dapat melibatkan dua aspek yaitu mahasiswa sebagai mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator [3]. Dalam proses pembelajaran sangat

penting bagaimana dosen memberikan materi atau bahan ajar kepada mahasiswa. Dengan adanya teknologi, media pembelajaran juga ikut berkembang. Saat ini media pembelajaran bisa dilakukan dengan aplikasi yang menggunakan internet dan lebih memudahkan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan media yang interaktif, untuk membuat mahasiswa lebih tertarik dan berkembang dalam pembelajaran.

App inventor 2 merupakan salah satu aplikasi web yang sebelumnya dikembangkan oleh google dan sekarang app inventor 2 dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). App inventor 2 juga merupakan sebuah tool yang digunakan untuk merancang ataupun menciptakan suatu aplikasi perangkat lunak sistem android[4].

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh A.Rizal dengan judul “Analisis penerapan *project management information System* (PMIS) dengan menggunakan metode TAM (*Technology acceptancen model*)”. *Project management information system* (PMIS) merupakan Sistem yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam manajemen proyek. Penulis menganalisis *project management information system* (PMIS) di PT indosat, Tbk, penelitian ini dilakukan pada staf admin project dan project manager. Jenis metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah konfirmatori dengan melakukan survey terhadap pengguna PMSI dengan menggunakan model TAM (*Technology acceptancen model*). Hasil dari penelitian ini

yaitu untuk menggunakan PMIS dipengaruhi oleh kegunaan dari PMIS tersebut dan manfaat dari PMIS tersebut timbul diakibatkan oleh mudahnya pengoperasian sistem tersebut[5].

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Hendro Welas setiawan dan Rafael Sri Wiyardi dengan judul “penggunaan app inventor 2 dalam pembuatan game education berbasis android sebagai media pembelajaran yang mandiri dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa TITL pada pembelajaran listrik dasar SMK Muhammadiyah Mejenang” tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran untuk diterapkan kepada siswa TITL SMK Muhammadiyah Mejenang sebagai media yang interaktif dan juga sebagai media yang mandiri agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak membuat siswa bosan dan dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan *Research* dan *Development*. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan aplikasi android materi listrik dasar dengan hasil uji aplikasi yang dilakukan maka aplikasinya berjalan dengan baik[6].

Dalam penelitian ini penulis ingin menganalisis aplikasi app inventor 2, dikarenakan pada semester tujuh penulis mengambil mata kuliah game edukasi yang dibimbing salah satu dosen pada prodi pendidikan teknologi informasi. Didalam pembelajaran game edukasi tersebut diperkenalkan sebuah aplikasi terbaru oleh dosen pembimbing mata kuliah game edukasi, aplikasi tersebut adalah aplikasi app inventor 2. Setelah penulis mempelajari aplikasi app inventor 2 tersebut, penulis tertarik untuk

melakukan analisis tentang aplikasi app inventor 2. App inventor 2 merupakan media pembelajaran baru yang digunakan oleh bidang pendidikan teknologi informasi khususnya bidang multimedia pada tahun 2016. Sebelum menggunakan aplikasi app inventor 2, mahasiswa pada peminatan multimedia juga menggunakan media pembelajaran seperti macromedia flash dan corel draw didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan meneliti lebih dalam mengenai aplikasi app inventor dengan penerapan TAM (*Technology acceptance model*). TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan model yang digunakan untuk menganalisis faktor penerimaan sistem, model penerimaan teknologi ini telah banyak digunakan dalam bidang teknologi informasi [7].

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis penerapan TAM (*Technology acceptance model*) terhadap penggunaan app inventor 2 pada mahasiswa prodi pendidikan teknologi informasi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna dengan menggunakan metode TAM (*Technology acceptance model*)?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna dengan menggunakan model TAM (*Technology acceptancen model*)?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dikemukakan peneliti adalah menghindari berbagai unsur penelitian yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian. Penulis membatasi materi penelitiannya pada media pembelajaran app inventor 2 dikalangan mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi dosen
 - a. Menjadi pedoman dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambahkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran.
2. Bagi mahasiswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
 - b. Membuat mahasiswa mengenal media pembelajaran yang baru.
3. Bagi peneliti
 - a. Menambahkan wawasan dan pengetahuan.
 - b. Menjadi sebuah pedoman setelah selesai pendidikan sarjana.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Multimedia

Multimedia adalah perpaduan antara komputer dan video. Multimedia juga bisa dikatakan sebagai bentuk baru dari pembuatan program komputer dengan menggabungkan beberapa media. Sedangkan multimedia menurut Mc Cornick sound dan text, multimedia biasanya merupakan gambar dari suatu gambar. Menurut Turban et al. Multimedia merupakan gabungan dari dua media input dan output yang dapat berupa animasi, video, teks, dan grafik. Multimedia merupakan salah satu ilmu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran[8].

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, baik disengaja maupun tidak [9]. Aktivitas belajar penting bagi peserta didik, karena dengan aktivitas belajar peserta didik dengan mudah mengenal sesuatu objek yang ingin dia tahu secara mendalam. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baik tentang keterampilan, sikap, dan perubahan perilaku agar menjadi lebih baik dari sebelumnya[10]. Belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak mereka ketahui, dengan mengetahui bahwa dirinya juga mendapatkan perilaku buruk sebelum menjadi lebih baik. Perubahan yang disebabkan oleh kematangan, perubahan perilaku atau dapat kita lihat dari contoh seseorang yang mengalami kecelakaan dan mengalami patah

kaki dan dia berusaha untuk bisa berdiri kembali dengan kejadian seperti itu bisa juga dikatakan belajar walaupun prosesnya memerlukan waktu yang lama[11].

Menurut Ganed, Dahar belajar merupakan proses dalam sebuah organisasi untuk mengubah suatu perilaku seseorang dari pengalamannya seseorang tersebut. Menurut Ganed, Dahar definisi tersebut terlihat sangat sederhana tetapi memiliki arti ataupun makna yang mendalam[12]. Menurut Slavin belajar adalah perubahan pada seseorang yang relatif permanen perubahan tersebut dapat menjadi perubahan perilaku maupun perubahan potensi perilaku yang didapatkan dari hasil pengalaman sendiri maupun dari latihan yang diperkuat[13]. Interaksi dengan seseorang juga dapat dikatakan belajar, karena dengan interaksi tersebut juga mendapatkan suatu pengalaman yang akan menjadi suatu ilmu.

Keunggulan dari belajar adalah melalui pembelajaran kita dapat menemukan ilmu yang tidak kita ketahui sebelumnya, dan melalui pembelajaran kita dapat menambah ilmu dan menemukan ilmu terbaru yang tidak kita ketahui sebelumnya.

B. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang memungkinkan manusia memperoleh pengetahuan, membentuk sikap, keyakinan dan memperoleh nilai-nilai positif melalui penggunaan berbagai sumber daya [14]. Dalam pembelajaran, pendidik dan siswa dapat saling berkomunikasi untuk membantu mereka belajar lebih baik[15]. Susanto dari Ahmed mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan yaitu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam suatu ruangan atau tempat dimana

proses belajar mengajar dapat terjadi. Di kalangan siswa, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara berfikir mendominasi sedangkan kegiatan mengajar didominasi oleh guru, oleh karena itu terminologi pembelajaran merupakan generalisasi dari dua kata yaitu istilah belajar dan mengajar. Dan juga dapat diartikan dengan kata lain pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar. Suyono dan Hariyanto mengungkapkan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mewujudkan ataupun melahirkan sikap pendewasaan diri terhadap anak didiknya. Maka dari itu kita dapat mengetahui yang bahwa pembelajaran memiliki kaitan erat dengan pengajaran. Oleh karena itu, dari pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses pengajaran yang dilakukan oleh individu dengan bantuan tenaga pendidik yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa ke arah kematangan diri.

Istilah belajar sangat erat kaitannya dengan konsep belajar mengajar. Karena belajar, belajar mengajar dilakukan pada waktu yang bersamaan, belajar juga dapat terjadi tanpa adanya pendidik, dan proses belajar mengajar pada dasarnya diselesaikan oleh pendidik. dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan membuat siswa merasa nyaman [16].

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat perlu diperhatikan dan perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran adalah perilaku yang ingin dicapai siswa dalam kondisi tertentu. Tujuan pembelajaran adalah akumulasi konsep pengajaran dan konsep pembelajaran.

