

PENERAPAN METODE UTAUT (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*) DALAM MEMAHAMI PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN WEBSITE KKN LPPM UNISI

Dwi Yuli Prasetyo

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri (UNISI)
Jl. Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan Riau
Email: dwiuliprasetyo@gmail.com

ABSTRACT

Perkembangan sistem informasi berbasis website saat ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga peranan sistem informasi berbasis website sangat dibutuhkan dalam pemenuhan kebutuhan akan sarana informasi dan teknologi. Dengan adanya Website KKN LPPM yang ada di Universitas Islam Indragiri, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaannya dengan menggunakan model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*). Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah belum optimalnya penggunaan Website KKN LPPM UNISI dalam proses pendaftaran, pencarian data dan nilai, sehingga keberadaan Website KKN LPPM UNISI belum maksimal dan belum terukurnya pemanfaatan dampak penggunaannya untuk seluruh mahasiswa. Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition* terhadap niat perilaku dalam penggunaan Website KKN LPPM UNISI. Hasil pengujian Website KKN LPPM UNISI menunjukkan nilai 64,795479% oleh variabel BIUS sedangkan sebanyak 35,204521% dijelaskan oleh variabel laten PE, EE, SI dan FC. Dalam hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya Website KKN LPPM UNISI sangat membantu mahasiswa UNISI dalam menjalankan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilingkungan Universitas Islam Indragiri.

Kata kunci: website, kkn, unisi, utaut.

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi telah berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya dan merambah ke segala bidang. Sehingga penggunaan teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk membantu mencapai tujuan-tujuan tertentu dari sebuah organisasi (Abdillah 2007).

Penggunaan sistem informasi selain memberikan banyak manfaat, ada juga organisasi yang gagal dalam penerapannya. Banyak proyek pengembangan sistem telah gagal menghasilkan sistem yang bermanfaat. Kegagalan penerapan sistem teknologi informasi pada organisasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal (Davis, 1989). Keputusan untuk mengadopsi suatu sistem teknologi informasi ada ditangan manajer, tetapi keberhasilan penggunaan teknologi tersebut tergantung pada penerimaan dan penggunaan setiap individu pemakainya (Hartono, 2007). Perilaku pemakai sistem terbentuk dari sikap dan persepsi pemakai terhadap sistem informasi tersebut.

Sistem informasi KKN LPPM Online adalah sebuah sistem yang digunakan untuk pendaftaran KKN mahasiswa Universitas Islam Indragiri. Sistem ini membantu pihak LPPM dalam mengatur data mahasiswa KKN. User dapat memanfaatkan Sistem informasi KKN LPPM Online untuk melakukan pendaftaran KKN, melihat informasi seputar KKN UNISI, serta juga membantu dosen pendamping dalam memberikan nilai mahasiswa KKN UNISI. Dengan adanya Sistem informasi KKN LPPM Online diharapkan kepada semua pengguna dapat berperan aktif dalam proses pelaksanaan KKN, karena suatu sistem informasi dapat dikatakan berhasil jika sistem informasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan dari sistem informasi KKN LPPM Online yang ada di UNISI, maka dilakukan penelitian dengan judul penerapan metode utaut untuk (*unified theory of acceptance and use of technology*) dalam memahami penerimaan dan penggunaan *website kkn* di *lppm unisi*.

Dalam penelitian ini akan dibahas pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* terhadap perilaku penggunaan sistem informasi KKN LPPM Online. Diharapkan dengan menerapkan model UTAUT dapat menjelaskan perilaku pengguna Sistem. Dengan demikian Ketua LPPM UNISI dapat merumuskan kebijakan yang tepat terkait pemanfaatan sistem informasi KKN LPPM Online ini. Namun untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan penelitian, dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan variabel moderator.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut Kusrini, dkk (2007) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”. Definisi umum sistem informasi adalah “Sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan”.

2.2 Internet

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan sebuah negara. Internet juga diartikan sebuah jaringan yang terdiri dari berbagai macam ukuran jaringan komputer diseluruh dunia mulai dari sebuah PC, jaringan-jaringan lokal berskala kecil, jaringan-jaringan kelas menengah, hingga jaringan-jaringan utama yang menjadi tulang punggung internet seperti NSFNet, NEARnet, SURAnet, dan lain-lain. Jaringan-jaringan ini saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain dengan berbasiskan protokol IP (*Internet Protocol, RFC 793*) pada network layer-nya (*layer ke 3 dari 7 layer OSI model*) dan TCP (*Transmission Control Protocol, RFC 791*) atau UDP (*User Datagram Protocol, RFC 768*) pada transport layer-nya (*layer ke 4*), sehingga setiap pemakai dari setiap jaringan dapat saling mengakses semua service atau layanan yang disediakan oleh jaringan lainnya (Nugroho, 2004).

