

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Kajian Literatur

Kajian literatur adalah proses sistematis mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian tertentu. Sumber-sumber ini bisa berupa buku, artikel jurnal, laporan penelitian, tesis, disertasi, atau sumber-sumber lain yang kredibel.

2.1.1 Aplikasi Video Conference

Aplikasi konferensi video berbasis *Internet Protocol* (IP) atau *Voice over IP* (VoIP) sudah ada sejak tahun 1984, ketika International Business Machine (IBM) merilis *PictureTel*[11]. Aplikasi ini kemudian terus berkembang pesat selaras dengan kemajuan teknologi hingga saat ini, Karena kepopuleran aplikasi konferensi video, International Telecommunication Union (ITU-T) mulai berkontribusi menciptakan standar untuk mengatur aliran data dalam aplikasi konferensi video. Misalnya, H.263 untuk mengurangi aliran data dan standar H.323 untuk komunikasi audio dan video yang diperbarui yang versinya terus dikembangkan hingga saat ini untuk menjamin keamanan komunikasi menggunakan audio, video, dan berbagi layar. Kombinasi lainnya adalah menggunakan teks yang disusun dalam panel untuk menyajikan konten secara efisien[12]. Aplikasi ini menjadi semakin marak penggunaannya setelah wabah COVID-19 mulai menyebar ke seluruh pejurus dunia sejak akhir tahun 2019, kebijakan dan larangan dari pemerintah di setiap negara khususnya di Indonesia, demi kebaikan masyarakat mengakibatkan banyak Lembaga dan aktivitas dalam negara menjadi berkurang, salah satunya adalah Pendidikan. Aktivitas pendidikan mulai dikurangi untuk mencegah penyebaran wabah ini. Disaat pemerintah menghimbau agar aktivitas pembelajaran secara langsung dikurangi intensitasnya, saat itulah peranan aplikasi konferensi video semakin dibutuhkan, dan jumlah penggunaannya semakin meningkat[13]. Aplikasi ini tidak lagi hanya membantu menunjang kegiatan di bidang Pendidikan saja, namun untuk memenuhi kebutuhan para pengguna pada berbagai bidang seperti bisnis, *marketing*, *workshop*, dan *healthcare*. Alasannya adalah karena kelangsungan kegiatan pada bidang tersebut juga terhambat akibat kebijakan pemerintah yang mengurangi aktivitas diluar rumah untuk mencegah penyebaran

wabah COVID-19. Beberapa fungsi dari aplikasi video *conference* selain pada bidang Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Meeting dan Konferensi:

Aplikasi video *conference* dapat digunakan untuk mengadakan meeting dan konferensi secara virtual. Ini dapat berguna bagi perusahaan, organisasi, dan individu yang ingin berdiskusi dan berbagi ide secara efisien tanpa perlu merencanakan perjalanan fisik.

2. Training dan Workshop:

Aplikasi video *conference* dapat digunakan untuk mengadakan training dan workshop secara virtual. Ini dapat berguna bagi perusahaan yang ingin mengkaji kinerja karyawan, serta untuk mengajarkan keterampilan baru kepada karyawan

3. Healthcare:

Aplikasi video *conference* dapat digunakan untuk mengatur pemeriksaan dokter dan konsultasi secara virtual. Ini dapat berguna bagi pasien yang tidak dapat hadir secara fisik ke klinik atau rumah sakit.

4. *Marketing* dan Promosi:

Aplikasi video *conference* dapat digunakan untuk mengadakan webinar dan seminar secara virtual. Ini dapat berguna bagi perusahaan yang ingin meningkatkan *visibility* dan mengatur *event* promosi.

Aplikasi video *conference* yang menjadi objek dalam penelitian ini terdiri dari 2 aplikasi yaitu: Google Meet Dan Zoom, ada beberapa faktor yang menjadi alasan kami memilih 2 aplikasi ini.

