

Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Zoom Dengan Pendekatan Model Utaut 2

Siti Cahya Ningsih¹, Dedy Setiawan², Daniel Arsa^{3*}

^{1,2,3*}Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Informatika, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ¹siticahya@gmail.com, ²dedy_setiawan@unja.ac.id, ^{3*}danielarsa@unja.ac.id

Email Penulis Korespondensi: danielarsa@unja.ac.id

Keyword :

UTAUT2,
Acceptance,
Usability,
Zoom,

ABSTRACT

In pandemic era, teaching and learning process are conducted online by virtual application, which Zoom is one its popular application. Zoom is video conference application or online meeting with Screen Sharing concept. Acceptance students is one of important things to find out the succesful implementation of applicaiton. This study will identify factors that affect acceptance and use of Zoom application. Model that used were UTAUT2 model. Population were undergraduate students in Jambi University. The sampling technique used were Nonprobability Sampling with Purposive Sampling method and the number of samples are 394 respondents. The data analysis technique used were PLS-SEM (Partial Last Squares–Structural Equation Modeling) via SmartPLS 3 software. Based on hypothesis testing results it can be concluded that Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, and Habit gave a significant effect of behavioral intention, while Habit And Behaviorial Intention gave a significant effect of Use Behavior.

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, dunia dikejutkan dengan *Coronavirus Disease 2019* atau yang dikenal dengan nama COVID-19. COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)*. COVID-19 telah menginfeksi hampir seluruh negara di dunia yang kemudian pada 11 Maret 2020 ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO. Pandemi ini juga mempengaruhi sistem belajar mengajar di Indonesia yang membuat Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan turut menyampaikan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Penyebaran (COVID-19). Kebijakan ini membatalkan seluruh pelaksanaan Ujian Nasional serta menganjurkan proses belajar dari rumah secara daring/jarak jauh. Kebijakan tersebut memaksa sekolah maupun universitas untuk mengganti aktivitasnya menjadi aktivitas *virtual video conference* atau secara daring.

Salah satu aplikasi pendukung *video conference* yang digunakan di masa pandemi yaitu aplikasi *Zoom Cloud Meeting (Zoom)*. Aplikasi Zoom digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini mendukung hingga 100 peserta bersamaan dalam satu pertemuan. Aplikasi Zoom menyediakan akun pengguna secara gratis dan berbayar atau premium. Di Indonesia, Zoom mengalami peningkatan jumlah pengguna yang signifikan. Pada tahun 2020, penggunaan Zoom naik 67% dari awal tahun hingga pertengahan Maret. Data menunjukkan pengguna Zoom di Indonesia meningkat dari 91.030 pengguna per 19 Maret 2020 menjadi 257.853 pengguna per 26 Maret 2020 . Peningkatan pengguna aplikasi Zoom disebabkan karena Zoom memiliki kelebihan yang memudahkan pengguna yaitu pengguna dapat mengakses secara gratis dan dapat saling berinteraksi meskipun menggunakan perangkat yang berbeda. [1]

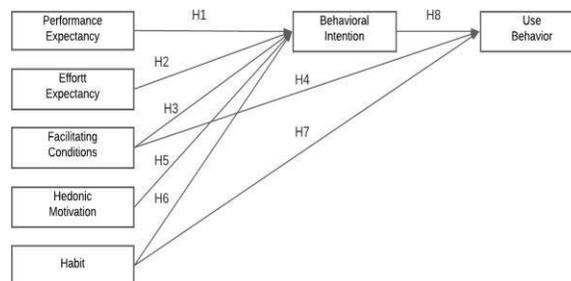
Universitas Jambi juga telah menerapkan kegiatan perkuliahan yang dilaksanakan secara daring. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam perkuliahan daring di Universitas Jambi yaitu aplikasi *Zoom*. Sebagai media pembelajaran yang dipakai pada saat pandemi ini, aplikasi Zoom harus dapat diterima dan digunakan oleh para penggunanya sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Penerimaan mahasiswa dalam implementasi merupakan salah satu hal penting untuk