Konsep ini dapat dilihat sebagai suatu sistem, sehingga dalam proses pembelajaran harus memiliki komponen siswa, tujuan, materi, fasilitas, prosedur dan media yang harus disiapkan selama proses pembelajaran. Davis mengatakan bahwa sistem pembelajaran meliputi kombinasi penyelenggara, pengalaman belajar, fasilitas, kontrol, dan prosedur untuk mengatur interaksi antara tingkah laku dan pembelajaran untuk mencapai tujuan[17].

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mengirimkan informasi dalam proses pembelajaran, dan dapat membantu pendidik memberikan bahan ajar kepada siswa[18]. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan bahan ajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan. Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu untuk merangsang peserta didik dalam belajar[19].

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.
- b. Menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat dengan jelas menyampaikan pesan kepada peserta didik.
- c. Membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.
- d. Melalui penggunaan media pembelajaran, keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi untuk melaksanakan proses [20].

D. App inventor 2

App inventor 2 merupakan bahasa pemrograman yang mudah dipelajari. App inventor 2 dibuat oleh google dan sekarang dikembangkan oleh *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Mit app inventor 2 adalah alat untuk membuat perangkat lunak yang menarik. Uniknya dari app inventor 2 ini adalah pengguna tidak menulis perbaris kode programnya hanya dengan mendrag kode program yang sudah ada[21].

App Inventor 2 memungkinkan pengguna membuat inovasi perangkat lunak terbaru untuk sistem operasi Android. App Inventor 2 menggunakan antarmuka desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk menarik dan melepaskan objek visual untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di perangkat android. App inventor 2 bukan lah sebuah *internet download manager* (IDM) yang harus diinstal terlebih dahulu sebelum digunakan di komputer, karena kegiatan program dilakukan diwebsite resmi app inventor 2. Namun ada sebuah file yang harus di instal terlebih dahulu, karena file tersebut sebagai penghubung antara komputer dengan server resmi app inventor 2. File tersebut dinamakan *aistarter*, *aistarter* tersebut terdapat diwebsite resmi app inventor 2. Apabila *aistarter* tidak diinstal terlebih dahulu maka aplikasi yang telah kita buat atau yang telah kita desain di app inventor 2 tidak dapat dijalankan.

Fitur-fitur yang terdapat didalam app inventor 2 adalah sebagai berikut:

- a. Palette yaitu kumpulan komponen-komponen yang akan digunakan seperti: textbox, label, button, layout, canvas, dan lain sebagainya. Palette dibagi dalam

beberapa bagian dimana disetiap bagian terdapat fungsi yang berbeda-beda, maka bagian tersebut yaitu user interface, layout, media, drawing and animation, sensor, storage, sosial, dan lain sebagainya.

- b. Viewer komponen yang terdapat palette ditempatkan di viewer, ketika pengguna menjalankan project maka semua yang terdapat pada viewer akan ditampilkan pada layar android device.
- c. Components yaitu tampilan dari komponen-komponen apa yang dipakai dan apa yang telah diletakkan pada bagian viewer. Di bagian components juga bisa menghapus komponen-komponen yang tidak digunakan lagi.
- d. Properties disetiap komponen mempunyai beberapa properties yang dapat diganti misalnya teks, warna, lebar, dan panjang[22].

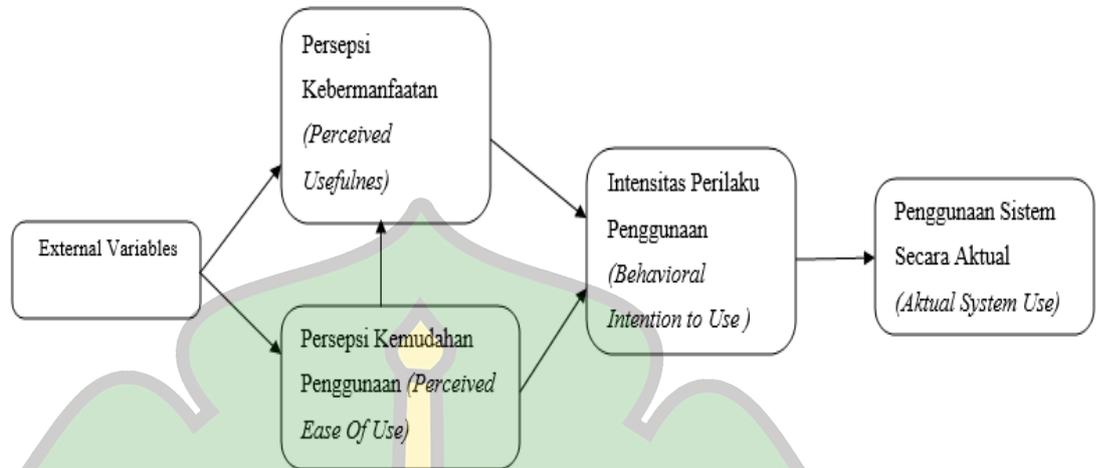
Dibawah ini adalah tampilan dari app inventor 2



Gambar 1.1 Tampilan awal app inventor 2

E. Technology Acceptancen Model (TAM)

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah model yang digunakan untuk menganalisis faktor penerimaan sistem. Model penerimaan teknologi telah banyak digunakan di bidang teknologi informasi. TAM (*Technology Acceptance Model*) didasarkan pada model *redo behaviour theory*, yaitu model Martin · Teori yang dikemukakan oleh Martin Fishbein dan Akzed. *Hypothetical Action Model Theory* (TRA) adalah salah satu jenis teori tindakan yang premisnya adalah bahwa reaksi dan persepsi terhadap sesuatu akan menentukan perilaku manusia. Reaksi dan opini atas penggunaan teknologi informasi (TI) dapat mempengaruhi sikap atau perilaku penerima teknologi informasi. Dari segi penggunaan dan kemudahan penggunaan, salah satu faktor yang mempengaruhi teknologi informasi adalah persepsi pengguna teknologi informasi. Oleh karena itu, alasan seseorang melihat penggunaan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi membuat sikap atau perilaku orang tersebut menerima teknologi informasi. Model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan dari psikologi menjelaskan perilaku pengguna komputer, yaitu hubungan antara keyakinan, sikap, keinginan dan perilaku pengguna. Tujuan model ini adalah untuk menjelaskan dampak perilaku pengguna terhadap penggunaan teknologi. Model ini menetapkan sikap dan tiap-tiap perilaku pengguna yaitu: kemudahan pengguna (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*) [23]. Model TAM (*Technology acceptance model*) terdapat beberapa variabel yaitu intensitas perilaku penggunaan dan penggunaan sistem secara aktual dan menjadi variabel penerimaan sebagai berikut [24]:



Gambar 2.1 Model Technology Acceptance Model (TAM) Fred Davis & Venkatesh 1996

F. Profil Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)

Pendidikan teknologi informasi merupakan salah satu jurusan difakultas tarbiyah dan keguruan di Universitas Islam Negeri Ar-raniry, di jurusan teknologi informasi mengajarkan tentang teknologi informasi terdapat tiga peminatan yaitu peminatan reyakasa perangkat lunak (RPL), tehnik komputer dan jaringan (TKJ), dan multimedia. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa peminatan multimedia karena pada peminatan tersebut mahasiswa menggunakan aplikasi appinventor dalam proses pembelajaran.

G. Penelitian Yang Relevan

Dibawah ini ada beberapa penelitian yang mempunyai beberapa kesamaan dengan penelitian yang diadakan sekarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Asri Mulyani, Dede Kurniadi pada tahun 2015 dengan judul penelitian yaitu “Analisis penerimaan teknologi student information terminal (S-IT) dengan menggunakan TAM (*Technology acceptance model*), penelitian dilakukan di akademik manajemen informatika dan komputer (AMIKI) Garut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi penelitian awal, model TAM (*Technology acceptance model*) dan SEM. Data yang dihasilkan dari hasil analisis kurang sesuai, karena hal ini dikarenakan data uji mempunyai variabel negatif [25].

