

Pembelajaran Akuntansi Secara Online: Pengujian Model *Unified Theory Of Acceptance Dan Use Of Technology* (UTAUT)

Nadia Elsha¹, Siti Atikah², Indri Pupitasari Lenap³

Department of Accounting, Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 30 Nov 2022

Revised: 10 Dec 2022

Accepted: 23 Dec 2022

Keywords:

E-learning system
acceptance,
UTAUT mode,
Behavioral intention

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi Sistem E-learning di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram. Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan sintesis dari model penerimaan teknologi yang akan tepat digunakan sebagai model evaluasi e-learning. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah empat konstruk kunci UTAUT yaitu; ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan purposive sampling dan penentuan jumlah sampel menggunakan teknik talas yaman sehingga diperoleh total sampel sebanyak 229 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dan menggunakan SPSS versi 25 dalam melakukan analisis data statistik. Hasil usulan ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, dan pengaruh sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku, sedangkan variabel kondisi fasilitator berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku.

This study aims to test and analyze the factors that affect the E-learning System at the Faculty of Economics and Business, University of Mataram. The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) model is a synthesis of a technological acceptance model that will be appropriately used as an e-learning evaluation model. The variables used in this study are the four key constructs of UTAUT, namely; performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating condition. The samples in this study were determined using purposive sampling and determination of the number of samples using the Yamane taro technique so that a total sample of 229 respondents was obtained. Data collection was carried out by the questionnaire method and used SPSS version 25 in carrying out statistical data analysis. The results of this proposal show that the variables of performance expectancy, effort expectancy, and social influence do not have a significant effect on behavioral intention, while the facilitating condition variables have a significant effect on behavioral intention.

This is an open-access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Nadia Elsha

Department of Accounting,
Universitas Mataram,

Jl. Majapahit No.62, Gomong, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. 83115

Email: nadiaelsha990@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan praktek akuntansi di Indonesia beberapa tahun terakhir ini sangat pesat, khususnya dalam dunia bisnis. Namun, akuntansi tidak saja digunakan dalam praktek bisnis, tetapi juga di berbagai bidang kehidupan. Pencatatan, perjournalan, perhitungan anggaran dan biaya juga termaksud dalam sistem akuntansi. Tanpa adanya akuntansi, kegiatan ekonomi nantinya akan berjalan lambat baik di entitas perusahaan swasta ataupun publik (pemerintah). Jika sudah demikian, maka nantinya perekonomian tidak

akan bertumbuh dengan baik. Dalam menghindari permasalahan tersebut perlu adanya pemahaman akuntansi, salah satu solusinya adalah belajar akuntansi.

Sejak tanggal 23 maret tahun 2020, Indonesia dilanda masalah pandemi *covid-19* yang tidak hanya mengancam dunia kesehatan saja, akan tetapi mengancam ekonomi dan juga dunia pendidikan (Nasution et al., 2021). Akibatnya, pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka di paksa untuk berhenti guna untuk memotong penyebaran virus tersebut. Perkembangan teknologi merupakan salah satu solusi yang dapat diambil dalam menyikapi masalah kebutuhan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* (Soraya et al., 2020). Model perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saat ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *E-learning* (Agustin & Erly Mulyani, 2016). *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar dan mengajar saat ini (Sari, 2011). Melalui *E-learning* peserta didik tidak hanya dapat mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif dalam berbagai kegiatan.

E-learning telah diimplementasikan dalam pembelajaran, namun sangat membutuhkan evaluasi yang baik dan terencana sebagai bahan rekomendasi dan perbaikan lebih lanjut (Park et al., 2012). Evaluasi terhadap implementasi *E-learning* dilakukan untuk menguji efektivitas dari sistem *E-learning* yang selama ini diselenggarakan (Aparicio et al., 2017). Kualitas *E-learning* dapat dikatakan baik apabila *E-learning* tersebut teruji dan selalu dilakukan revisi atau perbaikan terhadap sistem dan penyelenggaraannya. Evaluasi ini merupakan salah satu langkah penting dalam mengukur kualitas penyelenggaraan *E-learning* yang dilakukan.