mengetahui keberhasilan implementasi aplikasi Zoom. Sehingga berhasil atau tidaknya implementasi sebuah teknologi termasuk aplikasi Zoom tergantung pada penerimaan dan penggunaan dari masing- masing individu, oleh karena itu perlu diketahui tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi Zoom. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengukur penerimaan dan penggunaan individu terhadap implementasi suatu teknologi adalah *Unified Theory of Acceptance and Use Technology 2 (UTAUT2)*. Pada model UTAUT2 terdapat tujuh konstruk yang menjadi faktor penentu terhadap niat perilaku (*Behavior Intention*) dan perilaku penggunaan teknologi (*Use Behavior*) yang terdiri dari *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, price value, dan habit*. [2]

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan pedoman dalam penelitian ini adalah penelitian Kurnia[3] menggunakan model UTAUT2 untuk mengukur penerimaan dan penggunaan E-Learning pada masa pandemi COVID-19. Diperoleh hasil bahwa pengujian pada sampel mahasiswa menunjukkan variabel *facilitating condition, hedonic motivation, dan habit* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*, adapun *Use behavior* hanya dipengaruhi oleh *Habit*. Penelitian serupa juga dilakukan dalam penelitian[4] yang berjudul “Analisis Penerimaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Pemenuhan Informasi Akademik Siswa Sma Di Kota Surabaya Ditinjau Dari Model UTAUT2”. Diperoleh hasil bahwa variabel *hedonic motivation* berpengaruh terhadap variabel *Behavioral Intention* dan variabel *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap variabel *Use Behavior*. Penelitian Kurniabudi dan Assegaff [5] dengan judul “Analisis Perilaku Penerimaan Edmodo Pada Perkuliahan Dengan Model UTAUT” membuktikan bahwa *performance expectancy, price value dan habit* secara signifikan mempengaruhi *behavioral intention* terhadap penggunaan Edmodo pada perkuliahan. Penelitian Sikumbang[6] memperoleh hasil *Performance expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioural intentions* dalam menggunakan e- learning dan *facilitating conditions* yang disediakan berpengaruh terhadap *use behavioural* dalam menggunakan e-learning. Penelitian Sedana dkk[7] (2012) membuktikan bahwa *performance expectancy, effort expectancy, social influence dan facilitating condition* masing-masing memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*, serta *behavioral intention* juga memiliki korelasi yang positif dan signifikan dengan *use behavior*.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah aplikasi Zoom dapat diterima dengan baik bagi para penggunanya terutama bagi para mahasiswa Universitas Jambi yang melakukan pembelajaran dari rumah, dalam persepsi penerimaan maupun dari persepsi kemudahan saat penggunaan. Sehingga, dalam penelitian ini difokuskan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi Zoom di masa pandemi COVID-19.

Dalam penelitian ini model konseptual di modifikasi untuk menyesuaikan dengan objek yang diteliti dan mengikuti model konseptual[2]. pada penelitian ini tidak mencantumkan variabel *social influence* dan *price value* serta variabel moderator pada model UTAUT2. Model penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan model penelitian pada gambar 1, dapat ditarik kesimpulan hipotesis dalam penelitian ini pada tabel 1.

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

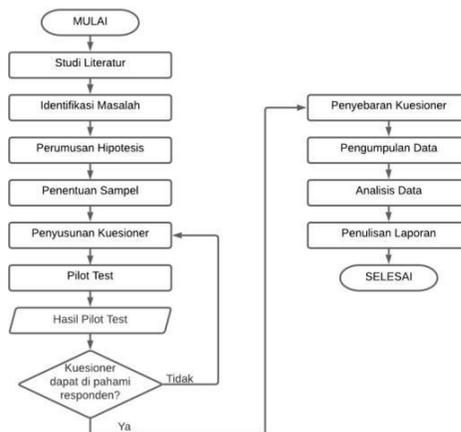
No.	Hipotesis
H1	<i>Performance Expectancy</i> (PE) berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)
H2	<i>Effort Expectancy</i> (EE) berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)
H3	<i>Facilitating Conditions</i> (FC) berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI)

