

Faktor Exacta 8(2): 116-125, 2015  
ISSN: 1979-276X

Rahmatika – Kajian Penerimaan dan Penggunaan...

## KAJIAN PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN CORELDRAW UNTUK PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

RAHMATIKA

rahmanasrul@gmail.com

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA  
Universitas Indraprasta PGRI

**Abstrak.** Faktor utama yang menentukan keberhasilan dari penerapan teknologi informasi dalam pendidikan adalah aspek perilaku pengguna (*user acceptance*). Kemauan pengguna dalam menerima atau menggunakan teknologi informasi merupakan kunci keberhasilan penerapan teknologi informasi. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan serta mengidentifikasi hubungan variabel moderasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan dengan menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model UTAUT mengidentifikasikan empat faktor pendorong penerimaan sebagai variabel bebas yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition*. Pada penelitian ini, ditambahkan dua variabel pengaruh, yaitu *Anxiety* dan *Self efficacy*. Model hasil modifikasi diuji dengan metoda analisis jalur (*path analysis*) untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel-variabel tersebut terhadap penerimaan penggunaan CorelDraw untuk pembelajaran multimedia. Berdasarkan 175 sampel yang diambil, diperoleh hasil variabel *Facilitating Condition* (FC) mempengaruhi *user acceptance*. Model UTAUT berperan penting dalam menentukan variabel dan faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan pada teknologi informasi.

KataKunci: Perilaku pengguna, Model UTAUT, CorelDraw

**Abstract.** The main factors that determine the success of the application of information technology in education is the aspect of user behavior (*user acceptance*). The willingness of users to accept or use of information technology is the key to successful application of information technology. To identify the factors that influence the acceptance and use as well as identify the relationship moderating variable on the factors that influence the acceptance and use by using the Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). UTAUT Model identifies four factors driving acceptance as a free variable that Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence and Facilitating Condition. In this study, the effect of added two variables, namely Anxiety and Self-efficacy. The model was tested with the modified method of path analysis (*path analysis*) to determine the influence caused by these variables on the acceptance of use CorelDraw for multimedia learning. Based on 175 samples taken, obtained variable results Facilitating Condition (FC) affect user acceptance. UTAUT models play an important role in determining the variables and factors that influence the acceptance and use of information technology.

Keywords: User Acceptance, Model of UTAUT, CorelDraw

### PENDAHULUAN

Penerapan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran siswa di suatu instansi pendidikan merupakan fenomena yang berkembang sangat luas dan cepat di Indonesia.

Keberhasilan institusi pendidikan akan sangat ditentukan kualitas kinerja teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap siswa, yang akan terus dikembangkan secara luas untuk memenuhi era globalisasi. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan produktifitas bagi manajemen pendidikan.

Perkembangan pembelajaran multimedia yang begitu pesat, sekolah yang berbasis multimedia dituntut lebih meningkatkan daya saing dalam kualitas pendidikan. Semakin banyaknya sekolah yang memiliki jurusan multimedia menghadapi tantangan perkembangan tersebut. Didalam pembelajaran multimedia berbagai sekolah jurusan multimedia memanfaatkan CorelDraw sebagai salah satu kurikulum yang sangat penting dalam pembelajaran multimedia.

Perkembangan teknologi informasi sering menghalangi penerimaan untuk menggunakannya secara efektif. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman user acceptance (penerimaan pengguna) terhadap CorelDraw, karena mengimplementasikan perkembangan suatu teknologi informasi bergantung pada penerimaan oleh pengguna memahami dan siap dalam menggunakan teknologi informasi yang begitu pesat.

Salah satu kajian untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi telah banyak dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya. Venkatesh, et al. (2003:237) melakukan penelitian mengenai Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Penelitian dilakukan untuk mereview dan menggabungkan beberapa model penerimaan teknologi informasi dan menghipotesiskan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial mempunyai pengaruh terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi sedangkan minat pemanfaatan teknologi informasi dan kondisi yang memfasilitasi pemakai berpengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi.