Salah satu model penerimaan teknologi yang banyak digunakan adalah *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology* (UTAUT). Model UTAUT menekankan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions* secara teori dan empiris memengaruhi niat perilaku (*behavioral intention*) untuk menggunakan suatu sistem/teknologi. (Mahande & Jasruddin, 2018). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2020) sukses atau tidaknya penerapan sebuah teknologi termaksud *E-learning* akan sangat tergantung pada penerimaan dan penggunaan dari masing-masing individu. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Sikumbang (2014) yang diaman faktor yang mempengaruhi penerimaan pembelajaran *online* atau *E-learning* yaitu harapan kinerja, harapan usaha, kondisi fasilitas dan juga faktor sosial.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelum terletak pada lokasi penelitian dan sampel mahasiswa yang diambil. Peneliti melakukan penelitian terhadap mahasiswa akuntansi angkatan 2020 dan 2021 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram, karena dengan alasan bahwa sejak awal pembelajaran dari semester I sampai saat ini perkuliahan lebih banyak dilaksanakan dengan sistem *online* dan alasan pengambilan lokasi di Universitas Mataram karena melihat kondisi di Universitas Mataram yang sedang melaksanakan pembelajaran secara *Hybrid* dan juga Universitas Mataram merupakan kampus ternama di NTB dengan jumlah Mahasiswa terbanyak sehingga harus diteliti apakah efektif atau tidak *E-learning* yang diterapkan. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah penulis ingin menguji dan menganalisis variabel manasaja yang mempengaruhi *behavioral intention* dalam menggunakan *E-learning system* yang nantinya dapat di jadikan sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran daring dan juga sebagai bahan rekomendasi dalam perbaikan dan pengembangan media pembelajaran daring di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram

KAJIAN TEORI

E-learning

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan proses belajar mengajar berbasis web, sehingga dapat dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet, sistem *E-learning* dengan menggunakan internet disebut juga *internet enabled learning*. Penyajian *E-learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif (Hidayati, 2010). Beberapa penelitian menjelaskan bahwa kualitas implementasi teknologi informatika seperti halnya *e-learning* akan selalu berhubungan dengan penerimaan pengguna secara sukarela (Nasir, 2013). Salah satu model penerimaan teknologi yang banyak digunakan adalah Model UTAUT ini merupakan model

penerimaan teknologi informasi yang relative baru dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003) berdasarkan teori dan model sebelumnya. UTAUT merupakan model gabungan yang disusun berdasarkan teori-teori dasar mengenai perilaku penggunaan teknologi dan model penerimaan teknologi, yaitu TRA, TAM, TPB, MM, SCT, model pemanfaatan personal computer, dan teori difusi inovasi. Model UTAUT menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan yang terdiri dari: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*, dan menemukan bahwa keempat hal tersebut berkontribusi kepada perilaku penggunaan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui *behavioral intention* (Sari, 2011).

Performance Expectancy

Menurut *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* ekspektasi kinerja adalah tingkat kemudahan yang berhubungan dengan penggunaan suatu sistem. Konsep ini menggambarkan manfaat sistem bagi penggunanya. Ekspektasi kinerja merupakan kontraksi kuat atas niat menggunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah percaya sebuah sistem informasi dapat membantu pekerjaannya akan cenderung menggunakan sistem tersebut dalam waktu yang lama. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut terdiri dari (Venkatesh et al., 2003): persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*), kesesuaian pekerjaan, keuntungan relatif (*relative advantage*), dan ekspektasi hasil (*outcome expectation*). Dalam pembelajaran secara daring *output* yang diinginkan oleh pengguna adalah kemudahan dalam memahami materi-materi belajar ditengah kondisi saat ini yang mengharuskan semua kegiatan dilaksanakan dirumah. Penggunaan teknologi informasi yang memudahkan pembelajaran daring dapat menimbulkan persepsi bahwa sistem itu berguna baginya dan menimbulkan kenyamanan bila menggunakannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Davis, seseorang akan lebih bersedia untuk menerima atau menggunakan teknologi apabila teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja (Ma'rifatin et al., 2019). Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedana & Wijaya (2012), Ma'rifatin et al (2019) dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap pembelajaran online. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2020) yang di mana *Performance Expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *E-learning*. Pengaruh yang tidak signifikan tersebut diduga karena peserta didik baik siswa atau mahasiswa belum sepenuhnya meyakini bahwa penggunaan *E-learning* dapat memberi keuntungan dalam efektivitas pembelajaran ketika pembelajaran di sekolah dihentikan.