- H4 *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB)
- H5 *Hedonic Motivation* (HM) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI)
- H6 *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI)
- H7 *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB)
- H8 *Behavioral Intention* (BI) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB)

2. METODOLOGI PENELITIAN

a) Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja yang digunakan dalam proses penyelesaian penelitian ini merupakan urutan langkah-langkah yang dilakukan dalam membantu menyelesaikan penelitian ini. Pada gambar 2 Berikut ini kerangka kerja yang menggambarkan alur proses dari penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian

b) Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Strata 1 di Universitas Jambi yang sudah pernah menggunakan aplikasi Zoom. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari website Statistik Universitas Jambi (<https://dss.unja.ac.id/>) pada tanggal 29 Desember 2020, bahwa jumlah mahasiswa Strata 1 di Universitas Jambi adalah sebesar 23.474 mahasiswa. Sehingga penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan *Margin Of Error* sebesar 5% (0,05). Sehingga, jumlah sampel dalam penelitian ini yang dapat mewakili jumlah populasi sebesar 394 responden.

c) Instrumen Penelitian

Penetapan skor instrumen kuesioner menggunakan skala Likert yang memiliki empat alternatif jawaban. Penggunaan skala Likert dengan empat skala memiliki kelebihan dapat menjangkau data penelitian lebih akurat dikarenakan kategori jawaban Undeciden yang mempunyai arti ganda, atau bisa diartikan responden belum dapat memutuskan atau memberi jawaban, bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Sehingga hal tersebut tidak digunakan di dalam kuesioner dikarenakan dapat menimbulkan *central tendency effect* yang dapat menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijangkau dari para responden.

d) Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan teknik *Partial Least Square* (PLS) dan menggunakan tool SmartPLS 3.3.3. *Partial Least Square* (PLS) adalah suatu teknik SEM yang mampu menganalisis variabel laten, variabel indikator, dan kesalahan pengukuran secara langsung (Wiyono, 2011). *Partial Least Square- Structural Equation Modelling* (PLS-SEM) adalah salah satu dari berbagai metode yang dapat digunakan untuk melakukan analisis dan dinilai cukup kuat dapat digunakan pada setiap jenis skala data (data nominal, data interval dan rasio) serta syarat asumsi yang fleksibel. Analisis model dalam PLS terdiri dari dua tahapan evaluasi yakni model pengukuran (*measurement model*) atau *outer model* dan evaluasi model struktural (*structural model*) atau *inner model* (Yamin and Kurniawan, 2011).

Outer model berfungsi untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang meliputi validitas konvergen dan validitas determinan dengan melihat nilai loading faktor, nilai AVE, perbandingan akar kuadrat AVE, dan *composite reliability*. Ada tiga kriteria untuk mengevaluasi model pengukuran yaitu validitas konvergen, validitas determinan, dan uji reliabilitas. Sedangkan *inner model* dilakukan untuk dapat mengetahui hubungan konstruk yang dihipotesiskan oleh peneliti. Dalam model ini terdapat beberapa tahap dalam melakukan evaluasi, yaitu *R-Square*, *F-Square*, dan *Q-Square*.

Tahap terakhir dalam analisis data yaitu pengujian hipotesis penelitian yang mempresentasikan pengaruh antar variabel dan dilihat dari nilai *path coefficients* (koefisien jalur). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode *bootstrapping*. Hasil *path coefficient* menggunakan uji two-tailed dengan tingkat signifikansi 5%, hipotesis akan diterima jika memiliki t-statistik lebih besar dari t-tabel yakni sebesar 1,96 (Sarstedt, Ringle, and Hair, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data dari 394 responden yang mengisi kuesioner secara daring. Tahap pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring berupa *Google Form* pada mahasiswa S1 Universitas Jambi yang menggunakan aplikasi Zoom untuk pembelajaran daring pada masa akibat pandemi COVID-19.

a) Model Pengukuran (*Outer Model*)

Outer Model yaitu model pengukuran yang digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas konstruk yang meliputi validitas konvergen, validitas diskriminan dan reliabilitas instrumen penelitian.