Venkatesh, et al. (2003:255) menyatakan bahwa adanya hubungan positif signifikan antara ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan faktor sosial terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi dan hubungan positif signifikan minat pemanfaatan teknologi informasi dan kondisi yang memfasilitasi pemakai terhadap penggunaan teknologi informasi. Penelitian empiris terhadap Model UTAUT yang dilakukan oleh Basuki pada tahun 2011 yang berjudul “Kajian Penerimaan Sistem E-Learning dengan menggunakan pendekatan UTAUT ” menyatakan bahwa faktor-faktor yang mendukung sikap dan perilaku penerimaan sistem e-learning dan belum diketahui adakah interaksi antara jenis kelamin dan pengalaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku penerimaan sistem e-learning. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku penerimaan e-learning dan pengaruh interaksi jenis kelamin dan pengalaman dalam menggunakan e-learning dengan menggunakan pendekatan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Studi lain yang dilakukan Sonny Pada Tahun 2011 yang berjudul “Kajian Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Dalam Penggunaan Open Source Software Database Management System” menemukan bahwa pengaruh Sosial (SI) sangat mempengaruhi sikap terhadap teknologi (AT) serta antusias dan mental dari mahasiswa. Harapan prestasi, upaya dan fasilitas tidak mempengaruhi sikap terhadap teknologi dan dengan sikap mental pada mahasiswa. Sedangkan harapan upaya dan sosial sangat langsung berpengaruh pada tingkat sosial yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan dengan model UTAUT yang digunakan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Corel draw untuk pembelajaran multimedia dan Untuk mengidentifikasi hubungan variabel moderasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan corel draw untuk pembelajaran multimedia. Sehingga pengaruh teknologi informasi dalam penerimaan dan

penggunaan dapat dimanfaatkan dan sebagai solusi untuk meningkatkan kinerja serta penambahan ilmu tentang perkembangan teknologi informasi.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Multimedia

Pengertian multimedia secara sederhana dari dua kata yaitu multi berarti jamak atau banyak dan media berarti perantara atau yang menyampaikan. Pengertian ini berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi sehingga dapat bergeser maknanya dari pengertian kata-kata.

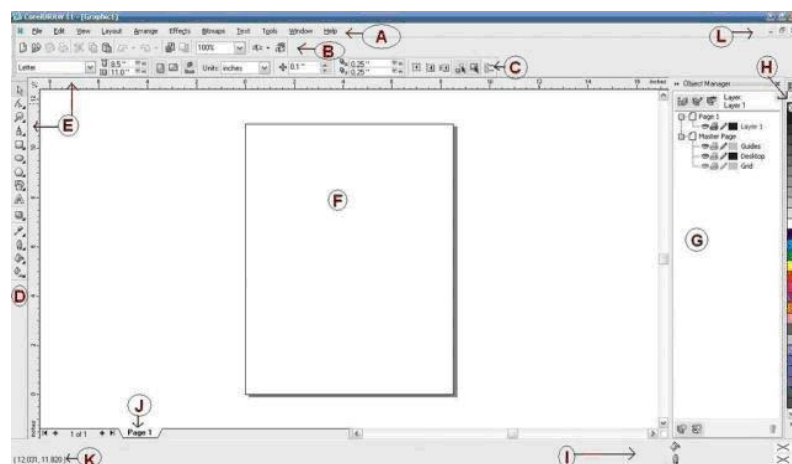
Menurut Azhar Arsyad (2007:3), multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Menurut Geyeski (2008:13), multimedia adalah kumpulan media berasaskan komputer dan sistem komunikasi yang digunakan untuk membangun, menyimpan, menghantar dan menerima informasi berasaskan teks, grafik, audio dan sebagainya.

### Corel Draw

CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya.

