

Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan Ulang Mahasiswa pada Platform *E-Learning* dan *Bootcamp* IT

Ilham Nuansa Shaylendra Putra Pamungkas¹, Aryo Pinandito², Retno Indah Rokhmawati³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹ilhamnuansa65@student.ub.ac.id, ²aryo@ub.ac.id, ³retnoindah@ub.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong upaya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, contoh pemanfaatannya adalah munculnya layanan *e-learning* dan *bootcamp* IT. Saat ini, terdapat fenomena mahasiswa IT berminat menggunakan layanan tersebut. Mahasiswa menggunakan layanan ini untuk mengembangkan keterampilan IT yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengaruh faktor-faktor kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya (FILKOM UB) pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Analisis penelitian menggunakan metode kuantitatif dan teknik pengumpulan data *purposive sampling*. Data sampel sebanyak 98 yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan *Generalized Linear Model* (GLM) karena data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui hanya variabel kegunaan yang dirasakan yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Namun, variabel kualitas informasi dan kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa faktor kegunaan yang dirasakan, seperti fitur yang membantu mempelajari materi secara efektif dan efisien berperan signifikan dalam memengaruhi minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT.

Kata kunci: *kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, minat penggunaan ulang, e-learning, IT bootcamp*

Abstract

Advances in information technology have encouraged efforts to utilize technology to improve the quality of education, an example of its utilization is the emergence of e-learning services and IT bootcamps. Currently, there is a phenomenon that IT students are interested in using these services. Students use these services to develop IT skills that are in line with current industry needs. This study was conducted to measure the influence of information quality factors, perceived usefulness, and perceived ease of use on the reuse interest of students of the Faculty of Computer Science, Universitas Brawijaya (FILKOM UB) on e-learning platforms and IT bootcamps. The research analysis used quantitative methods and purposive sampling data collection techniques. The 98 sample data that have been collected are analyzed using the Generalized Linear Model (GLM) because the data are not normally distributed. Based on the results of data analysis, it is known that only the perceived usefulness variable has a significant influence on the reuse interest of FILKOM UB students on the e-learning platform and IT bootcamp. However, the variables of information quality and perceived ease of use do not have a significant influence on the interest in reuse of FILKOM UB students on e-learning platforms and IT bootcamps. The results prove that perceived usefulness factors, such as features that help learn material effectively and efficiently, play a significant role in influencing FILKOM UB students' reuse interest in e-learning platforms and IT bootcamps.

Keywords: *information quality, perceived usefulness, perceived ease of use, interest reuse, e-learning, IT bootcamp*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memiliki peran vital terhadap kemajuan di banyak bidang. Kemajuan ini telah mendorong upaya penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi pada pendidikan membantu perguruan tinggi dalam menyiapkan mahasiswanya untuk memenuhi kebutuhan industri teknologi. Saat ini, terdapat banyak layanan *e-learning* dan *bootcamp* IT yang menawarkan berbagai macam program pembelajaran. *E-learning* IT merupakan platform pembelajaran daring yang menawarkan kursus di bidang IT. Sedangkan, *bootcamp* IT merupakan suatu program pelatihan intensif yang dirancang untuk melatih peserta dengan keterampilan teknis di bidang IT. Kehadiran layanan ini disebabkan oleh permintaan talenta IT yang tinggi dan meningkatnya kesadaran mahasiswa akan pentingnya keterampilan IT. Biantong dan Krisnadi (2020) menyatakan bahwa sekitar 70% peserta *e-learning* dan *bootcamp* IT memiliki latar belakang pendidikan IT, dan 95% peserta berhasil mendapatkan pekerjaan setelah mengikuti program tersebut. Hal ini menunjukkan fenomena maraknya mahasiswa IT yang berminat untuk mengembangkan keterampilan IT dengan menggunakan layanan tersebut.

