PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BINUSMAYA SEBAGAI MAHASISWA DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI

[1]ANDERSON SUTARDJO, [2]EDWARD MATTHEW DOMINICA, [3]FELIX, [4]KEAN PUTRA KUMALA, [5]RAISSA HANA ADARA, [6]VINCENTIUS JANSSEN TERA

[1]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

[2]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

[3]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

[4]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

[5]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

[6]Information System, School of Information Systems, Binus University, Indonesia

E-mail: [1]anderson.sutardjo@binus.ac.id, [2]edward.dominica@binus.ac.id, [3]felix020@binus.ac.id, [4]kean.kumala@binus.ac.id, [5]raissa.adara@binus.ac.id, [5]vincentius.tera@binus.ac.id

ABSTRAK

Saat ini penggunaan aplikasi *online learning* sudah menjadi hal yang biasa. Penggunaan aplikasi *online learning* pada bidang pendidikan menjadi semakin sering dipakai setelah pandemi COVID-19 yang menyebabkan perubahan dalam sistem belajar yang sebelumnya bertatap muka langsung menjadi bertatap muka melalui jaringan. Penggunaan aplikasi untuk mendukung sistem pembelajaran juga dilakukan oleh Bina Nusantara University. Aplikasi *online learning* tersebut adalah BinusMaya. Aplikasi *online learning* BinusMaya ini wajib digunakan oleh setiap Mahamahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya oleh mahasiswa di kehidupan sehari-hari dan juga mengeksplorasi faktor apa saja yang membuat mahasiswa menggunakan aplikasi ini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode Kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Bina Nusantara University yang menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya. Kuesioner yang disebar terdiri dari beberapa pertanyaan terkait tujuan penggunaan, kemudahan penggunaan, frekuensi penggunaan, dan faktor apa saja yang memengaruhi mahasiswa menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya. Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan aplikasi BinusMaya untuk melihat jadwal, mengumpulkan tugas, melihat materi pembelajaran, melihat recording kelas, melihat nilai hingga yang terakhir yaitu melihat pembayaran. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata responden mahasiswa menjawab sangat sering mengakses aplikasi *online learning* BinusMaya. Rata-rata responden juga mengungkapkan bahwa aplikasi *online learning* BinusMaya mudah digunakan dan mudah untuk dipelajari. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa aplikasi *online learning* BinusMaya berhasil meningkatkan kinerja pekerjaan atau produktivitas penggunanya Penelitian ini juga membuktikan bahwa responden memilih akan menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya yang memberikan hasil kualitas tertinggi yang artinya adalah aplikasi *online learning* BinusMaya sekarang kurang memberikan kualitas yang tinggi kepada penggunanya.

***Kata kunci* —** Aplikasi *online learning*, BinusMaya, Mahamahasiswa, Sistem pembelajaran, Kuantitatif, Kuesioner

1. INTRODUKSI

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang agar mencapai kompetensi yang diinginkan. Seseorang yang melalui proses belajar akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Proses pembelajaran membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Proses belajar-mengajar biasanya dilakukan secara tatap muka antara guru dan murid, kini dengan adanya pandemi COVID-19, proses pembelajaran dilakukan secara *online*. Banyak sekolah bahkan universitas yang melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran efektif adalah menggunakan *zoom*. Bina Nusantara University juga melakukan hal serupa, Bina Nusantara University memiliki aplikasi pembelajaran khusus bernama BinusMaya. Aplikasi ini membantu mahasiswa untuk melakukan proses pembelajaran.

Pada saat ini *online learning* telah membuat Langkah yang besar dan sudah menjadi salah satu cara untuk belajar yang paling popular serta efektif untuk melanjutkan Pendidikan. Sejak pertama kali digunakan pada awal tahun 2020 keberadaan *online learning* langsung menjadi solusi yang efektif untuk melanjutkan pembelajaran secara daring tanpa harus bertatap muka di masa pandemi yang sedang terjadi pada kala itu. Di era digital saat ini, *online learning* memungkinkan para mahasiswa untuk belajar kapan saja, dan dimana saja, tanpa terikat jadwal atau lokasi. Keberadaan *online learning* ini memberikan fleksibilitas dan kenyamanan yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa yang sedang sibuk. *online learning* mempunyai beberapa keunggulan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang menggunakannya. Misalnya, mahasiswa dapat dengan mudah membiasakan diri dengan suatu topik yang baru dipelajari, mengulas materi yang tidak mereka pahami, dan menggunakan sumber *online learning* untuk meningkatkan pemahaman mereka. online learning juga memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan alur mahasiswa tersebut tanpa harus menyesuaikan alur mahasiswa lain, menyesuaikan jadwal mereka dengan aktivitas lain, dan memilih materi pelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Meskipun *online learning* memiliki banyak keuntungan, masih ada beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satu tantangan terbesar yang ada pada online learning adalah memecahkan masalah motivasi dan partisipasi dari mahasiswa itu sendiri. Siswa sering merasa terputus dari kelas dan guru saat sedang melakukan pembelajaran *Online,* yang dapat memengaruhi motivasi mahasiswa untuk belajar. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Tantangan dalam melakukan *online learning* juga terdapat pada saaat mengatasi masalah teknis seperti masalah *device*, keterbatasan koneksi internet, masalah keamanan informasi (privasi) dan juga masalah kualitas dari materi. Siswa yang sedang melakukan *online learning* harus memiliki koneksi internet yang memadai dan stabil, serta bahan ajar yang mereka gunakan harus berkualitas tinggi dan memenuhi persyaratan. Selain itu, data mahasiswa dan hasil belajarnya juga harus dilindungi dan disimpan dengan aman.