2.1.2 Google Meet

Aplikasi Google Meet adalah layanan konferensi video yang dikembangkan oleh Google dan diluncurkan pada tahun 2017, Google Meet telah menjadi platform populer untuk rapat online, kelas virtual, dan kolaborasi tim. Aplikasi Google Meet memiliki ukuran lebih kecil dari beberapa aplikasi konferensi lain seperti Microsoft Teams dan Cisco Webex Meeting. Aplikasi ini juga sangat mudah digunakan, sehingga pelajar yang baru mengenal aplikasi Google Meet pun tidak akan kesulitan dalam menggunakannya. Fakta ini menegaskan bahwa Google Meet sangat populer di kalangan banyak pengguna yang mulai merasakan efek positif dari penggunaan aplikasi ini [14]. Dengan aplikasi Google Meet, pengguna dapat membuat satu rapat online gratis selama 1 jam

dengan jumlah peserta maksimal 100 orang. Untuk penggunaan premium, Google Meet menawarkan beberapa layanan tambahan seperti rapat dan streaming hingga 300 peserta, memungkinkan perekaman dan penyimpanan rekaman rapat pada Google Drive agar dapat dibagikan kembali, dan dapat menayangkan siaran langsung ke Youtube atau platform streaming lainnya. Sistem panggilan video dengan Google Meet menggunakan undangan berupa link atau kode untuk bergabung ke rapat. Untuk pengguna desktop, pengguna dapat bergabung ke dalam rapat tanpa menginstal aplikasi apa pun di komputer atau laptop pengguna. Semua pengguna, termasuk peserta dan penyelenggara rapat, dapat langsung memulai rapat menggunakan link berbasis jaringan Google Meet[15].

Google Meet menawarkan berbagai fitur yang membuatnya ideal untuk berbagai macam kebutuhan dengan berbagai macam kelebihan yang ditawarkan yaitu:

1. Kualitas Video dan Audio: Google Meet menghadirkan kualitas video dan audio yang jernih, bahkan dengan koneksi internet yang lambat yang memungkinkan pengguna dapat melihat dan mendengar dengan jelas apa yang disampaikan peserta lainnya.
2. Keamanan Rapat: Meet menggunakan enkripsi end-to-end yang berarti pesan yang dikirimkan hanya dapat dibaca oleh pengirim dan penerima yang bertujuan untuk melindungi privasi dan keamanan rapat pengguna.
3. Berbagi Layar: Fitur bagi layar yang mempermudah untuk mempresentasikan slide, dokumen, atau apa pun yang ingin ditunjukkan satu peserta kepada peserta lainnya.
4. Perekaman Rapat: Rapat yang sedang berlangsung dapat direkam dan disimpan, pembuat rapat dapat membagikan rekaman tersebut kepada peserta yang tidak dapat hadir.
5. Tata Letak yang Dapat Disesuaikan: Pengguna dapat mengatur tata letak yang sesuai dengan kebutuhan, seperti tampilan galeri untuk melihat semua peserta sekaligus atau tampilan fokus untuk fokus pada pembicara tunggal.
6. Tampilan Latar Belakang: dapat mengganti latar belakang dengan gambar untuk menyembunyikan lingkungan kita dengan tujuan privasi.
7. Tautan Rapat yang Mudah Digunakan: pengguna dapat dengan mudah membuat dan membagikan tautan rapat dan mengundang orang lain untuk bergabung.
8. Aksesibilitas: Google Meet dapat diakses melalui web, aplikasi seluler, dan perangkat keras konferensi video yang memungkinkan pengguna dapat untuk bergabung dari mana saja.