Berdasarkan data pra survei, 9 dari 10 mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya (FILKOM UB) berminat memakai layanan *e-learning* dan *bootcamp* IT untuk mengembangkan keterampilan sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Penggunaan layanan tersebut disebabkan oleh sistem pembelajaran di kampus yang tidak mencakup kebutuhan mahasiswa, baik dari segi kelengkapan materi dan juga praktik. Materi yang diberikan di kampus biasanya hanya pada taraf tingkat pemula. Pada penelitian Burke dan Bailey (2019), menunjukkan bahwa sekitar 59% siswa *bootcamp* IT memiliki bekal *soft skill* yang cukup untuk memanfaatkan keterampilan khususnya di tempat kerja. Dengan demikian, layanan tersebut terbukti ampuh untuk menjembatani kesenjangan digital dalam pendidikan.

Minat pengguna *e-learning* dan *bootcamp* IT dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti materi pembelajaran, reputasi platform, fitur pada platform pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan harga. Freeze et al. (2010)

menyatakan bahwa kualitas informasi serta kualitas sistem mampu memberikan dampak signifikan positif terhadap kepuasan pengguna dan penggunaan sistem pada *e-learning*. *Information System Success Model* bisa digunakan dalam menghitung kesuksesan sistem. Dampak kesuksesan pada *e-learning* dan *bootcamp* IT adalah meningkatnya kepuasan pengguna, kepuasan pengguna dapat meningkatkan minat penggunaan ulang sistem. Faktor penentu kepuasan pada *e-learning* adalah kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, kualitas sistem pendukung, kualitas sistem teknis, kualitas tenaga pendidik, kualitas pelajar, dan kualitas layanan (Al-Fraihat et al., 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa beberapa hal yang memengaruhi minat pengguna untuk menerima dan menggunakan *e-learning* di negara-negara berkembang secara signifikan disebabkan oleh variabel persepsi kegunaan, kualitas hidup, persepsi kemudahan, dan pengaruh sosial (Vululleh, 2018). Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengukur peranan beberapa faktor tersebut yang memengaruhi minat penggunaan ulang pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT di Indonesia. Penelitian yang dilakukan berfokus pada tiga variabel, yaitu kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Ketiga variabel tersebut didasarkan dari hasil pernyataan responden pada tahap pra survei.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk mengevaluasi sistem belajar mengajar di FILKOM UB agar mahasiswa memiliki pemahaman dan kemampuan yang dibutuhkan industri. Selain itu, hasil dari penelitian juga diharapkan mampu berkontribusi terhadap kualitas jasa penyedia layanan *e-learning* dan *bootcamp* IT agar minat pengguna ulang layanan tersebut dapat meningkat.

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Beberapa penelitian terdahulu juga telah membahas mengenai variabel kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap minat menggunakan pada *e-learning* dan *bootcamp* IT. Yang (2024) melakukan penelitian untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat

memberi pengaruh terhadap niat mahasiswa untuk terus memakai sistem *e-learning* di Universitas Negeri Dezhou, Cina. Pengujiannya memakai *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dan *Structural Equation Modeling* (SEM). Penelitian tersebut menemukan bahwa kepuasan sangat mempengaruhi niat menggunakan platform secara berkelanjutan. Variabel persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, kualitas sistem, dan kualitas informasi penggunaan secara signifikan mempengaruhi kepuasan. Persepsi kemudahan penggunaan dan keyakinan diri mempunyai dampak yang signifikan terhadap persepsi kegunaan.

Penelitian terdahulu yang digunakan selanjutnya adalah To dan Ho (2023) membahas mengenai berbagai faktor yang berpengaruh terhadap niat untuk melanjutkan menggunakan platform pembelajaran daring di Universitas Tra Vinh, Vietnam. Analisis dilakukan dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM). Penelitian tersebut membuktikan bahwa kualitas informasi, teknologi, interaksi dengan sistem *e-learning*, kegunaan yang dirasakan, tenaga pendidik, dan peserta didik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk melanjutkan menggunakan platform pembelajaran daring.