2.3 Website

World Wide Web (WWW) adalah sebuah bagian dari internet yang sangat dikenal dalam dunia internet, dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman Virtual yang disebut dengan website. Sistem pengaksesan informasi dalam internet yang paling terkenal adalah World Wide Web (WWW) atau biasa dikenal dengan istilah Web. Pertama kali diciptakan pada tahun 1991 di CERN, Laboratorium Fisika Partikel Eropa, Jenewa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk berbagi informasi diantara fisikawan dan ilmuwan. Web menggunakan protocol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP (Nugroho, 2004).

2.4 URL (Universal Resource Locator)

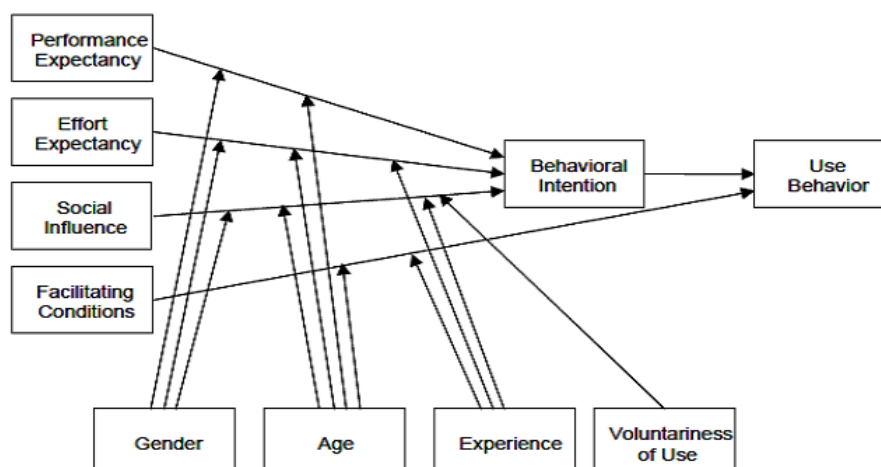
URL (*Universal Resource Locator*) adalah petunjuk ke sumber daya tertentu di jaringan TCP/IP (*Internet*). URL digunakan dengan software browser untuk menempatkan dan mengakses informasi di *World Wide Web*. URL terbagi menjadi beberapa bagian atau dikenal dengan istilah *http://domain/path/filename*, atau disebut pula metode akses - lokasi komputer - lokasi file. Di antara bagian tersebut adalah (1) bagian pertama URL dikenal sebagai protokol atau disebut pula *http://* yang merupakan singkatan dari *Hypertext Transfer Protokol*, (2) bagian kedua dari URL dikenal sebagai nama domain, domain mewakili nama server yang sedang berhubungan dengan internet, (3) bagian ketiga dari URL disebut dengan directory path yang merupakan area khusus dimana item-item berada, (4) bagian keempat dari URL disebut nama file dokumen, ini menentukan file khusus yang sedang diakses. Biasanya adalah sebuah file HTML, tapi mungkin juga gambar, suara atau file lainnya (Nugroho, 2004).

2.5 Browser

Browser adalah sebuah program aplikasi yang diperlukan untuk menjelajahi dunia maya internet. Aplikasi ini mempunyai kemampuan menampilkan suatu *web page* yang ditulis dalam bentuk dokumen HTML. *Web browser* membaca instruksi yang ditulis dalam html dan menggunakan instruksi tersebut untuk menampilkan konten halaman *web* dilayar Anda. *Browser* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengakses/menampilkan halaman web. *Browser* berkomunikasi dengan *server* melalui protokol HTTP, yang membaca dan menerjemahkan bahasa HTML dan data lainnya dan kemudian menampilkan secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca. *Browser* adalah Perangkat lunak untuk berselancar atau menjelajah di internet. Kemampuan dari sistem ini diantaranya adalah menampilkan informasi yang terdapat pada suatu alamat di internet serta menuju halaman lain yang terkait yang disediakan oleh halaman tersebut. Browser adalah program aplikasi yang menterjemahkan kode HTML dan merepresentasikan halaman *website*. Aplikasi inilah yang paling sering di gunakan setiap hari untuk melakukan browsing di internet. *Browser* yang baik memiliki kompatibilitas dalam membaca dan menerjemahkan *script web*, khususnya yang *client side* seperti *javascript*, *Vbscript*, *CSS*, *XML*, dan *RSS* dan dukungannya terhadap plug in seperti *flash player*, *quicktime*, *java applet*, dan sebagainya (Nugroho, 2008).