### Fungsi-fungsi icon Corel Draw

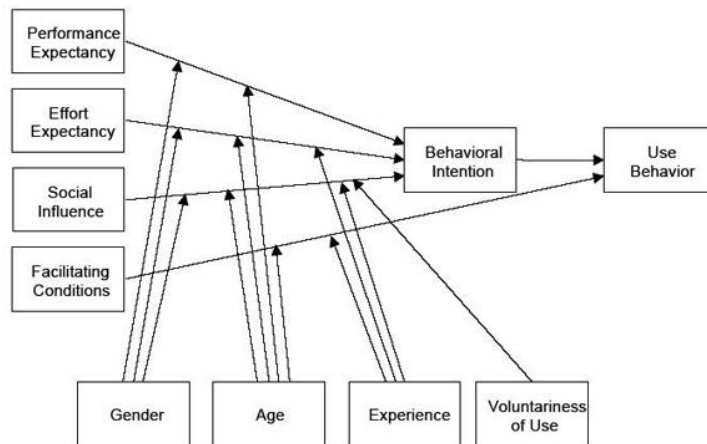
Dari screen ini kita bisa menutupnya atau memilih salah satu pilihan menu yang ada. Untuk saat ini kita pilih new graphics. Atau bisa juga kita menutupnya, terus dari menu file > New (ctrl + N). Setelah itu kita akan melihat tampilan lingkungan kerja di corel draw.



Gambar 1. Lingkungan Kerja CorelDraw  
Sumber: Madcoms 2013

**Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**

Venkatesh, et. al. (2003:239) *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* mengembangkan salah satu model penerimaan teknologi terkini. UTAUT mensintesis elemen-elemen pada delapan model penerimaan teknologi terkemuka untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai penerimaan pengguna. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *Theory of Reason (TRA)*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Task-Technology Fit Theory (TTF)*, *Motivational Model (MM)*, *Combination TAM+TPB*, *Model of PC Utilization (MPCU)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, *Social Cognitif Theory (SCT)*. UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian niat (*intention*). Berikut ini adalah model UTAUT yang sudah dikembangkan (Venkatesh, 2003) ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Model UTAUT  
Sumber: Venkatesh, 2003

Tabel 1. Konsep Model UTAUT

Variabel Konstruk	Akar Konsepsi	Model Sumber
<b>Performance Expectancy</b>	<i>Perceived Usefulness</i>	TAM
	<i>Extrinsic Motivation</i>	MM
	<i>Job-fit</i>	MPCU
	<i>Relative Advantage</i>	IDT
	<i>Outcome Expectations</i>	SCT
<b>Effort Expectancy</b>	<i>Perceived Ease of Use</i>	TAM
	<i>Complexity</i>	MPCU
	<i>Ease of Use</i>	IDT
<b>Social Influence</b>	<i>Subjective Norm</i>	TRA, TPB, C-TAM-TPB
	<i>Social Factors</i>	MPCU
	<i>Image</i>	IDT
<b>Facilitating Conditions</b>	<i>Perceived Behavioral Control</i>	TPB,
	<i>Control</i>	C-TAM-TPB

<b>Behavioral Intention</b>	<i>Facilitating Conditions</i>	MPCU	
	<i>Compatibility</i>	IDT	
	<i>Attitude Toward Behaviour</i>	TRA, TAM+TPB	TPB/DTPB,
	<i>Subjective Norm</i>	TRA, TPB, C-TAM-TPB	
	<i>Perceived Usefulness</i>	TAM	
	<i>Perceived Ease of Use</i>	TAM	
<b>Use Behavior</b>	<i>Attitude Toward Behaviour</i>	TRA, TAM+TPB	TPB/DTPB,
	<i>Intrinsic Motivation</i>	MM	
	<i>Affect Toward Use</i>	MPCU	
	<i>Affect</i>	SCT	

### Structural Equation Modeling (SEM)

Menurut Ghozali (2008:125) Structural Equation Modelling (SEM) adalah sebuah evolusi dari model persamaan berganda yang dikembangkan dari prinsip ekonometri dan digabungkan dengan prinsip pengaturan dari psikologi dan sosiologi, SEM telah muncul sebagai bagian integral dari penelitian manajerial akademik. SEM terdiri dari 2 bagian yaitu model variabel laten dan model pengukuran. Bagian pertama yaitu model variabel laten (*latent variable model*) mengadaptasi model persamaan simultan pada ekonometri. Jika pada ekonometri semua variabelnya merupakan beberapa variabel terukur atau teramati (*measured/observed variables*), maka pada model ini beberapa variabel merupakan variabel laten (*latent variables* yang tidak terukur secara langsung).

