

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem

Sistem adalah serangkaian prosedur yang saling terkait dan bekerja bersama untuk menjalankan suatu aktivitas atau mencapai tujuan tertentu. Sistem terdiri dari beberapa komponen yang terhubung satu sama lain dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem mengacu pada satu kesatuan data yang terorganisir dan saling terhubung secara prosedural [2].

Sistem adalah suatu kerangka kerja yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, data, proses, dan manusia yang berinteraksi bersama untuk mengelola, mengolah, dan menyajikan informasi dengan tujuan mendukung aktivitas bisnis atau organisasi.

2.1.2 Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang telah diorganisir atau dianalisis sehingga memiliki nilai dan makna yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan, pemahaman, atau tindakan lebih lanjut. Informasi berbeda dari data mentah karena telah melalui proses transformasi menjadi sesuatu yang bermakna dan dapat memberikan wawasan kepada individu atau organisasi [6]. Informasi dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik, dan meningkatkan pemahaman tentang suatu situasi atau konteks tertentu.

Informasi adalah hasil dari pengolahan dan pemrosesan data dengan cara tertentu sehingga menghasilkan makna yang bermakna dan mendukung proses pengambilan keputusan. Informasi dapat dianggap sebagai kumpulan data yang telah melalui proses transformasi sehingga menjadi sesuatu yang berguna, dan informasi ini dapat dengan baik diterima oleh penerima informasi [5].

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara di mana organisasi atau entitas tertentu mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi dan sistem informasi merupakan serangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke pengguna [7].

Sistem informasi adalah suatu kerangka kerja di dalam sebuah organisasi yang menghubungkan kebutuhan pengolahan transaksi sehari-hari yang mendukung fungsi manajerial organisasi. Sistem ini dirancang untuk strategi dan tujuan tertentu yang memungkinkan organisasi menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak eksternal [5].

Sistem informasi termasuk kedalam salah satu elemen yang sangat penting dalam pengambilan keputusan sebuah organisasi. Sistem ini terdiri dari ide-ide manusia, pengembangan teknologi informasi, dan prosedur yang terstruktur. Komponen-komponen utama dalam sistem informasi meliputi *input*, *output*, model komponen, perkembangan teknologi, basis data, dan komponen kontrol. Setiap komponen memiliki peran berbeda dalam proses pengolahan data menjadi informasi, penyimpanan data, dan menghasilkan data yang bermanfaat [8].

Dengan demikian, Sistem Informasi adalah suatu sistem terstruktur yang bertujuan mengelola informasi yang relevan dan bermanfaat sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu sistem informasi termasuk dalam serangkaian prosedur formal di mana data dikumpulkan, diolah, dan diubah menjadi informasi yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi [7].

2.1.4 Office Automation

Office Automation adalah "sistem informasi berbasis telekomunikasi yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan pesan, dokumen, dan komunikasi elektronik lainnya antara individu, kelompok kerja, dan organisasi. O'Brien Dalam artian, automasi perkantoran diidentifikasi dengan penggunaan teknologi dalam bentuk sistem informasi yang mengelola dokumen sekaligus berfungsi sebagai medium komunikasi bagi elemen sumber daya manusia dalam kantor. Menurut Gie yang menjelaskan bahwa otomasi adalah pengaturan yang menggunakan mesin-mesin berkecepatan tinggi. Mesin dalam hal ini mengacu pada teknologi sistem informasi yang sekarang banyak digunakan sehingga peran manusia terbatas pada mengendalikan mesin tersebut [9].

Menurut Ischenko dan Tumeo (1983), *Office Automation* adalah proses mengotomatisasi pekerjaan dan prosedur kantor. Implementasi otomatisasi dalam lingkungan perkantoran dapat berdampak positif pada efisiensi kerja, di mana otomatisasi dapat menghasilkan informasi yang setara atau lebih baik dengan input yang sama atau

bahkan lebih sedikit. Secara umum, automasi perkantoran digunakan dalam tiga aspek utama, yaitu menyimpan informasi, pertukaran data, dan manajemen data [7] [8].