2.1.3 Zoom

Zoom adalah aplikasi komunikasi jarak jauh buatan Amerika Serikat yang menggabungkan video, obrolan teks, dan kolaborasi online, melalui platform perangkat lunak. Aplikasi ini diciptakan oleh Eric Yuan dan diterbitkan pertama kali pada tahun 2011 di San Jose, California. Aplikasi ini memiliki fitur gratis yang dapat digunakan selama empat puluh menit dan akan menjadi berbayar jika ingin digunakan tanpa batasan waktu. Pada aplikasi ini setiap pengguna dapat berinteraksi secara langsung menggunakan video sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran dan juga untuk pekerjaan[16]. Untuk setiap rapat virtual yang diadakan aplikasi ini dapat menampung hingga 100 peserta rapat. Untuk mode berbayar Zoom menawarkan layanan dengan kelebihan seperti menampung 500 sampai 10.000 peserta sesuai paket yang diambil, durasi rapat yang tidak terbatas, rekaman rapat aplikasi, siaran langsung yang dapat ditayangkan langsung di youtube dan platform streaming lainnya, dan *breakout room* untuk membagi anggota rapat menjadi kelompok diskusi. aplikasi ini merupakan aplikasi fungsional yang dengan fitur antara lain panggilan telepon, presentasi, webinar dan masih banyak lagi, aplikasi ini dapat di download secara gratis namun dapat juga digunakan melalui website tanpa mendownload aplikasi langsung. Aplikasi ini dinilai memiliki kualitas yang baik, hal ini terbukti ketika perusahaan zoom masuk dalam *fortune* 500[17]. Sama seperti penggunaan Google Meet, aplikasi Zoom sudah sangat umum digunakan terlebih lagi saat penyebaran virus Covid-19 yang membuat banyak pemerintah di dunia menghimbau masyarakatnya untuk membatasi kegiatan di luar rumah, aplikasi ini menjadi salah satu yang populer digunakan karena manfaat yang di berikan cukup membantu di masa pandemi hingga saat ini. Berikut adalah beberapa manfaat aplikasi Zoom[18]:

1. Mampu mempertemukan banyak orang dalam satu waktu secara virtual tanpa harus bertemu secara fisik.
2. Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan jarak jauh.
3. Mempermudah proses pembelajaran tanpa harus berkumpul di tempat yang sama.
4. Ketika berada diluar kota itu tidak akan menjadi kendala dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar.
5. Menjadi media pembelajaran yang efektif karena aplikasi zoom meeting ini memiliki fitur *video conference*.

Aplikasi Zoom menawarkan banyak kelebihan untuk menunjang keberlangsungan komunikasi dan rapat pada setiap pengguna, adapun kelebihan dari aplikasi zoom ini adalah[19]:

1. Kualitas Video dan Audio HD Dengan menggunakan software ini, aplikasi Zoom telah didukung dengan kualitas *high definition* atau yang sering disebut dengan HD. Selain itu, software Zoom ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar.
2. Pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara bersama untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi di software Zoom.
3. Dalam hal keamanan, pengguna tidak perlu takut. karena, aplikasi ini telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat yang telah dijadwalkan melalui software Zoom. Selain itu, ada juga proteksi password untuk meningkatkan keamanan pengguna.
4. Rekam dan Transkripsi, pengguna juga dapat merekam pertemuan yang dilakukan dengan Zoom dan menyimpannya ke perangkat yang digunakan atau ke akun cloud yang sudah dibuat.
5. Fungsi adanya penjadwalan adalah untuk memulai rapat dengan tepat waktu. Selain itu, juga dapat memulai rapat dengan akun Gmail, Outlook, dsb
6. Obrolan grup atau chat dapat dilakukan dengan mudah. Dan riwayat percakapan mudah dicari, berbagi file dan arsip untuk disimpan.

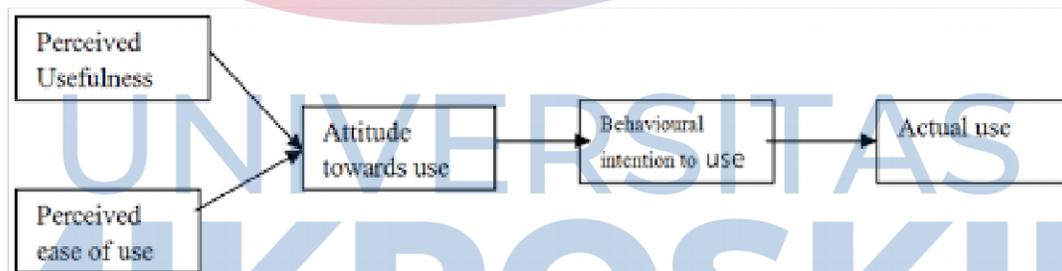
2.2 Metode Technology Acceptance Model

Fred D. Davis menjelaskan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna. Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi yang berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), niat (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atas kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan dalam konteks pengguna teknologi informasi sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan teknologi informasi[20]. Davis berpendapat bahwa sikap pengguna terhadap sistem akan menjadi penentu utama apakah pengguna akan menerima atau menolak sistem, yang mana sikap pengguna dianggap dipengaruhi oleh dua variable yaitu Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), adalah sejauh mana