2.6 Model the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

UTAUT merupakan salah satu model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)*, *motivational model (MM)*, *theory of planned behavior (TPB)*, *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization (MPTU)*, *innovation diffusion theory (IDT)*, dan *social cognitive theory (SCT)*. UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh, dkk, 2003). Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, dkk. menemukan tujuh konstruk yang tampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* atau *use behavior* dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk-konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy*. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, ditemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Sedangkan yang lain tidak signifikan sebagai determinan langsung dari *behavioral intention*. Disamping itu terdapat pula empat moderator: *gender*, *age*, *voluntariness*, dan *experience* yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior*. Gambar 1 menampilkan keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderator ini



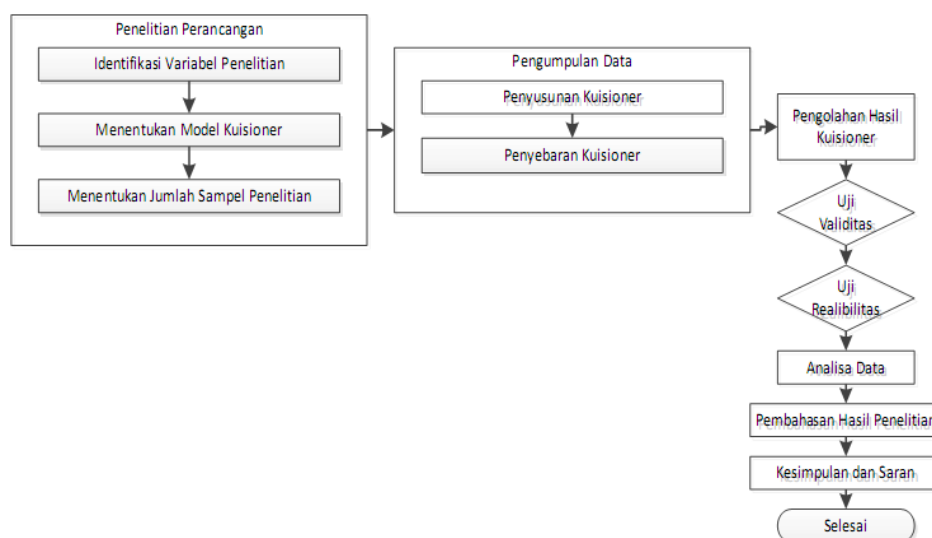
Gambar 1. Model UTAUT

Berikut adalah definisi dari setiap variabel penelitian yang dibuat berdasarkan model UTAUT (1) *performance Expectancy* merupakan tingkat ekspektasi yang dimiliki setiap individu bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja di pekerjaannya, (2) *effort Expectancy* didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan menggunakan suatu sistem, (3) *social Influence* didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhi menggunakan system yang baru, (4) *facilitating Condition* merupakan tingkat seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan tehnikal tersedia untuk mendukung sistem. Model UTAUT mempunyai empat konstruk yang memainkan peranan penting sebagai penentu langsung dari *behavior intention* dan *use behavior*. Yaitu, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*. Selain itu model UTAUT juga mempunyai *variabel moderating* yaitu, *gender*, *age*, *experience*, dan *voluntariness* (Venkatesh, 2003).

Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Prasetyo, dkk, 2011). Pada awalnya, UTAUT dikembangkan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) pada tahun 2003 dengan empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi yaitu: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*. Sampai saat ini UTAUT sudah dikembangkan kembali dari konteks organisasi menjadi konteks konsumen individu yang diberi nama Model UTAUT2 di mana *habit*, *hedonic motivation* dan *price value* ditambahkan sebagai konstruksi baru.