Dengan demikian, *office automation* adalah penggunaan teknologi dan sistem informasi untuk mengotomatisasi tugas-tugas dan prosedur kantor. Ini mencakup penyimpanan, pertukaran, dan manajemen data dalam lingkungan perkantoran. Automasi perkantoran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan, menghasilkan informasi yang lebih baik, dan memfasilitasi komunikasi dan kerjasama antara individu, kelompok kerja, dan organisasi dalam sebuah kantor.

2.1.5 Konsep Penerimaan Pengguna

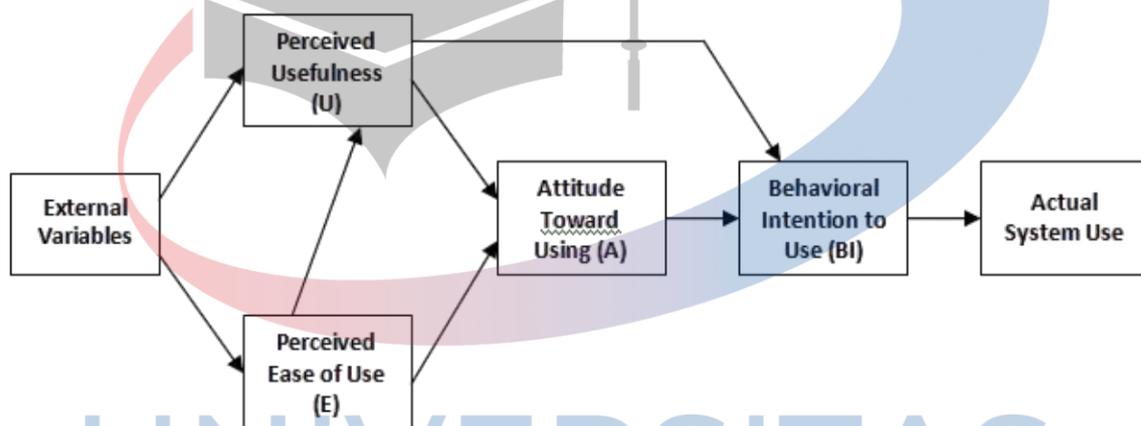
Penerimaan Pengguna merujuk pada sejauh mana individu atau kelompok dalam organisasi bersedia dan mau untuk menggunakan suatu sistem informasi baru. Dengan kata lain, penerimaan pengguna dapat diartikan sebagai tingkat keinginan dan kemauan pengguna untuk menjadikan teknologi informasi sebagai alat yang mendukung pekerjaan atau aktivitas mereka [10]. Penting untuk dicatat bahwa tingkat penerimaan pengguna adalah faktor kunci dalam menilai kesuksesan implementasi sistem informasi. Terkadang, sedikit tingkat penerimaan pelanggan adalah masalah yang esensial bagi keberhasilan implementasi suatu sistem informasi baru. Pengguna sering tidak mau menggunakan sistem informasi yang telah implementasikan, padahal suatu sistem informasi dapat memberikan manfaat dan keuntungan jika menggunakannya. Oleh karena itu, pemahaman dan analisis terkait penerimaan pengguna menjadi sangat relevan dalam proyek sistem informasi [10].

2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah kerangka kerja yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan atau penolakan terhadap penggunaan suatu sistem informasi. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dan merupakan hasil pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA).

Tujuan utama TAM adalah untuk menjelaskan dan memprediksi sejauh mana pengguna akan menerima suatu sistem informasi. TAM juga memberikan dasar teoritis untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap teknologi tertentu. Selain itu, model ini menjelaskan hubungan sebab-akibat antara keyakinan pengguna, tujuan atau kebutuhan, dan penggunaan suatu sistem informasi. Penggunaan yang tinggi dari sistem informasi menunjukkan bahwa sistem tersebut dianggap bermanfaat dan mudah digunakan oleh penggunanya [12].