pengguna percaya bahwa teknologi tersebut akan membantu mereka dalam mencapai sesuatu dan apa manfaat yang dirasakan pengguna dari teknologi, dan kemudahan pengguna (*Perceived Ease of use*), adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi tersebut mudah dipelajari dan digunakan yang berfokusnya pada kemudahan pengguna dalam berinteraksi dan mengoperasikan teknologi[21]. Untuk mendukung penelitian ini kami menggunakan model TAM orisinal yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989.

Kelebihan utama model TAM adalah model ini merupakan model yang sederhana tetapi valid. Membuat model seperti ini merupakan hal yang cukup sulit mudah. Jika menginginkan model yang sederhana sangat penting untuk menggunakan asumsi bahwa faktor-faktor lain tetap berpengaruh pada modelnya, tetapi ini akan berpengaruh pada kualitas namun validitas modelnya yang akan menurun. Sebaliknya jika menginginkan model yang valid dan lengkap, maka semua faktor-faktor pengaruh harus dimasukkan ke dalam model dengan akibat model akan menjadi kompleks.

kekurangan metode TAM adalah belum menjelaskan mengapa para pengguna teknologi memiliki kepercayaan kemanfaatan atau kemudahan dan tidak mempertimbangkan perbedaan budaya tidak mempertimbangkan perbedaan budaya[20].



Gambar 2. 1 Model Technology Acceptance Model (TAM)

Berikut ini adalah 5 variabel yang terdapat dalam TAM seperti yang tertera pada gambar 2.1 di atas yaitu[21]:

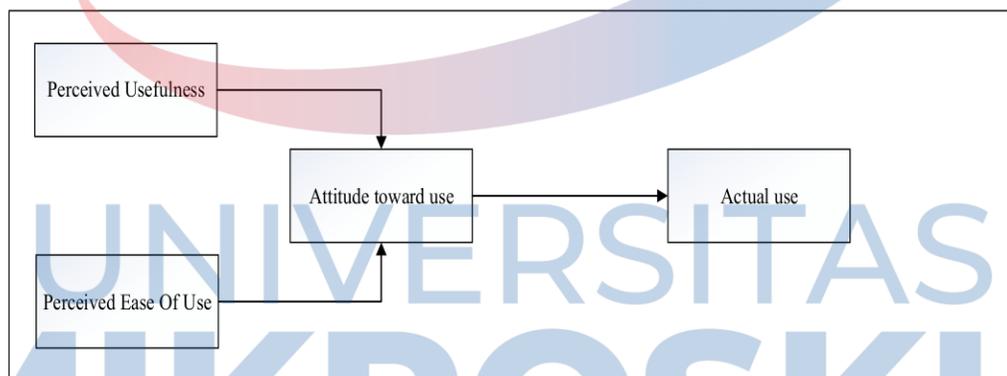
1. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*): Keyakinan pengguna bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja mereka dalam mencapai suatu tujuan tertentu.
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*): Keyakinan pengguna bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan mudah dipelajari dan digunakan.

3. Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*): Penilaian positif atau negatif pengguna terhadap penggunaan suatu teknologi tertentu.
4. Niat Perilaku untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*): Kemungkinan pengguna untuk menggunakan suatu teknologi tertentu di masa depan.
5. Penggunaan Aktual (*Actual System Usage*): Tingkat penggunaan aktual suatu teknologi tertentu oleh pengguna.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini menjelaskan tentang alasan penelitian ini dilakukan, yakni untuk mengevaluasi tingkat penerimaan mahasiswa pada penggunaan Google Meet dan Zoom dengan model Technology Acceptance Model. Berikut ini adalah kerangka konseptual yang digunakan dengan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) berdasarkan objek penelitian yang akan di kaji.