Uji Validitas Konvergen (Convergent Validity)

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua instrument penelitian yang diajukan untuk mengukur variabel penelitian adalah valid. Validitas Konvergen dalam PLS dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Nilai loading factor di atas 0,7 dapat dikatakan indikator tersebut valid sebagai indikator yang mengukur konstruk. Pengukuran lainnya yaitu dengan melihat nilai Average Variance Extracted (AVE). Nilai AVE di atas 0,5 dapat dikatakan indikator tersebut valid. Data mengenai pengujian validitas konvergen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Loading Factor	Keterangan	AVE
<i>Performance Expectancy (PE)</i>	PE1	0,774	Valid	0,640
	PE2	0,717	Valid	
	PE3	0,875	Valid	
	PE4	0,828	Valid	
<i>Effort Expectancy (EE)</i>	EE1	0,854	Valid	0,701
	EE2	0,815	Valid	
	EE3	0,836	Valid	
	EE4	0,843	Valid	
<i>Facilitating Condition (FC)</i>	FC1	0,802	Valid	0,623
	FC2	0,778	Valid	
	FC3	0,789	Valid	
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	HM1	0,908	Valid	

	HM2	0,914	Valid	0,811
	HM3	0,880	Valid	
<i>Habit (HT)</i>	HT1	0,796	Valid	
	HT2	0,834	Valid	
	HT3	0,815	Valid	0,647
	HT4	0,770	Valid	
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1	0,757	Valid	
	BI2	0,836	Valid	0,641
	BI3	0,806	Valid	
<i>Use Behavior (UB)</i>	UB1	0,743	Valid	
	UB2	0,800	Valid	0,586
	UB3	0,752	Valid	

Sumber : Data diolah, 2022

Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan dinilai berdasarkan nilai *cross loading* dimana nilai untuk setiap variabel harus lebih besar dari 0.70. Selain itu dapat dilihat dari nilai *cross loading* indikator suatu konstruk lebih besar dari nilai *cross loading* indikator konstruk tersebut terhadap konstruk lain. Apabila data memenuhi standar tersebut maka dapat disimpulkan memiliki validitas diskriminan yang baik.

Tabel 3. Uji Validitas Diskriminan

Kode	PE	EE	FC	HM	HT	BI	UB
PE1	0,774	0,460	0,445	0,430	0,382	0,374	0,416
PE2	0,717	0,462	0,418	0,375	0,366	0,314	0,347
PE3	0,875	0,434	0,373	0,641	0,528	0,501	0,581
PE4	0,828	0,451	0,356	0,628	0,535	0,492	0,548
EE1	0,426	0,854	0,526	0,424	0,414	0,385	0,404
EE2	0,496	0,815	0,485	0,459	0,391	0,356	0,451
EE3	0,432	0,836	0,541	0,454	0,402	0,357	0,384
EE4	0,505	0,843	0,544	0,475	0,466	0,439	0,476
FC1	0,379	0,456	0,802	0,378	0,324	0,397	0,312
FC2	0,398	0,608	0,778	0,395	0,402	0,419	0,398
FC3	0,371	0,418	0,789	0,472	0,455	0,439	0,413
HM1	0,581	0,444	0,428	0,908	0,572	0,529	0,752
HM2	0,600	0,426	0,448	0,914	0,607	0,579	0,682
HM3	0,622	0,588	0,549	0,880	0,646	0,581	0,683
HT1	0,499	0,480	0,472	0,605	0,796	0,532	0,606
HT2	0,460	0,362	0,366	0,588	0,834	0,640	0,599
HT3	0,427	0,364	0,354	0,513	0,815	0,612	0,543
HT4	0,479	0,419	0,441	0,461	0,770	0,517	0,477
BI1	0,485	0,427	0,485	0,503	0,538	0,757	0,520
BI2	0,440	0,373	0,402	0,553	0,649	0,836	0,581
BI3	0,369	0,312	0,396	0,446	0,534	0,806	0,604
UB1	0,382	0,375	0,339	0,411	0,478	0,474	0,743
UB2	0,424	0,363	0,332	0,460	0,541	0,620	0,800
UB3	0,581	0,444	0,428	0,908	0,572	0,529	0,752