Model Penerimaan Teknologi ini mengindikasikan bahwa faktor kemudahan memengaruhi faktor kemanfaatan, dan kemudian, faktor kemudahan, faktor kemanfaatan, serta sikap terhadap penggunaan memengaruhi penggunaan sistem melalui faktor kecenderungan intensitas penggunaan. Dengan begitu, dapat ditarik pemahaman bahwa dalam Model Penerimaan Teknologi ini, penerimaan terhadap suatu sistem informasi melibatkan lima faktor yaitu: *Perceived Ease of Use* (Kemudahan), *Perceived Usefulness* (Kemampuan untuk Memberikan Manfaat), *Attitude Towards Using* (Sikap terhadap Penggunaan), *Behavioral Intention to Use* (Kecenderungan untuk Menggunakan), dan *Actual System Use* (Penggunaan Sistem yang Sebenarnya). Model ini, yang dikembangkan oleh F. D. Davis pada tahun 1989, membantu kita memahami bagaimana faktor-faktor ini saling berinteraksi dan memengaruhi penerimaan pengguna terhadap suatu sistem informasi [10,11].



Gambar 2.1 Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)

2.2.1 Konsep Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah teori psikologis yang merinci perilaku pengguna komputer berdasarkan keyakinan, sikap, niat, dan hubungan perilaku pengguna. Dalam konteks ini, TAM juga memfokuskan pada pengaruh sikap terhadap penggunaan teknologi informasi terhadap penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi, khususnya dalam dimensi-dimensi tertentu yang berpotensi memengaruhi diterimanya teknologi informasi oleh pengguna [15].

1. *Perceived Usefulness* (Persepsi Manfaat)

Perceived Usefulness adalah sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan performa dalam pekerjaannya. Menurut Davis (1989), hal

ini mengacu pada tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu sistem akan meningkatkan kinerja mereka, menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan prestasi kerja pengguna.

2. ***Perceived Ease of Use (Persepsi Kemudahan Penggunaan)***

Perceived Ease of Use adalah persepsi bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak memerlukan usaha yang besar dan tidak merepotkan. Menurut Davis (1989), ini merujuk pada tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu sistem tidak akan memerlukan usaha yang signifikan.

3. ***Attitude Towards Using (Sikap Terhadap Penggunaan)***

Konsep *Attitude Towards Using* dalam TAM mencakup sikap individu terhadap penggunaan sistem teknologi, apakah mereka menerima atau menolak teknologi tersebut dalam konteks pekerjaan mereka. Sikap ini mencakup elemen-elemen kognitif, afektif, dan komponen perilaku.