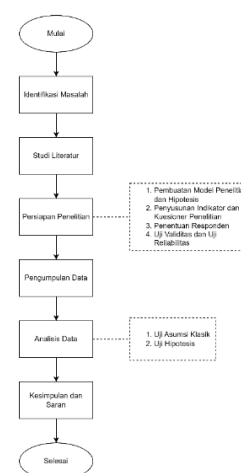
Listiyono et al. (2022) meneliti mengenai adanya pengaruh variabel kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan terhadap niat mahasiswa menggunakan *Learning Management System* (LMS). Metode analisis yang digunakan berupa pendekatan regresi linier berganda. Penelitian ini menemukan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan terhadap minat pengguna. Variabel independen tersebut berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-learning* sebesar 68,8%. Sementara itu, 31,2% dipengaruhi oleh variabel independen lainnya.

Sugiyono dan Sulaiman (2024) melakukan penelitian untuk mengukur diterimanya teknologi baru yang sedang dikembangkan dan hambatan yang dialami oleh pengguna aplikasi Ruang Guru. Tahap analisis menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) untuk mengukur pengaruh dari lima variabel. Hasil analisis menemukan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap sikap dalam menggunakan. Variabel sikap dalam menggunakan platform

berpengaruh signifikan terhadap keinginan untuk menggunakan. Keinginan untuk menggunakan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan sistem.

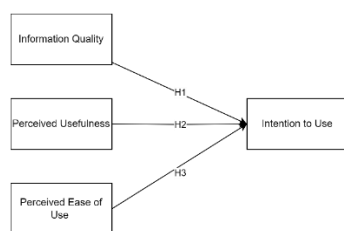
3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode non-implimentatif analitik dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif biasanya berupa data statistik yang memiliki tujuan untuk mengukur kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan (Sugiyono, 2013). Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dimanfaatkan untuk menguji adanya pengaruh variabel yang telah dirumuskan, yaitu kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada *e-learning* dan *bootcamp* IT.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada tahap identifikasi masalah, dilakukan observasi dan pra survei terhadap mahasiswa FILKOM UB. Hasil observasi awal menunjukkan 9 dari 10 mahasiswa FILKOM UB tertarik mengikuti layanan dari platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Penggalan fenomena dilakukan dengan melakukan pra survei menggunakan kuesioner dengan pertanyaan terbuka dan tertutup terhadap 24 mahasiswa FILKOM UB. Hasil pra survei menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa berminat menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT untuk belajar, mengembangkan keterampilan, dan menambah pengetahuan sesuai dengan kebutuhan industri saat ini.



Gambar 2. Model Penelitian

H1: *Information quality* memberikan pengaruh terhadap *Intention to Use*.

H2: *Perceived usefulness* memberikan pengaruh terhadap *Intention to Use*.

H3: *Perceived ease of use* memberikan pengaruh terhadap *Intention to Use*.

Sumber indikator penelitian berasal dari penelitian Salloum et al. (2019) dan Vululleh (2018). Hal tersebut, dibutuhkan untuk menyusun indikator penelitian yang tepat, relevan, valid, dan reliabel yang nantinya akan digunakan pada tahap penyusunan kuesioner. Indikator penelitian telah ditinjau oleh seorang tenaga pendidik Bahasa Inggris di salah satu sekolah internasional berbasis Islam yang ada di Jawa Timur.

Pilot study pada penelitian ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas dari kuesioner penelitian. Pengujian tersebut akan menggunakan IBM SPSS Statistics 25 sebagai alat analisis. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa pada pengujian validitas, instrumen penelitian diuji kepada sampel penelitian sesuai dengan populasi yang telah ditentukan. Banyaknya sampel yang digunakan berjumlah sebanyak 30 responden

Pada tahap pengumpulan data, digunakan teknik survei dengan menyebarkan kuesioner kepada sampel penelitian. Kuesioner penelitian disusun dengan memakai skala Likert. Instrumen penelitian yang telah dirumuskan dalam tahap persiapan penelitian akan disebar pada tahap pengumpulan data kepada responden. Dalam penentuan sampel penelitian, rumus yang dipakai dalam menentukan jumlah sampel adalah rumus Slovin.