Tujuan dari penilitian ini adalah untuk mengetahui tentang pandangan mahmahasiswa yang sedang berkuliah di Universitas Bina Nusantara terhadap aplikasi pembelajaran *Online* yang dibuat oleh BINUS yaitu Binusmaya.

BinusMaya adalah aplikasi berbentuk *Learning Management System (LMS)* yang secara khusus dibangun dan dikembangkan oleh Bina Nusantara University demi mendukung proses belajar mengajaran berbasis teknologi lewat *Multi Channel Learning (MCL)*. Aplikasi ini dipakai para mahasiswa untuk mengecek jadwal perkuliahan, mengakses materi perkuliahan, mengecek dan mengumpulkan tugas, mempermudah urusan administrasi, dan berdiskusi melalui forum. BinusMaya dapat melakukan *video conference* langsung dari aplikasi secara *online*. Pembelajaran secara *online* adalah bentuk pembalajaran baru yang memanfaatkan internet atau perangkat seluler. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan aplikasi yang menunjung. Dengan adanya aplikasi *online learning* BinusMaya itu dapat mengubah cara belajar mahasiswa sehari hari.

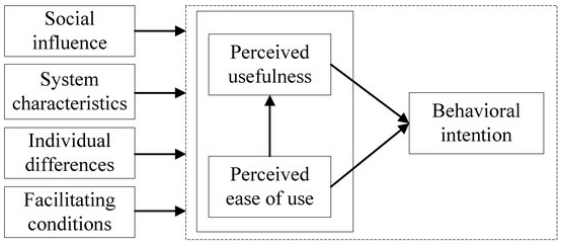
Oleh karena itu, kami menyelidiki penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya sebagai mahasiswa di kehidupan sehari hari. Secara khusus, aplikasi *online learning* BinusMaya harus diterima dengan baik oleh mahasiswa terlebih dahulu sebelum digunakan.

Setelah itu, pengenalan aplikasi *online learning* BinusMaya seperti, cara pemakaian, fungsi dan lain-lain, agar mahasiswa paham kepada aplikasi tersebut. Permasalahan yang muncul dalam penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya adalah makin besarnya kebutuhan para mahasiswa pada aplikasi *online learning* BinusMaya. Untuk itu, diperlukan suatu pemograman yang baru untuk mengatasi masalah tersebut. Maka dari itu, kami melakukan penelitian kepada mahasiswa terhadapat aplikasi *online learning* BinusMaya yang mereka gunakan sehari-hari. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi *online learning* BinusMaya membantu para mahasiswa atau mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran sehari hari.

2. PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh apa penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya meningkatkan motivasi dan produktivitas mahasiswa Binus University dalam proses pembelajaran. Riset ini menggunakan beberapa hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Kerangka teoritis yang telah dibuat akan dikembangkan dan diolah untuk menghasilkan pengembangan hipotesis yang sesuai.

Berikut merupakan kerangka teoritis yang dibuat berdasarkan hasil pengembangan dari riset Venkatesh dan Bala[1] yang telah mewakili kumpulan pengetahuan yang disatukan dalam waktu beberapa tahun. Penjelasan lebih detail terdapat pada Figur 1.



Figur 1: Kerangka teoritis penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya.

2.1 Social Influence (SI)

Social Influence (SI) memiliki pengaruh yang cukup besar dalam penggunaan aplikasi. Norma subjektif berpengaruh untuk melihat dan mendifinisikan sebagai persepsi sesesorang bahwa pendapat sebagian besar orang yang penting baginya mengenai apakah dia harus atau tidak seharusnya melakukan sesuatu akan memberikan pengaruh terhadap kebiasaannya. Selain itu, citra subjektif dapat dilihat untuk mendefinisikan sejauh mana penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya dapat meningkatkan status sosial seseorang. Hal ini dikarenakan individu sering menanggapi dan mempertimbangkan status sosial, baik untuk membangun maupun mempertahankan citra yang menguntungkan dalam suatu perkumpulan.

Dalam aplikasi *online learning* BinusMaya, kami berhipotesis bahwa *social influence* dalam bentuk norma dan citra subjektif dapat menjadi faktor-faktor penentu yang kuat dari kegunaan yang dirasakan oleh mahasiswa Bina Nusantara University sehingga hal ini dapat berdampak pada niat dan perilaku pengguna. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka kami memiliki hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1: *Social influence* akan berpengaruh positif terhadap persepsi penggunaan mahmahasiswa untuk menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya secara konsisten.