4. ***Behavioral Intention to Use (Niat Perilaku Penggunaan)***

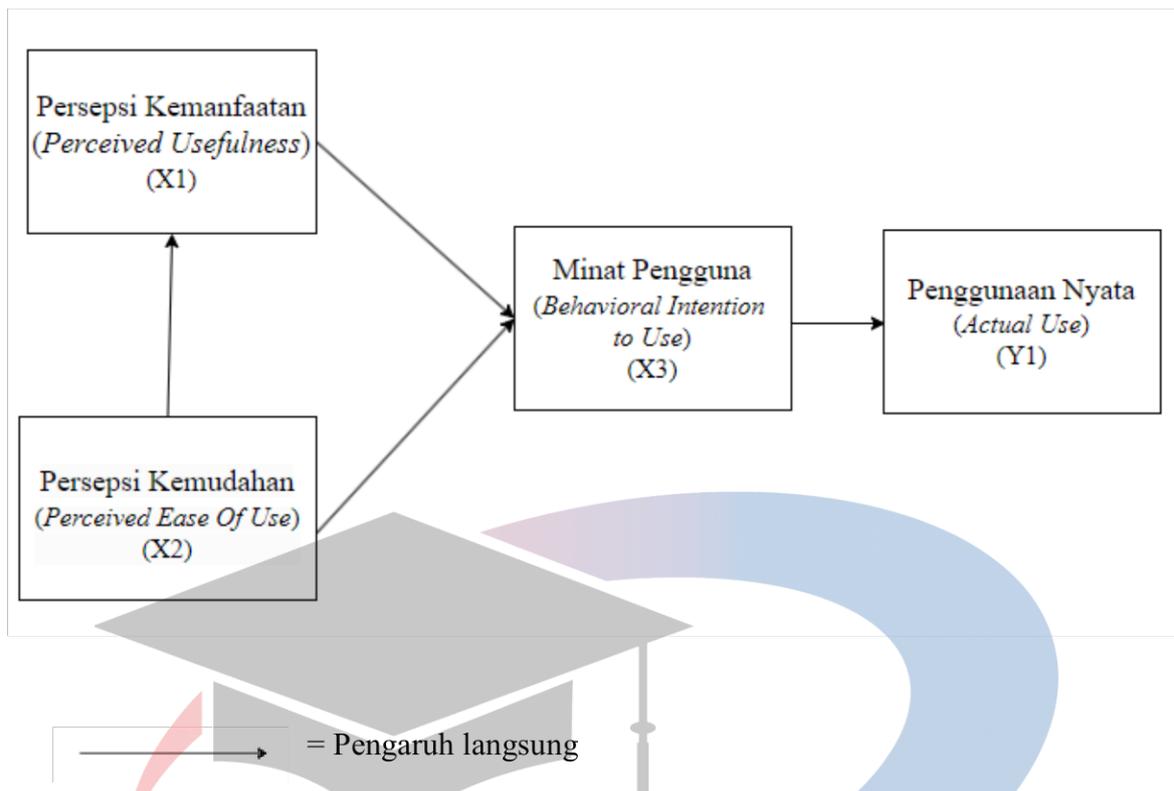
Behavioral Intention to Use adalah minat atau keinginan seseorang untuk menggunakan sistem teknologi. Ini mencerminkan minat individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu terkait dengan penggunaan teknologi. Namun, keinginan ini dapat berubah seiring waktu.

5. ***Actual System Use (Penggunaan Sistem yang Sebenarnya)***

Actual System Use adalah pengukuran nyata terhadap frekuensi dan durasi penggunaan teknologi. Tingkat penggunaan aktual suatu teknologi oleh individu dapat diprediksi oleh sikap mereka terhadap teknologi, termasuk motivasi dan minat mereka untuk menggunakan serta memengaruhi pengguna lainnya.

2.3 Kerangka/Model Konseptual

Kerangka/Model Konseptual yang diangkat dalam Penelitian ini mengikuti pemikiran dari penelitian yang dilakukan Davis terdapat 2 variabel bebas (*independent*), meliputi Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) dan variabel terikat (*dependent*) meliputi Minat Pengguna (*Behavioural Intention to Use*) dan Penggunaan Nyata (*Actual Use*). Maka Kerangka Konseptual dalam Penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.2 Kerangka/Model Konseptual

Pemilihan *Technology Acceptance Model* (TAM) versi 3 untuk penelitian ini didasarkan pada relevansinya dengan konteks penggunaan Microsoft Teams di lingkungan pendidikan tinggi, termasuk di Universitas Mikroskil. Menurut Venkatesh dan Davis (2000), model ini merupakan pengembangan terbaru dari teori penerimaan teknologi yang mempertimbangkan faktor-faktor psikologis dan perilaku yang memengaruhi adopsi teknologi [14]. Selain itu, model ini juga menekankan hubungan antara Minat Pengguna (BIU) dengan Perilaku Penggunaan Aktual (AU), yang merupakan faktor penting dalam memahami sejauh mana pengguna benar-benar mengadopsi teknologi dalam praktik sehari-hari [14].