Tahap pengujian asumsi klasik adalah ketentuan yang wajib terpenuhi dalam uji regresi linear berganda (Budi et al., 2024). Tujuan dari pengujian asumsi klasik menurut Sugiyono (2013), yaitu memastikan data teoritis yang digunakan stabil serta tidak bias, memvalidasi hasil data penelitian, dan penaksiran koefisien regresinya efisien. Uji asumsi klasik diantaranya, yaitu uji normalitas, uji

multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. Pada tahap uji asumsi klasik, penelitian ini terlebih dahulu akan dilakukan uji normalitas. Jika data dinyatakan tidak terdistribusi dengan normal maka pengujian lainnya pada tahapan uji asumsi klasik tidak perlu dilakukan.

Uji hipotesis penelitian kuantitatif menggunakan statistik inferensial. Statistik ini dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu statistik parametrik dan statistik nonparametrik. Analisis data parametrik dapat dilakukan apabila data memenuhi uji asumsi klasik. Regresi linear berganda akan digunakan apabila variabel independen atau variabel dependen berjumlah lebih dari satu. Setelah dilakukan analisis regresi, analisis akan dilanjutkan dengan uji t dan uji F. Analisis data pada penelitian akan dilakukan menggunakan *Generalized Linear Models* (GLM) apabila data tidak terdistribusi normal. GLM berfungsi untuk mengetahui pengaruh kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan yang dirasakan terhadap minat menggunakan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Apabila *p-value* bernilai $< 0,05$ maka variabel independen dapat dinyatakan signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen yang sedang diuji (Ghozali, 2018). Menurut Sugiyono (2013), R^2 berfungsi untuk menghitung kemampuan model penelitian dalam menjelaskan besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tahap terakhir melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian dan penyampaian saran sesuai dengan kelemahan hasil penelitian. Kesimpulan ditarik dari hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah. Saran ditujukan kepada penelitian selanjutnya yang berisi mengenai usulan yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

4.1.1. Uji Validitas

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan uji reliabilitas dengan melakukan penyebaran instrumen penelitian kepada 30 sampel. Setelah data pilot study didapatkan, pengujian dilakukan dengan teknik korelasi bivariate pearson pada tools IBM SPSS 25. Jika R hitung $> R$ tabel maka uji validitas dapat disimpulkan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Indikator	R Hitung	Keterangan
1	Information Quality (IQ)	IQ1	0,511	Valid
		IQ2	0,800	
		IQ3	0,823	
		IQ4	0,811	
		IQ5	0,668	
2	Perceived Usefulness (PU)	PU1	0,578	Valid
		PU2	0,738	
		PU3	0,811	
		PU4	0,771	
		PU5	0,874	
3	Perceived Ease of Use (PEU)	PEU1	0,868	Valid
		PEU2	0,743	
		PEU3	0,752	
		PEU4	0,796	
		PEU5	0,854	
4	Intention to Use (IU)	IU1	0,741	Valid
		IU2	0,841	
		IU3	0,757	
		IU4	0,762	

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis dari pengujian validitas menunjukkan bahwa setiap indikator penelitian dikatakan valid sebab nilai R hitung > R tabel sebesar 0,361. Hal tersebut menandakan bahwa seluruh indikator penelitian dikategorikan valid. Dengan demikian, pengujian berikutnya dapat dilanjutkan.

