



Analisis Penerimaan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Menggunakan Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2

Thomas Rulandi¹, Johan J.C. Tambotoh²

^{1,2}Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
e-mail: 682018150@student.uksw.edu¹, johan.tambotoh@staff.uksw.edu²

Abstract

Online learning is an option during the Covid-19 pandemic by utilizing the Google Meet application as a liaison for online learning. Therefore, this study measures the acceptance of learning technology in the network, especially using the Google Meet application using the UTAUT 2 model. This study aims to see what things affect the acceptance of online learning. This model uses several variables, namely Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, and Habit. This study uses a survey quantitative approach to collect data and analyze data using Structural Equation Modeling. In this study, three accepted hypotheses were obtained, namely H4, H7 and H8 and four were not accepted, namely H1, H2, H3 and H6.

Keywords: Online Learning, UTAUT 2, Google Meet

Abstrak

Pembelajaran dalam jaringan menjadi salah satu pilihan saat pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan aplikasi Google Meet sebagai penghubung untuk melakukan pembelajaran dalam jaringan. Oleh karena itu penelitian ini melakukan pengukuran penerimaan teknologi pembelajaran dalam jaringan khususnya menggunakan aplikasi Google Meet menggunakan model UTAUT 2. Penelitian ini bertujuan melihat hal-hal apa saja yang mempengaruhi penerimaan pembelajaran daring. Model ini menggunakan beberapa variabel ialah Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, dan Habit. Penelitian ini melakukan pendekatan kuantitatif survei untuk melakukan pengumpulan data dan analisis data menggunakan Structural Equation Modelling. Pada penelitian ini diperoleh tiga hipotesis yang diterima yaitu H4, H7 dan H8 dan empat tidak diterima yaitu H1, H2, H3 dan H6.

Kata kunci: Pembelajaran Dalam Jaringan, UTAUT 2, Google Meet

1. PENDAHULUAN

Teknologi telah berkembang dari tahun ke tahun terlebih dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia terutama saat pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease). Covid-19 melanda dunia dan dikatakan sebagai pandemi Covid-19 oleh badan kesehatan dunia (WHO) [1]. Hal ini terjadi juga di Indonesia yang ditandai dengan penggunaan teknologi Video Conference untuk membantu pembelajaran daring. Salah satunya ialah aplikasi Google Meet yang digunakan untuk pembelajaran daring [2]. Google Meet digunakan untuk menjangkau pembelajaran daring tanpa harus melakukan tatap muka atau pembelajaran jarak jauh.

Aplikasi *Google Meet* adalah salah satu platform *Video Conference* yang membantu pembelajaran daring tanpa harus tatap muka. *Google Meet* juga menjadi platform kedua yang populer digunakan di Indonesia. Pembelajaran daring adalah salah satu cara untuk melakukan pembelajaran saat pandemi Covid-19 ketika Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan larangan pembelajaran



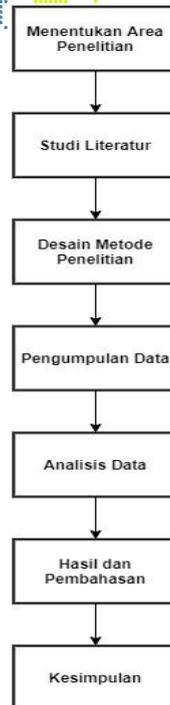
tatap muka dengan menggunakan aplikasi diantaranya Google Meet, Zoom, dan aplikasi Video Conference lainnya [3]. *Google Meet* mudah digunakan untuk pembelajaran daring hanya dengan membuka *Google Chrome* dan login menggunakan *email Google Meet* sudah bisa digunakan [4]. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Meet* juga termasuk dalam *Synchronous Learning*. *Synchronous Learning* adalah jenis proses pembelajaran yang terjadi secara langsung pada waktu yang sama antara peserta didik dan pengajar serta berinteraksi secara langsung walau dengan menggunakan aplikasi yang mendukung *Video Conference* seperti aplikasi *Google Meet* [5].