Dalam penelitian ini, fokus hanya pada empat variabel utama dari model TAM versi 3, yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU), Persepsi Kemanfaatan (PU), Minat Pengguna (BIU), dan Perilaku Penggunaan Aktual (AU). Hal ini dipilih karena keempat variabel tersebut merupakan faktor penting dalam memahami proses penerimaan dan penggunaan teknologi, khususnya dalam konteks penggunaan Microsoft Teams di lingkungan pendidikan tinggi. Dengan memperhatikan variabel-variabel tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan (PEOU) dan manfaat (PU) yang dirasakan dari Microsoft Teams memengaruhi

minat (BIU) mereka untuk mengadopsi dan menggunakan platform tersebut, serta sejauh mana minat tersebut berpengaruh pada perilaku penggunaan sebenarnya (AU). [11]

Pada Gambar 2.2 menjelaskan bahwa Persepsi Kemudahan (PEOU) dan Persepsi Kemanfaatan (PU) yang dirasakan dari penggunaan Microsoft Teams akan membantu dalam memahami sejauh mana mahasiswa di Mikroskil cenderung mengadopsi dan menggunakan Microsoft Teams. Penting bagi pengguna untuk merasa bahwa menggunakan Microsoft Teams mudah (PEOU) dan bahwa penggunaannya akan memberikan manfaat yang signifikan (PU). Kemudian Persepsi Kemudahan (PEOU) dan Persepsi Kemanfaatan (PU) secara bersamaan mempengaruhi minat pengguna (BIU). Persepsi Kemudahan (PEOU) dan Persepsi Kemanfaatan (PU) mempengaruhi Minat Pengguna (BIU) melalui persepsi yang terbentuk dalam pikiran pengguna. Ketika pengguna merasa bahwa menggunakan Microsoft Teams mudah (PEOU) dan mereka melihat manfaat yang signifikan dari penggunaannya (PU), mereka cenderung memiliki minat (BIU) yang lebih besar untuk mengadopsi dan menggunakan Microsoft Teams. Ini disebabkan karena persepsi kemudahan dan manfaat yang dirasakan dari penggunaan Microsoft Teams memberikan dorongan psikologis bagi pengguna untuk mengembangkan minat (BIU) terhadap teknologi tersebut. Setelah Minat Pengguna terbentuk (BIU), itu mempengaruhi perilaku Penggunaan Aktual (AU) dari Microsoft Teams. Minat yang tinggi untuk menggunakan aplikasi tersebut cenderung mendorong mahasiswa untuk benar-benar mengadopsi dan menggunakan Microsoft Teams dalam kegiatan pembelajaran mereka di Universitas Mikroskil. Dengan kata lain, semakin besar Minat Pengguna (BIU), semakin besar kemungkinan mereka akan aktif menggunakan Microsoft Teams. Setelah mengevaluasi hubungan antara Minat Pengguna (BIU) dan Penggunaan Aktual (AU) memungkinkan kita untuk menilai seberapa efektif implementasi Microsoft Teams di lingkungan universitas tersebut dan merumuskan strategi yang tepat untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan Microsoft Teams.

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1.	Indah Purwandani, Nurfa Oktaviani Syamsiah (2020)	Analisa Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom dengan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Perceived Ease of Use</i> 2. <i>Perceived Usefulness</i> 3. <i>Attitude Towards Using</i> 4. <i>Behavioural Intention to Use</i> 5. <i>Actual System Usage</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>. 2. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>. 3. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>. 4. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>. 5. <i>Attitude Towards Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>. 6. <i>Behavioural Intention to Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Actual System Usage</i> [16].
2.	Bagus Aji Stefany, Fahrudin Mukti Wibowo dan Citra Wiguna (2021)	Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata Brebes Dengan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Perceived Ease of Use</i> 2. <i>Perceived Usefulness</i> 3. <i>Attitude Towards Using</i> 4. <i>Behavioural Intention to Use</i> 5. <i>Actual System Usage</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>. 2. <i>Perceived Usefulness</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>. 3. <i>Perceived Ease of Use</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>. 4. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.