2.2 System Characteristics (SC)

System Characteristics (SC) dapat membantu individu dalam mengembangkan sesuatu yang menguntungkan atau tidak menguntungkan mengenai kegunaan dan kemudahan pengguna aplikasi *online learning* BinusMaya. Faktor-faktor penentu dari variabel ini meliputi relevansi pekerjaan, kualitas *output* aplikasi, dan hasil yang dapat didemonstrasikan oleh aplikasi. Relevansi pekerjaan adalah komponen kunci untuk penilaian pengguna potensial dan didefinisikan sebagai persepsi individu mengenai sejauh apa sistem target dapat diterapkan pada pekerjaan seseorang. Kualitas *output* mengacu pada tingkat sistem secara akurat membantu pengguna dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Hasil yang dapat didemonstrasikan oleh aplikasi dapat didefinisikan sebagai wujud nyata dari hasil penggunaan inovasi aplikasi.

Dalam aplikasi *online learning* BinusMaya, kami menyimpulkan bahwa *system characteristics*, yang melibatkan relevansi pekerjaan, kualitas *ouput* aplikasi, dan hasil yang dapat didemonstrasikan oleh aplikasi merupakan faktor-faktor penentu kuat dari kegunaan yang dirasakan oleh mahasiswa Bina Nusantara University sehingga hal ini dapat berdampak pada

niat dan perilaku pengguna. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka kami memiliki hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 2: *System characteristics* akan memiliki pengaruh positif terhadap kegunaan aplikasi *online learning* BinusMaya yang dirasakan mahasiswa secara konsisten.

2.3 Individual Differences (ID)

Variabel *Individual Differences (ID)* meliputi efikasi diri perangkat, kecemasan perangkat, permainan perangkat, dan persepsi kontrol eksternal. Efikasi diri perangkat mengacu pada penilaian kemampuan seorang individu dalam menggunakan perangkat. Kecemasan perangkat merupakan tingkat ketakutan individu, ketika sedang dhadapkan dengan kemungkinan menggunakan perangkat[2]. Peemainan perangkat menyimpulkan tingkat spontanitas kognitif individu dalam interaksi perangkat mikro. Persepsi kontrol eksternal berarti sejauh mana seorang individu mempercayai bahwa sumber daya organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. Efikasi perangkat, kecemasan perangkat, permainan perangkat, dan persepsi kontrol eksternal memberikan pengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan. Dalam hal ini, mahasiswa dapat menggunakan perangkat yang berbeda, seperti *smartphone*, *iPad*, komputer, dan lain-lain untuk menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya. Dengan demikian, kami berhipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 3: *Individual differences* akan memberikan pengaruh positif terhadap persepsi kemudahan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya secara konsisten.

2.4 Facilitating Conditions (FC)

Facilitating conditions (FC) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis tersedia untuk mendukung penggunaan sistem[2]. *Facilitating conditions* diukur dengan menggunakan dua faktor, misalnya, persepsi kenimatan dan kegunaan objektif. Kenikmatan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana tindakan menggunakan sistem tertentu dianggap menyenangkan terlepas dari konsekuensi kinerja apa pun yang dihasilkan dari penggunaan sistem tersebut[3]. Selain itu, kegunaan objektif dioperasionalkan secara konsisten dengan model fisik dari penelitian interaksi manusia-perangkat dan penelitian penerimaan pengguna sebelumnya[4].

Untuk aplikasi online learning, kami menyimpulkan bahwa kondisi yang memfasilitasi mungkin menjadi penentu kuat dan langsung dari kemudahan penggunaan yang dirasakan sehingga berdampak pada niat dan perilaku pengguna. Maka dari itu, kami berhipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 4: *Facilitating conditions* akan berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya oleh mahasiswa secara konsisten.

2.5 Preceived Ease of Use (PEOU)

Preceived Ease of Use (PEOU) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan Teknologi Informasi akan membebaskan diri mereka dari usaha[5]. Variabel ini diukur dengan menggunakan empat faktor, seperti kejelasan dan pemahaman, kemudahan penggunaan, kemudahan untuk melakukan hal yang benar, dan upaya mental, yang merupakan faktor penentu langsung dari kegunaan yang dirasakan karena semakin sedikit upaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu sistem, semakin banyak kegunaannya yang dapat meningkatkan kualitas pekerjaan. Berdasarkan hal tersebut, kami memiliki hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 5: *Preceived ease of use* akan memiliki pengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya secara konsisten.

Selain itu, terdapat banyak bukti empiris yang terkumpul selama satu dekade bahwa *preceived ease of use* secara signifikan terkait dengan niat, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui dampaknya terhadap kegunaan yang dirasakan. Oleh karena itu, kami juga memiliki hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 6: *Preceived ease of use* akan memiliki pengaruh positif pada niat penggunaan lanjutan pengguna untuk aplikasi *online learning* BinusMaya.

