Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MICROSOFT TEAMS DI UNIVERSITAS XYZ MENGGUNAKAN METODE TAM

Anthony Irawan[1], Zaynulia Afifa[2], Helen Febriana[3], Johan Davidson[4], Angelica Friesta Giany[5]
1,2,3,4,5) Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam

Article Info

Article history:

Received: 18 Juni 2025
Revised: 25 Juni 2025
Accepted: 07 Juli 2025

ABSTRACT

Abstrak

Transformasi pembelajaran digital di perguruan tinggi semakin pesat, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong penggunaan platform daring seperti Microsoft Teams. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan kepuasan mahasiswa Universitas XYZ dalam menggunakan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran. Model yang digunakan adalah Technology Acceptance Model (TAM) dengan empat variabel utama: *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Behavioral Intention to Use* (BI), dan *Actual System Use* (AS). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan 345 responden yang dipilih melalui teknik *stratified disproportional random sampling*. Analisis data dilakukan menggunakan metode *Structural Equation Modeling–Partial Least Squares* (SEM–PLS) untuk menguji validitas, reliabilitas, serta hubungan antar variabel. Temuan penelitian menunjukkan bahwa PU dan PEOU berpengaruh signifikan terhadap BI, yang selanjutnya berdampak positif terhadap AS. Seluruh hipotesis yang diajukan terbukti signifikan secara statistik. Temuan ini menegaskan bahwa persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan Microsoft Teams berperan dalam meningkatkan intensi dan penggunaan aktual, yang mendukung kepuasan pengguna. Studi ini memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk mengoptimalkan Microsoft Teams dalam pembelajaran digital berkelanjutan.

Kata Kunci: Microsoft Teams, pembelajaran digital, kepuasan pengguna, TAM.

Abstract

The digital transformation of higher education has accelerated rapidly, especially after the COVID-19 pandemic, which prompted the adoption of online platforms such as Microsoft Teams. This study aims to analyze the factors influencing the acceptance and satisfaction of XYZ University students in using Microsoft Teams as a learning medium. The model employed is the Technology Acceptance Model (TAM), incorporating four key variables: Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Behavioral Intention to Use (BI), and Actual System Use (AS). A quantitative approach was adopted, involving 345 respondents selected through stratified disproportional random sampling. Data were analyzed using the Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM–PLS) method to assess the validity, reliability, and relationships among variables. The findings reveal that PU and PEOU significantly influence BI, which in turn has a positive effect on AS. All proposed hypotheses were statistically significant. These results confirm that perceptions of usefulness and ease of use of Microsoft Teams play a crucial role in enhancing students' intention to use and actual usage, ultimately supporting user satisfaction. This study provides recommendations for educational institutions to optimize the use of Microsoft Teams in sustainable digital learning.

Keywords: Microsoft Teams, digital learning, user satisfaction, TAM.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommerciaL ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA).

Corresponding Author:
E-mail : 2331125.anthony@uib.edu

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan secara signifikan telah mengubah lanskap pendidikan, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi. Pandemi COVID-19 mendorong percepatan adopsi teknologi pembelajaran daring untuk menjamin keberlangsungan proses belajar-mengajar [1]. Dalam konteks ini, berbagai platform pembelajaran daring mulai diimplementasikan, salah satunya adalah Microsoft Teams, yang menjadi pilihan utama di Universitas XYZ karena integrasinya dengan Microsoft 365 serta kemampuannya dalam mendukung pembelajaran sinkron maupun asinkron.

Namun, meskipun telah banyak digunakan oleh sivitas akademika, kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara ketersediaan fitur Microsoft Teams dengan tingkat pemanfaatannya oleh mahasiswa. Mahasiswa cenderung hanya memanfaatkan fitur dasar seperti pertemuan daring dan pengiriman pesan, sementara fitur seperti pengumpulan tugas, ruang diskusi kelompok, serta kolaborasi file bersama belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana mahasiswa menerima dan merasa puas terhadap penggunaan Microsoft Teams dalam mendukung pembelajaran digital.