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan pada hasil uji validitas diskriminan yang ditunjukkan pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *cross loading* pada setiap variabel lebih besar dari 0.70. Serta dapat dilihat bahwa perbandingan nilai *cross loading* dari indikator

suatu konstruk lebih besar dari nilai *cross loading* indikator konstruk tersebut terhadap konstruk lain, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel tersebut memiliki validitas diskriminan yang baik.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan indikator dalam mengukur konstruk. Uji reliabilitas diukur dengan nilai *composite reliability*. Konstruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* di atas 0,70.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
<i>Performance</i>	0,876	Reliabel
<i>Expectancy</i>	0,904	Reliabel
<i>Effort Expectancy</i>	0,832	Reliabel
<i>Facilitating Condition</i>	0,928	Reliabel
<i>Hedonic Motivation</i>	0,880	Reliabel
<i>Habit</i>	0,842	Reliabel
<i>Behavioral Intention</i>	0,809	Reliabel
<i>Use Behavior</i>		

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa nilai *composite reliability* pada semua konstruk di atas 0,7. Maka dapat disimpulkan bahwa semua konstruk memenuhi syarat standar dan dapat dinyatakan reliabel.

b) Hasil Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural ini dilakukan sebagai pengujian antar konstruk penelitian, yakni hubungan antar variabel laten dengan variabel laten lainnya. Model struktural ini dilakukan dengan beberapa tahap pengujian, yang terdiri atas pengujian *R-Square*, *F-Square*, dan *Q-Square*.

R-Square (coefficient of determination)

R-Square digunakan untuk mengukur bagaimana sebuah variable independen yang menjelaskan pada masing-masing variable dependen. Standar pengukuran pada pengujian ini adalah jika nilai *R-Square* sebesar 0.75 maka dinyatakan bahwa model dikategorikan kuat (substansial), untuk nilai 0.50 dinyatakan bahwa model dikategorikan sedang (*moderate*) dan untuk nilai 0.25 dinyatakan lemah (buruk).

Tabel 5. Hasil Uji *R-Square*

Variabel	<i>R-Square</i>	Kategori
<i>Behavioral Intention</i>	0,577	Sedang (<i>moderate</i>)
<i>Use Behavior</i>	0,580	Sedang (<i>moderate</i>)

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat hasil uji *R-Square*, maka dapat diartikan bahwa model struktural variabel *Behavioral Intention* dikategorikan model sedang (*moderate*) dan variable *Use Behavior* dikategorikan model sedang (*moderate*). *F-Square (f2 effect size)*

Standar pengukuran pada pengujian ini adalah jika nilai *F-Square* 0,02 memiliki pengaruh kecil, untuk nilai 0,15 memiliki pengaruh menengah dan untuk nilai sekitar 0,35 memiliki pengaruh yang besar.

Tabel 6. Hasil Uji *F-Square*

PE	EE	FC	HM	HT	BI	UB
PE					0,006	
EE					0,001	
FC					0,041	0,010
HM					0,027	
HT					0,272	0,143
BI						0,178
UB						

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa terdapat 1 variabel yang memiliki kontribusi terbesar terhadap nilai R-square pada model penelitian yaitu F-square variabel habit terhadap Behavioral Intention yaitu sebesar 0,272 atau 27,2% sehingga memiliki pengaruh sedang. Sedangkan untuk variabel Performance Expectancy, Effort Expentacy, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, dan Habit memiliki efek kecil dikarenakan nilai dari F-Square pada variabel tersebut diatas 0,02 namun masih dibawah 0,15

Q-Square (predictive relevance)

Pengujian *Q-Square (predictive relevance)* dalam PLS dihitung menggunakan metode *blindfolding*. *Q-Square* merupakan ukuran yang menggabungkan aspek prediksi luar dan didalam sampel. Akurasi suatu model dapat dilihat jika nilai *Q-square* lebih besar dari nol.