2.6 Preceived Usefulness (PU)

Preceived Usefulness (PU) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan

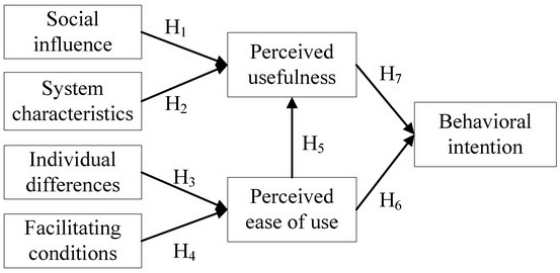
kualitas pekerjaannya[5]. Kegunaan yang dirasakan individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi. Untuk mengukur kegunaan yang dirasakan, terdapat empat faktor, yaitu peningkatan kinerja, peningkatan produktivitas, peningkatan efektivitas, dan kegunaan. Maka, kami berhipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 7: *Preceived usefulness* yang dirasakan akan memiliki pengaruh positif pada niat penggunaan lanjutan mahasiswa untuk aplikasi *online learning* BinusMaya.

2.7 Behavioral Intention (BI)

Behavioral Intention (BI) dianggap sebagai pendahulu langsung dari perilaku penggunaan. *Behavioral intention* juga memberikan indikasi kesiapan individu untuk melakukan kegiatan tertentu. *Behavioral intention* sangat memengaruhi perilaku penggunaan. Namun, dalam konteks penelitian ini, kami hanya mempertimbangkan *behavioral intention* sebagai variable dependen dalam kerangka teoritis untuk pertanyaan fokus.

Model riset lengkap ditunjukkan pada Figur 2.



Figur 2: Model riset.

3. METODOLOGI RISET

Pada penelitian kuantitatif yang kami buat dengan judul "Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Online* BinusMaya sebagai Mahasiswa di Kehidupan Sehari-Hari", memperoleh data melalui kuesioner dengan menggunakan formulir Google dan dibagikan di jejaring sosial. Kami mengambil variabel yang dimodifikasi dari penelitian sebelumnya sebagai berikut: *SI (Social Influence), SC (System Charateristics), ID (Individual Differences), FC (Faciliating Differences), PEOU (Perceived Ease of Use), PU (Perceived Usefulness) dan BI (Behavioral Intention)*. Variabel dievaluasi oleh kami dengan menggunakan skala *Likert* lima poin, yaitu 1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju. Pemakai aplikasi BinusMaya dapat mengisi formulir Google sesuai dengan kententuan yang kami berikan. Kami menjamin terlebih dahulu bahwa responden memiliki informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan survei, responden menerima penjelasan tentang tujuan, ruang lingkup, proses dan definisi lengkap dan pengoperasian pembelajaran aplikasi *online learning* BinusMaya. Survei terdiri dari dua area. Bagian pertama akan membahas data respons dan bagian terakhir akan membahas data variabel yang dikembangkan dan jelajahi sendiri seperti *SI (Social Influence), SC (System Charateristics), ID (Individual Differences), FC (Faciliating Differences), PEOU (Perceived Ease of Use), PU (Perceived Usefulness) dan BI (Behavioral Intention)*. Kami menyebarkan kuesioner kepada Binusian pengguna aplikasi BinusMaya sebagai cara kami memperoleh data. Pengambilan sampel acak menggunakan informasi dari teknik yang berbeda dan menyesuaikan dengan variabel yang dimodifikasi dari penelitian sebelumnya. Tautan survei yang kami buat dibagikan ke berbagai *social media* seperti Instagram *Story*, LINE (via *group* Binusian), dan WhatsApp (via *group* Binusian), dengan target jumlah 100 responden selesai pada hari itu dan 116 responden kami terima. Kami menyebarkan formulir Google pada 25 Januari 2023 sore dan malam hari tanggal 25 Januari 2023 dengan total 116 (100%) respons valid diterima setelah kami lakukan moderasi. Tanggapan yang valid kemudian dipisahkan dan digunakan dalam Smart PLS 3.3 untuk analisis data. Oleh karena itu, sebelum menerapkan metode model persamaan struktural, data menjalani kualitas reliabilitas, penilaian validitas, dan analisis faktor.

4. KESIMPULAN DAN DISKUSI

4.1 Profil Responden

Dalam penelitian ini, data diambil dari sebanyak 116 responden sebanyak 94% berada di umur 18-20 tahun dan sebanyak (54.3%) merupakan mahasiswa yang berkuliah di Bina Nusantara University dengan angkatan B25 lalu diikuti dengan angkatan B26 (43.1%) dan (2.6%) dari angkatan B24. Hampir semua responden berkuliah dengan jurusan Sistem Informasi (80.2%) dan sisanya berasal dari jurusan lain. Sebanyak 77 (66.4%) responden mengaku

menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya sebanyak lebih dari 6 kali dalam kurun waktu 1 minggu lalu diikuti dengan 22 (19%) responden mengaku menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya sebanyak 4-6 kali lalu 11 (9.5%) responden menggunakan aplikasi *online learning* Binusmaya sebanyak 3-4 kali diikuti dengan sebanyak 5 (4.3%) responden menggunakan aplikasi *online learning* Binusmaya sebanyak 2-3 kali dan sisanya dengan dibawah 2 kali penggunaan selama 1 minggu.