Penelitian yang dilakukan oleh Hendro Gunawan, Lynawati yang berjudul “Analisis penerimaan teknologi smart city kota purwokerto dengan model TAM (*Technology acceptance model*), penelitian dilakukan pada program studi sistem informasi, fakultas teknologi industri, Universitas atma jaya yogyakarta. Metode yang digunakan dalam metode ini adalah analisis kuantitatif dengan model TAM. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kemudahan dalam penggunaan aplikasi dapat merubah sikap setiap mahasiswa dalam menggunakan aplikasi, manfaat suatu aplikasi tidak menjadi pengaruh serta signifikan terhadap keinginan suatu pengguna aplikasi smart city bagi masyarakat purwokerto [26].

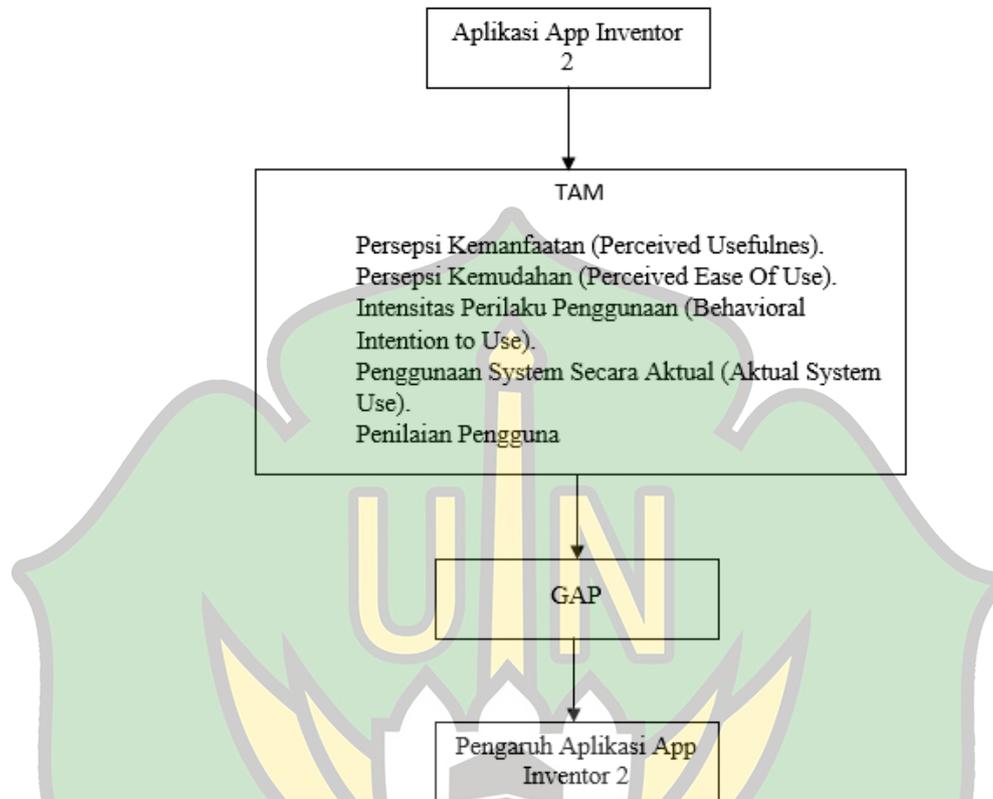
Penelitian yang dilakukan oleh Andika Prajana, Yuni Astuti yang berjudul “Persepsi dosen terhadap layanan aplikasi E-LDK (Elektronik Laporan Kinerja Dosen) UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* penelitian ini dilakukan pada UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam metode ini adalah studi kasus, yaitu melihat pengaruh parsial

karakteristik masalah terkait dengan kondisi saat ini yang dialami oleh objek yang akan diteliti terhadap sikap dan perilaku dosen[27].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada analisis aplikasi app inventor 2 pada peminatan multimedia pendidikan teknologi informasi. Tujuan dari penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh pengguna terhadap penilaian pengguna, persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), intensitas perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*), pengguna sistem secara aktual (*aktual system use*) pada penggunaan aplikasi appinventor. Sedangkan pada penelitian sebelumnya banyak menganalisis aplikasi lain dengan model yang sama yaitu model TAM dari pada aplikasi appinventor.

H. Kerangka Berpikir

Berbagai media pembelajaran diciptakan untuk memudahkan peserta didik maupun pendidik untuk melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi app inventor 2 memudahkan mahasiswa dalam belajar seperti mendisen aplikasi media pembelajaran yang baru dan mendisen berbagai aplikasi game yang bermanfaat dalam pembelajaran.



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dapat dilihat dari diagram di atas menggunakan aplikasi App Inventor 2 sebagai aplikasi utama untuk meneliti variabel yang ada pada diagram tersebut yaitu variabel persepsi kemanfaatan(*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna(*perceived ease of use*),intensitas perilaku pengguna(*behavioral intention to use*),penggunaan sistem secara aktual(*aktual system use*) dari variabel tersebut untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel penilaian pengguna.Yang menjadi permasalahan (GAP) pada penelitian ini adalah melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel dependent dengan variabel independent, untuk mendapatkan

hasil apakah aplikasi app inventor 2 dapat di terapkan pada mahasiswa peminatan multimedia prodi pendidikan teknologi informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh.

I. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka dapat diambil hipotesisnya sebagai berikut:

Hipotesis 1

Ho : Persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Ha : Persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) aplikasi app inventor 2 tidak berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Hipotesis 2

Ho : Persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Ha : Persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) aplikasi app inventor 2 tidak berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Hipotesis 3

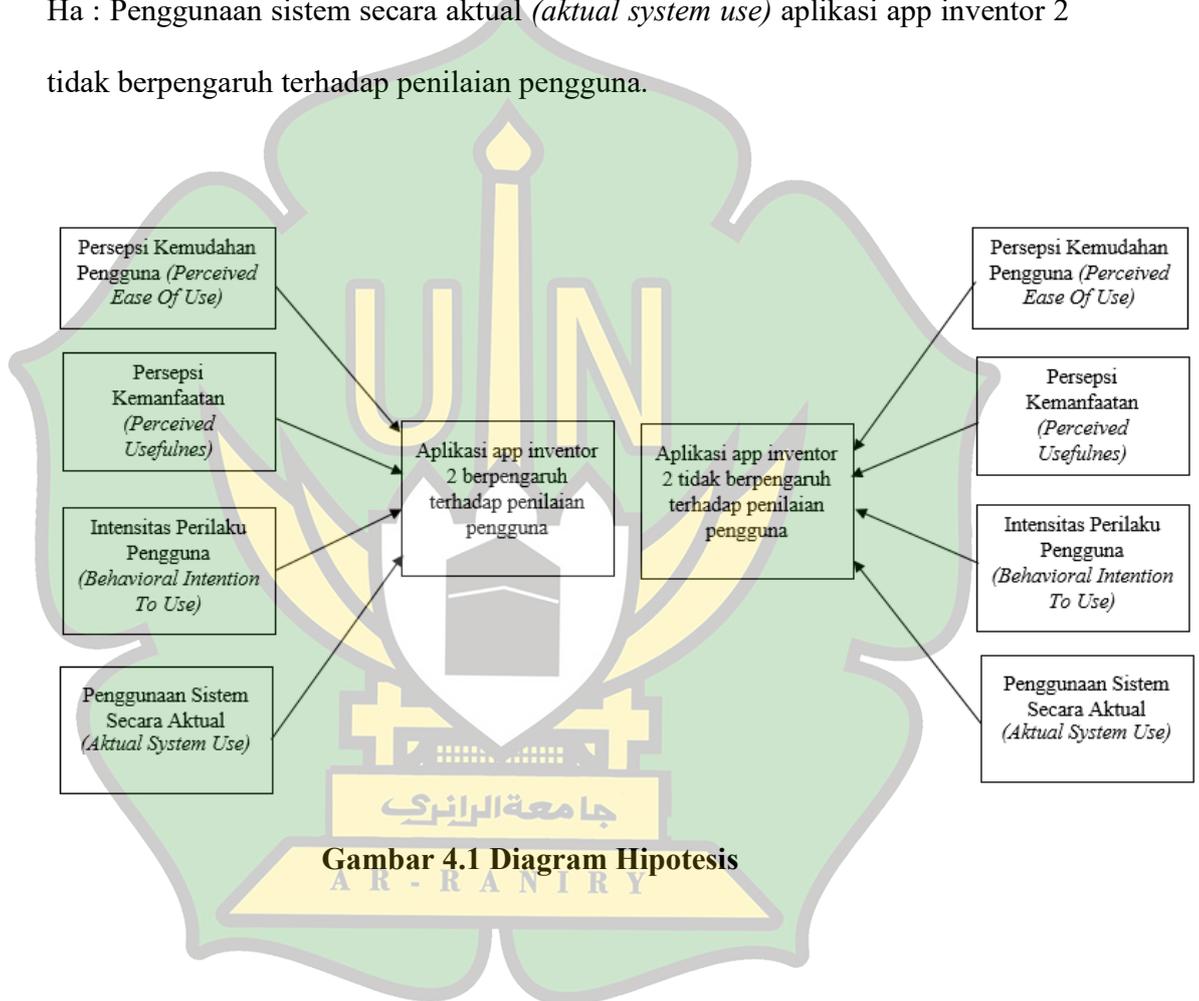
Ho : Intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Ha : Intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) aplikasi app inventor 2 tidak berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Hipotesis 4

Ho :Penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*) aplikasi app inventor 2 berpengaruh terhadap penilaian pengguna.