Menurut Kumar et al. [2], tingkat penerimaan terhadap sistem pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh faktor perceived usefulness (PU) dan perceived ease of use (PEOU), yang keduanya berperan dalam membentuk niat mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh kedua faktor tersebut terhadap kepuasan dan intensi penggunaan Microsoft Teams di Universitas XYZ, untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang penggunaan teknologi pendidikan dalam situasi yang sangat tergantung pada digitalisasi seperti saat ini.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

Dengan mempertimbangkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana pandangan dari sisi mahasiswa tentang kemudahan dan kegunaan Microsoft Teams berperan dalam membentuk keinginan mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini juga mengkaji sejauh mana niat tersebut berdampak pada penggunaan aktual dan tingkat kepuasan mahasiswa dalam memanfaatkan Microsoft Teams di Universitas XYZ. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi institusi pendidikan dalam mengevaluasi strategi pembelajaran digital serta mendorong pemanfaatan platform teknologi secara berkelanjutan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Transformasi Pembelajaran Daring

Pandemi COVID-19 telah mengubah sistem pendidikan secara drastis, memaksa lembaga pendidikan beradaptasi dengan pembelajaran daring. Menurut Azmi et al. [3], pembelajaran daring meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dibandingkan metode luring, karena mahasiswa lebih aktif dalam mencari informasi dan memahami materi secara mandiri. Namun, Dewi et al. [4] mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran daring lebih tinggi pada materi teoritis dan cenderung lebih rendah pada pembelajaran praktikum. Oleh karena itu, banyak perguruan tinggi mulai mengadopsi pendekatan blended learning untuk menggabungkan fleksibilitas pembelajaran daring dengan efektivitas pembelajaran tatap muka.

Rasheed et al. [5] menyatakan bahwa blended learning menawarkan fleksibilitas yang lebih besar, memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri, namun juga menghadirkan tantangan terkait regulasi diri dan penggunaan teknologi pembelajaran yang efektif. Hal ini relevan dengan situasi di Universitas XYZ, di mana meskipun platform seperti Microsoft Teams tersedia, tantangan regulasi diri dalam pembelajaran daring sering menjadi kendala utama.

2.2 Microsoft Teams sebagai Platform Pembelajaran

Microsoft Teams merupakan bagian dari Microsoft 365 yang menyediakan fitur kolaborasi daring seperti pertemuan virtual, pengumpulan tugas, serta diskusi kelompok. Studi oleh Hikmah [6] menunjukkan bahwa meskipun platform ini sangat

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

potensial dalam mendukung pembelajaran digital, mahasiswa cenderung hanya menggunakan fitur dasar dan belum sepenuhnya mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam pemanfaatan teknologi secara maksimal oleh pengguna akhir.

2.3 Model Technology Acceptance Model (TAM)

Model TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis sebagai upaya untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi [7]. Model ini menitikberatkan pada dua variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU), yang keduanya berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use* (BI) dan pada akhirnya memengaruhi *Actual System Use* (AS). TAM telah digunakan secara luas untuk menilai adopsi teknologi di berbagai sektor, termasuk pendidikan [8].

Kumar et al. [2] menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran daring, TAM digunakan untuk mengevaluasi penerimaan platform seperti LMS (Learning Management System), dengan temuan bahwa *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* berkontribusi secara signifikan terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan sistem tersebut. Penggunaan TAM dalam penelitian ini akan membantu memahami bagaimana mahasiswa Universitas XYZ menerima dan memanfaatkan Microsoft Teams, serta memberikan dasar untuk rekomendasi peningkatan sistem.

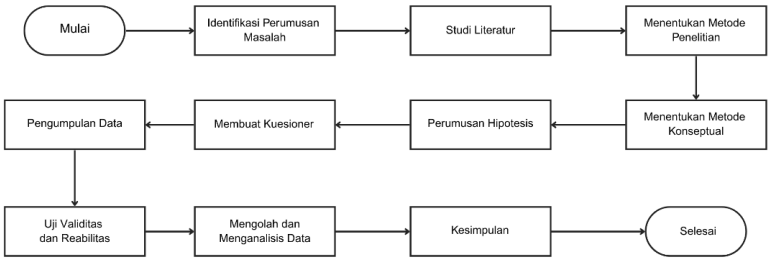
2.4 Penelitian Terdahulu

Berbagai studi sebelumnya telah mengadopsi TAM dalam konteks pendidikan. Zulpa dan Panjaitan [9] mengevaluasi penerimaan Microsoft Teams dengan pendekatan UTAUT dan TAM, dan menemukan bahwa dukungan teknis dan kemudahan penggunaan merupakan faktor utama. Kari et al. [10] juga menyoroti pentingnya persepsi terhadap teknologi dalam pembelajaran blended. Namun, penelitian-penelitian ini belum banyak membahas secara mendalam konteks lokal di Universitas XYZ, yang memiliki karakteristik tersendiri dalam hal infrastruktur teknologi dan budaya belajar mahasiswa.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Pelaksanaan