Sedangkan bagian kedua yang dikenal dengan model pengukuran (*measurement model*), menggambarkan beberapa indikator atau beberapa variabel terukur sebagai efek atau refleksi dari variabel latennya. Kedua bagian model ini merupakan jawaban terhadap 2 permasalahan dasar pembuatan kesimpulan ilmiah dalam ilmu sosial dan perilaku. Untuk permasalahan pertama yang berkaitan dengan masalah pengukuran dapat dijawab dengan model pengukuran, sedangkan permasalahan kedua yang berkaitan dengan hubungan kausal dapat dijawab menggunakan model variabel laten.

Berbeda dengan teknik analisis lain yang hanya bisa mengukur hubungan kausal searah saja, SEM juga memungkinkan menganalisis hubungan dua arah yang sering kali muncul dalam ilmu sosial dan perilaku. SEM termasuk keluarga *multivariate statistics dependensi* yang memungkinkan dilakukannya analisis satu atau lebih variabel independen yang dilibatkan boleh berbentuk variabel kontinu ataupun diskrit, dalam bentuk variabel latent atau teramati.

Dalam praktiknya, SEM merupakan gabungan dari dua metode statistika yang terpisah yang melibatkan analisis faktor (*factor analysis*) yang dikembangkan di psikologi dan psikometri dan model persamaan simultan (*simultaneous equation modelling*) yang dikembangkan di ekonometrika.

Santoso (2011:23), memaparkan bahwa ada beberapa tahapan pokok yang akan dilalui untuk menggunakan SEM dalam kegiatan sebuah penelitian, yaitu: Membuat sebuah model SEM (*Model Specification*), Menyiapkan desain penelitian dan pengumpulan data, Identifikasi Model (*Model Identification*), dan Menguji Model (*Model Testing* dan *Model Estimation*).

### AMOS (*Analysis of Moment Structures*)

Ghozali (2008:54), AMOS merupakan salah satu program atau *software* yang digunakan untuk mengistemasi model pada model persamaan structural (SEM). AMOS mengimplementasikan pendekatan yang umum untuk analisis data pada model persamaan struktural yang menjelaskan analisis struktur *kovarians*, atau *causal modeling*. Pendekatan ini meliputi kasus khusus banyak teknik konvensional terkenal, mencakup model linier yang umum dan analisis faktor umum. Saat ini *software* AMOS merupakan *software* yang dapat diandalkan dalam menyelesaikan permasalahan sosial karena kemampuannya dalam mengukur variabel yang bersitat laten atau tidak dapat diukur secara langsung tetapi dapat diukur melalui indikatornya.

### Hipotesis

Model UTAUT digunakan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam bidang teknologi informasi dalam perkembangannya kepada masyarakat. Penerimaan dan penggunaan teknologi informasi dengan menggunakan model UTAUT yakni faktor-faktor yang mempengaruhinya maupun variabel. Adapun faktor dan variabel yang mempengaruhinya adalah Performance expectancy, yaitu tingkatan keyakinan pengguna bahwa dengan menggunakan sistem akan membantu menghasilkan performansi kerja yang maksimal. Effort expectancy, yaitu tingkatan kemudahan yang dirasakan pengguna dalam menggunakan sistem. Social influence, yaitu kesadaran seseorang mengenai adanya orang lain yang menggunakan sistem. Anxiety, yaitu tingkatan reaksi emosional yang berhubungan dengan penggunaan sistem tertentu. Self efficacy, yaitu tingkatan kemampuan seseorang dalam menggunakan sistem tertentu. Facilitating conditions, yaitu keyakinan adanya fasilitas organisasi dan teknis yang mendukung aktifitas pengguna. Sehingga dari faktor-faktor tersebut dapat digunakan dalam perkembangan teknologi informasi penerimaan dan penggunaannya.

### METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan pada penelitian merupakan kategori penelitian *Explanatory*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner bersifat *closed question* dengan skala *semantic differential*. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif (SPSS 17.0) dan analisis inferensial. Analisis Inferensial menggunakan metode *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan tools AMOS 18.0. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang berupa pernyataan yang disusun dengan maksud untuk mengetahui pengaruh antara variabel persepsi *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *Social influence*, *Anxiety*, *Self efficacy*, *Facilitating conditions*.

### HASIL dan PEMBAHASAN

Analisa deskriptif yang dilakukan dalam penelitian ini melalui Analisis Deskriptif Statistik dengan menggunakan software SPSS 17.0 yang menjelaskan karakteristik sampel antara lain mencakup nilai minimum, maximum, rata-rata (mean), *standart deviation*, *skewness*, dan *kurtosis*. *Standar deviation* memiliki nilai minimal 0.8 dan nilai maksimal 1.3, Sedangkan nilai c.r pada *skewness* dan *kurtosis* dalam kisaran nilai yang direkomendasikan yaitu -2.58 sampai 2.58.

### Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan pengolahan data dalam format excel, kemudian diimport ke SPSS 17.0 dalam bentuk format spss (\*.sav) untuk kemudahan dalam pengolahan analisis data.

Santoso (2012), mengemukakan AMOS secara otomatis akan mengubah data mentah tersebut menjadi matriks kovarians yang selanjutnya dianalisis. Hasil Pengujian didapat sebagai berikut:

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk mengukur validitas konstruk dapat dilihat dari nilai *loading factor* yang merupakan nilai dari *standardized regression*. Pengujian dilakukan dengan analisis model *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) terhadap konstruk eksogen dan endogen. Indikator dikatakan valid jika *loading factor* > 0,50. Sedang hasil uji reliabilitas, Ghazali (2008:32) yang disyaratkan untuk hasil seluruh konstruk memenuhi syarat *cut-off value* untuk *construct reliability* yaitu memiliki nilai > 0,70, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir masing-masing konstruk memiliki reliabilitas yang baik.

### Uji Asumsi

Ukuran sampel 175 responden sesuai dengan persyaratan SEM yaitu minimal 100 sample. Secara *Multivariate*, nilai c.r pd data adalah 8,6 berada diatas 2.58, sehingga dapat disimpulkan jika melihat secara *univariate* yang melewati batas minimal c.r dan secara *multivariate* berada diatas nilai maksimal c.r bahwa data berdistribusi tidak normal. Maka harus dilakukan uji outlier. Hasil uji outliers dalam penelitian ini menggunakan *output* dari *Observation farthest from the centroid (Mahalanobis distance)* yang memiliki nilai p1 atau p2 yang kurang dari 0.05, kondisi tersebut menunjukkan adanya outlier dan selanjutnya data yang merupakan outlier harus dikeluarkan dari data sehingga menyebabkan jumlah data awal berkurang menjadi 160 sampel dan jumlah ini masih sesuai dengan persyaratan jumlah data dalam SEM. Hasil Uji multikolinearitas dan singularitas dapat dilihat dari nilai *determinant of sampel covariance matrix* = 0.2, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah *Multikolinearitas* dan *Singularitas* pada data yang dianalisis.

### Uji Kesesuaian Model

Hasil dari uji kesesuaian model diketahui bahwa nilai *probability* pada tabel 1 kurang dari nilai yang direkomendasikan, yaitu kurang dari 0.05. Hal ini berarti model teori yang diajukan pada penelitian ini tidak sesuai dengan model populasi yang diobservasi.

Tabel 2. Hasil Uji Kesesuaian Model

Ukuran Kesesuaian	Batas kritis	nilai	Hasil Uji Model	Keterangan
<b>Absolut Fit Measures</b>				
<i>Chi-Square X<sup>2</sup></i>	Kecil,	X <sup>2</sup>	145.5	Marginal
	hCXC5itung	≤ X <sup>2</sup> tabel		
<i>Probability</i>	≥ 0,05		0.03	Marginal
<i>CMIN/DF</i>	≤ 2.00		1.25	Marginal
<i>GFI</i>	≥ 0,90		-	Marginal
<i>RMSEA</i>	≤ 0,08		0.04	Marginal
<b>Incremental Fit Measures</b>				
<i>AGFI</i>	≥ 0,90		-	Marginal
<i>TLI</i>	≥ 0,95		0.93	Marginal
<i>NFI</i>	≥ 0,90		0.81	Marginal