Tabel 7. Hasil Uji *Q-Square*

Variabel	Q-Square	Predictive Relevance
Behavioral Intention	0,359	Ya
Use Behavior	0,330	Ya

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan bahwa variabel behavioural intention dan use behavior aplikasi Zoom memiliki nilai *Q-Square* lebih besar dari nol yaitu sebesar 0,486 dan 0,347, maka dapat disimpulkan bahwa model memiliki *predictive relevance*.

c) Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode *bootstrapping*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini, menggunakan uji *two-tailed* dengan tingkat signifikansi 5% untuk menguji hipotesis. Pada signifikansi 5% hipotesis akan diterima jika memiliki t-statistik lebih besar dari t-tabel yakni sebesar 1,96.

Tabel 8. Hasil Path Coefficients

Hipotesis	T-statistics	P-Value	Keterangan
H1 : PE -> BI	1,356	0,176	Ditolak
H2 : EE -> BI	0,504	0,614	Ditolak
H3 : FC -> BI	3,461	0,001	Diterima
H4 : FC -> UB	1,803	0,072	Ditolak
H5 : HM -> BI	3,007	0,003	Diterima
H6 : HT -> BI	9,061	0,000	Diterima
H7 : HT -> UB	7,024	0,000	Diterima
H8 : BI -> UB	7,881	0,000	Diterima

Sumber : Data diolah, 2022

H1: Performance Expectancy (PE) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan antara variabel *Performance Expectancy* (PE) dengan *Behavioral Intention* (BI) memiliki nilai T-statistics sebesar 1,356 ($< 1,96$) dan nilai P-Value sebesar 0,176 ($> 0,05$). Dengan demikian hipotesis H1 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Performance Expectancy* (PE) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) ditolak. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kinerja dan output yang dihasilkan tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan aplikasi Zoom.

H2: Effort Expectancy (EE) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Effort Expectancy* (EE) dengan *Behavioral Intention* (BI) tidak signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 0,504 ($< 1,96$) dan nilai P- Value sebesar 0,614 ($> 0,05$). Dengan demikian hipotesis H2 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Effort Expectancy* (EE) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) ditolak. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan yang berkaitan dengan kejelasan dan pemahaman dalam menggunakan aplikasi Zoom tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan aplikasi Zoom.

H3: Facilitating Conditions (FC) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Facilitating Conditions* dengan *Behavioral Intention* tidak signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 3,461 ($> 1,96$) dan nilai P-Value sebesar 0,001 ($< 0,05$). Dengan demikian hipotesis H3 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) diterima. Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketersediaan sumber daya dan pengetahuan untuk menggunakan aplikasi Zoom mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan aplikasi Zoom.

H4: Facilitating Conditions (FC) berpengaruh signifikan terhadap Use Behavior (UB).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Facilitating Conditions* dengan *Use Behavior* signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 1,803 ($< 1,96$) dan nilai P- Value sebesar 0,072 ($> 0,05$). Dengan demikian hipotesis H4 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB) ditolak. Kondisi mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Zoom.

H5: Hedonic Motivation (HM) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Hedonic Motivation* dengan *Behavioral Intention* signifikan dengan nilai T- statistics sebesar 3,007 ($> 1,96$) dan nilai P- Value sebesar 0,003 ($< 0,05$). Dengan demikian hipotesis H5 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Hedonic Motivation* (HM) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) diterima. Motivasi Hedonisme (*Hedonic Motivation*) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Zoom memberikan kesenangan, kenyamanan serta merasa puas dengan layanan yang diberikan sehingga intensi pengguna dalam menggunakan aplikasi Zoom menjadi kebiasaan.