Penelitian berkaitan tentang penerimaan dan penggunaan suatu teknologi merupakan hal penting, berhasil atau tidaknya sebuah teknologi [6]. Terdapat berbagai penelitian terkait pembelajaran daring menggunakan metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT 2). UTAUT 2 adalah metode penerimaan yang mendefinisikan bagaimana perilaku pengguna terhadap suatu teknologi [7]. Penelitian tersebut yaitu penelitian yang membahas tentang hal-hal yang mempengaruhi penggunaan *e-learning* menggunakan model UTAUT 2 [1]. Ada juga penelitian tentang bagaimana keberhasilan sebuah sistem yang diterapkan pengguna menerima atau tidaknya sebuah sistem baru menggunakan model UTAUT 2 [6]. Penelitian yang lainnya yang membahas tentang pengukuran persepsi terhadap suatu aplikasi menggunakan model UTAUT 2 [8]. Selanjutnya ada penelitian tentang bagaimana menguji teknologi ruang guru dengan penerapan model UTAUT 2 [9]. Penelitian selanjutnya ialah mengalisis hal-hal yang mempengaruhi minat konsumen pada layanan website *tiket.com* menggunakan UTAUT 2 [10]. Penelitian lainnya membahas tentang hal-hal apa saja yang mempengaruhi pemanfaatan Edmodo menggunakan model UTAUT2 [11]. Penelitian berikutnya penelitian ini membahas tentang hal-hal yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan pembelajaran augmented reality menggunakan model UTAUT 2 [12]. Berdasarkan dari penelitian yang ada memiliki perbedaan penelitian ini membahas tentang hal-hal apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi pembelajaran daring pada aplikasi *Google Meet* dengan melakukan pengujian teori model UTAUT 2 dan uji analisis data menggunakan model *Structural Equation Modeling* (SEM).

Tujuan penelitian ini yaitu melakukan pengukuran bagaimana penerimaan pengguna tentang pembelajaran daring. Tujuan tersebut untuk melihat hal-hal yang mempengaruhi selama melakukan pembelajaran daring pada aplikasi *Google Meet*, apakah berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran daring.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan pendekatan BSR (*Behavioral Science Research*) yaitu pendekatan yang berhubungan antara sikap seseorang dengan teknologi. Ada tahap-tahapan pada penelitian ini diantaranya pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan pertama area penelitian adalah area penelitian yang ingin diteliti yaitu dengan menentukan topik area penelitian. Pada penelitian ini topik area penelitian yaitu pembelajaran daring. Tahapan selanjutnya melakukan studi literatur yang dilakukan dengan cara menelusuri berbagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian mengenai pembelajaran daring, *Google Meet* dan UTAUT 2. Tahap selanjutnya tentang membuat model konseptual yang akan diuji pada responden yang telah menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai untuk melakukan pembelajaran daring. Selanjutnya melakukan pengumpulan data dan juga pengolahan data menggunakan metode SEM dibantu dengan tools *SmartPLS 3.3.5. Structural Equation Modelling* adalah model analisis statistik dalam pengertiannya. SEM ialah model yang menjelaskan hubungan antara variabel [13]. SEM mempermudah untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas, mempermudah agar melihat pengaruh langsung antara variabel dan tidak langsung [14]. Selanjutnya hasil dan pembahasan dan langkah terakhir adalah kesimpulan hasil penelitian.

2.1. Instrumen Penelitian

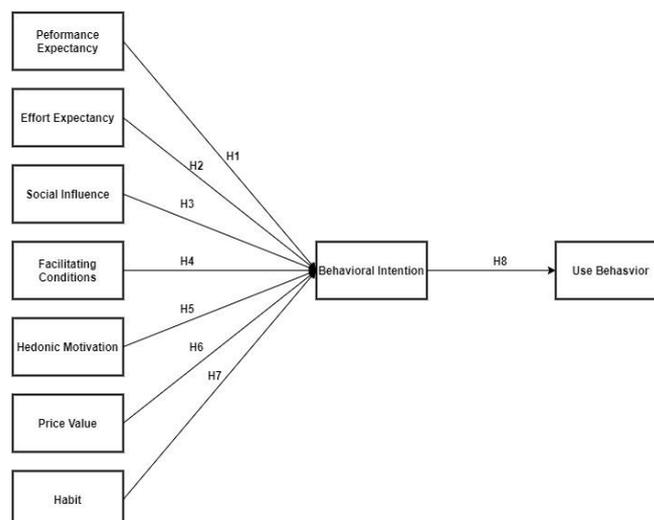
Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif survei. Penyebaran kuesioner dengan dilakukan menggunakan google form secara *online*. Responden dalam penelitian ini ialah mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana dengan jurusan Sistem Informasi yang pernah menggunakan teknologi *Google Meet* dengan pertanyaan kuesioner yang merupakan variabel dari UTAUT 2. Kuesioner yang dibuat berdasarkan variabel-variabel pada model UTAUT 2 *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating*

Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Behavioral Intention, dan Use Behavior. Dimana Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT 2) ialah metode untuk mengetahui penerimaan dalam sebuah teknologi yang dikemukakan oleh Venkatesh, Tong dan Xu, terdapat tujuh variabel utama [7].

Definisi masing-masing variabel pada penelitian ini yang didasarkan dari definisi yang dikemukakan pada penelitian [15] dan [7] dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) *Performance Expectancy* diartikan sebagai dimana seseorang yakin bahwa teknologi *Google Meet* dapat membantu dalam kinerja pembelajaran.
- b) *Effort Expectancy* diartikan sebagai dimana seseorang yakin bahwa kemudahan dalam penggunaan teknologi *Google Meet*.
- c) *Social Influence* diartikan sebagai sejauh mana orang lain mempengaruhi perilakunya dalam menggunakan teknologi *Google Meet*.
- d) *Facilitating Conditions* diartikan sebagai seseorang percaya bahwa kondisi ketersediaan perangkat dapat mendukung dalam penggunaan teknologi *Google Meet*.
- e) *Hedonic Motivation* diartikan sebagai rasa nyaman seseorang dalam menggunakan teknologi *Google Meet*.
- f) *Price Value* diartikan pemahaman seseorang dalam biaya yang digunakan untuk mengoperasikan teknologi *Google Meet*.
- g) *Habit* diartikan bagaimana orang condong menggunakan teknologi *Google Meet*.
- h) *Behavioral Intention* diartikan sebagai sejauh apa seseorang menggunakan teknologi *Google Meet*.
- i) *Use Behavior* diartikan sebagai perilaku pengguna dalam pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*.

Masing-masing variabel dapat diwakilkan PE (*Performance Expectancy*), EE (*Effort Expectancy*), SI (*Social Influence*), FC (*Facilitating Conditions*), HM (*Hedonic Motivation*), PV (*Price Value*), H (*Habit*), BI (*Behavioral Intention*), UB (*Use Behavior*)[7].



Gambar 2. Model Penelitian



Sehingga didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1 : *Performance Expectancy* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H2 : *Effort Expectancy* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H3 : *Social Influence* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H4 : *Facilitating Conditions* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H5 : *Hedonic Motivation* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H6 : *Price Value* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H7 : *Habit* mempengaruhi *Behavioral Intention*

H8 : *Behavioral Intention* mempengaruhi *Use Behaviour*

Kuesioner pertanyaan dibuat berdasarkan indikator UTAUT 2. Penilaian kuesioner dengan menggunakan penilaian skala Likert untuk mendapatkan hasil yang akurat. Skala Likert digunakan untuk menguji tanggapan, sikap atau pendapat seseorang mengenai kejadian maupun fenomena sosial [16]. Tabel skala Likert pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kriteria Responden