3 METODOLOGI PENELITIAN

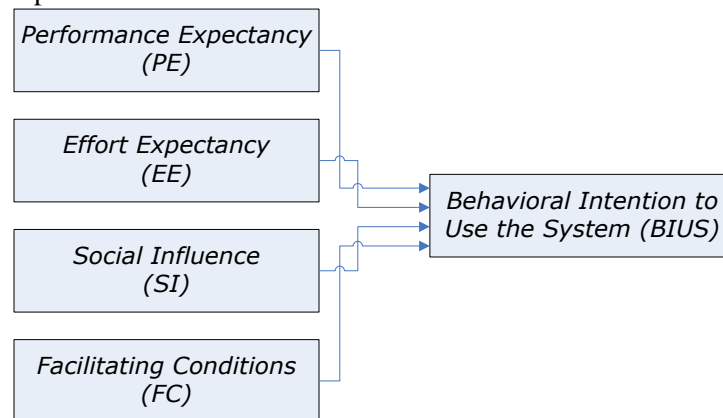
Dalam melakukan penelitian penerapan metode UTAUT untuk (*unified theory of acceptance and use of technology*) dalam memahami penerimaan dan penggunaan website KKN di LPPM UNISI ini dibuat langkah-langkah penelitian sebagai alur pekerjaan penelitian. Dalam penelitian ini langkah penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian

Dapat dilihat pada gambar 2 penelitian dimulai dengan melakukan pendataan responden. Setelah dilakukan penyebaran kuesioner dengan sebanyak 12 pernyataan kemudian data kuesioner di kumpulkan lalu dilakukan pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 15.0 yang berdasarkan *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*. Dari hasil tersebut menghasilkan kesimpulan dan setelah itu penelitian di anggap selesai. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah model sebagai kerangka pemikiran teoritis yaitu UTAUT yang digunakan dalam sistem informasi KKN LPPM UNISI. Sesuai dengan ruang lingkup penelitian maka model UTAUT yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi sedemikian rupa. Model penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa ada pengaruh sejumlah faktor dari *performance expectancy* (PE), *effort expectancy* (EE), *social influence* (SI), dan *facilitating conditions* (FC) terhadap *Behavioral*

Intention to Use the System (BIUS) yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan software analisis SPSS. Seperti terlihat pada Gambar 3



Gambar 3. Model Penelitian

Skala pengukuran dalam jawaban kuisioner yang akan digunakan pada penelitian ini adalah skala Linkert, dimana variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variabel. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu diberi skor 1-5 yang didefinisikan sebagai berikut:

- Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1,
- Tidak Setuju (TS) diberi skor 2,
- Ragu-ragu (RR) diberi skor 3,
- Setuju (S) diberi skor 4,
- Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

Hipotesis dalam penelitian ini meliputi hipotesis umum dan hipotesis khusus. Hipotesis umum pada penelitian ini adalah

H0 : Ekspektasi kinerja (Performance Expectancy) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan Sistem Informasi KKN LPPM Online (Behavioral Intention to Use)

H1 : Ekspektasi usaha (Effort Expectancy) mempunyai pengaruh positif terhadap minat pemanfaatan dan penggunaan Sistem Informasi KKN LPPM Online (Behavioral Intention to Use System)

H2 : Faktor sosial (Social Influence) mempunyai pengaruh positif terhadap minat pemanfaatan dan penggunaan Sistem Informasi KKN LPPM Online (Behavioral Intention to Use System)

H3 : Kondisi - kondisi Pemfasilitasi (Facilitating Conditions) mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku pemanfaatan dan penggunaan Sistem Informasi KKN LPPM Online (Behavioral Intention to Use System).

Untuk melakukan analisis data dengan menggunakan teknik Analisis SPSS maka tools yang digunakan dalam penelitian ini adalah Software SPSS 15.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil pengujian sistem KKN Online dengan menggunakan metode UTAUT (*unified theory of acceptance and use of technology*) pada LPPM Universitas Islam Indragiri. Untuk tampilan sistem KKN Online di LPPM UNISI dapat dilihat pada Gambar 4

**Gambar 4. Tampilan Website KKN LPPM UNISI**

Pada Gambar 4 diatas terlihat beberapa menu Home dan Agenda KKN, serta di Menu terpisah terlihat Menu Login dan Hubungi Kami, ini merupakan tampilan sederhana dari *website* KKN LPPM Universitas Islam Indragiri.