Berdasarkan uraian diatas maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Ekspektasi kinerja (*Performance expectancy*) mempunyai pengaruh

Effort Expectancy

Menurut *Unified Theory of acceptance and Use of Technology* ekspektasi usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Penggunaan teknologi informasi yang mudah dapat menimbulkan persepsi bahwa sistem itu berguna baginya dan menimbulkan kenyamanan bila menggunakannya. Namun, jika sistem ini dirasa sulit untuk digunakan maka rasa nyaman bekerja dengan sistem tidak akan muncul dan niat menggunakan untuk memanfaatkan sistem akan berkurang. Variabel tersebut diformulasikan oleh Venkatesh et al (2003), berdasarkan 3 konstruk pada model atau teori sebelumnya yaitu: persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use-PEOU*) dari model TAM, kompleksitas dari *model of PC utilization* (MPCU), kemudahan pengguna (*Easy of Use*) dari teori difusi inovasi (IDT). Kemudahan pemakaian mempunyai pengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi. Venkatesh & Davis (2000) mengatakan bahwa kemudahan penggunaan teknologi informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman bila bekerja dengan menggunakannya. Kompleksitas yang dapat membentuk konstruk ekspektasi usaha didefinisikan oleh Rogers & Shoemaker dalam Venkatesh et al. (2003) adalah tingkat di mana inovasi dipersepsikan sebagai sesuatu yang relatif sulit untuk diartikan dan digunakan oleh individu. Kemudahan sistem yang digunakan dalam proses pembelajaran daring sangat berpengaruh dalam efektifnya pembelajaran dan juga memberikan kemudahan bagi pelajar yang menggunakannya. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedana & Wijaya (2012)

dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap pembelajaran online.

Namun berbeda halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifatin et al (2019) yang di mana *Effort Expectancy* (kemudahan usaha) dalam menggunakan *E-learning* tidak berpengaruh terhadap munculnya niat pengguna untuk menggunakan *E-learning*. Hal tersebut di dasari oleh faktor responden. Responden pada penelitian ini merupakan pengguna *E-learning* yang mayoritas angkatan senior 2013-2015. Pada angkatan tersebut merupakan mahasiswa aktif yang terlebih dulu merasakan manfaat menggunakan *E-learning*. Banyak pengguna sudah berpengalaman menggunakan *E-learning* dan telah terbiasa menggunakan *E-learning* sehingga kemudahan menggunakan tidak mempengaruhi faktor niat menggunakan *E-learning*.

Berdasarkan uraian diatas maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: Ekspektasi usaha (*Effort expectancy*) mempunyai pengaruh positif terhadap *E-learning system*.

Social Influence

Menurut *Unified Theory of acceptance and Use of Technology* Pengaruh Sosial (*Social Influence*) adalah sejauh mana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem yang baru. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai normasubjektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT). (Venkatesh et al., 2003). Menurut Venkatesh & Davis (2000), pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*), dan identifikasi (*identification*). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring pengaruh sebuah lingkungan cukup mengambil peran, mengingat bila seseorang pengguna dalam lingkungan yang baik maka hal itu akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran daring seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedana & Wijaya (2012), Ma'rifatin et al (2019) dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *Social influence* berpengaruh terhadap pembelajaran online. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2020), *Social influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *E-learning*. Hal tersebut disebabkan oleh pada dasarnya instruksi penggunaan *E-learning* dikeluarkan pemerintah pusat untuk seluruh jenjang pendidikan termasuk SLTA dan perguruan tinggi, sehingga hal tersebutlah yang mendasari mengapa *Social influence* tidak berpengaruh signifikan.