Tabel 1: Profil Responden.

Kategori	Kuantitas	Persentase
Umur		
< 18	3	2.6%
18-20	4	3.4%
20-22	109	94%
> 22	0	0%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	67	57.8%
Perempuan	49	42.2%
Angkatan		
B22	0	0%
B23	0	0%
B24	3	2.6%
B25	63	54.3%
B26	50	43.1%
Jurusan		
Sistem Informasi	93	80.2%
Akuntansi	1	0.9%
Film	0	0%
International Relation	1	0.9%
Finance	0	0%
Mass Communication	1	0.9%
Marketing Communication	4	3.4%
Business Creation	2	1.7%
Management	2	1.7%
Business Management	0	0%
International Business Management	2	1.7%
New Media	1	0.9%
Global Marketing	0	0%
Chinese Literature	0	0%
Computer Science	7	6%
Food Science	2	1.7%
Tujuan Penggunaan BinusMaya		
Melihat jadwal	111	95.7%
Melihat materi pembelajaran	104	89.7%
Melihat recording kelas	91	78.4%
Melihat nilai	90	77.6%
Melihat pembayaran	78	67.2%
Mengumpulkan tugas	107	92.2%
Seberapa sering mengakses BinusMaya		
< 2 kali	1	0.9%

2-3 kali	5	4.3%
3-4 kali	11	9.5%
4-6 kali	22	19%
> 6 kali	77	66.4%

4.2 Model Pengukuran

Tabel 2: Convergent Validity

Variable	Items	Outer Loading	Variance Inflation Factor (VIF)	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
BI	BI1	0.905	2.8	0.926	0.807
	BI2	0.896	2.181		
	BI3	0.894	2.575		
FC	FC1	0.892	1.332	0.856	0.748
	FC2	0.837	1.332		
ID	ID1	0.867	3.242	0.892	0.674
	ID2	0.873	3.403		
	ID3	0.805	1.661		
	ID4	0.731	1.426		
PE	PE1	0.908	3.235	0.944	0.807
	PE2	0.908	3.373		
	PE3	0.921	3.735		
PU	PU1	0.812	2.061	0.914	0.727
	PU2	0.839	2.11		
	PU3	0.856	2.617		
	PU4	0.901	3.128		
SC	SC1	0.818	1.862	0.907	0.765
	SC2	0.932	3.054		
	SC3	0.869	2.226		
SI	SI1	0.85	1.42	0.87	0.77
	SI2	0.904	1.42		

Seperti yang terlihat dalam table di atas masing-masing dari kualitas diatas dapat diterima dan memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan. Dapat dilihat bahwa terdapat 7 jenis pertanyaan yang bertujuan menghasilkan 7 sudut pandang yang berbeda untuk penelitian ini yaitu *Social Influence* (SI), *System Characteristics* (SC), *Individual Differences* (ID), *Facilitating Conditions* (FC), *Perceived Ease of Use* (PE), Perceived Usefulness (PU), dan *Behavioral Intention (BI)*. Data-data tersebut sudah memenuhi data yang dibutuhkan dengan menghasilkan *Composite Reliability* di atas 0.8. Dengan menggunakan data-data di atas dapat diperhatikan bahwa varian rata-rata diekstrak (*Average Variance Extracted*) mencapai angka yang lebih dari 0.65. Dengan menggunakan model kuantitatif dapat dilihat hasil dari responden yang dijadikan sampel pada penelitian ini. Dengan responden sebanyak 116 responden kita dapat mengkalkulasi hasil dari penelitian yang kita cantumkan pada tabel diatas dengan menghitung masing-masing *Outer Loading*, *Variance Inflation Factor* (VIF), *Composite Reliability*, dan *Average Variance Extracted* (AVE). Dari 7 variabel yang ada, kita dapat menghitungnya menggunakan aplikasi Smart PLS untuk melihat hasil penelitian kuantitatif ini.

4.3 Model Struktural

Dari *questionnaire* yang telah diajukan pertanyaan dibagi menjadi 7 sektor, 7 sektor tersebut masing-masing berisi 2 sampai dengan 4 pertanyaan yang dibagi menjadi sebagai berikut:

4.3.1. Pengaruh Sosial *(Social Influence)*

- Pendapat mengenai apakah saya harus menggunakan aplikasi online learning BinusMaya yang berasal dari orang di sekitar saya, dan orang yang saya hargai akan menjadi penting.
- Menggunakan aplikasi online learning BinusMaya akan membantu saya untuk meningkatkan status sosial saya.

4.3.2. Karakteristik Sistem *(System Characteristics)*

- Saya akan cenderung memilih aplikasi online learning BinusMaya yang berkaitan dengan pekerjaan saya.
- Saya akan cenderung memilih aplikasi online learning BinusMaya yang memberikan hasil kualitas tertinggi.
- Saya akan cenderung memilih aplikasi online learning BinusMaya yang secara khusus menghasilkan hasil

yang relevan dengan pekerjaan yang efektif.