Gambar 1. Proses Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian ini diawali dengan tahap identifikasi dan perumusan masalah, yang bertujuan untuk menetapkan fokus serta arah penelitian. Selanjutnya, dilakukan studi literatur terhadap berbagai sumber referensi yang relevan guna merumuskan hipotesis yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, di mana hasil yang dikumpulkan berbentuk data numerik atau dapat dikonversi ke dalam bentuk kuantitatif untuk dianalisis secara statistik. Penyusunan model konseptual dilakukan untuk menggambarkan keterkaitan antar variabel berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Instrumen penelitian berupa kuesioner disusun menggunakan platform Google Form dan disebarluaskan secara daring (*online*). Data yang telah terkumpul dianalisis guna memverifikasi hipotesis dan merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.

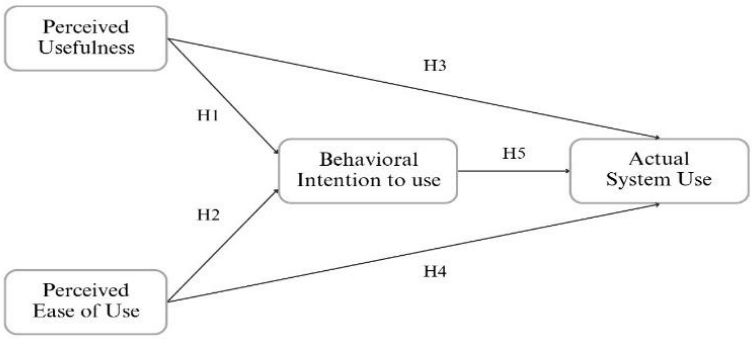
3.2 Formulasi Model Konseptual

Penelitian ini mengadopsi kerangka Technology Acceptance Model (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis [7] sebagai fondasi teoritis dalam mengkaji aspek-aspek yang memengaruhi respons individu terhadap sistem teknologi informasi. TAM menjelaskan bahwa ada enam variabel utama yang dapat memengaruhi respons pengguna terhadap suatu sistem yaitu: variabel eksternal (*External Variables*), persepsi terhadap kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*), niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), serta penggunaan aktual (*Actual System Use*).

Namun, pada penelitian ini hanya empat variabel utama yang dijadikan fokus, yakni Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use, dan

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

Actual System Use. Pemilihan ini dilakukan karena variabel *Attitude* telah terbukti secara empiris memiliki pengaruh yang tumpang tindih dan sering kali dimediasi secara langsung oleh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Sementara itu, variabel *External Variables* tidak dimasukkan karena penelitian ini tidak secara eksplisit menguji faktor-faktor eksternal yang bervariasi luas, seperti latar belakang individu atau lingkungan institusional. Fokus penelitian diarahkan pada hubungan langsung antar persepsi, niat, dan perilaku penggunaan sistem, sebagaimana juga dilakukan dalam sejumlah penelitian TAM yang lebih terfokus dan praktis.



Gambar 2. Model Konseptual Penelitian

Dari gambar di atas adapun hipotesis pada penelitian ini yang disusun sebagai dugaan awal untuk mengisi pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut adalah pernyataan hipotesis yang dijadikan acuan dalam penelitian ini:

H1: Perceived usefulness has a significant positive effect on the behavioral intention to use.

H2: Perceived ease of use has a significant positive effect on the behavioral intention to use.

H3: Perceived usefulness has a significant positive effect on actual system use.

H4: Perceived ease of use has a significant positive effect on actual system use.

H5: Behavioral intention to use has a significant positive effect on actual system use.