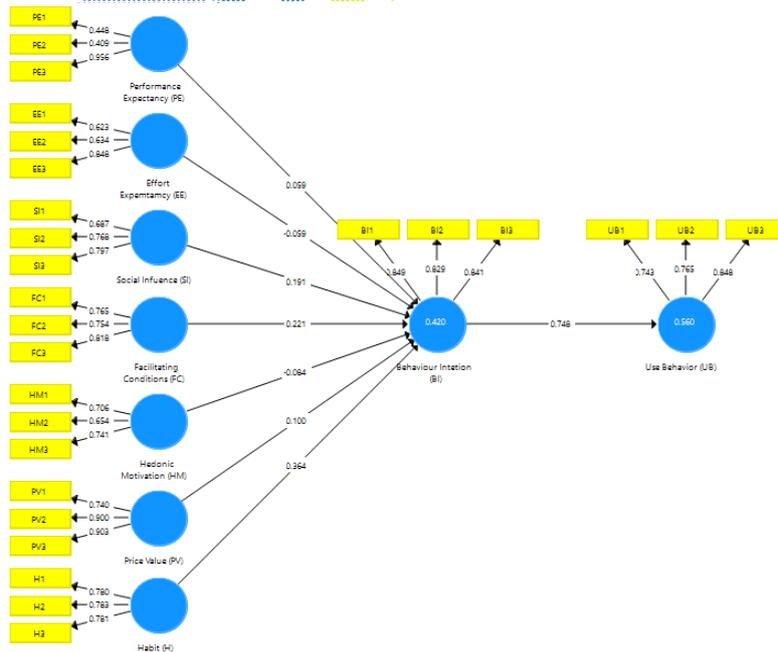
Saat melakukan pengumpulan data diperoleh responden lalu dilakukan pengujian menggunakan tools *SmartPLS* 3.3.5. Responden yang mengisi adalah yang menggunakan teknologi *Google Meet*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Google form*. Responden pada kuesioner penelitian ini berjumlah 120 responden setelah dipilah menjadi 106 responden yang memenuhi kriteria. Uraian kriteria terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Responden

Kriteria	Responden
Jenis Kelamin	
Pria	63
Wanita	43
Umur	
<20 Tahun	26
20-30 Tahun	79
31-40 Tahun	1
41-50 Tahun	0
50>Tahun	0

3.2. Analisis Data

Berikut ini adalah hasil dari metode penelitian ketika masing-masing nilai dimasukkan dan diproses dengan tools *SmartPLS* :



Gambar 3. Model Penelitian

a) Pengujian model pengukuran (*outer model*)

Penelitian ini untuk melakukan pengujian hubungan antara variabel dengan indikator. Setelah dilakukan pengujian dengan terhadap model pengukuran (*outer model*) dengan beberapa tahapan pengujian yaitu *Average Variance Extracted (AVE)*, Komposit Reliabilitas dan *Cronbach's Alpha* dengan peraturanya diatas nilai 0,70 terdapat sepuluh indikator yang tidak mematuhi peraturan yang mana pada *Loading Factor* terdapat tujuh indikator di bawah nilai 0,70 dan ada tiga indikator *Cronbach's Alpha* dibawah nilai 0,70. Maka dilakukan penghapusan indikator. Indikator tersebut EE1, EE2, HM1, HM2, PE1, PE2, SI1, SI2, UB1 dan UB2. Dengan penghapusan indikator tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

b) Pengujian Validitas

1) Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

a) Nilai *Loading Factor*

Setelah menghapus sepuluh indikator yang mana memiliki nilai dibawah nilai 0,70 dapat dilihat dengan tidak adanya angka berwarna merah sebagai tanda hasil baik dengan nilai di atas 0,70. Uraian nilai terdapat pada tabel 2.

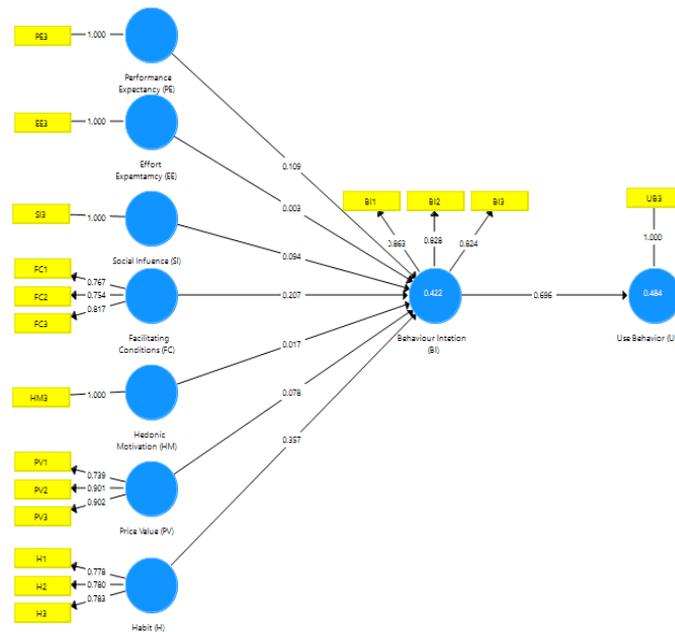
Tabel 2. *Loading Factor*

	BI	EE	FC	H	HM	PE	PV	SI	UB
BI1	0,863								
BI2	0,828								
BI3	0,824								
EE3		1,000							
FC1			0,767						
FC2			0,754						