Ha : Penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*) aplikasi app inventor 2 tidak berpengaruh terhadap penilaian pengguna.



Gambar 4.1 Diagram Hipotesis

BAB III

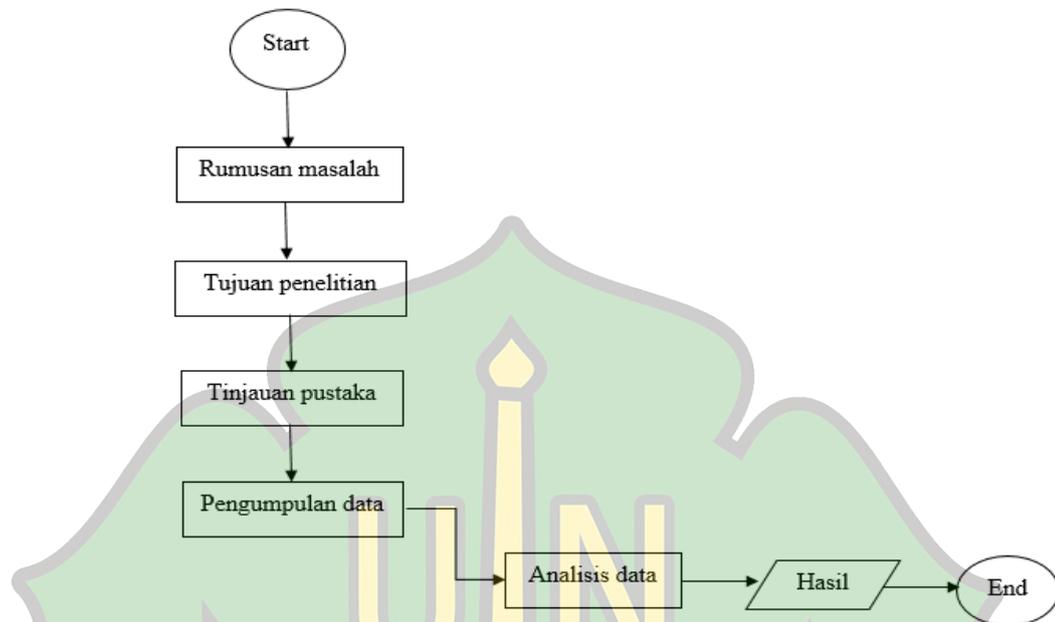
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, cara pengumpulan data dilakukan dengan analisis dokumen kuisioner (angket) yang dibagikan kepada responden. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria pengukuran suatu sistem berdasarkan pendekatan model TAM (*Technology acceptance model*) yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) dan penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*).

B. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian maka ada tahapan-tahapan dalam menyelesaikan penelitian yang digambar dalam bentuk diagram, dimulai dari indentifikasi masalah sampai hasil penelitian. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penelitian:



Gambar 5.1 Tahapan Penelitian

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi terdiri dari objek dan subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti, kemudian dapat ditarik kesimpulan. Menurut ismiyanto populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian yang dapat memperoleh data ataupun informasi, bukan hanya manusia contohnya (pengajar, pelajar, karyawan, dan individu lainnya), tetapi populasi juga bisa bukan dari manusia contohnya seperti (kelas atau sekolah)[28]. Populasi adalah pusat dari suatu penelitian, populasi bukan hanya jumlah objek atau subjek, tetapi bisa juga mewakili sikap atau karakter yang dimiliki. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh

mahasiswa peminatan multimedia leting 2016 yang menggunakan aplikasi app inventor 2 pada pendidikan teknologi informasi leting .

2. Sampel

Sampel sebagian kecil dari jumlah semua karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel harus bisa mewakili semua karakteristik dari populasi. Pemilihan sampel sangat penting untuk sebuah penelitian. Sampel dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa peminatan multimedia prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menggunakan aplikasi app inventor 2. Pemilihan sampel pada bidang multimedia dikarenakan hanya pada peminatan yang menggunakan app inventor 2 untuk membuat berbagai macam media pembelajaran dan berbagai macam permainan atau game.

Teknik pengambilan sampel merupakan teknik yang diterapkan dalam pengambilan sampel penelitian. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota yang menjadi populasi didalam penelitian menjadi sampel penelitian[29].

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket (kuensioner). Kuensioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden dengan menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa setelah menggunakan aplikasi app inventor 2 sebagai media pembelajaran[30]. Tujuan dari

data yang diperoleh dari angket (kuensioner) yang dibagikan kepada mahasiswa adalah untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi app inventor 2 dikalangan mahasiswa khususnya peminatan multimedia, pendidikan teknologi informasi. Angket (kuensioner) yang digunakan berisi tentang pertanyaan mengenai fakta-fakta yang dianggap diketahui oleh responden.Keuntungan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data kuesioner dapat dibagikan kepada responden pada saat yang sama, dan jawaban dapat diperoleh dengan cepat.

1. Skala pengukuran

Skala yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala likert, karena peneliti menggunakan angket dalam penelitian ini. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, opini, dan opini seseorang terhadap gejala atau fenomena dalam pendidikan. Ada dua jenis pertanyaan yang digunakan pada skala likert, yaitu pertanyaan positif dan negatif yang digunakan untuk mengukur sikap positif dan negati[31].

Tabel 1.1 Bobot nilai setiap pertanyaan

Alternatif jawaban	Skor pertanyaan positif	Skor pertanyaan negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3

Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

2. Variabel dan Indikator

Variabel yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu kriteria pengukuran pengaruh pengguna aplikasi pada pendekatan TAM (*Technology acceptance model*) yaitu penilaian pengguna, persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*), dan penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*) [32]. Indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Variabel dan indikator.

No	Variabel	Indikator
1.	Penilaian pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilannya yang menarik. • Desain aplikasi sesuai dengan keinginan pengguna. • Fitur-fitur yang menarik.
2.	Persepsi kemanfaatan (<i>perceived usefulness</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat pembelajaran lebih mudah. • Meningkatkan pembelajaran. • Berguna.
3.	Persepsi kemudahan	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah digunakan.

	<i>(perceived ease of use)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jelas dan mudah dimengerti. • Mudah dikelola.
4.	Intensitas perilaku pengguna (<i>behavioral intention to use</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi app inventor 2 menyenangkan • Aplikasi app inventor 2 diperlukan dalam membuat media pembelajaran. • Kenyamanan.
5.	Penggunaan sistem secara aktual (<i>aktual system use</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kepuasan dalam menggunakan aplikasi app inventor 2. • Waktu yang dihabiskan dalam menggunakan aplikasi app inventor 2.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik terpenting dalam penelitian, sehingga membutuhkan teknik pengumpulan data yang sesuai. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik angket (kuensioner). Angket (kuensioner) yaitu teknik pengumpulan data berupa informasi dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden. Tujuan dari data yang didapat dari angket ini adalah

menggambarkan penggunaan media pembelajaran aplikasi app inventor 2 oleh mahasiswa berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan diatas.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan berbagai tahapan penelitian, karena peneliti dapat merumuskan hasil penelitiannya pada tahapan ini. Setelah melakukan proses penelitian di lapangan dan berhasil mengumpulkan data, yang harus dilakukan peneliti adalah menganalisis data yang terkumpul. Data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data kuantitatif yang didapatkan dari hasil angket (kuensioner). Analisis data kuantitatif ini menggunakan berbagai teknik analisis regresi linier, karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa variabel [33].