				<p>5. <i>Behavioural Intention to Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Toward Using</i></p> <p>6. <i>Actual System Usage</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i> [17].</p>
3.	Hellen Agustina, Tri Lathif Mardi Suryanto, Arista Pratama (2023)	Analisis Penerimaan E-learning Madrasah Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)	<p>1. <i>Perceived Ease of Use</i></p> <p>2. <i>Perceived Usefulness</i></p> <p>3. <i>Attitude Towards Using</i></p> <p>4. <i>Behavioural Intention to Use</i></p> <p>5. <i>Actual System Usage</i></p>	<p>1. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>.</p> <p>2. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p> <p>3. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p> <p>4. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.</p> <p>5. <i>Attitude Towards Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.</p> <p>6. <i>Behavioural Intention to Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Actual System Usage</i> [18].</p>
4.	Aulia Nuraini Kusumadewi, Nanda Anthony Lubis, Rhomy Adhy Prastiyo dan Dewi Tamara (2021)	<i>Technology Acceptance Model (TAM) in the Use of Online Learning Applications During the Covid-19 Pandemic for Parents of Elementary School Students</i>	<p>1. <i>Perceived Ease of Use</i></p> <p>2. <i>Perceived Usefulness</i></p> <p>3. <i>Attitude Towards Using</i></p> <p>4. <i>Behavioural Intention to Use</i></p> <p>5. <i>Actual System Usage</i></p>	<p>1. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>.</p> <p>2. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p>

				<p>3. <i>Perceived Ease of Use</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p> <p>4. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.</p> <p>5. <i>Attitude Towards Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i> [19].</p>
5.	Sri Rahayu Natasia, Yuyun Tri Wiranti, Anggi Parastika (2022)	<i>Acceptance analysis of NUADU as e-learning platform using the Technology Acceptance Model (TAM) approach</i>	<p>1. <i>External Variabels</i></p> <p>2. <i>Perceived Ease of Use</i></p> <p>3. <i>Perceived Usefulness</i></p> <p>4. <i>Attitude Towards Using</i></p> <p>5. <i>Behavioural Intention to Use</i></p> <p>6. <i>Actual System Usage</i></p>	<p>1. <i>External Variabels</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>.</p> <p>2. <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>.</p> <p>3. <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p> <p>4. <i>Perceived Ease of Use</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Attitude Towards Use</i>.</p> <p>5. <i>Perceived Usefulness</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.</p> <p>6. <i>Attitude Towards Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioural Intention to Use</i>.</p> <p>7. <i>Behavioural Intention to Use</i> berpengaruh positif</p>

				terhadap <i>Actual System Usage</i> [20].
--	--	--	--	-------------------------------------------

2.5 Pengembangan Hipotesis

2.5.1 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Persepsi Kemanfaatan

Menurut Davis (1989) *Perceived ease of use* (PEOU) dapat diartikan sebagai persepsi kemudahan penggunaan dan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa menggunakan sistem akan terasa mudah tanpa usaha yang berlebihan (*free of effort*) [12]. Terciptanya sikap mahasiswa untuk terus menggunakan platform pembelajaran Microsoft Teams di Universitas Mikroskil sangat bergantung pada tingkat kemudahan yang diberikan. Mahasiswa perlu merasa bahwa menggunakan Microsoft Teams dalam konteks pembelajaran mereka memudahkan mereka untuk memenuhi kebutuhan akademis dan mendukung proses pembelajaran.

Untuk variabel kemudahan penggunaan, Penelitian yang dilakukan oleh Saleh Alharbi dan Steve Drew (2014) terbukti bahwa kelompok non-pengguna, yang sebelumnya tidak menggunakan LMS, menganggap LMS lebih berguna dibandingkan kelompok pengguna, menunjukkan bahwa bahkan tanpa pengalaman sebelumnya, persepsi bahwa LMS mudah digunakan menyebabkan persepsi yang lebih tinggi mengenai kemanfaatannya. Studi ini juga menemukan bahwa relevansi pekerjaan memiliki hubungan positif yang kuat dengan persepsi manfaat (PU). Akademisi percaya bahwa penggunaan LMS relevan dengan pekerjaan mereka dan menganggapnya sebagai alat yang berguna. Relevansi pekerjaan mempengaruhi kemudahan penggunaan (PEOU) yang dirasakan dan kemanfaatan (PU) yang dirasakan. Relevansi pekerjaan dalam penelitiannya didefinisikan sebagai persepsi akademis mengenai sejauh mana sistem LMS relevan untuk digunakan dalam mengelola kegiatan pembelajaran di Shaqra University. Seperti yang ditemukan oleh Venkatesh dan Davis, relevansi pekerjaan diyakini secara positif memberikan efek langsung pada kemanfaatan yang dirasakan. Sebaliknya, kurangnya ketersediaan LMS tidak berdampak negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Bahkan tanpa pengalaman sebelumnya, para akademisi yakin LMS akan mudah digunakan berdasarkan informasi yang diberikan kepada mereka.