Uji Validitas

Uji *validitas measurement* model adalah Pengujian *validitas* mengukur sampai seberapa jauh ukuran indikator mampu merefleksikan konstruk laten teoritisnya. Untuk mengukur *validitas* konstruk dapat dilihat dari *loading factor*. Dan rangkuman hasil uji *validitas* dengan *Confirmatory Factor Analysis* dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Konstruk	Item	Loading	Ket.
Performance Expectancy (PE)	PE1	0.689	Valid
	PE2	0.634	Valid
	PE3	0.558	Valid
Effort Expectancy (EE)	EE1	0.662	Valid
	EE2	0.820	Valid
	EE3	0.730	Valid
Social Influence (SI)	SI1	0.685	Valid
	SI2	0.830	Valid
	SI3	0.662	Valid
Facilitating Conditions (FC)	FC1	0.750	Valid
	FC2	0.845	Valid
	FC3	0.710	Valid

Hasil perhitungan dari uji *validitas* sebagai mana tabel di atas, menunjukkan bahwa semua harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua item dalam angket penelitian ini valid, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

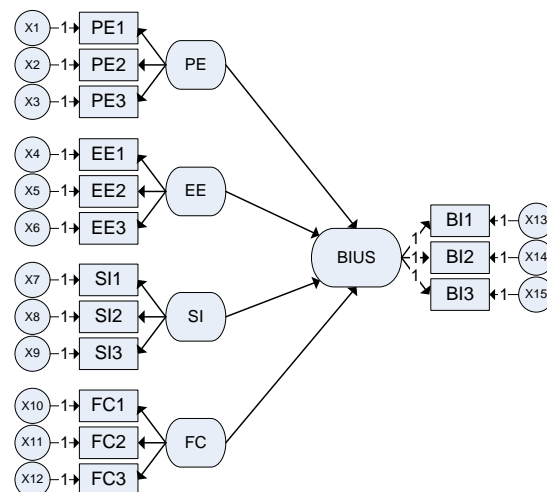
Uji Reliabilitas

Construct reliability menyatakan ukuran konsistensi internal dari indikator-indikator sebuah konstruk yang menunjukkan derajat sampai dimana masing-masing indikator itu mengindikasikan sebuah *konstruk*/laten yang umum. Sedangkan *variance extracted* menunjukkan indikator-indikator tersebut telah mewakili secara baik konstruk laten yang dikembangkan, dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Varibel	Construck Reliability	Variance Extracted
Performance Expectancy (PE)	0.905	0.698
Effort Expectancy (EE)	0.860	0.565
Social Influence (SI)	0.832	0.512
Facilitating Conditions (FC)	0.898	0.584

Pada Tabel 2 terlihat semua konstruk variabel laten PE, EE, SI dan FC memenuhi syarat *cutt-of value* untuk *construct reliability* minimal 0,70. Sedangkan nilai *variance extracted* untuk konstruk variabel laten PE, EE, SI dan FC juga memenuhi batas nilai *variance extracted* yaitu berada diatas 0,50. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masing-masing variabel memiliki realibilitas yang baik. Setelah melakukan uji *validitas* dan *reliabilitas* maka didapatkan model sementara dalam penelitian ini seperti pada Gambar 5

**Gambar 5. Penelitian Setelah Uji Kesesuaian Model.****Tabel 3. Hasil Analisis Inner Model dan Goodness of Fit**

Measurement Model	Hasil		Nilai Kritis	Evaluasi Model
Inner Model				
R-Square	Item	Hasil	$0 < Q^2 < 1$	Baik
	BIUS	0.726585		
Q-Square	0,64795479		$Q^2 = 1 - (1 - R_1^2)(1 - R_2^2) \dots (1 - R_n^2)$	Baik

Berdasarkan Tabel 3, nilai *R-Square* (R^2) dari variabel dependent yaitu BIUS (0.726585). Setelah diketahui nilai *R-Square* (R^2) kemudian didapatkan nilai *Q-Square* (Q^2) 0,64795479 atau 64,795479% mampu dijelaskan oleh variabel BIUS yang terdapat dalam model penelitian dan sisanya 35,204521% dijelaskan oleh variabel laten PE, EE, SI dan FC yang tidak terdapat dalam model penelitian.

4.1 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap uji pengaruh antar variabel yang diteliti telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Dengan memperlihatkan diagram jalur hasil analisis yang terlihat pada Tabel 3

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis

H	Pengaruh			Koef. Path	T Hitung	T Tabel	Ket
1	PE	→	BIUS	0.449	2.257	1.680	Sig
2	EE	→	BIUS	0.233	1.814	1.680	Sig
3	SI	→	BIUS	0.229	2.778	1.680	Sig
4	FC	→	BIUS	0.716	10.084	1.680	Sig

Berdasarkan Tabel 4 didapat hasil perhitungan hipotesis dari masing-masing variabel independent (PE, EE, SI, FC) terhadap variabel dependent (BIUS). Maka dapat diperoleh informasi dari hipotesis terlihat penjelas pada Tabel 5