Adapun persamaan yang digunakan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

α = konstanta

b_1, b_2 = koefisien regresi

X_1, X_2 = variabel bebas

Untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur objek yang akan dinilai maka peneliti harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji validitas

Validitas digunakan untuk melihat derajat pengukuran alat. Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengoreksi korelasi item-total yaitu skor setiap item berkorelasi dengan skor total. Teknik statistik yang digunakan untuk mencari koefisien korelasi adalah teknik product-moment Pearson, yaitu menggunakan alat komputer dengan program SPSS.

Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xY} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r = koefisien korelasi product moment
- $\sum x$ = jumlah masing-masing butir
- $\sum x$ = jumlah skor total
- $\sum xy$ = jumlah antara skor x dan y
- n = jumlah subyek/sampel[34].

Instrumen penelitian bisa dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel, sebaliknya tidak valid apabila nilai rhitung < rtabel. Untuk melihat valid tidaknya kuensioner bisa dilihat jika rhitung > rtabel dengan signifikan 0,05 dikatakan bahwa kuensioner tersebut valid.

2. Uji reliabilitas

Jika jawaban pernyataan konsisten pada waktunya, kuesioner dianggap reliabel. Dengan menggunakan program SPSS, Anda dapat mengetahui hasil pengukuran tunggal dengan melihat keluaran dari program SPSS. Setiap pernyataan diuji konsistensinya terhadap variabel penelitian dengan menggunakan *cronbach's alpha*. Rumus persamaan *cronbach's alpha* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{k \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrument
 K = banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma_b$ = Jumlah varian butir
 σ_t^2 = Varian total [35].

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* > 0,6 dan sebaliknya penelitian dinyatakan tidak reliabel jika nilai *cronbach's alpha* < 0,6. Uji reliabilitas dalam penelitian ini memberikan kuesioner kepada responden secara online yang merupakan mahasiswa jurusan teknologi informasi yang telah dipilih oleh peneliti. Setelah responden diberikan angket (kuesioner) untuk diisi, setelah itu dapat yang diperoleh diujikan dengan menggunakan program SPSS.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa peminatan multimedia prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Populasi dalam penelitian ini mahasiswa(i) peminatan multimedia leting 2016 yang menggunakan aplikasi app inventor 2 berjumlah 43 mahasiswa(i) dengan melakukan penyebaran kuensioner(angket) pada tanggal 24 agustus 2020. Penyebaran kuensioner(angket) dilakukan secara *quota sampling(online)* melalui google from. Penyebaran google from mulai dari tanggal 24 agustus 2020-31 agustus 2020 kisaran waktu yang dihabiskan lebih kurang 8 hari. Setelah dilakukan penyebaran kuensioner(angket) kepada mahasiswa(i), maka diperoleh sebanyak 43 responden seperti target yang diperlukan.

2. Hasil Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk menentukan kesesuaian peneliti menggunakan kuensioner(angket) untuk memperoleh data dari responden. Instrument yang akan divalidkan dalam penelitian ini sebanyak 15 soal dengan mencari koefesien korelasi yaitu product moment pearson dari jumlah responden yaitu sebanyak 43 responden

dari mahasiswa(i) peminatan multimedia prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

1. Hasil uji validitas dari variabel penilaian pengguna

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penilaian Pengguna

Correlations				
	Soal1Y	Soal2Y	Soal3Y	Total
Pearson Correlation	1	.505**	.574**	.860**
Soal1Y Sig. (2-tailed)		.005	.001	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.505**	1	.623**	.817**
Soal2Y Sig. (2-tailed)	.005		.000	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.574**	.623**	1	.847**
Soal3Y Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.860**	.817**	.847**	1
Total Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
N	43	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Hasil validitas dari persepsi kemanfaatan(*perceived usefulness*)

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemanfaatan(*Perceived Usefulness*)

Correlations				
	Soal1X	Soal2X	Soal3X	Total
Pearson Correlation	1	.204	.528**	.787**
Soal1X Sig. (2-tailed)		.289	.003	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.204	1	.473**	.642**
Soal2X Sig. (2-tailed)	.289		.010	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.528**	.473**	1	.883**
Soal3X Sig. (2-tailed)	.003	.010		.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.787**	.642**	.883**	1
Total Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
N	43	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3. Hasil validitas dari persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*)

Tabel 5.1 Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemudahan Pengguna (*Perceived Ease Of Use*)

Correlations				
	Soal1X	Soal2X	Soal3X	Total
Pearson Correlation	1	.721**	.713**	.891**
Soal1X Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.721**	1	.644**	.903**
Soal2X Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.713**	.644**	1	.877**
Soal3X Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.891**	.903**	.877**	1
Total Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
N	43	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

4. Hasil uji validitas dari intensitas perilaku pengguna (*Behavioral intention to use*)

Tabel 6.1 Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention To Use*)

Correlations				
	Soal1X	Soal2X	Soal3X	Total
Pearson Correlation	1	.547**	.432*	.781**
Soal1X Sig. (2-tailed)		.002	.019	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.547**	1	.521**	.874**
Soal2X Sig. (2-tailed)	.002		.004	.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.432*	.521**	1	.790**
Soal3X Sig. (2-tailed)	.019	.004		.000
N	43	43	43	43
Pearson Correlation	.781**	.874**	.790**	1
Total Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
N	43	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

5. Hasil dari validitas penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*)

Tabel 7.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Sistem Secara Aktual(*Aktual System Use*)

		Correlations			
		Soal1X	Soal2X	Soal3X	Total
	Pearson Correlation	1	.565**	.519**	.799**
Soal1X	Sig. (2-tailed)		.001	.004	.000
	N	43	43	43	43
	Pearson Correlation	.565**	1	.527**	.869**
Soal2X	Sig. (2-tailed)	.001		.003	.000
	N	43	43	43	43
	Pearson Correlation	.519**	.527**	1	.819**
Soal3X	Sig. (2-tailed)	.004	.003		.000
	N	43	43	43	43
	Pearson Correlation	.799**	.869**	.819**	1
Total	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	43	43	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel diatas merupakan hasil dari uji validitas dari soal beberapa variabel yaitu variabel Y1,X1-X4, dimana peneliti melakukan validitas kuensioner (angket) sebanyak 5 variabe X (Independen) dan Y (Dependen). Maka untuk melihat hasil dari validitas kuensioner (angket) yang lebih jelas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 8.1 Hasil Keseluruhan Validitas Instrumen.

No Item	r hitung	r tabel	Sig	Keteria
		5% (43)		
1.	0,860	0,301	0,000	Valid
2.	0.817	0,301	0,000	Valid
3.	0,847	0,301	0,000	Valid

4.	0,787	0,301	0,000	Valid
5.	0,642	0,301	0,000	Valid
6.	0,883	0,301	0,000	Valid
7.	0,891	0,301	0,000	Valid
8.	0,903	0,301	0,000	Valid
9.	0,877	0,301	0,000	Valid
10.	0,781	0,301	0,000	Valid
11.	0,874	0,301	0,000	Valid
12.	0,790	0,301	0,000	Valid
13.	0,799	0,301	0,000	Valid
14.	0,869	0,301	0,000	Valid
15.	0,819	0,301	0,000	Valid

Dalam pengambilan uji validitas dalam pearson yang harus diperhatikan adalah dengan membandingkan rhitung dengan rtabel yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dikatakan valid, dan apabila jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak dikatakan valid. Dan pengambilan uji validitas pearson juga diperhatikan dari signifikannya yaitu apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka dikatakan valid dan apabila signifikan $> 0,05$ maka tidak dikatakan valid. Untuk mencari nilai rtabel dapat dilihat dari nilai rtabel statistik, jika jumlah responden ($N= 43$) dengan taraf signifikannya 5% (0,05) maka nilai rtabel menjadi 0,301.