Maka dari itu kemudahan penggunaan (PEOU) yang dirasakan pengguna meningkat, kemanfaatan (PU) yang dirasakan juga meningkat. Seperti yang diharapkan, ketika akademisi menganggap LMS mudah digunakan, mereka mengembangkan sikap positif untuk memanfaatkannya. [25]

Dalam hal ini semakin tinggi pengguna menganggap bahwa Microsoft Teams mudah digunakan dan bermanfaat, maka pengguna semakin berkeinginan untuk menggunakannya. Maka dari itu, berdasarkan penjabaran diatas ditentukan hipotesis sebagai berikut :

H1: Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) (X1).

2.5.2 Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Pengguna

Perceived usefulness (PU) dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya (Davis 1989). *Perceived usefulness*, yang mencerminkan persepsi tentang keterkaitan antara kinerja dan penggunaan, erat kaitannya dengan harapan hasil, instrumentalisasi, dan motivasi ekstrinsik (Davis 1989, 1993; Davis dkk. 1989, 1992). Sejumlah penelitian signifikan dalam TAM telah menunjukkan bahwa *perceived usefulness* adalah faktor penentu kuat dari *user acceptance*, *adoption*, dan *usage behavior* (Davis 1989) [10]. Peningkatan kinerja di aplikasi Microsoft Teams di Universitas Mikroskil menekankan upaya untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan kegiatan kuliah. *Perceived usefulness* (PU) diukur dari sejauh mana pengguna merasakan manfaat positif, seperti mempermudah akses informasi dan meningkatkan interaksi dalam konteks akademis. Jika pengguna merasakan manfaat, kecenderungan mereka untuk terus menggunakan Microsoft Teams dalam aktivitas pembelajaran di universitas tersebut akan semakin tinggi. Sebaliknya, jika manfaat yang dirasakan kurang memadai, pengguna mungkin kurang termotivasi untuk mengadopsi aplikasi ini dalam konteks kegiatan akademis mereka. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa Microsoft Teams memberikan manfaat positif yang dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam pembelajaran di lingkungan Universitas Mikroskil.

Untuk variabel kemanfaatan, Penelitian yang dilakukan oleh Saleh Alharbi dan Steve Drew (2014) terbukti bahwa, Hipotesis persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap niat menggunakan LMS didukung oleh bukti empiris yang diberikan dalam konteks. Korelasi yang kuat antara kedua variabel ini menunjukkan bahwa ketika anggota fakultas menganggap LMS berguna untuk kinerja pekerjaan mereka, mereka cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk menggunakan sistem tersebut. Maka dari itu kemanfaatan (PU) yang dirasakan meningkatkan tingkat kepositifan terhadap penggunaan, yang kemudian mempengaruhi minat perilaku (BIU) untuk menggunakan.[25] Menurut penelitian oleh Benjamin Robert dan Derrick Apple (2020), serta temuan dari Fathali dan Okada (2018), persepsi siswa tentang kemanfaatan LMS secara langsung terkait dengan penggunaan sistem

di luar kelas untuk praktik pembelajaran. Temuan ini didukung oleh pandangan Middleton dan Spanias (1999), yang menegaskan bahwa penilaian e-learning memungkinkan siswa untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan kepercayaan diri dalam mempelajari materi. Dari hasil survei TAM siswa dan temuan penelitian sebelumnya, terungkap bahwa persepsi siswa tentang kemanfaatan LMS secara langsung mempengaruhi niat dan penggunaan sistem secara mandiri di luar lingkungan kelas.[21]

Maka dari itu, berdasarkan penjabaran diatas ditentukan hipotesis sebagai berikut
H2: Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention to Use*) (X3).