4.3.3. Perbedaan Individu *(Individual Difference)*

- Saya rasa saya bisa menggunakan perangkat BinusMaya.
- Saya rasa saya bisa mengerti perangkat BinusMaya.
- Saya rasa saya dapat menggunakan perangkat BinusMaya dengan senang hati.
- Saya rasa terdapat sumber daya organisasi dan teknis untuk mendukung penggunaan perangkat BinusMaya.

4.3.4. Kondisi Fasilitas *(Facilitating Conditions)*

- Saya rasa saya akan merasakan kesenangan saat menggunakan aplikasi BinusMaya.
- Saya rasa penggunaan aplikasi BinusMaya konsisten dengan tujuan saya.

4.3.5. Perolehan Kemudahan *(Perceived Ease of Use)*

- Belajar menggunakan aplikasi online learning BinusMaya baru tidak akan menjadi tantangan.
- Saya percaya bahwa aplikasi online learning BinusMaya akan mudah untuk digunakan.
- Saya percaya dengan aplikasi online learning BinusMaya akan mudah untuk mempelajari apa yang ingin saya pelajari.
- Saya percaya bahwa aplikasi online learning BinusMaya tidak akan membingungkan saya.

4.3.6. Perolehan Kebergunaan *(Perceived Usefulness)*

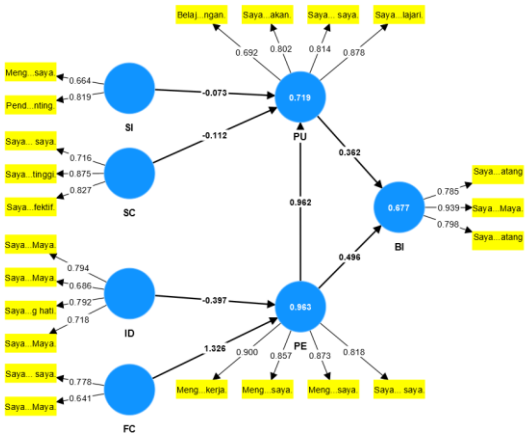
- Menggunakan aplikasi online learning BinusMaya akan meningkatkan produktivitas saya.
- Menggunakan aplikasi online learning BinusMaya akan meningkatkan kinerja pekerjaan saya.
- Menggunakan aplikasi online learning BinusMaya akan meningkatkan keefektifan saya dalam bekerja.
- Saya merasa aplikasi online learning BinusMaya berguna dalam pekerjaan saya.

4.3.7. Niat Kebiasaan *(Behavioral Intention)*

- Saya berniat untuk menggunakan aplikasi online learning BinusMaya.
- Saya meperkirakan akan menggunakan aplikasi online learning BinusMaya di masa yang akan datang.
- Saya berencana untuk menggunakan aplikasi online learning BinusMaya di masa yang akan datang.

Dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di atas kita dapat memperoleh suatu hasil yang diinginkan dalam melakukan research “Kuesioner Penelitian Penggunaan Aplikasi *Online Learning* BinusMaya sebagai Mahasiswa di Kehidupan Sehari-Hari” yang sudah kita lakukan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibagi menjadi 7 kategori yang disesuaikan dengan maksud pertanyaan itu sendiri. Setelah mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan diatas maka penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pengolahan data. Pengolahan data akan dilakukan menggunakan aplikasi “SMART PLS4” untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Framework di bawah menunjukan hasil dari percobaan model yang telah dilakukan dan hasilnya digambarkan secara grafis. Dari data-data yang telah didapatkan menggunakan pengambilan data *questionnaire* yang telah dilakukan. Data tersebut disatukan dan di kalkulasikan kembali sehingga menghasilkan grafik yang ada pada Figur 3.



Figur 3: *Framework* hasil responden.

4.4 Diskusi

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dapat kita nyatakan bahwa penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya membawa dampak yang positif bagi mahasiswa yang sedang berkuliah di Bina Nusantara University. Penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya dapat meningkatkan keefektifan perkuliahan yang sedang dilalui oleh mahasiswa. Penelitian ini menghasilkan teori bahwa mahasiswa merasa penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya membantu perkuliahan mereka dan penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya tersebut dapat memfasilitasi masa perkuliahan mereka ditambah lagi penggunaan aplikasi yang mudah dipahami bagi mahasiswa baru memudahkan mahasiswa untuk beradaptasi ke dunia perkuliahan. Dari *questionnaire* yang kami sebarkan ke mahasiswa Bina Nusantara University selama kurang lebih 1 hari dan mendapatkan responden hingga 116 responden yang sebagain besar berusia 18-20 tahun menghasilkan teori yang telah sampaikan. Hasil positif terhadap aplikasi *online learning* BinusMaya tersebut mungkin disebabkan karena responden yang kami dapatkan semuanya berkuliah di Bina Nusantara University dan selama masa perkuliahan mereka, mereka sangat bergantung kepada keefektifan aplikasi *online learning* BinusMaya ini.