3. Hasil Uji Reliabilitas

Jika dilakukan pengukuran berulang, maka uji reliabilitas dapat digunakan untuk menentukan apakah kuesioner dianggap reliabel. Kuesioner dikatakan reliabel atau kehandalan dilihat dari jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$ dengan tingkat signifikannya 5% maka pengukurannya dikatakan reliabel dan sebaliknya jika Cronbach's Alpha $< 0,6$ dengan tingkat signifikannya 5% maka pengukurannya tidak dikatakan reliabel. Berikut hasil dari pengukuran uji reliabilitas:

	N	%
Valid	43	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	43	100.0

Tabel 9.1 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1Y	52.7586	66.333	.638	.933
Soal2Y	52.5172	68.616	.696	.930
Soal3Y	52.5862	68.180	.755	.929
Soal4X	52.5172	67.687	.684	.931
Soal5X	52.5862	71.251	.654	.932
Soal6X	52.5172	67.044	.695	.930
Soal7X	52.4828	69.044	.799	.929
Soal8X	52.6207	65.815	.754	.929
Soal9X	52.5862	67.894	.728	.930
Soal10X	52.5172	71.116	.576	.933
Soal11X	52.7241	66.993	.686	.931
Soal12X	52.3793	69.244	.671	.931
Soal13X	52.5862	68.394	.796	.928
Soal14X	52.7586	67.118	.587	.935
Soal15X	52.6897	68.507	.614	.933

Suatu kuensioner dikatakan reliabel (andal) dilihat dari nilai Cronbach,s Alphanya, apabila nilai Cronbach,s Alphanya $> 0,6$ maka kuensioner dikatakan reliabel (andal) dan apabila nilai Cronbach,s Alphanya $< 0,6$ maka kuensioner tidak dikatakan reliabel (andal). Dapat dilihat diatas dari tabel Reliability Statistics nilai Cronbach,s Alphannya yaitu 0,935 dengan jumlah soalnya 15 soal, jadi nilai Cronbach,s Alphannya $> 0,6$ maka dari itu hasil uji yang sudah dilakukan dari kuensioner dikatakan reliabel (andal). Dapat disimpulkan bahwa kuensioner variabel X dan Y dinyatakan reliabel (andal) untuk digunakan dalam penelitian.

4. Hasil Regresi Linear Berganda

a. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh positif atau negatif terhadap variabel.

Tabel 10.1 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-.023	1.677		-.014	.989
	Kemanfaatan(X1)	.645	.285	.554	2.262	.033
	Kemudahan(X2)	.102	.233	.101	.439	.665
	Perilaku(X3)	.084	.211	.075	.401	.692
	Penggunaan Sistem Secara Aktual(X4)	.156	.178	.157	.877	.389

a. Dependent Variable: Penilaian(Y)

Berdasarkan tabel diatas maka persamaan regersinya linear berganda sebagai berikut:

$$Y = -0,023 + 0,645X_1 + 0,102X_2 + 0,084X_3 + 0,156X_4$$

Dari model regresi linear berganda diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai costanta sebesar -0,023 artinya keempat variabel yaitu variabel kemanfaatan pengguna, variabel kemudahan pengguna, variabel perilaku pengguna, dan variabel penggunaan sistem secara aktual berpengaruh negatif terhadap penilaian pengguna.

b. Uji T Parsial

Analisis dari uji T Parsial adalah bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari pada variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).Berdasarkan nilai signifikan dari uji t parsial ini adalah:

- a. Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka variabel bebas (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y).
- b. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ variabel bebas (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 11.1 Hasil Uji T Parsial

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-.023	1.677		-.014	.989
Kemanfaatan(X1)	.645	.285	.554	2.262	.033
Kemudahan(X2)	.102	.233	.101	.439	.665
Perilaku(X3)	.084	.211	.075	.401	.692
Penggunaan Sistem Secara Aktual(X4)	.156	.178	.157	.877	.389

a. Dependent Variable: Penilaian(Y)

Nilai t tabel didapatkan dari hasil pencarian menggunakan rumus $(\alpha/2; n-k-1)$;

Ket :

α = nilai signifikan 0,05

n = jumlah sampel

k = jumlah variabel penelitian

Hasil dari nilai t tabel ialah $(0,05/2; 43-5-1) = (0,025; 37) = (2,02619)$.

Berdasarkan hasil uji t parsial diatas menunjukkan bahwa:

1. Pengaruh variabel persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*)

Besarnya nilai $t_{hitung} 2,262 > t_{tabel} 2,02619$ maka artinya H_0 ditolak H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kemanfaatan aplikasi app inventor 2 terhadap penilaian pengguna yang dilihat secara persial (sendiri-sendiri).

2. Pengaruh variabel persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*)

Besarnya nilai $t_{hitung} 0,439 < t_{tabel} 2,02619$ maka artinya H_0 diterima H_2 ditolak, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh kemudahan aplikasi app inventor 2 terhadap penilaian pengguna yang dilihat secara persial (sendiri-sendiri).

3. Pengaruh variabel intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*)

Besarnya nilai $t_{hitung} 0,401 < t_{tabel} 2,02619$ maka artinya H_0 diterima H_3 ditolak, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh intensitas perilaku pengguna aplikasi app inventor 2 terhadap penilaian pengguna yang dilihat secara persial (sendiri-sendiri)

4. Pengaruh variabel penggunaan sistem secara aktual (*aktual sistem use*)

Besarnya nilai $t_{hitung} 0,877 < t_{tabel} 2,02619$ maka artinya H_0 diterima H_4 ditolak, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan sistem secara aktual terhadap penilaian pengguna yang dilihat secara persial (sendiri-sendiri).

Tabel Distribusi T

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

sumber[36]

c. Uji F (Simultan)

Analisis dari uji F simultan ini adalah bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari pada variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara simultan (bersama-sama). Untuk mencari nilai Fhitung dan Ftabel menggunakan rumus $(k;n-k) = (5; 43-5) = (38) = (2,46)$. Diketahui nilai Ftabel sebesar 2,46 dengan derajat

kebebasan df variabel (k) = 5 dengan tingkat signifikan 0,05. Jika nilai Fhitung > Ftabel maka H_0 diterima H_a ditolak, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel (X) terhadap Variabel (Y) secara simultan (bersama-sama)

Tabel 12.1 Hasil uji F(simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	84.514	4	21.128	12.182	.000 ^b
	Residual	41.624	24	1.734		
	Total	126.138	28			

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka diperoleh hasil dari signifikan pada X_1, X_2, X_3, X_4 yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai dari pada Fhitung yaitu $12,182 > Ftabel 2,46$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X_1, X_2, X_3, X_4) pengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel (Y).

Tabel Distribusi F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.78	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.98	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.26	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92

sumber[37]

d. Uji Koefisien Determinasi

Analisis uji koefisien determinasi adalah untuk mengetahui seberapa persen pengaruh dari pada variabel (X1,X2,X3,X4) terhadap variabel (Y) secara keseluruhan.

Tabel 13.1 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.819 ^a	.670	.615	1.31694

- a. Predictors: (Constant), PenggunaanSistemSecaraAktual(X4), Kemudahan(X2), Perilaku(X3), Kemanfaatan(X1)
b. Dependent Variable: Penilaian(Y)

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai koefisien determinasi 0,670 bearti 67% faktor yang mempengaruhi dalam penerapan aplikasi app inventor 2 terhadap pengguna.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil uji validitas kuensioner dengan jumlah soal sebanyak 15 item soal dengan jumlah responden yang didapatkan yaitu 43 responden dari mahasiswa(i) peminataan multimedia prodi pendidikan teknologi informasi. Hasil yang didapatkan dari uji validitas kuensioner dengan menggunakan SPSS semua kuensionernya dinyatakan valid, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan signifikannya lebih kecil daripada 0,05. Dan dari hasil uji reliabilitas kuensioner dengan jumlah soal 15 item dengan reliability statistics cronbach's alpha 0,935 maka dapat disimpulkan bahwa hasil kuensioner yang diolah menggunakan SPSS semua dinyatakan reliabel, karena nilai cronbach's alpha $> 0,06$.