Berdasarkan uraian diatas maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: Faktor sosial (*Social influence*) mempunyai pengaruh positif terhadap *Behavioral intention* dalam menggunakan *E-learning system*.

Facilitating Condition

Kondisi Fasilitasi (*Facilitating Condition*) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah: kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*), kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), kompatibilitas (*compatibility*). Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan suatu usaha dan merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperlancar suatu kegiatan. Kondisi fasilitas yang memadai akan sangat membantu dalam pembelajaran daring, mengingat kondisi fasilitas merupakan salah satu aspek dalam menjamin kelancaran pembelajaran daring. Tanpa adanya fasilitas akan sangat sulit bagi pengguna dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedana & Wijaya (2012), Ma'rifatin et al (2019) dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap

behavioral intention dalam menggunakan *e-learning system*. Berdasarkan uraian diatas maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4: Kondisi fasilitas (*Facilitating condition*) mempunyai pengaruh positif terhadap *E-learning system*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Siregar, 2017:7). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen, yaitu pengaruh antara *performance expectancy*, *effort expectancy*, *facilitating condition*, dan *social influence* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *E-learning system* di Universitas Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan rumus-rumus statistik untuk perhitungan angka-angka dalam rangka menganalisis data yang diperoleh. Dalam melakukan pengolahan data, penelitian ini menggunakan program IBM SPSS 25. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 akuntansi angkatan 2020 dan 2021 dan pengambilan sampel menggunakan teknik *purpose sampling* dan penentuan jumlah sampel menggunakan teknik *taro Yamane* sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 229 responden. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer yang di mana dalam memperoleh data peneliti menggunakan metode kuesioner yang dibagikan ke mahasiswa S1 akuntansi Universitas Mataram angkatan 2020 dan 2021. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif, uji kualitas data yaitu dengan menguji validitas dan reliabilitas. Uji asumsi klasik yang dimana terdapat uji normalitas, uji multikolonearitas, dan uji heterokedastisitas. Terakhir uji hipotesis yang mana terdapat uji koefisien determinasi, analisis regresi berganda, uji kelayakan model (uji statistik F), dan uji signifikan parameter individual (uji statistik t). berikut persamaan regresi berganda:

$$\text{Behavioral intention} = B1PE + B2EE + B3SI + B4FC$$

Keterangan :

B = Koefisien

PE = *Performance Expectancy*

EE = *Effort Expectancy*

SI = *Sosial Influency*

FC = *Facilitating Condition*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Koefisien Determinansi

Tabel 1 Uji Koefisien Determinansi

Model	Adjusted R Square
1	0.018

Sumber: Data Diolah SPSS, 2022

Analisis R^2 bertujuan untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh semua variabel independen terhadap nilai variabel dependen. Berdasarkan tabel 1, hasil uji koefisien determinasi didapatkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,018. Besar angka koefisien determinasi R^2 0,018 atau sama dengan 1,8%. Hal ini berarti bahwa keempat variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas mampu mempengaruhi variabel dependen yaitu *Behavioral Intention* sebesar 1,8%, sedangkan sisanya sebesar 98,2% dipengaruhi oleh variabel diluar model regresi.

Uji Analisis Regresi Berganda

Tabel 2. Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error

1 (Constant)	6.420	1.127
FE (X1)	-0.032	0.078
EE (X2)	0.110	0.097
SI (X3)	-0.018	0.083
FC (X4)	0.169	0.086