5. KONKLUSI

Makalah penelitian ini mengukur sejauh apa penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya meningkatkan motivasi dan produktivitas mahasiswa Binus University dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya dipengaruhi oleh Binusian melalui *SC (System Charateristics), ID (Individual Differences), FC (Faciliating Differences), PEOU (Perceived Ease of Use), PU (Perceived Usefulness) dan BI (Behavioral Intention). SI (Social Influence*) tidak memengaruhi penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya oleh seorang Binusian.

Perkembangan pembelajaran *online* telah berkembang pesat selama ini. BinusMaya *App* adalah metode pembelajaran berbasis web yang digunakan oleh para Binusian yang mengikuti setiap perkuliahan. Penelitian ini mengkaji penggunaan aplikasi BinusMaya untuk para Binusian. Hasilnya menggambarkan *SC (System Charateristics), ID (Individual Differences), FC (Faciliating Differences), PEOU (Perceived Ease of Use), PU (Perceived Usefulness) dan BI (Behavioral Intention)* aplikasi *online learning* BinusMaya. Studi ini menunjukkan bahwa variabel yang kami berikan memberikan hasil yang sangat positif saat menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya.

Di sisi lain, *SI (Social Influence*) yang seharusnya berdampak signifikan terhadap penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya ternyata tidak menimbulkan hasil yang sangat positif, melainkan lebih banyak negatif bagi responden yang kami terima melalui formulir Google. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa tujuan penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya bukan untuk meningkatkan status sosial para Binusian, melainkan kegunaan dalam aplikasi. Baik untuk pekerjaan, produktivitas, efisiensi, media pembelajaran *online*, dll. Berdasarkan penelitian kami, responden mendapatkan hasil negatif pada *SI (Social Influence*).

Hasilnya, secara teoritis dapat kita artikan bahwa mengukur penggunaan pembelajaran *online* BinusMaya dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas mahasiswa Bina Nusantara University dalam proses pembelajaran. Hasilnya menggambarkan *ID (Individual Differences), FC (Facilitation of Differences), PEOU (Perceived Ease of Use)*, dan *PU (Perceived Usefulness)* berkontribusi besar dalam persentase formulir Google yang kami berikan.

Pada formulir Google *section* pertama, kami memberikan pertanyaan tentang tujuan penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya oleh para Binusian. Tentu saja pada aplikasi BinusMaya terdapat beberapa fitur yang memudahkan para Binusian untuk mengaksesnya. fitur-fitur tersebut berupa melihat jadwal, melihat materi pembelajaran kelas, melihat recording kelas, melihat nilai, melihat pembayaran, dan yang terakhir mengumpulkan tugas. Hasil yang kami dapatkan bahwa 95.7% persentase dihasilkan oleh fitur melihat jadwal, kedua 92.2% persentase dihasilkan oleh fitur mengumpulkan tugas pada forum, dan yang ketiga 89.7% persentase dihasilkan dengan melihat materi pembelajaran. Hasil yang kami dapatkan ini menunjukkan bahwa tujuan penggunaan Aplikasi BinusMaya 95.7% persentase digunakan untuk melihat jadwal kelas.

Setiap penelitian yang akan kami lakukan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil yang akan kami dapatkan. Penelitian kami, dapat disimpulkan memiliki manfaatnya bagi para Binusian. Banyak aplikasi online learning yang beredar dapat membantu para mahasiswa/I dalam mengatasi kesulitan mata pelajaran/kuliah. Tidak sedikit juga manfaat dari aplikasi online learning yang telah di kembangkan oleh binus berupa aplikasi pembelajaran Online BinusMaya.

Pertama ada praktis dan fleksibel. Karena pada tahun 2021 COVID-19 masih menghantui negara kita, penggunaan aplikasi BinusMaya oleh para Binusian 2025 meningkat dengan pesat. Aplikasi yang dikembangkan oleh Binus harus praktis. Bayangkan jika halaman pertama yang anda buka, anda harus mengakes *search box* untuk mencari mata kuliah pada hari ini. Tentunya tidak praktis dan membuang waktu para Binusian dalam mengakses aplikasi BinusMaya. Bagaimana jika mereka terlambat masuk kelas karena harus mencari nama mata kuliah?

Kedua, pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun sebelumnya, kamis sudah memberikan variabel tersebut dalam *FC (Faciliating Differences)*. Hasil yang kami dapatkan untuk pengalaman belajar yang menyenangkan, 31% persentase (skala likert 4) cukup setuju dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Disambung dengan hasil kurang setuju (skala likert 3) sebesar 13.8% persentase. Menurut kami hasil yang kami dapatkan merupakan hasil yang seimbang, Binusian kurang setuju dan juga cukup setuju untuk pengalaman belajar yang menyenangkan.

Ketiga, pendekatan pembelajaran online aplikasi BinusMaya. Covid19 telah membuat aplikasi Zoom berkembang pesat. Layanan-layanan yang diberikan oleh zoom menarik perhatian pengembang untuk mengkombinasikan aplikasi BinusMaya agar terintegrasi dengan Zoom Dengan adanya zoom pada BinusMaya, telah mengaplikasikan kepraktisan bagi para Binusian yang menggunakan aplikasi online learning BinusMaya.