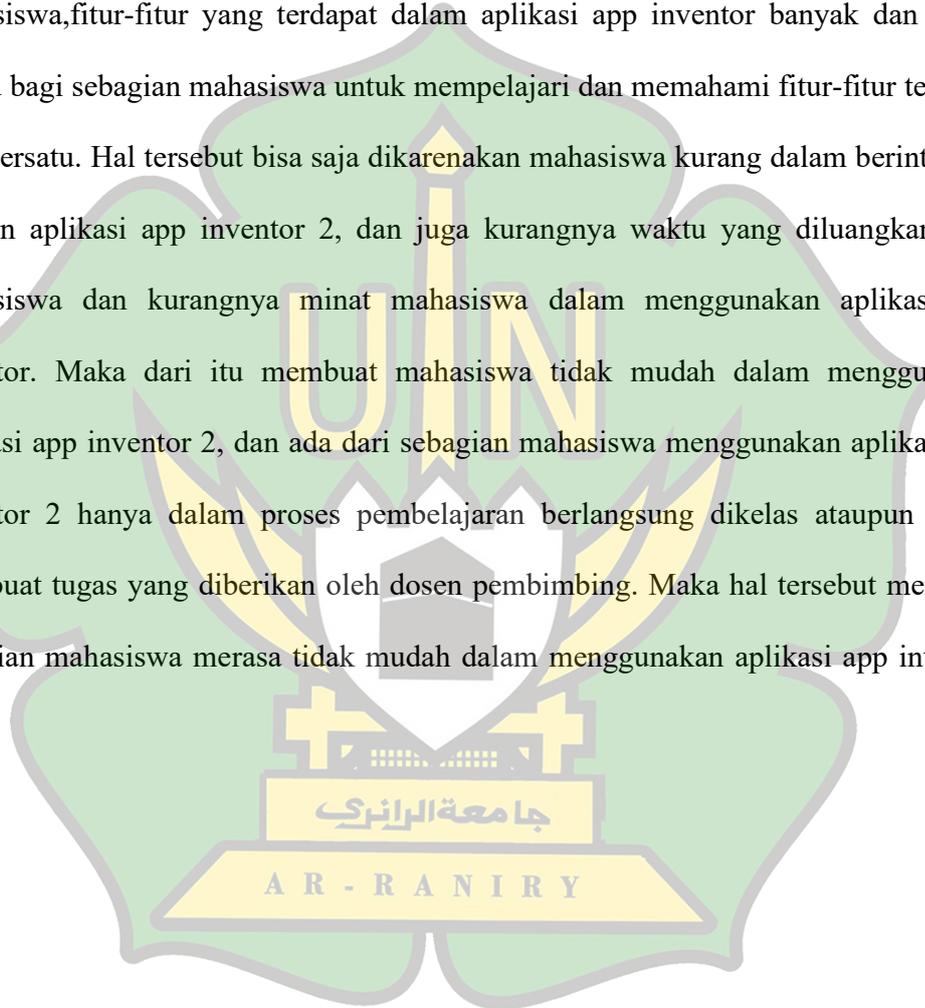
Dari hasil uji T persial didapatkan nilai dari variabel persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) dengan nilai thitung 2,262 dan nilai ttabel 2,02619 maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna aplikasi app inventor 2. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasakan kemanfaatan dari aplikasi app inventor 2 dalam proses pembelajaran atau dalam mendesain berbagai macam media pembelajaran. Dari variabel persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) dengan nilai thitung 0,439 dan nilai ttabel 2,02619 disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) tidak terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna aplikasi app inventor 2. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasa tidak mudah dalam menggunakan aplikasi app inventor 2 atau tidak dapat menguasai fitur-fitur yang ada didalam aplikasi app inventor 2. Dari variabel intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) dengan nilai thitung 0,401 dan nilai ttabel 2,02619 maka dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) tidak terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna aplikasi app inventor 2. Hal ini dikarenakan kurangnya minat atau pun keinginan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi app inventor 2 dalam pembelajaran. Dari variabel penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*) dengan nilai thitung 0,877 dan nilai ttabel 2,02619 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*) tidak terdapat pengaruh

dari penilaian pengguna aplikasi app inventor 2. Hal ini dikarenakan kurangnya jumlah waktu yang digunakan untuk penggunaan aplikasi app inventor 2 dikalangan mahasiswa.

Dari hasil uji F simultan didapatkan nilai Fhitung yaitu 12,182 dan nilai Ftabel 2,46 yang berarti $12,182 > 2,46$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari variabel persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*), penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*), terhadap variabel penilaian pengguna aplikasi app inventor 2 dan terdapat 67% faktor yang mempengaruhi penerapan aplikasi app inventor 2 dikalangan mahasiswa.

Hasil yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian ini adalah aplikasi app inventor 2 dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan merancang berbagai macam aplikasi yang menarik seperti mendesain berbagai media pembelajaran, game pembelajaran dan berbagai macam aplikasi lainnya yang bermanfaat untuk pembelajaran. Kemanfaatan terhadap penerapan aplikasi app inventor 2 dirasakan bagi mahasiswa dimana sistem aplikasi app inventor 2 ini tidak seperti sistem aplikasi yang biasanya dimana jika mahasiswa ingin menjalankan aplikasi yang sudah dibuat atau dirancang mereka tidak perlu menuliskan code program perbaris seperti programmer biasanya melainkan hanya mendrag code yang sudah tersedia dibloks aplikasi app inventor 2[38].

Memang tidak semua mahasiswa mudah dalam menggunakan aplikasi app inventor 2 dikarenakan aplikasi ini baru digunakan bagi mahasiswa dan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini masih belum dipahami oleh sebagian besar mahasiswa, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi app inventor banyak dan butuh waktu bagi sebagian mahasiswa untuk mempelajari dan memahami fitur-fitur tersebut satu persatu. Hal tersebut bisa saja dikarenakan mahasiswa kurang dalam berinteraksi dengan aplikasi app inventor 2, dan juga kurangnya waktu yang diluangkan oleh mahasiswa dan kurangnya minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi app inventor. Maka dari itu membuat mahasiswa tidak mudah dalam menggunakan aplikasi app inventor 2, dan ada dari sebagian mahasiswa menggunakan aplikasi app inventor 2 hanya dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas ataupun disaat membuat tugas yang diberikan oleh dosen pembimbing. Maka hal tersebut membuat sebagian mahasiswa merasa tidak mudah dalam menggunakan aplikasi app inventor 2.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

a. Pengaruh variabel persepsi kemanfaatan pengguna (*perceived usefulness*)

Kemanfaatan dalam penggunaan aplikasi app inventor 2 terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna. Dilihat dari besarnya nilai thitung $2.262 > t_{tabel} 2.02619$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kemanfaatan aplikasi app inventor 2 terhadap penilaian pengguna secara persial (sendiri-sendiri).

b. Pengaruh variabel persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)

Kemudahan dalam penggunaan aplikasi app inventor 2 tidak terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna. Dilihat dari besarnya nilai thitung $0,439 < t_{tabel} 2.02619$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh kemudahan aplikasi terhadap penilaian pengguna secara persial (sendiri-sendiri).

c. Pengaruh variabel intensitas perilaku pengguna (*Behavioral intention to use*)

Intensitas perilaku pengguna dalam penggunaan aplikasi app inventor 2 tidak terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna. Dilihat dari besarnya nilai thitung $0,401 < t_{tabel} 2.02619$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh intensitas perilaku pengguna terhadap penilaian pengguna secara persial (sendiri-sendiri).

d. Pengaruh variabel penggunaan sistem secara aktual (*Aktual system use*)

Penggunaan sistem secara aktual terhadap penggunaan aplikasi app inventor 2 tidak terdapat pengaruh terhadap penilaian pengguna. Dilihat dari besarnya nilai thitung $0,877 < t_{tabel} 2.02619$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh pengguna sistem secara aktual terhadap penilaian pengguna secara persial (sendiri-sendiri).

B. Saran

Dari penelitian analisis penerapan TAM (*technology acceptance model*) terhadap penggunaan app inventor 2 pada prodi Pendidikan Teknologi Informasi, maka peneliti memberikan masukan atau saran pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Diharapkan dalam penelitian untuk pengambilan data tidak hanya pada mahasiswa(i) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh melainkan pada prodi prodi lain atau pada universitas lain yang menerapkan aplikasi app inventor 2.
2. Tidak hanya menggunakan metode TAM (*technology acceptance model*) dalam menganalisis aplikasi app inventor 2 perlu juga menggunakan metode lain dalam menganalisis aplikasi app inventor 2.
3. Perlu adanya penambahan variabel dan jumlah responden dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Jiwanti, *Pengembangan media pembelajaran dasar rias berbasis aplikasi android menggunakan APP INVENTOR*. SEMARANG, 2017.
- [2] RISMA, “Pengembangan Android Mobile Learning Menggunakan Mit Appinventor Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dasar-Dasar Logika,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [3] C. Riana, *Media Pembelajaran*. 2012.
- [4] Y. Efendi, “Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor,” *Ranc. Apl. Game Edukasi Berbas. Mob. Menggunakan App Invent.*, vol. 2, no. 1, p. 41, 2018.
- [5] A. Rizal, “Analisis Penerapan Project Management Information System (PMIS) Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Studi Kasus PT . INDOSAT , Tbk,” pp. 1–24.
- [6] H. W. S. R. S. Wiyardi, “Penggunaan Appinventor Dalam Pembuatan Game Education Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Yang Mandiri Dan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa TITL Pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang,” *J. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, 2015.