	BI	EE	FC	H	HM	PE	PV	SI	UB
FC3			0,817						
H1				0,778					
H2				0,780					
H3				0,783					
HM3					1,000				
PE3						1,000			
PV1							0,739		
PV2							0,901		
PV3							0,902		
SI3								1,000	
UB3									1,000

Dengan model penelitian terbaru terdapat pada gambar 4.



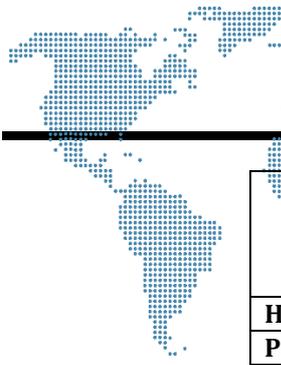
Gambar 4. Model Penelitian Valid

b) *Average Variance Extracted (AVE)*

Pada hasil *Average Variance Extracted (AVE)* bahwa semua variabel sudah memenuhi nilai di atas 0,50. Hal ini sudah dikategorikan valid. Uraian nilai terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Validitas dan Reliabilitas Konstruk

	Cronbach's Alpha	rho_A	Reliabilitas Komposit	Average Variance Extracted (AVE)
BI	0,793	0,822	0,877	0,703
EE	1,000	1,000	1,000	1,000
FC	0,708	0,757	0,823	0,608
H	0,702	0,722	0,824	0,609



	Cronbach's Alpha	rho_A	Reliabilitas Komposit	Average Variance Extracted (AVE)
HM	1,000	1,000	1,000	1,000
PE	1,000	1,000	1,000	1,000
PV	0,816	0,885	0,886	0,724
SI	1,000	1,000	1,000	1,000
UB	1,000	1,000	1,000	1,000

2) Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

a) *Fornell-Larcker Criterion*

Untuk Validitas Diskriminan dalam menentukan Fornell-Larcker Criterion menunjukkan hasil yang baik antar variabel yang mana variabel itu sendiri ada di atas 0,70. Uraian nilai terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. *Fornell-Larcker Criterion*

	BI	EE	FC	H	HM	PE	PV	SI	UB
BI	0,839								
EE	0,302	1,000							
FC	0,515	0,376	0,780						
H	0,573	0,300	0,542	0,781					
HM	0,302	0,372	0,346	0,314	1,000				
PE	0,369	0,493	0,336	0,326	0,475	1,000			
PV	0,348	0,229	0,410	0,337	0,269	0,294	0,851		
SI	0,394	0,383	0,417	0,382	0,292	0,447	0,300	1,000	
UB	0,696	0,380	0,420	0,545	0,297	0,362	0,344	0,270	1,000

b) Uji Reliabilitas

1) Reliabilitas Komposit

Nilai dari Reliabilitas Komposit mendapatkan nilai yang baik sesuai peraturan di atas 0,70 dimana dikatakan bahwa reliabilitas komposit mempunyai variabel diatas 0,70 dikatakan memenuhi uji reliabilitas. Dengan nilai tertinggi di *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, *Performance Expectancy*, *Social Influence* dan *Use Behavior* bernilai 1.000 dan nilai terendah *Facilitating Conditions* 0.823. Uraian nilai terdapat pada tabel 2.

2) *Cronbach's Alpha*

Mempunyai nilai baik di atas 0,70 dan sesuai peraturan. Dengan nilai tertinggi di *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, *Performance Expectancy*, *Social Influence* dan *Use Behavior* bernilai 1.000 dan nilai terendah *Habit* dengan nilai 0.702. Uraian nilai terdapat pada tabel 2.

c) Uji Model Struktural (*inner model*)

Uji inner model dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dengan nilai *R-Square*.