Sumber : Data Diolah SPSS, 2022

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda, yaitu teknik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel tak bebas (Siregar, 2017:301). Berdasarkan Tabel 2, Koefisien (β) sebesar 6.420, hal ini menunjukkan jika variabel independen konstanta atau sama dengan nol (0), maka *behavioral intention* sebesar 6.420 satuan. Variabel *performance expectancy* (ekspektasi kinerja) diperoleh nilai koefisien sebesar -0.032, hal tersebut dapat diartikan apabila variabel ekspektasi kinerja meningkat satu satuan, maka variabel *behavioral intention* akan turun -0,032 dengan asumsi semua variabel independen lainnya dalam keadaan konstan. Variabel *effort expectancy* (ekspektasi usaha) diperoleh nilai koefisien sebesar 0,110, hal tersebut dapat diartikan apabila variabel ekspektasi usaha meningkat satu satuan, maka variabel *behavioral intention* akan naik 0,110 dengan asumsi semua variabel independen lainnya dalam keadaan konstan. Variabel *social influence* (pengaruh sosial) diperoleh nilai koefisien sebesar -0.018, hal tersebut dapat diartikan apabila variabel pengaruh sosial meningkat satu satuan, maka variabel *behavioral intention* akan turun -0,018 dengan asumsi semua variabel independen lainnya dalam keadaan konstan. Variabel *facilitating conditions* (kondisi sosial) diperoleh nilai koefisien sebesar 0,169, hal tersebut dapat diartikan apabila variabel kondisi sosial meningkat satu satuan, maka variabel *behavioral intention* akan naik 0,169 dengan asumsi semua variabel independen lainnya dalam keadaan konstan.

Uji Kelayakan Model (Uji F)

Tabel 3. Uji Kelayakan Model

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	18.080	4	4.520	2.031	.091 ^b
Residual	498.557	224	2.226		
Total	516.638	228			

Sumber: Data Diolah SPSS, 2022

Uji kelayakan model bertujuan untuk menguji apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen. Berdasarkan tabel 3, hasil dari uji F memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,091 (signifikansi > 0,05) sehingga dapat disimpulkan variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen secara bersama-sama.

Uji Statistika t

Tabel 4. Uji Statistika T

Variabel	Unstandardized Coefficients	T	Sig.	Keterangan
(Constant)	6.420	5.699	0.000	
FE (X1)	-0.032	-0.405	0.686	Tidak Signifikan
EE (X2)	0.110	1.133	0.258	Tidak Signifikan
SI (X3)	-0.018	-0.223	0.832	Tidak Signifikan
FC (X4)	0.169	1.962	0.051	Signifikan

Sumber: Data Diolah SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa; Uji hipotesis pertama, besarnya koefisien regresi yaitu (-0.032) dan memiliki t hitung sebesar (-0.405) dan t tabel sebesar 1.9704, yang berarti nilai t hitung < t tabel dengan nilai signifikan yaitu 0,686, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{01} diterima dan H_{a1} ditolak. Uji hipotesis kedua, besarnya koefisien regresi yaitu 0.110 dan memiliki t hitung sebesar 1.133 dan t tabel sebesar 1.9704, yang berarti nilai t hitung < t tabel dengan nilai signifikan yaitu 0,258, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{02} diterima dan H_{a2} ditolak. Uji hipotesis ketiga, besarnya koefisien regresi yaitu (-0,018) dan memiliki t hitung sebesar (-0.223) dan t tabel sebesar 1.9704, yang berarti nilai t hitung <

t tabel dengan nilai signifikan yaitu 0.832, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{03} diterima dan H_{a3} ditolak. Uji hipotesis keempat besarnya koefisien regresi yaitu 0.169 dan memiliki t hitung sebesar 1.962 dan t tabel sebesar 1.9704, yang berarti nilai t hitung > t tabel dengan nilai signifikan yaitu 0,051, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{a4} diterima dan H_{04} ditolak.

PEMBAHASAN

Pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap *behavioral intention*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan regresi linear berganda dan uji statistik t diperoleh hasil bahwa *performance expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi pada uji t variabel *performance expectancy* sebesar 0,686 atau lebih besar dari level of significance 0,05 dan nilai koefisien *performance expectancy* sebesar -0,032, yang artinya bahwa variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2020) yang mana ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan *E-learning*. Pengaruh yang tidak signifikan tersebut diduga karena peserta didik baik siswa atau mahasiswa belum sepenuhnya meyakini bahwa penggunaan *E-learning* dapat memberi keuntungan dalam efektivitas pembelajaran ketika pembelajaran di sekolah dihentikan karena mengingat sebelumnya mereka sudah terbiasa dengan proses belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka. Tetapi, hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Sedana & Wijaya (2012), Ma'rifatin et al (2019) dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan *e-learning system* dikarenakan dengan *e-learning system* dinilai membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja dari pengguna *e-learning* tersebut.