4.1.2. Uji Reliabilitas

Tahap ini akan dilakukan pada kuesioner penelitian yang telah disusun dan disebarikan kepada responden acak sebanyak 30 responden. Menurut Ghozali (2018), jika nilai Cronbach Alpha > 0,6 maka variabel dapat dikategorikan reliabel. Berdasarkan rumus Cronbach's Alpha hasil uji reliabilitas dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

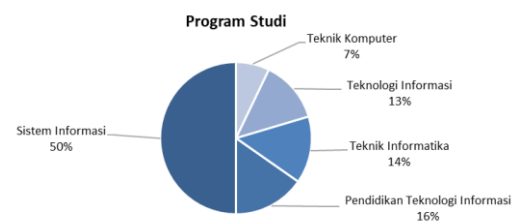
No.	Variabel	Jumlah Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Information Quality (IQ)	5	0,772	Reliabel
2	Perceived Usefulness (PU)	5	0,814	

No.	Variabel	Jumlah Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
3	Perceived Ease of Use (PEU)	5	0,857	Valid
4	Intention to Use (IU)	4	0,779	

Berdasarkan Tabel 2, seluruh variabel penelitian memiliki hasil Cronbach Alpha yang sama dengan nilai yang lebih dari 0,6. Hal tersebut menandakan bahwa setiap variabel penelitian dikategorikan reliabel. Oleh sebab itu, pengujian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

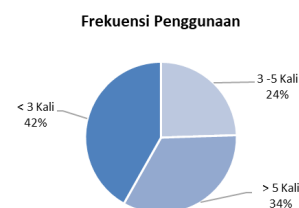
4.2. Hasil Pengumpulan Data

Kuesioner penelitian disebarikan kepada responden yang berjumlah 98 responden secara luring di lingkungan FILKOM UB dan daring menggunakan media sosial. Pengumpulan data dilakukan mulai dari tanggal 14 Juni hingga 31 Agustus 2024. Setelah data yang didapatkan telah melebihi 98 responden, maka Google Form ditutup agar jumlah responden tidak bertambah dan tidak memengaruhi nilai pada tahap pengolahan data. Responden berasal dari 5 program studi yang terdapat di FILKOM UB ditunjukkan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Demografi Program Studi Responden

Berdasarkan hasil pengumpulan data, diketahui terdapat 58% responden yang menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT lebih dari 3 kali. Hal tersebut menandakan bahwa responden telah menggunakan platform secara berulang atau berkelanjutan. Frekuensi penggunaan platform oleh responden ditunjukkan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Demografi Frekuensi Penggunaan Responden

4.3. Hasil Uji Asumsi Klasik

Setelah tahap pengumpulan data mendapatkan lebih dari 98 responden, data akan dilanjutkan dengan uji asumsi klasik. Hal tersebut bertujuan untuk menyatakan terpenuhinya asumsi klasik pada data penelitian sehingga dapat dilanjutkan menggunakan analisis regresi linier. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi klasik, maka data akan dianalisis menggunakan *Generalized Linear Model* (GLM). Tahap uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov Smirnov dikarenakan ukuran sampel lebih dari 50 responden. Uji normalitas dilakukan menggunakan tools RStudio dengan fungsi `lillie.test()`. Apabila hasil pengujian *p-values* bernilai > 0.05 maka data dinyatakan terdistribusi dengan normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai <i>p-value</i>	Keterangan
<i>Information Quality</i> (IQ)	0,00565	
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	4,973E-06	
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	5,097E-05	Tidak normal
<i>Intention to Use</i> (IU)	7,313E-06	

Berdasarkan Tabel 3, ditemukan bahwa data dari setiap variabel tidak terdistribusi normal dikarenakan nilai *p-values* $< 0,05$ pada setiap variabel. Dengan demikian, data tidak dapat dianalisis memakai metode regresi linear, tetapi data dianalisis menggunakan metode non-parametrik, yaitu *Generalized Linear Model* (GLM).

4.4. Hasil Uji Hipotesis

4.4.1. Uji Generalized Linear Model (GLM)

Uji ini dikategorikan sebagai metode non-parametrik, tahap pengujian tersebut dilakukan karena data tidak terdistribusi normal. Uji GLM dilakukan menggunakan tools RStudio dengan fungsi `glm()`. Apabila hasil pengujian *p-values* bernilai < 0.05 maka variabel independen signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen secara parsial.