Basis Teori: *Technology Acceptance Model* (TAM)



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

2.4 Penerimaan Pengguna

Penerimaan pengguna sebagai evaluasi secara sadar atau penilaian kognitif mengenai bagusnya performa (kinerja) produk atau kecocokan produk yang bersangkutan dengan tujuan atau penggunaannya. Penerimaan konsumen merupakan salah satu elemen penting dalam peningkatan kinerja pemasaran dalam suatu perusahaan. Penerimaan yang dirasakan oleh pelanggan dapat meningkatkan intensitas penggunaan dari pelanggan tersebut. Dengan terciptanya tingkat penerimaan pelanggan yang optimal maka mendorong terciptanya loyalitas di benak pelanggan.

Sejalan dengan itu, Menurut Guimaraes Et Al menjelaskan bahwa secara umum penerimaan pengguna adalah suatu bentuk kesuksesan dari sebuah sistem informasi. Penerimaan pengguna merupakan bentuk Gambaran pengguna dalam memandang suatu sistem informasi secara realistis serta mencerminkan seberapa jauh tingkat kepercayaan pengguna dalam menggunakan suatu sistem informasi yang telah disediakan dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka. Penerimaan para pengguna dapat diukur dan dibandingkan sepanjang waktu meskipun penerimaan pengguna tidak bersifat ekonomis dan tidak dapat dihubungkan secara langsung[21].

Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna pada sebuah aplikasi:

a. Kualitas Produk atau Layanan

1. Kinerja: Produk atau layanan harus memenuhi fungsinya dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna.
2. Fitur: Produk atau layanan harus memiliki fitur yang bermanfaat dan dibutuhkan oleh pengguna.
3. Kemudahan Penggunaan: Produk atau layanan harus mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.
4. Kecepatan: Produk atau layanan harus dapat diakses dan digunakan dengan cepat.
5. Keamanan: Produk atau layanan harus aman dan terlindungi dari data breach atau pencurian data.

b. Kemudahan Akses

1. Ketersediaan: Produk atau layanan harus mudah diakses dan tersedia di berbagai platform.
2. Kompatibilitas: Produk atau layanan harus kompatibel dengan perangkat dan sistem yang digunakan oleh pengguna.
3. Keamanan: Pengguna harus merasa aman saat mengakses produk atau layanan.
4. Kecepatan: Produk atau layanan harus dapat diakses dengan cepat dan tanpa gangguan.

c. Desain dan Tampilan

1. Desain yang menarik: Produk atau layanan harus memiliki desain yang menarik dan mudah digunakan.

2. Tata letak yang intuitif: Tata letak produk atau layanan harus intuitif dan mudah dipahami.
 3. Informasi yang jelas: Informasi yang disajikan dalam produk atau layanan harus jelas, akurat, dan mudah dibaca.
 4. Konsistensi: Desain dan tampilan produk atau layanan harus konsisten di semua platform.
- d. Komunitas dan Dukungan
1. Komunitas: Pengguna harus merasa memiliki komunitas dan dapat saling membantu dan bertukar informasi.
 2. Dukungan: Pengguna harus mendapatkan dukungan yang mudah diakses dan bermanfaat ketika mengalami masalah.
 3. Umpan balik: Pengguna harus dapat memberikan umpan balik dan saran untuk meningkatkan produk atau layanan.

2.5 Uji Validitas

Uji validitas terhadap data yang diperoleh adalah tahapan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut. Dalam menguji suatu data terdapat dua instrumen yang diperlukan salah satunya adalah uji validitas, instrumen ini digunakan untuk menguji apakah hasil penelitian tersebut benar-benar valid. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu menjawab sesuatu yang diukur dalam suatu penelitian[22].

2.6 Uji Realibilitas

Setelah pertanyaan pada kuesioner telah dipastikan benar-benar konsisten, maka kuesioner akan dianggap reliabel, Dengan menggunakan program SPSS, peneliti dapat mengetahui hasil pengukuran tunggal dengan melihat keluaran dari program SPSS. Setiap pernyataan diuji konsistensinya terhadap variabel penelitian dengan menggunakan *cronbach's alpha*.