CFI	$\geq 0,95$	0.95	Marginal
<b>Parsimonious Fit Measures</b>			
PNFI	$\geq 0,60$	0.62	Marginal
PGFI	$\geq 0,60$	-	Marginal

(Sumber: olah data Amos 18.0 berdasarkan *cutt value* yang direkomendasikan)

Berdasarkan hasil uji kesesuaian model dapat dikatakan model tidak fit oleh karena itu langkah selanjutnya adalah membuat model diagram jalur (*path diagram*).

### Uji Signifikansi

Dari hasil analisis jalur didapatkan koefisien regresi untuk setiap variabelnya . Uji signifikansi adalah mengecek apakah terdapat nilai yang negative atau nilai yang tidak signifikan, maka dilakukan penghapusan atau drop. Kemudian dibuat model baru dengan analisis jalur.

Pada uji signifikan terdapat hubungan kausal yang terdapat koefisien regression yang negative dan koefisien regression yang non-signifikan didrop. Hasil yang didapat antara hubungan kausal PE, ANX , SI, EE dan SE harus didrop karena tidak signifikan.

Tabel 3. Hasil uji signifikansi model jalur awal

	Koefisien Regresi	P	Keterangan
UB $\leftarrow$ PE	0.086	0.27	Tidak Signifikan
UB $\leftarrow$ ANX	-0.043	0.55	Tidak Signifikan
UB $\leftarrow$ SI	-0.124	0.12	Tidak Signifikan
UB $\leftarrow$ EE	0.113	0.16	Tidak Signifikan
UB $\leftarrow$ SE	0.140	0.08	Tidak Signifikan
UB $\leftarrow$ FC	0.182	0.01	Signifikan

Dari hasil analisis tersebut, maka ditentukan hubungan kausal yang akan digunakan dan yang tidak akan digunakan. Hubungan kausal akan digunakan apabila memenuhi kriteria nilai  $P < 0.05$  dan koefisien regresi positif.

Tabel 4. Hasil Hipotesis

	Hipotesis Deskriptif	Hasil
H1	Diduga <i>Performance expectancy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan CorelDraw	Ditolak
H2	Diduga <i>Effort expentancy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan <i>CorelDraw</i>	Ditolak
H3	Diduga <i>Social influance</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan CorelDraw	Ditolak
H4	Diduga <i>Anxiety</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan CorelDraw	Ditolak
H5	Diduga <i>Self efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan CorelDraw	Ditolak
H6	Diduga <i>Facilitating condition</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan CorelDraw	Diterima

### Pembahasan

Setelah dilakukan uji signifikasi, maka dilanjutkan dengan membuat persamaan model akhir. *Variabel endogen Use Behaviour (UB)* dipengaruhi oleh faktor indikator *Facilitating Condition (FC)*, hal ini bisa dikarenakan bahwa user yakin prasana dan



sarana yang ada sangat mendukung perkembangan pembelajaran multimedia kearah yang lebih baik karena sudah disertai fasilitas lab komputer yang memadai. Sedangkan faktor indikator lain yaitu *Performance expectancy* (PE), *Self efficacy* (SE), *Effort expentancy* (EE) *Social Influence* (SI) dan *Anxiety* (ANX) tidak berpengaruh terhadap penerimaan dan penggunaan dalam penelitian ini. Tidak berpengaruhnya *Performance expectancy* (PE) terhadap *Use Behaviour* (UB) bisa dikarenakan karena user tidak yakin akan kemampuan dirinya sendiri dalam penggunaannya, *Self efficacy* (SE) terhadap *Use Behaviour* (UB) dikarenakan user belum yakin atau belum memahami penggunaan coreldraw dengan perkembangannya . Implikasi Penelitian ini terdapat 3 (tiga) aspek utama, yakni: aspek manajerial, aspek sistem dan aspek penelitian lanjutan.