6. LIMITASI DAN PENELITIAN LANJUTAN

6.1 Limitasi

Menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya sebagai mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari memiliki beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan. Variabel *Social Influence (SI)* berperan penting dalam menentukan perilaku siswa terkait penggunaan aplikasi ini. *System Characteristics (SC)* juga memengaruhi kegunaan dan kinerja aplikasi ini. *Individual Differences (ID)* seperti kemampuan teknis dan preferensi pribadi juga memengaruhi penggunaan aplikasi. Penggunaan aplikasi juga dipengaruhi oleh *Facilitataing Conditions (FC)*, seperti ketersediaan koneksi internet dan waktu yang tersedia. Nilai *Perceived Ease of Use (PEOU)* dan *Perceived Usefulness (PU)* juga berperan penting dalam menentukan *Behavioral Intentions (BI)* mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana variabel-variabel tersebut berinteraksi dan memengaruhi perilaku mahasiswa saat menggunakan pengalaman belajar melalui aplikasi *online learning* BinusMaya. Penelitian juga harus dilakukan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan *PEOU* dan *PU* mahasiswa dan bagaimana meningkatkan *SI*, *SC*, *ID* dan *FC* untuk meningkatkan *BI* mahasiswa dengan aplikasi ini.

Ukuran sampel mungkin tidak mewakili pengalaman pengguna secara umum, sehingga hipotesis tinjauan harus diselesaikan dengan cermat dan penuh pertimbangan. Selain itu, karakteristik yang diteliti dalam riset ini dapat

diselidiki dalam berbagai situasi atau penilaian, tetapi kesimpulan dari penelitian tersebut mungkin tidak persis sama dengan kesimpulan kami.

6.2 Penelitian Lanjutan

Penelitian lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi *online learning* BinusMaya sebagai mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk memahami cara penggunaan aplikasi ini secara efektif dan efisien. Pendekatan selanjutnya dalam penelitian ini adalah memperluas model penerimaan aplikasi pembelajaran online BinusMaya ke ukuran sampel yang lebih besar, bahkan mungkin di *domain* lain[2]. Penelitian tambahan yang perlu dilakukan meliputi analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi, seperti kemudahan penggunaan dan efisiensi, preferensi pribadi dan keterbatasan teknis. Berikut ini adalah beberapa bidang untuk penelitian di masa yang akan datang.

- Bagaimana pengguna akan menggunakan aplikasi *online learning* BinusMaya sebagai platform pendidikan di masa mendatang?
- Alat/fitur tambahan apa yang tersedia di aplikasi *online learning* BinusMaya untuk membantu perubahan sistem pendidikan yang tidak pernah berakhir?

Penelitian juga harus dilakukan untuk mengetahui bagaimana aplikasi dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Studi-studi ini dapat mencakup survei, wawancara, dan tes aplikasi di mana mahasiswa adalah respondennya. Konsep seperti pengalaman pengguna dan keterlibatan pengguna juga harus dieksplorasi untuk memahami bagaimana mahasiswa mengharapkan dan mengalami interaksi dengan aplikasi ini. Riset tambahan ini akan memberikan informasi yang berguna bagi pengembang dan pengambil keputusan untuk memperluas dan meningkatkan pembelajaran melalui aplikasi *online learning* BinusMaya.

Kekhawatiran utama lainnya adalah penggunaan yang berkelanjutan dari aplikasi *mobile* lainnya. Model yang disajikan berpotensi digunakan untuk menyelidiki niat pengguna di masa yang akan datang untuk fungsi lain di aplikasi *online learning* BinusMaya di sektor lain.

REFERENSI:

[1] Venkatesh, V., Bala, H., “Technology Acceptance Model 3” and a research agenda on interventions, Decis. Sci., 2008, 39, 273–315.

[2] Venkatesh, V., Davis, F.D. A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. Manag. Sci. 2000, 46, 186–204.

[3] Davis, F.D.; Bagozzi, R.P.; Warshaw, P.R. Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. J. Appl. Soc. Psychol. 1992, 22, 1111–1132.

[4] Card, S.K.; Moran, T.P.; Newell, A. The keystroke-level model for user performance time with interactive systems. Commun. ACM 1980, 23, 396–410.

[5] Davis, F.D. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. MIS Q. 1989, 13, 319.

[6] Tarhini, A.; Hone, K.; Liu, X.; Tarhini, T. Examining the moderating effect of individual-level cultural values on users’ acceptance of e-learning in developing countries: A structural equation modeling of an extended technology acceptance model. Interact. Learn. Environ. 2016, 25, 306–328.

[7] Administrator. 2021. “8 Manfaat Online Learning sebagai Metode Pembelajaran Terkini di era pandemi COVID-19”, https://smkpgritegal.sch.id/read/17/8-manfaat-online-learning-sebagai-metode-pembelajaran-terkini-di-era-pandemi-covid-19, diakses pada 3 Februari 2023 pukul 21.10.