- [7] A. Syafrizal, E. Ernawati, and Y. Dwiandiyanta, “Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif,” *Sci. J. Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 9–14, 2016, doi: 10.15294/sji.v2i1.4524.
- [8] S. Firdaus, D. J. Damiri, and D. Tresnawati, “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic,” *Jayaraga Garut Sekol. Tinggi Teknol. Garut*, vol. 1, pp. 1–10, 2012.
- [9] A. Pane and M. Darwis Dasopang, “Belajar Dan Pembelajaran,” *FitrahJurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, p. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [10] M. P. Dr.Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran*. 2018.
- [11] M. S. Hanafy, “Konsep Belajar Dan Pembelajaran,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 17, no. 1, pp. 66–79, 2014, doi: 10.24252/lp.2014v17n1a5. جامعة الرانري
- [12] P. S. Husamah, Yuni PantiWati, Arina Restian, *Belajar dan Pembelajaran*. 2018.
- [13] M. P. . Fathurroman, Muhammad, *Beajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta, 2017.
- [14] M. p. Drs.Rudi Susilana, M.Si, Cepy Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat*,

Pekembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung, 2009.

- [15] S. Bakti, nelly astuti Hasibuan, lince tomoria Sianturi, and ronda deli Sianturi, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL),” *Peranc. Apl. Pembelajaran Coreldraw X3*, vol. 3, no. 4, pp. 32–35, 2016.
- [16] M. p. Setiawan, M. Andi, *Belajar dan Pembelajaran*. .
- [17] M. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta, 2018.
- [18] E. Triyanto, S. Anitah, and N. Suryani, “Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 226–238, 2013, [Online]. Available: <https://eprints.uns.ac.id/1754/1/187-346-1-SM.pdf>.
- [19] M. Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik,” *J. Edukasi@Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2009.
- [20] 2008 Yulianty P, Permana T, Pratama A. and U. P. Indonesia, “Bahan Ajar Media Pembelajaran,” 2008.
- [21] T. Tukadi, “Pembelajaran Embedded System Berbasis Arduino Mega 2560 dan MIT App Inventor,” *J. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 2–6, 2017, doi: 10.25139/ojsinf.v2i1.405.
- [22] A. A. Efendi, *Belajar Dan Bermain Dengan Mit Appinventor*. .

- MODEL (TAM),” *Ilmu Pendidik.*, vol. 1, pp. 1–10, 2019.
- [28] M. . Siyoto, Dr.Sandu, SKM., Mkes & M.Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- [29] *Analisis Penggunaan Sistem Informasi Kearsipan Dinamis(SIKD) Dengan Pendekatan TECNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI UNIVERSITAS JEMBER*. jakarta, 2014.
- [30] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [31] D. P. M. Prof DR. H. Djaali, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan.* .
- [32] A. D. Saputri, “Analisis Pengguna Sistem Informasi Kearsipan Dinamis (SIKD) Dengan Pendekatan Tecnology Acceptance Model (TAM) Di Universitas Jember,” *Skripsi*, pp. 1–43, 2017.
- [33] B. Y. Robert Kurniawan, *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R*. jakarta: kharisma putra utama, 2016.
- [34] F. Yusup, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018, doi: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
- [35] Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2001.
- [36] J. Chaniago, “Titik Persentase Distribusi t,” [Http://Junaidichaniago.Wordpress.Com](http://Junaidichaniago.Wordpress.Com), pp. 1–6, 2010, [Online]. Available:

<http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/files/2013/04/tabel-t.pdf>.

- [37] Junaidi, “Titik Persentase Distribusi F,” pp. 0–5, 2010.
- [38] R. D. Axel, X. Najoan, B. A. Sugiarto, J. T. Elektro-ft, and M. Manado, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan Dan Pelayanan Gereja,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2017.



LAMPIRAN

Surat Keputusan Dekan Bimbingan Skripsi Mahasiswa Dari Dekan

100

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2398.jUn.08/FTK/KP.07.6/02/2020

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 10 Januari 2020
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Basrul, MS sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Riska Safitri
- NIM : 160212029
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Analisis Penerapan Teknologi Acceptance Model Terhadap Penggunaan AppInventor Pada Peminatan Multimedia Prodi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- KEDUA : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 26 Februari 2020

An. Rektor

Dekan

Musliim Razaili

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Kuensioner Penelitian

ANALISIS PENERAPAN TAM (*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)
TERHADAP PENGGUNAAN APP INVENTOR 2 PADA PEMINATAN
MULTIMEDIA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

Identitas Peneliti

Nama : Riska Safitri

Nim : 160212029

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi FTK UIN Ar-Raniry

Email : riskasafiri10.rs@gmail.com

Pembimbing 1= Dr.Hazrullah S. Pd.I., M.Pd

Pembimbing 2= Basrul, M.S

Dengan Hormat,

Salam berkah, kami doakan semoga kawa-kawan dalam keadaan sehat wal'afiat dan
lindungan Allah SWT.

Bersama ini saya mohon kesedian kawan-kawan untuk mengisi kuensioner yang
diberikan. Informasi yang kawan-kawan berikan hanya semata-mata untuk data
penelitian dalam rangka penyusunan skripsi (Tugas Akhir) dengan judul " Analisis
Penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*) Terhadap Penggunaan Appinventor

Pada Peminatan Multimedia Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh".

Demikian atas bantuan dan kerjasama saya ucapkan terimakasih.

PETUNJUK:

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai setelah kawan-kawan belajar dengan menggunakan aplikasi App inventor 2.
3. Model *Technology Acceptance model* digunakan untuk menganalisis diterimanya suatu aplikasi bagi pengguna.

KETERANGAN:

- 1) Sangat Tidak Setuju = STS
- 2) Tidak Setuju = TS
- 3) Netral = N
- 4) Setuju = S
- 5) Sangat Setuju = SS

I. Penilaian pengguna

Berikut ini adalah pernyataan penilaian pengguna terhadap aplikasi app inventor 2.

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
----	------------	-----	----	---	---	----

1.	Tampilan aplikasi app inventor 2 sangat menarik.					
2.	Desain aplikasi app inventor 2 sesuai dengan keinginan pengguna.					
3.	Fitur-fitur dalam aplikasi app inventor 2 sangat menarik					

- II. Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*)
Berikut ini adalah pernyataan persepsi kemanfaatan aplikasi app inventor 2 terhadap pengguna.

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Aplikasi app inventor 2 membuat proses pembelajaran lebih mudah					
2.	Aplikasi app inventor 2 dapat meningkatkan pembelajaran					
3.	Aplikasi app inventor 2 sangat bermanfaat bagi saya					

- III. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)
Berikut ini adalah pernyataan persepsi kemudahan aplikasi app inventor 2 terhadap pengguna.

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Aplikasi app inventor 2 mudah digunakan.					
2.	Aplikasi app inventor 2 jelas dan mudah di mengerti					
3.	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan aplikasi app					

	inventor 2					
--	------------	--	--	--	--	--

IV. Intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*)

Berikut ini adalah pernyataan perilaku terhadap penggunaan aplikasi app inventor 2.

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	App inventor 2 aplikasi yang menyenangkan dalam membuat media pembelajaran.					
2.	App inventor 2 aplikasi yang sangat dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran					
3.	Pengguna merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi app inventor 2					

V. Penggunaan sistem secara aktual (*aktual system use*)

Berikut ini pernyataan bentuk nyata pengguna menggunakan aplikasi app inventor 2.

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya sangat puas dalam menggunakan aplikasi app inventor 2					
2.	Saya sering menggunakan aplikasi app inventor 2 dalam menyelesaikan tugas membuat media pembelajaran					
3.	Saya sering menggunakan aplikasi app inventor 2 untuk membuat game pembelajaran					