3.3 Deskripsi Sampel Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pengambilan sampel Stratified Disproportional Random Sampling. Metode ini memisahkan populasi ke dalam beberapa ukuran atau kelompok berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan penelitian. Jumlah sampel dari setiap strata tidak perlu proporsional terhadap ukuran strata tersebut,

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

melainkan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Setelah strata ditetapkan, responden dari tiap-tiap strata dipilih secara acak, memastikan setiap anggota strata terpilih sebagai responden dengan peluang yang sama. Teknik ini dipilih guna memastikan bahwa hasil yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner tertutup kepada mahasiswa Universitas XYZ pengguna aplikasi Microsoft Teams [11].

Penghitungan jumlah responden menggunakan perhitungan Raosoft yang mengacu pada rumus penentuan ukuran sampel (sample size calculation). Berdasarkan perhitungan tersebut dengan populasi sebanyak 3.369 mahasiswa aktif Universitas XYZ dari angkatan 2022, 2023, dan 2024 diperoleh estimasi ukuran sampel sebanyak 345 responden.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Demografi Partisipan

Dari total 345 responden yang terlibat pada penelitian ini, bagian awal kuesioner mengumpulkan informasi demografis, mencakup jenis kelamin dan tingkat semester. Rincian distribusi data demografi disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Data Demografi Partisipan

Kategori	Klasifikasi	Presentase	Total
Jenis Kelamin	a. Laki-laki	52,17%	100%
	b. Perempuan	47,83%	
Tingkat Semester	a. Semester 2	33,33%	100%
	b. Semester 4	33,33%	
	c. Semester 6	33,33%	

4.2 Perangkat Ukur Penelitian

Perangkat pengukuran yang digunakan pada penelitian ini disusun pada bagian kedua dari kuesioner dan mencakup sejumlah pernyataan yang mewakili empat variabel utama dalam model Technology Acceptance Model (TAM), yaitu: perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PEOU), behavioral intention to use (BI), dan actual system use (AS). Setiap pernyataan diukur menggunakan skala pengukuran 5 tingkat, dengan pilihan jawaban mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju), untuk

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

menangkap tingkat persetujuan partisipan terhadap tiap butir yang diajukan. Detail penjelasan instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Butir Pernyataan Kuesioner Penelitian

Variabel	Ket.	Pertanyaan
PU	PU_1	Kemudahan dalam pembelajaran dapat diperoleh melalui penggunaan aplikasi Microsoft Teams.
	PU_2	Proses pemahaman materi pembelajaran dapat dipercepat dengan memanfaatkan Microsoft Teams.
	PU_3	Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai melalui penggunaan aplikasi Microsoft Teams.
PEOU	$PEOU_1$	Aplikasi Microsoft Teams dianggap mudah untuk dipahami.
	$PEOU_2$	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi Microsoft Teams dirasakan oleh saya.
	$PEOU_3$	Fleksibilitas penggunaan Microsoft Teams dapat dirasakan dengan jelas.
	$PEOU_4$	Pembelajaran daring dapat dimudahkan dengan penggunaan Microsoft Teams.
BI	BI_1	Pembelajaran yang lebih baik dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Teams.
	BI_2	Penggunaan aplikasi Microsoft Teams akan terus dilakukan oleh saya dalam kegiatan pembelajaran.
	BI_3	Aplikasi Microsoft Teams direkomendasikan oleh saya sebagai sarana pembelajaran daring.
	BI_4	Aplikasi Microsoft Teams digunakan oleh saya untuk mengajak teman belajar bersama.
AS	AS_1	Penggunaan aplikasi Microsoft Teams telah dipahami dan dimengerti oleh saya.
	AS_2	Aplikasi Microsoft Teams diakses oleh saya hampir setiap hari.
	AS_3	Kepuasan telah dirasakan terhadap fitur dan layanan yang tersedia dalam Microsoft Teams.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

	AS_4	Kepuasan terhadap aplikasi Microsoft Teams akan disampaikan oleh saya kepada teman.

4.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Variabel

Proses pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat lunak SmartPLS, dengan mengadopsi pendekatan analisis *Structural Equation Modeling–Partial Least Squares* (SEM–PLS). Dalam metode SEM–PLS, validitas dievaluasi melalui dua kategori utama: validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen bertujuan untuk memastikan bahwa setiap indikator dipahami secara konsisten oleh responden dan secara tepat mewakili variabel laten yang diukur, sesuai dengan maksud peneliti.

