

**MENGUJI PENGARUH INTERAKTIVITAS DALAM MODEL
UTAUT PADA PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS**

TESIS



Oleh :

YUNI MARLINA SARAGIH

NIM: 184212051

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

**EXAMINE THE EFFECT OF INTERACTIVITY IN UTAUT
MODEL ON THE USE OF MICROSOFT TEAMS**

THESIS



By :

YUNI MARLINA SARAGIH

NIM: 184212051

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

**INFORMATION TECHNOLOGY MASTER'S PROGRAM
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-2 Magister Teknologi Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Yuni Marlina Saragih
NIM : 184212051
Peminatan : Teknologi Informasi

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tesis dengan judul "MENGUJI PENGARUH INTERAKTIVITAS DALAM MODEL UTAUT PADA PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS", dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tesis tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak meminta orang lain untuk mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tesis saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tesis saya secara keseluruhan atau hanya elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tesis saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 23 Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan,



Yuni Marlina Saragih

LEMBAR PENGESAHAN

**MENGUJI PENGARUH INTERAKTIVITAS DALAM MODEL
UTAUT PADA PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Magister Strata Dua
Program Studi Magister Teknologi Informasi

Oleh:

YUNI MARLINA SARAGIH

NIM: 184212051

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,



Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, MMSI., Ph.D.

Medan, 23 Juli 2021

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Informasi,



Dr. Ronsen Purba, M.Sc.

ABSTRAK

Perubahan proses belajar mengajar menjadi daring dilaksanakan oleh STMIK Mikroskil untuk mematuhi kebijakan yang dibuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam masa darurat penyebaran covid-19 di Indonesia. Sebelum covid-19 terjadi, STMIK Mikroskil telah menerapkan *E-learning*. Namun selama pandemi covid-19 penggunaan *E-learning* semakin meningkat pesat, sehingga STMIK Mikroskil memutuskan untuk menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran *online*. Dengan menggunakan *Microsoft Teams*, diharapkan interaksi antara dosen dan mahasiswa berlangsung secara rutin dan tepat waktu, mendukung serta bersifat membangun. Sehingga perlu dilakukan pengujian untuk memahami sejauh mana faktor penerimaan dan pemanfaatan teknologi *Microsoft Teams* di STMIK Mikroskil. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh interaktivitas pada penerimaan sistem *Microsoft Teams* dengan menggunakan Model UTAUT. Secara khusus, survei dilakukan pada mahasiswa aktif STMIK Mikroskil jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi, yang mencakup 348 responden. Dengan menggunakan model persamaan struktural (SEM) dan perangkat lunak *SmartPLS*. Kontribusi utama penelitian ini adalah pengenalan variabel interaktivitas pada model UTAUT yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat pemanfaatan sistem. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, ekspektasi usaha, interaktivitas berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan, dan minat pemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem *Microsoft Teams*. Sedangkan kondisi fasilitas tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *Microsoft Teams*.

Kata kunci: *Microsoft Teams*, UTAUT, Interaktivitas

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

ABSTRACT

The change in the teaching and learning process to online was carried out by STMIK Mikroskil to comply with policies made by the Minister of Education and Culture in the emergency period of the spread of COVID-19 in Indonesia. Before covid-19 occurred, STMIK Mikroskil had implemented E-learning. However, during the COVID-19 pandemic, the use of E-learning increased rapidly, so STMIK Mikroskil decided to use Microsoft Teams as an online learning medium. By using Microsoft Teams, it is hoped that interactions between lecturers and students will take place regularly and on time, provide support and be constructive. So it is necessary to test to understand the extent to which the acceptance and utilization of Microsoft Teams technology at STMIK Mikroskil is needed. This study aims to examine the effect of interactivity on acceptance of the Microsoft Teams system using the UTAUT Model. In particular, the survey was conducted on active students of STMIK Mikroskil majoring in Informatics and Information Systems Engineering, which included 348 respondents. By using the structural equation model (SEM) and SmartPLS software. The main contribution of this research is the introduction of the interactivity variable in the UTAUT model, which has a significant influence on the interest in system utilization. From the results of the study, it can be concluded that performance expectations, social influences, business expectations, and interactivity have a positive effect on interest in utilization, and interest in utilization has a positive effect on interest in using the Microsoft Teams system. While the condition of the facility does not affect the interest in using Microsoft Teams.