1. *R-Square*

Pada nilai *R-Square* di uji seberapa baiknya struktur model dengan aturan model dinyatakan kuat bahwa nilai dari *R-Square* 0,75, model moderat jika nilai *R-Square* 0,50 dan model lemah jika *R-Square* 0,25

- a) BI, *R-Square* sebesar 0,422 atau jika dipersenkan 42,2% dinyatakan lemah. Uraian nilai terdapat pada tabel 4
- b) UB, *R-Square* sebesar 0,484 atau jika dipersenkan 48,4% dinyatakan lemah. Uraian nilai terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. *R-Square*

	R-Square	Adjusted R Square
BI	0,422	0,386
UB	0,484	0,479

2. *T-Statistik*

T-Statistik dalam melihat tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis memiliki nilai harus diatas 1,96 dinyatakan “signifikan” serta apabila dibawah 1,96 dinyatakan “tidak signifikan”. Uraian mengenai nilai dari *t*-statistik terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. *T-Statistik*

	T- Statistik (O/STDEV)
BI -> UB	14,275
EE -> BI	0,034
FC -> BI	2,189
H -> BI	4,137
HM -> BI	0,154
PE -> BI	0,978
PV -> BI	0,909
SI -> BI	0,967

Dari uji *t*-statistik didapatkan hasil sebagai berikut :

- 1) *Behavioral Intention* terhadap *Use behavior* didapatkan nilai *t*-statistik dengan nilai 14,275 dan melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Behavioral Intention* secara “signifikan” berpengaruh langsung terhadap *Use Behavior*
- 2) *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t*-statistik dengan nilai 0,034 dan tidak melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Effort Expectancy* secara “tidak signifikan” tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*
- 3) *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t*-statistik dengan nilai 2,189 dan melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Facilitating Conditions* secara “signifikan” berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.

- 4) *Habit* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t-statistik* dengan nilai 4,137 dan melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Habit* secara “signifikan” berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.
- 5) *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t-statistik* dengan nilai 0,154 dan tidak melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Hedonic Motivation* secara “tidak signifikan” tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.
- 6) *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t-statistik* dengan nilai 0,978 dan tidak melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Performance Expectancy* secara “tidak signifikan” tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.
- 7) *Price Value* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t-statistik* dengan nilai 0,909 dan tidak melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Price Value* secara “tidak signifikan” tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.
- 8) *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* didapatkan nilai *t-statistik* dengan nilai 0,967 dan tidak melebihi aturan nilai diatas 1,96 jadi *Social Influence* secara “tidak signifikan” tidak berpengaruh langsung terhadap *Behavioral Intention*.

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada tabel 5 maka diperoleh hipotesis yang diterima yaitu H4, H7, H8 sedangkan empat sisanya yaitu H1, H2, H3 dan H6 tidak diterima karena tidak memenuhi peraturan nilai harus di atas 1,96.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data kuesioner sebanyak 106 responden dengan menggunakan analisis SEM dan dibantu menggunakan tools SmartPLS 3.3.5 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana Jurusan Sistem Informasi tidak dapat mengikuti pembelajaran daring memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai *Synchronous Learning* dengan baik sehingga mengurangi minat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran daring hal ini ditunjukkan pada H4 yaitu *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* berpengaruh secara signifikan karena melebihi nilai aturan diatas 1,96 yang berarti *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* berpengaruh dalam pembelajaran dalam jaringan bahwa mahasiswa memiliki kendala fasilitas dalam menjalankan aplikasi *Google Meet* sehingga mempengaruhi minat mahasiswa dalam melakukan pembelajaran dalam jaringan menggunakan aplikasi *Google Meet*. H7 yaitu *Habit* terhadap *Behavioral Intention* berpengaruh secara signifikan karena melebihi nilai aturan diatas 1,96 yang berarti *Habit* terhadap *Behavioral Intention* bahwa mahasiswa tidak terbiasa melakukan pembelajaran dalam jaringan menggunakan *Google Meet* sehingga berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Meet*. H8 yaitu *Behavioral Intention* terhadap *User Behavior* berpengaruh secara signifikan karena melebihi nilai aturan diatas 1,96 yang berarti *Behavioral Intention* terhadap *User Behavior* berpengaruh yang berarti minat mahasiswa