Tabel 4. Hasil Uji GLM

Variabel	Nilai <i>t-value</i>	Nilai <i>p-value</i>	Keterangan
<i>Information Quality</i> (IQ)	1,300	0,193	Tidak berpengaruh
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	2,885	0,004	Berpengaruh
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	0,187	0,852	Tidak berpengaruh

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa hanya variabel *perceived usefulness* atau kegunaan yang dirasakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat penggunaan ulang secara parsial dikarenakan memiliki nilai *p-values* $< 0,05$. Sedangkan, variabel *information quality* atau kualitas informasi dan *perceived ease of use* atau kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel minat penggunaan ulang.

4.4.2. Uji R Square (R^2)

Tahap uji R Square dilakukan agar dapat mengetahui besaran variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil dari uji R Square bernilai dari rentang 0 hingga 1. Apabila nilai R Square bernilai $> 0,67$ dapat dikategorikan kuat, apabila nilai R Square bernilai dari rentang 0,33 hingga 0,67 dapat dikategorikan moderat, dan apabila nilai R Square bernilai $< 0,33$ dikategorikan lemah.

Tabel 5. Uji R Square

Nilai R Square (R^2)	Presentase
0,224	22%

Dari Tabel 5 ditemukan R Square (R^2) bernilai sebesar 0,22 yang dapat dikategorikan lemah. Dengan demikian, variabel independen *information quality*, *perceived usefulness*, dan *Perceived ease of use* hanya memengaruhi variabel dependen *Intention to Use* sebesar 22%, sedangkan sisanya sebesar 78% mendapat pengaruh dari variabel lainnya di luar variabel penelitian ini.

4.5. Pembahasan Hasil

Penentuan hipotesis dapat diterima atau tidak, dilihat dari hasil nilai *p-values* uji *Generalized Linear Model* (GLM) yang telah

dilakukan. Menurut Ghozali (2018), pada pengujian regresi umumnya dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Berdasarkan tahap uji hipotesis, ditemukan bahwa terdapat satu hipotesis yang dapat diterima dan dua hipotesis lainnya ditolak. Satu hipotesis dapat diterima dikarenakan nilai *p-values* yang dimiliki bernilai kurang dari tingkat signifikansinya, yaitu 0,05. Namun, untuk kedua hipotesis yang ditolak dikarenakan nilai *p-values* yang dimiliki bernilai lebih dari 0,05.

4.5.1. Pengaruh *Information Quality* terhadap *Intention to Use*

Berdasarkan hasil uji statistik pada hipotesis pertama, diketahui bahwa variabel kualitas informasi tidak signifikan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Pernyataan tersebut disebabkan oleh nilai *t-value* variabel *information quality*, yaitu 1,300 yang nilainya kurang dari nilai *t-table* sebesar 1,984. Pernyataan tidak adanya pengaruh juga dibuktikan dengan nilai signifikansinya sebesar 0,193, nilai tersebut bernilai $> 0,05$. Kondisi ini selaras dengan penelitian Satyawardhana (2013) yang menemukan bahwa variabel kualitas informasi tidak signifikan berpengaruh terhadap variabel minat menggunakan *e-learning*.

Aspek kualitas informasi berhubungan dengan materi yang jelas, format materi yang disajikan sesuai, dan relevansi materi dengan kebutuhan pengguna platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Berdasarkan pernyataan responden, dapat diketahui mahasiswa FILKOM UB tidak hanya berminat menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT dikarenakan aspek kualitas informasi di atas saja, tetapi juga kredibilitas materi, kredibilitas pemateri, metode pembelajaran seperti terdapat praktik dengan proyek nyata, dan sertifikasi yang diakui oleh industri. Dengan demikian, variabel tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa FILKOM UB dalam menggunakan ulang platform *e-learning* dan *bootcamp* IT.