Pengaruh Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) Terhadap *Behavioral intention*

Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan regresi linear berganda dan uji signifikan parameter individual (uji t) diperoleh hasil bahwa *effort expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning system*. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi pada uji t variabel *effort expectancy* sebesar 0,258 atau lebih besar dari level of significance 0,05 dan nilai koefisien *effort expectancy* sebesar 0,110. Berdasarkan hal ini *effort expectancy* berpengaruh positif namun tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* pada penggunaan *e-learning system*. Maka dapat disimpulkan bahwa *effort expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifatin et al (2019) yang di mana *Effort Expectancy* (kemudahan usaha) dalam menggunakan *E-learning* tidak berpengaruh terhadap munculnya niat pengguna untuk menggunakan *E-learning*. Hal tersebut di dasari oleh faktor responden yang di mana sebagian besar responden baru merasa sistem pembelajaran secara daring sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam penggunaan serta dalam penyerapan materi yang disampaikan.

Pengaruh Sosial Influence Terhadap *Behavioral intention*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga menggunakan regresi linear berganda dan uji statistika t diperoleh hasil bahwa *social influence* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada uji t variabel *social influence* sebesar 0,258 atau lebih besar dari 0,05 dan nilai koefisien *social influence* sebesar -0,018. Berdasarkan hal ini, *social influence* tidak berpengaruh positif dan tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning system*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *social influence* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan *e-learning system*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2020), *Social influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan *E-learning*. Hal tersebut disebabkan oleh pada dasarnya instruksi penggunaan *E-learning* dikeluarkan pemerintah pusat untuk seluruh jenjang pendidikan termasuk SLTA dan perguruan tinggi, sehingga hal tersebutlah yang mendasari mengapa *Social influence* tidak berpengaruh signifikan. Tetapi, hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang

dilakukan oleh Mediyanto et al (2017) yang mana ditemukan bahwa faktor sosial (*Social Influence*) berpengaruh terhadap niat perilaku pengguna (*behavioral intentions user*) karena menunjukkan bahwa pengguna selalu memanfaatkan sistem informasi dan selalu mendapat dukungan dari pengguna lainnya.

Pengaruh Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*) Terhadap *Behavioral intention*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga menggunakan regresi linear berganda dan uji statistika t diperoleh hasil bahwa *facilitating condition* terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning system*. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada uji t sebesar 0,051 yang mana mendekati atau sama dengan 0,05 dan nilai koefisien sebesar 0.169. Artinya *facilitating condition* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam menggunakan *e-learning system*.

Dalam UTAUT model, kondisi fasilitas dinilai sebagai salah satu faktor dalam penerimaan dan penggunaan suatu sistem. Kondisi fasilitas didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem (Venkatesh et al., 2003). Kondisi fasilitas yang memadai akan sangat membantu dalam pembelajaran daring, mengingat kondisi fasilitas merupakan salah satu aspek dalam menjamin kelancaran pembelajaran daring. Berdasarkan teori tersebut, *e-learning system* akan terlaksana dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang baik, sebaliknya jika sarana dan prasarananya tidak memadai maka dalam pelaksanaan *e-learning* akan terhambat. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedana & Wijaya (2012), Ma'rifatin et al (2019) dan Sikumbang (2014) menemukan hasil bahwa *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap pembelajaran online

CONCLUSION

Dari pembahasan hasil sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *performance expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *e-learning system* di Universitas Mataram, sedangkan *Facilitating Conditions* berpengaruh secara signifikan terhadap *e-learning system* di Universitas Mataram. Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yaitu dalam proses pengumpulan data ditemukan beberapa responden yang tidak sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Hal ini terjadi karena dalam proses pengisian kuesioner peneliti tidak turun langsung untuk memantau proses pengisian kuesioner tersebut