2.7 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis-hipotesis yang disusun dalam studi penelitian mahasiswa Universitas Mikroskil yang menggunakan Google Meet atau Zoom sebagai video *conference* memiliki tujuan untuk

menguji hubungan antara beberapa variabel yang dianggap penting dalam penerimaan penggunaan video *conference*, seperti persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*), dan tingkat penerimaan pengguna (*User Satisfaction*). Dengan demikian, maka hipotesis yang dapat dikembangkan yaitu:

2.7.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Semakin tinggi tingkat persepsi kemudahan penggunaan yang dirasakan, maka semakin positif pula sikap mahasiswa terhadap penerimaan menggunakan video *conference*. Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat memberikan pengalaman positif dalam menggunakan Google Meet atau Zoom, sehingga meningkatkan sikap positif.

Hipotesis 1: *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* aplikasi Google Meet atau Zoom

2.7.2 Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Semakin tinggi tingkat persepsi kegunaan video *conference* yang dirasakan, maka semakin positif pula sikap mahasiswa terhadap aplikasi video *conference* tersebut. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa semakin mahasiswa merasa bahwa aplikasi Google Meet atau Zoom bermanfaat bagi proses kegiatan mereka sehari-hari, semakin positif pula sikap mereka terhadap penggunaannya.

Hipotesis 2: *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Attitude Toward Using* aplikasi Google Meet atau Zoom

2.7.3 Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) dan Penerimaan Pengguna (*User Acceptance*)

Sikap terhadap penggunaan mengacu pada bagaimana pengguna merespons atau merasa terhadap penggunaan suatu aplikasi, dalam hal ini Google Meet dan Zoom. Sikap pengguna dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur, performa, dan keandalan aplikasi. Penerimaan pengguna didasarkan pada sejauh mana pengalaman mereka

menggunakan aplikasi. Penerimaan pengguna bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas audio dan video, stabilitas koneksi, antarmuka pengguna, fitur yang tersedia, dan dukungan pelanggan. Ini menyiratkan bahwa semakin positif sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi (misalnya, semakin mudah digunakan, semakin nyaman digunakan), semakin besar kemungkinan mereka menerima aplikasi tersebut.

Hipotesis 3: *Attitude Toward Using* berpengaruh terhadap *User Satisfaction* aplikasi Google Meet atau Zoom

2.6 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono Populasi adalah himpunan yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan[23].

2.7 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah individu atau item yang relatif lebih kecil dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek atau observasi sesuai tujuan. Sampling secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi[24]. Terdapat 2 jenis teknik pengambilan sampel yaitu dengan sampel acak (*probability sampling*) dan sampel tidak acak (*non-probability sampling*)[25].

a. Sampel acak (*Probability sampling*)

1. *Simple Random Sampling*

Dalam proses penentuan sampel diperlukan suatu kerangka sampel yang berisi Kumpulan elemen-elemen populasi beserta informasinya.

2. *Systematic Random Sampling*

Dimana setiap kasus ke-n setelah awal acak dipilih. Misalnya, jika mensurvei sampel konsumen, setiap konsumen kelima dapat dipilih dari sampel. Keuntungan dari teknik sampling ini adalah kesederhanaannya.

3. *Stratified Random Sampling*

Pengambilan sampel populasi dengan susunan bertingkat atau berlapis-lapis. Metode ini digunakan apabila anggota populasi tidak bersifat homogeny dan berstrata secara proporsional sehingga setiap strata harus terwakili dalam sampel.

4. *Cluster Sampling*

Metode pengambilan sampel dimana populasi terdiri dari kelompok individu yang telah tertata. Biasa digunakan untuk penelitian terhadap bagian yang berbeda pada sebuah instansi dimana objek yang akan diteliti sangat luas.

5. *Multi Stage Sampling*

Pengguna beberapa metode random sampling secara bersamaan dalam suatu penelitian secara efisien dan efektif.

b. Sampel Tidak Acak (*Non probability sampling*)

Non probability sampling sering dikaitkan dengan desain penelitian studi kasus dan penelitian kualitatif. Berkaitan dengan yang terakhir, studi kasus cenderung berfokus pada sampel kecil dan dimaksudkan untuk memeriksa fenomena kehidupan nyata, bukan untuk membuat kesimpulan statistik dalam kaitannya dengan populasi yang lebih luas. Berikut adalah teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling*[26]:

1. *Purposive Sampling*

Penelitian dapat secara tersirat memilih siapa subjek yang dianggap representative yang sebaiknya berpartisipasi didalam sebuah penelitian.