4.5.2. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*

Berdasarkan hasil uji statistik pada hipotesis kedua, disimpulkan bahwa variabel kegunaan yang dirasakan signifikan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang

mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Pernyataan tersebut disebabkan oleh nilai *t-value* variabel *perceived usefulness*, yaitu 2,885. Hasil tersebut lebih besar dari nilai *t-table* sebesar 1,984. Pernyataan adanya pengaruh juga dibuktikan oleh nilai signifikansinya sebesar 0,004, nilai tersebut $< 0,05$. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian Listiyono et al. (2022) yang juga menemukan bahwa kegunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan platform *e-learning*.

Aspek kegunaan yang dirasakan berkaitan dengan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas belajar pengguna dengan menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Berdasarkan pernyataan responden, didapati bahwa kegunaan yang dirasakan memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Mahasiswa FILKOM UB merasakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT dapat membantu memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan mengikuti perkuliahan konvensional. Fitur-fitur seperti video demonstrasi memberikan kemudahan dalam mempelajari materi serta meningkatkan produktivitas belajar, penyediaan *mentorship* untuk berkonsultasi dengan tenaga praktisi juga dapat meningkatkan kinerja belajar, dan tugas praktik berbasis *real-project* dapat mengasah kemampuan dalam menerapkan materi pembelajaran serta menjadi portofolio tambahan bagi mahasiswa. Tersedianya fitur-fitur tersebut mendorong minat mahasiswa untuk memanfaatkan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Dengan demikian, kegunaan yang dirasakan signifikan berpengaruh terhadap minat mahasiswa FILKOM UB dalam memakai platform *e-learning* dan *bootcamp* IT.

4.5.3. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention to Use*

Berdasarkan hasil uji statistik pada hipotesis ketiga, diketahui bahwa variabel kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak memengaruhi secara signifikan terhadap minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Pernyataan tersebut disebabkan oleh nilai *t-value* variabel *perceived ease of use* yang dirasakan, yaitu 0,187 di mana nilainya kurang dari nilai *t-table* sebesar 1,984. Pernyataan tidak adanya pengaruh juga dibuktikan oleh nilai signifikansi

sebesar 0,852, nilai ini $> 0,05$. Sementara itu, hasil temuan ini tidak sepadan dengan penelitian Imandari (2013) yang menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan berpengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-learning*.

Aspek kemudahan penggunaan yang dirasakan berkaitan dengan kemudahan dalam mengoperasikan dan menjadi terampil dalam menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT. Berdasarkan pernyataan responden, dapat diketahui mayoritas pengguna mengapresiasi dan menyatakan bahwa platform *e-learning* dan *bootcamp* IT mudah digunakan. Akan tetapi, faktor seperti kemudahan akses, fleksibilitas maupun tampilan antarmuka pengguna tidak menjadi faktor utama yang memengaruhi minat pengguna. Hal tersebut dikarenakan responden penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komputer yang telah mengetahui teknologi sehingga tidak merasa kesulitan dalam menggunakan sebuah sistem pembelajaran daring. Oleh karena itu, mudah atau tidaknya penggunaan platform yang dirasakan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa FILKOM UB dalam menggunakan platform *e-learning* dan *bootcamp* IT.

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa di antara tiga aspek variabel, yaitu kualitas informasi, kegunaan yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan yang dirasakan, variabel yang mampu memengaruhi minat penggunaan ulang mahasiswa hanya variabel kegunaan yang dirasakan. Hal ini disebabkan oleh nilai *p-value* sebesar 0,004, nilai tersebut kurang dari 0,05. Sementara itu, kedua variabel lainnya tidak mampu menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel minat penggunaan ulang mahasiswa sebab nilai *p-value* yang dimiliki lebih dari 0,05. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa faktor kegunaan yang dirasakan, seperti fitur yang membantu mempelajari materi secara efektif dan efisien berperan signifikan dalam memengaruhi minat penggunaan ulang mahasiswa FILKOM UB pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT.