Outer loadings - Matrix

	AS	BI	PEOU	PU
AS1	0.770			
AS2	0.827			
AS3	0.863			
AS4	0.864			
BI1		0.825		
BI2		0.799		
BI3		0.805		
BI4		0.862		
PEOU1			0.845	
PEOU2			0.812	
PEOU3			0.822	
PEOU4			0.776	
PU1				0.819
PU2				0.809
PU3				0.845

Gambar 3. Visualisasi Nilai Outer Loading pada Model

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Li dan Lay [12], yang mengevaluasi reliabilitas dan validitas skala pengukuran terkait informatization instructional leadership menggunakan pendekatan PLS-SEM, validitas konvergen dinilai berdasarkan nilai outer loading dan Average Variance Extracted (AVE). Li dan Lay [12] menyatakan bahwa faktor loading dengan nilai di atas 0,60 dan AVE lebih dari 0,50 sudah memenuhi kriteria validitas konvergen. Berdasarkan hasil analisis SEM–PLS yang ditampilkan pada gambar sebelumnya, seluruh item pernyataan dan variabel pada instrumen penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas konvergen, sehingga dapat dikatakan valid dari segi konvergensi.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

Discriminant validity - Cross loadings

	AS	BI	PEOU	PU
AS1	0.770	0.508	0.614	0.569
AS2	0.827	0.664	0.593	0.606
AS3	0.863	0.715	0.691	0.691
AS4	0.864	0.713	0.682	0.706
BI1	0.607	0.825	0.592	0.674
BI2	0.655	0.799	0.586	0.631
BI3	0.618	0.805	0.621	0.630
BI4	0.709	0.862	0.644	0.698
PEOU1	0.635	0.647	0.845	0.607
PEOU2	0.628	0.574	0.812	0.586
PEOU3	0.659	0.658	0.822	0.681
PEOU4	0.607	0.528	0.776	0.583
PU1	0.657	0.637	0.687	0.819
PU2	0.640	0.649	0.586	0.809
PU3	0.625	0.694	0.596	0.845

Gambar 4. Visualisasi Nilai Cross Loading Antar Variabel

Selanjutnya, pengujian validitas diskriminan yang dilakukan untuk menjamin bahwa setiap item pernyataan secara tepat mencerminkan variabel laten yang dimaksud secara konsisten. Selain itu, uji ini juga berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu variabel laten memiliki keunikan yang jelas dibandingkan dengan variabel lainnya. Dalam pendekatan SEM–PLS, validitas diskriminan dinilai menggunakan nilai *cross loading*, di mana validitas dianggap terpenuhi apabila hasil nilai memiliki hubungan yang lebih kuat terhadap variabel asalnya dibandingkan dengan korelasi terhadap variabel lain dalam model.

Menurut Li dan Lay [12], pengujian reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian menunjukkan konsistensi internal dalam pengukuran, khususnya pada masing-masing variabel laten. Instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan pengukuran yang konsisten ketika digunakan untuk mengamati fenomena yang sama dalam kondisi yang serupa. Dalam pendekatan SEM–PLS, pengujian reliabilitas dilakukan dengan mengacu pada dua indikasi utama, yakni *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR). Instrumen dikatakan reliabel jika kedua indikator tersebut melebihi batas minimum 0,70, dengan CR yang secara umum menunjukkan tingkat konsistensi internal yang lebih tinggi dibandingkan Alpha, sebagaimana diproses dalam perangkat lunak SmartPLS.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
AS	0.851	0.859	0.900	0.692
BI	0.841	0.843	0.894	0.678
PEOU	0.830	0.833	0.887	0.663
PU	0.764	0.765	0.864	0.680

Gambar 5. Output Nilai Reliabilitas dan Validitas Variabel

Berdasarkan hasil analisis *construct reliability* dengan pendekatan SEM–PLS yang ditampilkan pada Gambar 6, instrumen penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas. Semua variabel menunjukkan nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability (CR) di atas ambang batas 0,7, di mana nilai CR secara konsisten lebih tinggi daripada Cronbach's Alpha, yang menunjukkan adanya konsistensi internal yang baik.