2.5.3 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Pengguna

Model TAM menyatakan fokus pada pengaruh Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention to Use*) menegaskan bahwa semakin mudah penggunaan suatu teknologi dirasakan oleh pengguna, semakin besar kemungkinan mereka untuk memiliki niat yang kuat untuk menggunakannya. Dengan eliminasi variabel sikap pengguna terhadap penggunaan (*Attitude Towards Use*), TAM versi 3 menyoroti hubungan langsung antara persepsi kemudahan penggunaan dan niat pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi sistem informasi. Dengan kata lain, persepsi kemudahan menjadi faktor kunci yang dapat memengaruhi bagaimana pengguna membentuk sikapnya terhadap penggunaan aplikasi, dan apakah mereka bersedia mengadopsi dan menggunakan aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran di universitas. Sebaliknya, jika pengguna menghadapi kesulitan atau hambatan dalam menggunakan suatu sistem, hal itu dapat menciptakan sikap negatif terhadap teknologi tersebut.

Untuk variabel kemudahan terhadap minat pengguna, Penelitian yang dilakukan oleh Saleh Alharbi dan Steve Drew (2014) ini menunjukkan bahwa ketika pengguna menganggap LMS mudah digunakan, mereka cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk menggunakan sistem tersebut. Hal ini sejalan dengan model TAM awal, yang menyatakan bahwa PEOU merupakan penentu utama niat perilaku untuk menggunakan suatu teknologi.

Dukungan terhadap hipotesis di Penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan LMS merupakan faktor penting yang mempengaruhi niat anggota fakultas untuk menggunakan sistem. Jika LMS dianggap mudah dipelajari dan digunakan, hal ini dapat berdampak positif terhadap kemauan pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan sistem dalam kegiatan belajar mengajar mereka.[25]

H3: Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention to Use*) (X3).

2.5.4 Pengaruh Minat Pengguna Terhadap Penggunaan Nyata

Minat mahasiswa menggambarkan sejauh mana mahasiswa memiliki niat yang kuat untuk secara aktif menggunakan Microsoft Teams dalam pembelajaran. Pengaruh positif dari minat mahasiswa terhadap penggunaan nyata tercermin dalam kenyataan bahwa semakin tinggi minat mahasiswa, semakin besar kemungkinan mereka benar-benar menggunakan Microsoft Teams secara aktif dalam kegiatan sehari-hari perkuliahan. Dengan kata lain, minat mahasiswa menjadi faktor penting untuk mengukur seberapa efektif Microsoft Teams diimplementasikan dan diterima oleh mahasiswa di lingkungan kuliah.

Untuk variabel Minat pengguna terhadap penggunaan aktual, Penelitian yang dilakukan oleh Yogi Tri Prasetyo, dkk (2021) membuktikan bahwa, Niat berperilaku merupakan faktor motivasi yang memengaruhi seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku di masa depan. Penelitian menunjukkan bahwa niat berperilaku memiliki efek positif pada penggunaan sebenarnya, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dalam pendidikan. *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) memperkenalkan konsep persepsi kemanfaatan (PU) dan persepsi kemudahan penggunaan (PEU) untuk mengukur niat pengguna menggunakan teknologi. Menurut model ini, PU dan PEU memengaruhi sikap siswa terhadap penggunaan teknologi, yang pada gilirannya memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan. Tingkat penerimaan mahasiswa mempertimbangkan kenyamanan penggunaan, antarmuka pengguna, kualitas sistem, serta kualitas informasi, yang mendorong minat perilaku terhadap penggunaan aktual.

Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa "Intensitas perilaku mempunyai pengaruh langsung yang signifikan terhadap penggunaan aktual" didukung oleh temuan bahwa niat berperilaku berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual, terutama dalam konteks penerimaan dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. [19].

H4: Minat Pengguna (*Behavioral Intention to Use*) (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan Nyata (*Actual Use*) (Y1).