5.2. Saran

Berdasarkan uji R Square (R^2), variabel

independen hanya mampu menunjukkan pengaruhnya sebesar 22% terhadap variabel dependen sehingga variabel independen pada penelitian tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan adanya pengaruh terhadap variabel dependen. Masih terdapat 78% faktor-faktor lainnya yang dapat menjelaskan adanya pengaruh terhadap variabel dependen. Penelitian berikutnya diharapkan dapat lebih mengeksplorasi faktor-faktor lainnya yang dapat memengaruhi minat penggunaan ulang mahasiswa pada platform *e-learning* dan *bootcamp* IT sehingga dapat menambah dan memperkaya wawasan.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, responden tidak representatif terhadap populasi yang ditandai dengan kesamaan latar belakang responden, seperti dominasi program studi dan angkatan tertentu. Hal tersebut menyebabkan data dinyatakan tidak terdistribusi normal sehingga tidak dapat memenuhi uji asumsi klasik. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengambilan sampel secara lebih merata. Selain itu, peningkatan jumlah sampel juga dapat dilakukan agar hasil yang didapatkan mampu mewakili berbagai kelompok dan memberikan wawasan yang lebih mendetail.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R. and Sinclair, J., 2020. Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, [online] 102, pp.67–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>.
- Biantong, J. and Krisnadi, I., 2020. Pengaruh IT Bootcamp Dalam Mencetak Tech Talent Di Era Industri 4.0 Di Indonesia. *Academia.edu*, p.10340.
- Budi, A.D.A.S., Septiana, L. and Mahendra, B.E.P., 2024. Memahami Asumsi Klasik dalam Analisis Statistik: Sebuah Kajian Mendalam tentang Multikolinearitas, Heterokedastisitas, dan Autokorelasi dalam Penelitian. *Jurnal Multidisiplin West Science*, [online] 3(01), pp.01–11. <https://doi.org/10.58812/jmws.v3i01.878>.
- Burke, Q. and Bailey, C.S., 2019. Camp or College? In: *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education, SIGCSE '19*. [online] New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. pp.345–350.

- <https://doi.org/10.1145/3287324.3287373>
- Freeze, R., Alshare, K., Lane, P. and Wen, J., 2010. IS Success Model in E-Learning Context Based on Students' Perceptions. *Journal of Information Systems Education*, 21.
- Ghozali, I., 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Ed. 9 ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Imandari, F., 2013. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku Dalam Penggunaan E-learning (Studi Pada Dosen Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 3(2).
- Listiyono, H., Sunardi, S., Utomo, A. and Mariana, N., 2022. Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Learning Management System (LMS) Terhadap Niat Penggunaan E-Learning. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11, pp.208–213. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1419>.
- Salloum, S., Alhamad, A.Q., Al-Emran, M., Monem, A. and Shaalan, K., 2019. Exploring Students' Acceptance of E-Learning Through the Development of a Comprehensive Technology Acceptance Model. *IEEE Access*, PP, p.1. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2939467>.
- Satyawardhana, M.I., 2013. Pengaruh Pengalaman, Kesukarelaan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan E-learning (Studi Kasus Pada Siswa Dan Siswi Kelas XI Man 3 Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 5(1).
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. and Sulaiman, E.O.P., 2024. Penerimaan Teknologi Pendidikan Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Studi Kasus Pada Aplikasi Ruang Guru. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), pp.268–281.
- To, N. and Ho, D., 2023. Factors Influencing the Intention to Continue Online Learning of Students at Tra Vinh University in Vietnam. *Journal of Development and Integration*, pp.110–124. <https://doi.org/10.61602/jdi.2023.73.13>.
- Vululleh, P., 2018. Determinants of students' e-learning acceptance in developing countries: An approach based on Structural Equation Modeling (SEM). *International Journal of Education and Development using ICT*, [online] 14, pp.141–151. Available at: <<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:62829753>>.
- Yang, H., 2024. Factors Impacting College Student Satisfaction, Perceived Usefulness, and Continuance Intention with E-learning in Dezhou, China. *Scholar: Human Sciences*, [online] 16(1), pp.171–180. <https://doi.org/10.14456/shserj.2024.18>.