H6: Habit (HT) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Habit* dengan *Behavioral Intention* signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 9,061 ($> 1,96$) dan nilai P-Value sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian hipotesis H6 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) diterima. Kebiasaan (*Habit*) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Zoom secara terus menerus membuat mahasiswa menjadi kebiasaan menggunakan aplikasi zoom, sehingga menumbuhkan minat menggunakan aplikasi zoom.

H7: Habit (HT) berpengaruh signifikan terhadap Use Behavior (UB).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Habit* dengan *Use Behavior* signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 7,024 ($> 1,96$) dan nilai P-Value sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian hipotesis H7 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB) diterima. Kebiasaan (*Habit*) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Perilaku penggunaan (*Use Behavior*) aplikasi Memfasilitasi (Zoom). Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi Zoom telah menjadi kebiasaan sehingga mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Zoom.

H8: Behavioral Intention (BI) berpengaruh signifikan terhadap Use Behavior (UB).

Berdasarkan Tabel 8, terlihat bahwa hubungan variabel *Behavioral Intention* dengan *Use Behavior* signifikan dengan nilai T-statistics sebesar 7,881 ($> 1,96$) dan nilai P- Value sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian hipotesis H8 pada penelitian ini yang menyatakan bahwa *Behavioral Intention* (BI) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB) diterima. Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Perilaku penggunaan (*Use Behavior*) aplikasi Zoom. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna yang berniat menggunakan aplikasi Zoom secara terus menerus dimasa depan dan dalam kehidupan sehari-hari akan mempengaruhi perilaku mereka dalam menggunakan aplikasi Zoom.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, didapatkan beberapa hasil analisis penerimaan dan penggunaan aplikasi Zoom menggunakan metode UTAUT 2 yaitu dari 8 hipotesis yang diajukan, 5 hipotesis diterima dan 3 hipotesis ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI), *Hedonic Motivation* (HM) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI), *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI), *Habit* (HT) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB), *Behavioral Intention* (BI) berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB), *Performance Expectancy* (PE) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI), *Effort Expectancy* (EE) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI), serta *Facilitating Conditions* (FC) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* (UB).

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang disampaikan yaitu Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mempertimbangkan variabel independen lainnya, seperti pengaruh sosial (*Social Influence*) dan nilai harga (*Price Value*), yang akan mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi Zoom, serta dapat menggunakan model lain yang diharapkan dapat dijadikan pembanding.

Kemudian selanjutnya diharapkan dapat melakukan survei kuesioner atau wawancara secara langsung untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif sehingga mampu untuk menjawab beberapa faktor yang menyebabkan beberapa hipotesis ditolak.

REFERENCES

- [1] Nurcahyo, B., & Pramudya, I. (2021). The Impact of Covid-19 Pandemic on the Usage of Zoom Application in Indonesia. *Jurnal Teknik ITS*, 10(1), 73-78. doi: 10.12962/j23373539.v10i1.7735.
- [2] Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2016). Unified theory of acceptance and use of technology: A synthesis and the road ahead. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(9), 2060-2082. doi: 10.1002/asi.23534.
- [3] Kurnia, Dede. 2020. "Penerimaan Dan Penggunaan E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19: Aplikasi Model UTAUT2." JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.
- [4] Cahyani, Esty Dwi. 2019. "Analisis Penerimaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Pemenuhan Informasi Akademik Siswa SMA Di Kota Surabaya Ditinjau Dari Model UTAUT2." *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- [5] Kurniabudi, and Setiawan Assegaff. 2016. "Analisis Perilaku Penerimaan EDMODO Pada Perkuliahan Dengan Model UTAUT." *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*.
- [6] Sikumbang, Erma Delima. 2014. "Penerapan Model UTAUT Dalam Sistem Pembelajaran E-Learning." *Jurnal Paradigma, Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Jl. RS. Fatmawati No. 26 Pondok Labu, Jakarta Selatan*.
- [7] Sedana, I Gusti Nyoman, and St. Wisnu Wijaya. 2012. "Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning Of Sanata Dharma University." *Jurnal Sistem Informasi*.