### **Aspek Manajerial**

Dimana Pihak lembaga diharapkan dapat lebih memerhatikan perkembangan pembelajaran multimedia yang ada diluar lembaga, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran juga dapat memberikan kemudahan siswa untuk belajar dan meningkatkan minat belajar. Menciptakan persaingan yang sehat antar siswa dengan dibuatnya suatu latihan - latihan atau tugas yang berkaitan dengan pembuatan edit gambar yang sesuai dengan keinginan dan kreatifitas siswa sebagai wujud positif dari kemandirian pembelajaran multimedia.

### **Aspek Sistem**

Dikarenakan multimedia adalah bagian dari kemajuan teknologi maka diharapkan pihak lembaga dapat lebih baik lagi menyediakan prasarana yang mampu untuk menyediakan informasi – informasi yang ter-uptodate sehingga antusias siswa dapat terus ditingkatkan. Fasilitas laboratorium bisa ditingkatkan lagi seperti halnya software dan hardwarenya sehingga kenyamanan mahasiswa belajar dapat ditingkatkan.

### **Aspek Penelitian Selanjutnya**

Responden dalam penelitian ini adalah para siswa kelas yang menggunakan, maka disarankan bagi penelitian selanjutnya dilakukan pada lembaga/institusi lain yang secara luas. Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk membuat sebuah model lain seperti analisa sub-group model moderating seperti cara penerimaan menurut usia, kesukarelaan penggunaan dan berdasarkan tingkat nilai rata-rata.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa: Pengaruh *Facilitating Condition* (FC) signifikan mempengaruhi penerimaan dan penggunaan CorelDraw untuk pembelajaran multimedia. Sedangkan, *Performance Expectancy* (PE), *Self efficacy* (SE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Anxiety* (ANX) secara signifikan tidak mempengaruhi penerimaan dan penggunaan CorelDraw untuk pembelajaran multimedia. Hubungan kausal antara faktor yang mempengaruhi efektivitas penerimaan dan penggunaan CorelDraw yang terdapat dari hasil penelitian ini meliputi: Variabel *Facilitating Condition* (FC) signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi oleh user (UB). Berdasarkan analisis model maka didapati bahwa keragaman interaksi moderasi berdasarkan *gender* signifikan dalam hal penerimaan dan penggunaan.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan yang diambil dari hasil penelitian, maka saran untuk penelitian ini meliputi Aspek Manajerial, Aspek Sistem dan Aspek penelitian selanjutnya dalam perkembangan teknologi informasi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Santoso, Singgih,. 2012. **Konsep dan Aplikasi dengan AMOS**. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Kumar, Dinesh dan Sharma Kumar Aman,. 2012. *User Acceptance Of Desktop Based Computer Software Using UTAUT Model and Addition Of New Moderator*, *Scholar, International Journal of Computer Science & Engineering Technology (IJCSET)*.
- Siahaan, Sonny,. 2011. **Kajian Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology dalam penggunaan open source software management system**: Studi kasus Universitas Indraprasta PGRI.
- Ghozali. 2008. **Model Persamaan Struktural: Konsep dan Aplikasi dengan program AMOS 16.0**. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Venkatesh, Vismanath. 2000. *Determinants of Perceived Ease of Use: Zahedi, Fatemeh, Reliability of Information System Based on the Critical Success Factors-Formulation*, *International Journal of Quality & Reliability Managemen*.
- Venkatesh, V, Morris, MG, Davis, GB, Davis, FD. 2003. *“User Acceptance of IT: Toward a Unified View”*, *MIS Quarterly Journal*, Vol. 27, No. 3, pp. 425-478.
- Santoso, S. 2010. **Statistik Nonparametrik, Konsep, dan Aplikasi dengan SPSS 17**. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arsyad, Azhar. 2007. **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hari, Basuki,. 2011. **Kajian Penerimaan Sistem E-learning Dengan Menggunakan Pendekatan UTAUT**: *Studi kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budiluhur*.
- Jogiyanto. 2007. **Sistem Informasi Keperilakuan**. Jogjakarta: Andi Offset