Tabel 5. Kesimpulan Hasil Hipotesis

Hipotesis	Hasil
PE → BIUS	Variabel <i>Performance Expectancy (PE)</i> menunjukkan t hitung sebesar 2.257 yang nilainya lebih kecil daripada t tabel yaitu $2.257 < 1,680$ sehingga Hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>Performance Expectancy (PE)</i> terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>). Oleh karena itu, website LPPM UNISI membantu kinerja mahasiswa dalam mendaftar dan mendapatkan informasi seputar mata kuliah KKN sehingga secara tidak langsung mahasiswa terbantu dalam menggunakan website tersebut
EE → BIUS	Variabel <i>Effort Expectancy (EE)</i> menunjukkan t hitung sebesar 1.814 yang nilainya lebih kecil daripada t tabel yaitu $1.814 < 1,680$ sehingga Hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>Effort Expectancy (EE)</i> terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>). Oleh karena itu, tingkat kemudahan dalam menggunakan website KKN LPPM UNISI sangat mudah untuk digunakan oleh mahasiswa, ini dibuktikan dengan mudahnya mahasiswa pada program studi selain ilmu komputer dalam menggunakan website ini, dan hal tersebut membuktikan bahwa sistem ini layak untuk diterapkan pada LPPM UNISI
SI → BIUS	Variabel <i>Social Influence (SI)</i> menunjukkan t hitung sebesar 2.778 yang nilainya lebih kecil daripada t tabel yaitu $2.778 < 1,680$ sehingga Hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>Social Influence (SI)</i> terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>). Website KKN LPPM UNISI ini diperlukan untuk menunjang kegiatan dosen dan mahasiswa, dikarenakan dosen bisa mengisi nilai dan asistensi mahasiswa dan juga mahasiswa bisa melihat hasil dari perkembangan KKN. Jadi dengan adanya sistem ini dapat membantu dosen dan mahasiswa
FC → BIUS	Variabel <i>Facilitating Conditions (FC)</i> menunjukkan t hitung sebesar 10.084 yang nilainya lebih kecil daripada t tabel yaitu $10.084 < 1,680$ sehingga Hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>Facilitating Conditions (FC)</i> terhadap BIUS (<i>Behavioral Intention to Use System</i>), diambil kesimpulan bahwa website ini bisa diakses dimanapun dan kapanpun asalkan terhubung dengan internet, ini dibuktikan dengan banyaknya mahasiswa yang mengakses website KKN LPPM tersebut sewaktu mereka melaksanakan kegiatan KKN didesa masing-masing, artinya infrastruktur dan sistem saling mendukung untuk dapat menggunakan sistem tersebut

5 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) dalam memahami penerimaan dan penggunaan website kkn lppm UNISI, maka dapat beberapa kesimpulan sebagai berikut (1) dari hasil penelitian dengan menggunakan model UTAUT untuk mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan website kkn lppm UNISI Jadi menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima yaitu H0: Terdapat pengaruh signifikan antara ekspektansi kinerja terhadap niat penggunaan, H1: Terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh ekspektasi usaha terhadap niat penggunaan, H2: Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh sosial terhadap niat penggunaan dan H3: Terdapat pengaruh yang signifikan antara kondisi memfasilitasi terhadap niat penggunaan, (2) secara keseluruhan model UTAUT berhasil menjelaskan 64,795479% oleh variabel BIUS sedangkan sebanyak 35,204521% dijelaskan oleh variabel laten PE, EE, SI dan FC yang terdapat dalam model penelitian.

REFERENSI

- Abdillah, L. A., et al., 2007, Pengaruh kompensasi dan teknologi informasi terhadap kinerja dosen (KIDO) tetap pada Universitas Bina Darma, Jurnal Ilmiah MATRIK, vol. 9, pp. 1-20.
- Davis, Fred. D, (1989), “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*”, MIS Quarterly, pp. 318-340.
- Hartono, J., 2007, Sistem Informasi Keperilakuan, Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Kusrini (2007). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho, Bunafir, 2004, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit, *Membuat Website Sendiri dengan PHPMySQL*, ANDI Yogyakarta, 2008.
- Prasetyo, Hari Basuki., Dian Anubhakti, 2011, Kajian Penerimaan Sistem E-Learning Dengan Menggunakan Pendekatan UTAUT Studi kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur, Jurnal BIT Vol. 8, No. 2. hal. 45-47.
- Venkatesh, V, Morris, M.G, Davis, G.B., dan Davis, F.D., 2003 “ *Us er Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View* ”, MIS Quartely(27 : 3), pp. 425-478.