2. *Snowball Sampling*

Diterapkan ketika subjek sulit dilacak seperti untuk mensurvei orang-orang yang tidak memiliki perlindungan atau imigran illegal. Dengan metode ini peneliti bisa mendapatkan responden yang kredibel di bidangnya namun akan memakan waktu yang cukup lama dan belum tentu mewakili keseluruhan variasi yang ada.

3. *Quota Sampling*

Quota sampling adalah teknik non random sampling dimana partisipan dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya sehingga total sampel akan memiliki distribusi karakteristik yang sama dengan populasi yang lebih luas.

4. *Convenience Sampling*

Convenience sampling adalah memilih peserta karena mereka sering tersedia dengan mudah. Biasanya convenience sampling cenderung menjadi teknik sampling yang disukai

di kalangan siswa karena murah dan pilihan yang mudah dibandingkan dengan teknik sampling lainnya. Convenience sampling sering membantu mengatasi banyak keterbatasan yang terkait dengan penelitian.

5. *Purposive or Judgment Sampling*

Pengambilan sampel purposive atau judgemental adalah strategi di mana orang atau peristiwa tertentu dipilih dengan sengaja untuk memberikan informasi penting yang tidak dapat diperoleh dari pilihan lain. Disinilah peneliti memasukkan kasus atau peserta dalam sampel karena mereka percaya bahwa mereka memerlukan penyertaan.

2.8 Lemeshow

Lemeshow merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui jumlah sampel yang tidak diketahui. Sampel akan sangat berpengaruh pada representasi populasi dalam sebuah proses penelitian. Jika besar populasi (N) tidak diketahui akan digunakan rumus Lemeshow. Rumus Lemeshow untuk menentukan ukuran sampel pada populasi yang tidak diketahui[27].

$$n = \frac{Z^2 \times P(1 - P)}{e^2} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel yang dicari

Z = skor z pada kepercayaan 95%=1,64

P = fokus kasus / maksimal estimasi=0,5

e = alpha (0.05) atau sampling error 5%

2.9 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu untuk membantu keberhasilan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Variabel	Hasil
Dian Pertiwi[28].	2023	Integrasi <i>Technology Acceptance Model</i> dan <i>Theory of Planned Behaviour</i> Dalam <i>E-learning</i> Dengan Zoom	Variabel : kesadaran diri(<i>Self Awareness</i>), sikap (<i>Attitude</i>), norma subjektif (<i>Subjective Norms</i>), kontrol perilaku yang dirasakan (<i>Perceived Behavioral Control</i>), kemudahan penggunaan yang dirasakan (<i>Perceived Ease of Use</i>), kegunaan yang dirasakan (<i>Perceived Usefulness</i>) dan niat berkelanjutan (<i>Continued Use Intention</i>)	1. Penelitian ini menghadirkan 13 hipotesis dengan 9 hipotesis yang diterima yaitu H1, H2, H3, H7, H9, H10, H11, H12, H13 dan 4 hipotesis yang ditolak yaitu H4, H5, H6, dan H8. 2. Keterbatasan penelitian ini karena metode pengumpulan data menggunakan kuesioner sehingga tidak dapat mencakup seluruh populasi yang dituju yang berakibat generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas serta mempengaruhi validitas internal hasil penelitian. Kedua, penelitian ini hanya terkhusus kepada mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII) sehingga mengakibatkan hasil penelitian tidak sepenuhnya mencerminkan pandangan dan pengalaman dari kelompok mahasiswa di institusi Pendidikan lain atau latar belakang yang berbeda. Kemudian