Keywords: Microsoft Teams, UTAUT, Interactivity

UNIVERSITAS MIKROSKIL

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Menguji Pengaruh Interaktivitas Dalam Model UTAUT Pada Penggunaan *Microsoft Teams*”.

Tesis ini dibuat untuk melengkapi persyaratan kurikulum pada Program Studi Magister Teknologi Informasi Strata Dua, STMIK Mikroskil Medan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, MMSI., Pd.D., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk membantu penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan laporan tesis ini.
2. Bapak Roni Yunis, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pendamping Pembimbing yang juga telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk membantu penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan laporan tesis ini.
3. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Ketua STMIK Mikroskil Medan.
4. Bapak Dr. Ronsen Purba, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Informasi STMIK Mikroskil Medan.
5. Bapak/Ibu Dosen STMIK Mikroskil Medan yang telah membantu proses penulisan tesis ini.
6. Anggota keluarga, teman, saudara dan semua pihak yang terus memberikan dukungan penuh kepada penulis selama proses penulisan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang ada. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pihak pembaca. Akhir kata, semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi masyarakat. Terima kasih.

Medan, 23 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	5
1.3.2 Manfaat Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metodologi Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Microsoft Teams	8
2.1.2 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	9
2.1.3 Interactivity	14
2.2 Penelitian Terdahulu	14
2.3 Kerangka Konsep Pemecahan Masalah	27
2.4 Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Formulasi Masalah	36
3.2 Metode Penelitian	36
3.2.1 Objek Penelitian	37
3.2.2 Populasi dan Sampel	38
3.3 Metode Pengumpulan Data	39
3.4 Alat-alat Penelitian	43
3.5 Teknis Analisis	44
3.5.1 SEM (Structural Equation Modeling)	45
3.5.2 Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	46
3.5.3 Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	47
3.5.4 R-Square (R^2)	48
3.5.5 Weight Relation	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Pengiriman dan Pengembalian Kuesioner	50
4.1.2 Gambaran Umum Responden	50
4.1.3 Hasil Statistik Deskriptif	54

4.1.4 Evaluasi Model Pengukuran (Measurement Model/Outer Model).....	56
4.1.5 Evaluasi Model Struktural (Structural Model/Inner Model)	66
4.1.6 Predictive Relevance.....	74
4.2 Pembahasan	74
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 UTAUT Model.....	11
Gambar II-2 Kerangka Konsep Pemecahan Masalah	28
Gambar III-1 Flowchart Metode Penelitian	38
Gambar IV-1 Identitas Responden Berdasarkan Jurusan.....	52
Gambar IV-2 Identitas Responden Berdasarkan Angkatan	52
Gambar IV-3 Identitas Responden Berdasarkan Usia	53
Gambar IV-4. Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Gambar IV-5 Identitas Responden Berdasarkan Pengalaman	54
Gambar IV-6 Identitas Responden Berdasarkan Kesukarelaan Pengguna	54
Gambar IV-7 Diagram Jalur Uji Validitas Konvergen	59
Gambar IV-8 <i>Path Diagram (Bootstrapping)</i>	68



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel III-1 Rincian Populasi	39
Tabel III-2 Bobot Pilihan Jawaban	40
Tabel III-3 Variabel Penelitian.....	41
Tabel IV-1 Pengumpulan Kuesioner.....	51
Tabel IV-2 Hasil Statistik Deskriptif	55
Tabel IV-3 Nilai <i>Loading Factor</i>	60
Tabel IV-4 Nilai <i>Cross Loading</i>	62
Tabel IV-5 Nilai AVE (<i>Average Variance Extracted</i>).....	65
Tabel IV-6 Nilai <i>Composite Reliability</i>	66
Tabel IV-7 <i>T-Statistics</i> dan Koefisien Jalur (<i>P-Value</i>)	69
Tabel IV-8 Nilai <i>R-Square</i> (R^2)	75
Tabel IV-9 Data Berdasarkan Hasil Kuesioner (X1)	76
Tabel IV-10 Data Berdasarkan Hasil Kuesioner (X2)	76
Tabel IV-11 Data Berdasarkan Hasil Kuesioner (X3)	77
Tabel IV-12 Data Berdasarkan Hasil Kuesioner (X5)	78
Tabel IV-13 Data Berdasarkan Hasil Kuesioner (Y1)	79

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	94
Lampiran 2 Data Excel.....	98
Lampiran 3 Output SmartPLS.....	113
Lampiran 4 Screenshot Tampilan Form Kuesioner Online	115
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....	119



UNIVERSITAS MIKROSKIL