dalam menggunakan aplikasi *Google Meet* berpengaruh terhadap perilaku pengguna aplikasi *Google Meet*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Kurnia, "Penerimaan Dan Penggunaan E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19: Aplikasi Model Utaut2," *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, Vol. 3, No. 4, Pp. 435-447, 2020, Doi: 10.17977/Um038v3i42020p435.
- [2] N. Juniartini And I. Rasna, "Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 1nme," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Bhs. Indones.*, Vol. 9, No. 2, Pp. 133-141, 2020.
- [3] J. A. Dewantara And T. H. Nurgiansah, "Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19 Bagi Mahasiswa Universitas Pgri Yogyakarta," *J. Basicedu*, Vol. 5, No. 1, Pp. 367-375, 2020, Doi: 10.31004/Basicedu.V5i1.669.
- [4] S. Nalurita, "Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Pada Mata Kuliah Teknik Proyeksi Bisnis Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 Di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsuraya) (Studi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Kelas G)," *J. Ilm. Manaj. Surya Pasca Sci.*, Vol. 10, No. 1, Pp. 22-30, 2021, [Online]. Available: <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jimspc/article/download/593/564>.
- [5] L. Susanti And R. Estherina, "Pembelajaran Blending Asynchronous-Synchronous Learning Berbasis Relevan Terhadap Hasil Belajar Koqnitif Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi," ... *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, Vol. 7, No. 1, Pp. 79-89, 2022, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/26211>.
- [6] M. T. Hidayat, Q. Aini, And E. Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan Utaut 2 (Studi Kasus)," *J. Nas. Tek. Elektro Dan Teknol. Inf.*, Vol. 9, No. 3, Pp. 239-247, 2020.
- [7] V. Venkatesh, J. Y. L. Thong, And X. Xu, "Venkatesh_Thong_Xu_Misq_Forthcoming (Gender Age Experience)," *Mis Q.*, Vol. 36, No. 1, Pp. 157-178, 2012.
- [8] E. H. Juningsih, F. Aziz, D. Ismunandar, F. Sarasati, I. Irmawati, And Y. Yanto, "Penggunaan Model Utaut2 Untuk Memahami Persepsi Pengguna Aplikasi G-Meet," *Indones. J. Softw. Eng.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 289-295, 2020, Doi: 10.31294/Ijse.V6i2.10075.
- [9] C. A. Haris, B. S. Wa, And A. Nasiri, "Penerapan Model Utaut2 Untuk Mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru," *J. Teknol. Inf.*, Vol. 3, No. 2, P. 192, 2019, Doi: 10.36294/Jurti.V3i2.1085.
- [10] M. Pendekatan *Et Al.*, "Analisis Minat Pengguna Ota Tiket . Com Di Indonesia Menggunakan," Vol. 11, No. 1, 2022.
- [11] E. S. Nuari, A. Nurkhin, And K. Kardoyo, "Analisis Determinan Pemanfaatan Edmodo Dengan Menggunakan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut)," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, Vol. 17, No. 1, Pp. 57-73, 2019, Doi: 10.21831/Jpai.V17i1.26337.
- [12] Z. Niqotaini, "Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Menggunakan Model Utaut-2 (Studi Kasus : Smp Dan Sma Mutiara Bunda Bandung)," *Technol. J. Ilm.*, Vol. 12, No. 1, P. 4, 2021, Doi: 10.31602/Tji.V12i1.4175.
- [13] I. M. A. Arya Pering, "Kajian Analisis Jalur Dengan Structural Equation Modeling



- (Sem) Smart-PLS 3.0,” *J. Ilm. Satyagraha*, Vol. 3, No. 2, Pp. 28–48, 2020, Doi: 10.47532/Jis.V3i2.177.
- [14] W. K. Nofa And D. A. P. Hapsari, “Penerimaan Teknologi Studentsite Menggunakan The Structural Equation Modelling (Sem) Pada Universitas Gunadarma,” *Inform. J. Ilmu Komput.*, Vol. 17, No. 1, P. 57, 2021, Doi: 10.52958/iftk.V17i1.2749.
- [15] V. Venkatesh, “User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View,” *Mis Q.*, Vol. 27, No. 3, Pp. 425–478, 2003, Doi: 10.1016/J.Inoche.2016.03.015.
- [16] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, And P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains Dan Inform.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 128–137, 2019, Doi: 10.34128/Jsi.V5i2.185.