				<p>Penelitian ini bersifat <i>cross-sectional</i>, yang berarti hanya memberikan gambaran pada satu titik waktu tertentu. Sehingga, penelitian ini tidak dapat menjelaskan perubahan atau perbandingan jangka panjang dalam penggunaan pembelajaran <i>online</i>.</p>
<p>Arny Lattu, Sihabuddin, & Wisuda Jatmiko[29].</p>	<p>2022</p>	<p>Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan <i>E-learning</i> Dengan Metode TAM Dan EUCS</p>	<p>Variabel bebas: kemanfaatan (<i>Usefulness</i>), kemudahan penggunaan (<i>Ease of use</i>), isi (<i>Content</i>), akurasi (<i>Accuracy</i>), format (<i>Format</i>), kemudahan pengguna (<i>Ease</i>), ketepatan waktu (<i>Timeless</i>)</p> <p>Variabel terikat: sikap (<i>Attitude</i>) dan kepuasan pengguna (<i>User Satisfaction</i>)</p>	<p>1. Penelitian ini menghadirkan 8 hipotesis termasuk 6 hipotesis yang diterima yaitu H1, H3, H4, H6, H7, H8 dan 2 hipotesis ditolak yaitu H2 dan H3</p> <p>2. Keterbatasan pada penelitian ini adalah tidak membahas aspek-aspek eksternal seperti jenis kelamin dan pengalaman sehingga factor-faktor eksternal yang ditemukan dapat dibahas dalam penelitian-penelitian selanjutnya</p>
<p>Sri Mulyono, Wahyul Amien Syafei & Retno Kusumaningrum[30].</p>	<p>2020</p>	<p>Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode</p>	<p>Variabel bebas: kemudahan penggunaan (<i>Perceive Ease of Use</i>), persepsi terhadap kemanfaatan (<i>Perceived</i></p>	<p>1. Penelitian ini menghadirkan 5 hipotesis dengan 3 hipotesis yang diterima yaitu H1, H2, H3 dan 2 hipotesis yang ditolak yaitu H4 dan H5</p>

		<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	<p><i>Usefulness</i>), sikap penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>), perilaku untuk tetap menggunakan (<i>Behavioral Intention To Use</i>), kondisi nyata pengguna system (<i>Actual System Usage</i>)</p> <p>Variabel terikat: penerimaan SIMPUS (<i>Acceptance SIMPUS</i>)</p>	<p>2. Dari kelima variabel, hanya mampu menjelaskan pengaruh terhadap penerimaan SIMPUS sebesar 90,7%</p>
Lukman Reza, Sunardi & Herman[31].	2021	Penilaian Sistem Informasi Akademik Dengan Metode <i>Technology Acceptance Model</i>	<p>Variabel bebas: persepsi kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>), persepsi kemudahan penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)</p> <p>Variabel terikat: penerimaan teknologi (<i>Acceptance of IT</i>), sikap penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)</p>	<p>1. Penelitian ini menghadirkan 3 hipotesis dengan 2 hipotesis yang diterima yaitu H1, H3 dan hipotesis yang ditolak yaitu H2</p> <p>2. Hasil analisis dengan metode TAM yang menggunakan acuan nilai uji <i>T-statistic</i> menunjukkan ternyata konstruk sikap penggunaan sistem atau <i>Attitude Toward Using (ATU)</i> memiliki dampak atau pengaruh yang besar dalam menggambarkan tingkat keberhasilan implementasi SIAKAD. Hal tersebut menjelaskan bahwa SIAKAD di</p>

				AKRB telah sukses diimplementasikan. Namun dari sisi <i>perceived usefulness</i> masih menghasilkan nilai yang belum memenuhi standar yaitu pada rentang nilai -1,96 hingga 1,96
Ratna Listiana Dewanti, Lilis Endang Wijayanti, Yunus Indra Purna & Rokhmat [32].	2023	Persepsi Mahasiswa Terhadap Kinerja Aplikasi Untuk Perkuliahan Online	Variabel bebas: persepsi kegunaan(<i>Perveived Usefulness</i>), persepi kemudahan penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) variabel terikat: penggunaan aplikasi dan kinerja aplikasi	1. Penelitian ini menghadirkan 4 hipotesis dengan 2 hipotesis diterima yaitu H3, H4 dan 2 hipotesis yang ditolak yaitu H1 dan H2 2. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu DIY dan hanya menjangkau mahasiswa dari enam perguruan tinggi sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi

UNIVERSITAS
MIKROSKIL