Selanjutnya, nilai R-Square dimanfaatkan untuk menilai seberapa besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam kerangka model yang dibangun. Interpretasi terhadap nilai ini dibagi ke dalam tiga kategori utama:

1. Nilai R-Square yang melebihi 0,67 mengindikasikan adanya pengaruh yang tinggi dari variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Nilai antara 0,33 hingga 0,67 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan berada dalam kategori sedang atau cukup signifikan.
3. Nilai berkisar 0,19 hingga 0,33 mengindikasikan tingkat pengaruh yang lemah terhadap variabel yang dijelaskan.

R-square - Overview

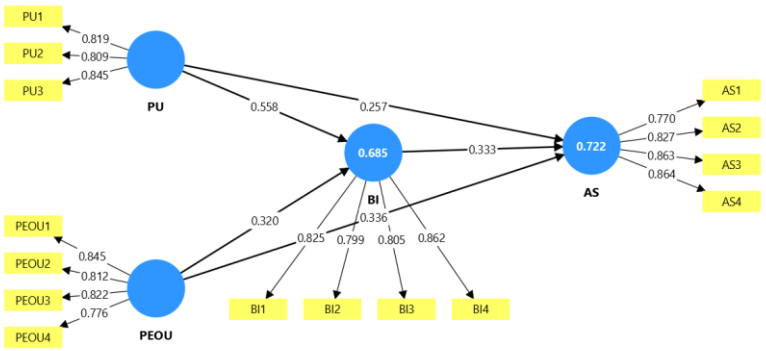
	R-square	R-square adjusted
AS	0.722	0.720
BI	0.685	0.683

Gambar 6. Nilai R-Square

Berdasarkan visualisasi yang ditampilkan pada gambar Nilai *R-Square*, AS dan BI tercatat memiliki pengaruh yang tinggi terhadap variabel lainnya dalam model, sebagaimana tercermin dari nilai *R-Square* yang melampaui angka 0,67.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

4.4 Pengujian Hipotesis Penelitian



Gambar 7. Output Bootstrapping SEM–PLS terhadap Hipotesis

Uji hipotesis dalam model bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat signifikansi hubungan antar variabel laten. Prosedur ini dilaksanakan menggunakan teknik bootstrapping dengan tingkat signifikansi ditetapkan sebesar 10%. Penilaian terhadap signifikansi hubungan didasarkan pada dua indikator statistik, yaitu nilai *p-value* dan *t-statistic*. Suatu hubungan dikategorikan signifikan apabila nilai p ≤ 0,1 dan t > 1,645. Selain itu, arah dari hubungan antar variabel laten ditentukan berdasarkan nilai original sample, di mana nilai positif mengindikasikan arah hubungan yang searah (positif), sedangkan nilai negatif mencerminkan hubungan yang berlawanan arah (negatif).

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
BI -> AS	0.333	0.336	0.063	5.263	0.000
PEOU -> AS	0.336	0.331	0.072	4.678	0.000
PEOU -> BI	0.320	0.322	0.075	4.272	0.000
PU -> AS	0.257	0.259	0.069	3.718	0.000
PU -> BI	0.558	0.558	0.071	7.843	0.000

Gambar 8. Visualisasi Arah dan Kekuatan Hubungan antar Variabel

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Gambar 8, ringkasan pengujian hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

H1: *Perceived usefulness* terbukti menunjukkan hubungan positif yang signifikan terhadap *behavioral intention to use* Microsoft Teams. Hal ini didukung oleh nilai original sample sebesar 0,558, t-*statistic* > 1,645, dan *p-value* ≤ 0,1. Dengan demikian, hipotesis pertama dapat diterima.

H2: *Perceived ease of use* juga menunjukkan hubungan positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan aplikasi. Nilai original sample tercatat sebesar 0,320, dengan t > 1,645 dan p ≤ 0,1, sehingga H2 dapat diterima.

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

H3: Terdapat pengaruh signifikan dari *perceived usefulness* terhadap *actual system use*, yang ditunjukkan oleh nilai original sample sebesar 0,257, didukung oleh statistik t yang melebihi ambang batas serta *p-value* yang memenuhi syarat signifikansi. Dengan ini, H3 diterima.

H4: Pengaruh dari *perceived ease of use* terhadap penggunaan aktual sistem juga signifikan secara statistik, dengan nilai original sample 0,336, *t-statistic* > 1,645, dan *p-value* ≤ 0,1. Maka H4 dinyatakan diterima.