REFERENCES

- Agustin, H., & Erly Mulyani. (2016). Studi Empiris Penerimaan dan Penggunaan E- Learning System di Kalangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNP. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2016, Agustus*, 17-22.
- Almaiah, M. A., Alamri, M. M., & Al-Rahmi, W. (2019). Applying the UTAUT Model to Explain the Students' Acceptance of Mobile Learning System in Higher Education. *IEEE Access*, 7, 174673-174686. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2957206>
- Aparicio, M., Bacao, F., & Oliveira, T. (2017). Grit in the path to e-learning success. *Computers in Human Behavior*, 66, 388-399. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.009>
- Faizah, I. N., Ramadhani, E., Andarini, D. P., & Nagari, P. M. (2021). Persepsi Mahasiswa Akuntansi pada Pelaksanaan E-learning Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Menengah. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics*, 1(4), 179-187.
- Fremaditiya, T. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media E-learning dan Lingkungan Belajar Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 1 Gamping (p. 262).
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. In *Universitas Diponegoro Yogyakarta* (9th ed.).
- Hidayati, N. (2010). Sistem E-Learning Untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar : Studi Kasus Pada Sma Negeri 10 Bandar Lampung. *Jurnal Telematika MKom*, 2(1), 70-75.
- Ibnudin, I. (2012). *Pengantar Akuntansi 1*.

- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa the Influence of E-Learning Based on Information Technology Toward Students Quality of Learning. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 17 No(530), 41–54.
- Kurnia, D. (2020). Penerimaan dan Penggunaan E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19: Aplikasi Model UTAUT2. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 435–447. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p435>
- Ma'rifatin, Q. I., Mursityo, Y. T., & Saputra, M. chandra. (2019). Analisis Penerimaan Pengguna E-Learning Menggunakan Model Unified Theory Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan Task tehnologi Fit (TTF). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 2480–2489. <https://doi.org/10.33603/jka.v3i1.2129>
- Mahande, R. D., & Jasruddin. (2018). UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana. 784–788. <https://doi.org/10.31227/osf.io/254j7>
- Nasir, M. (2013). Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang Menggunakan Model UTAUT. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1), 15–2013. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/3006>
- Nasution, S. lam'ah, Windari, F., Harap, S. Z., & Elvina. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Bidang Studi Akuntansi di FEB Universitas Labuhanbantu. *ECOBISMA*, 8(1), 67–75.
- Park, S. Y., Nam, M. W., & Cha, S. B. (2012). University Students' Behavioral Intention To Use Mobile Learning: Evaluating The Technology Acceptance Model. *British Journal of Educational Technology*, 43(4), 592–605. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01229.x>
- Purwanto, S. (2013). *Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern* (edisi 2). Selemba Empat.
- Risnawati, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelejaraan Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kelas XI Jurusan Akuntansi pada Materi pokok Akuntansi Utang* (Vol. 151, pp. 10–17). <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Rotikan, R., & Aseng, A. C. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Ilmu Komputer Dalam Mempelajari dan Menggunakan Framework Pemrograman. *CogITo Smart Journal*, 5(1), 79. <https://doi.org/10.31154/cogito.v5i1.155.79-88>
- Sari, F. (2011). *Implementasi E-learning system Dengan Mengguanakan Model Unified Theory of Acceptance and use of Technology*. 1–12. <https://www.researchgate.net/publication/316018725>
- Sedana, I. G. N., & Wijaya, S. W. (2012). Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning of Sanata Dharma University. In *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 5, Issue 2, p. 114). <https://doi.org/10.21609/jsi.v5i2.271>
- Sikumbang, E. D. (2014). Penerapan Model UTAUT Dalam Sistem Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Paradigma, Akademik Manajemen Informatika Dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Jl. RS. Fatmawati No. 26 Pondok Labu, Jakarta Selatan, XVI(1)*, 85–92.
- Siregar, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. In *Kencana* (Pertama).
- Soraya, Suherma, L., & Zawitri, S. (2020). Pemanfaatan E-Learning berbasis Moodle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Eksos*, 16(1). <https://doi.org/10.31573/eksos.v16i1.89>
- Ucu, N. L., Paturusi, S. D. E., & Sompie, S. R. U. A. (2018). Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20196>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. b., & Davis, F. D. (2003). User Accaptance of Information Technology: Toward A unified View. *International Encyclopedia of Ergonomics and Human Factors*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.1201/9780849375477.ch230>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending The Unified Theory of Acceptance And Use Of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2002388