H5: *Behavioral intention to use* berkontribusi secara signifikan terhadap *actual system use*, dengan nilai original sample sebesar 0,333 dan didukung oleh nilai t dan *p-value* yang sesuai kriteria signifikansi. Oleh karena itu, H5 dapat diterima.

Secara keseluruhan, seluruh hipotesis dalam model penelitian ini dinyatakan terkonfirmasi diterima atau sesuai secara statistik, yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antar variabel dalam kerangka TAM.

5. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan SmartPLS, ditemukan hubungan yang signifikan antar variabel laten pada model penelitian ini. Hasil analisis path coefficient mengungkapkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* aplikasi Microsoft Teams, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai *t-statistic* sebesar 7,843. Hal serupa juga terlihat pada *perceived ease of use*, yang terbukti secara signifikan memengaruhi niat penggunaan, dengan nilai t sebesar 4,272. Selain itu, hasil analisis juga memperlihatkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *actual system use*, yang tercermin dari nilai *t-statistic* sebesar 3,718. Sementara itu, *perceived ease of use* juga memberikan dampak signifikan terhadap penggunaan aktual, dengan nilai t sebesar 4,678. Selanjutnya, niat penggunaan aplikasi Microsoft Teams memberikan kontribusi signifikan atas penggunaan aktual sistem dengan nilai statistik t sebesar 5,263.

Hasil ini menunjukkan bahwa semua hubungan yang diuji pada model penelitian memiliki pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, kelima hipotesis yang diajukan dinyatakan valid dan dapat diterima karena menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik. Secara keseluruhan, hasil model penelitian ini mengindikasikan bahwa

Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi
Vol. 6, No. 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2745-3758, P-ISSN : 2776-8546 DOI: 10.46576/djtechno

seluruh variabel yang dianalisis memberikan kontribusi signifikan terhadap kepuasan pengguna atas fitur serta layanan yang disediakan oleh aplikasi Microsoft Teams.

REFERENCES

[1] I. Fauzi and I. H. Sastra Khusuma, "Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions," *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 58–70, Jun. 2020, doi: 10.25217/ji.v5i1.914.

[2] V. Kumar, K. P. Nayak, and H. S. Bhinder, "The Technology Acceptance Model and Learning Management System: A Study on Undergraduate Tourism and Hospitality Students," *European Journal of Interdisciplinary Studies*, vol. 13, no. 2, pp. 65–89, Dec. 2021, doi: 10.24818/ejis.2021.13.

[3] A. Azmi, W. Wildan, M. Muntari, and Y. Andayani, "Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Luring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Mataram Tahun 2021," *Chemistry Education Practice*, vol. 5, no. 1, pp. 66–70, May 2022, doi: 10.29303/cep.v5i1.3154.

[4] A. C. Dewi, A. Aidin Akbar, D. Ramadhansyah, M. A. Aqsa, N. F. Amra, and R. U. Salsabila, "Pengaruh Efektivitas Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Metode Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) dan Luar Jaringan (Luring)," 2023.

[5] R. A. Rasheed, A. Kamsin, and N. A. Abdullah, "Challenges in the online component of blended learning: A systematic review," *Comput Educ*, vol. 144, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103701.

[6] F. Hikmah, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN DARING," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 103–108, 2021.

[7] F. D. Davis, "A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems," 2014. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/35465050

[8] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)," *Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, Jan. 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.

[9] Z. Zulpa and E. S. Panjaitan, "Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Microsoft Teams Pendekatan Model UTAUT, Delone & Mclean, Hot Fit," *remik*, vol. 7, no. 1, pp. 11–23, Jan. 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.11903.

[10] M. L. Kari, Y. Bare, O. Yoseph, and T. Mago, "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS," *Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 63–72, 2021.

[11] B. A. Stefany, F. M. Wibowo, and C. Wiguna, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata Brebes Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: http://journal-isi.org/index.php/isi

[12] W. Li and Y. Fah Lay, "Examining the Reliability and Validity of Measuring Scales related to Informatization Instructional Leadership Using PLS-SEM Approach," *DINAMIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, pp. 12–32, 2024, doi: 10.30595/Dinamika/v16i1.19768.