

ABSTRAK

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENERIMAAN PENGGUNAAN APLIKASI *MICROSOFT TEAMS* MENGGUNAKAN INTEGRASI *SELF-EFFICACY* DAN TAM (STUDI KASUS: MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO)

Oleh

Evita Dwi Prasanti

19103106

Terjadinya Revolusi Industri 4.0 atau dikenal sebagai revolusi digital menjadi elemen utama dalam aktivitas manusia, termasuk bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, revolusi digital mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran serba digital. Salah satu teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran di masa kini yaitu aplikasi *Microsoft Teams*. Peran *Microsoft Teams* dalam penelitian ini sebagai alternatif pembelajaran bagi mahasiswa ITTP. Permasalahan yang terjadi pada mahasiswa ITTP saat menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* diantaranya sulit untuk melakukan *login*, sering terjadi *delay*, beberapa fitur sulit dipahami, aplikasi cukup berat saat digunakan, beberapa perangkat tidak *support* fitur *background*, *UI/UX* kurang *user friendly*. Selain itu 81,8% mahasiswa merasakan kesulitan pada saat pertama kali memakai aplikasi *Microsoft Teams*. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis faktor-faktor penerimaan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang terdiri dari variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, *actual system use*, dan variabel eksternal *self-efficacy*. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dan data yang diperoleh berupa data primer sebanyak 117 responden. Perhitungan hasil uji hipotesis terhadap pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya dimana pada perhitungan *path coefficient* ketujuh hipotesis menghasilkan nilai pada rentang 0 hingga 1 dan perhitungan *P-Values* ketujuh hipotesis menghasilkan nilai $<0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa ketujuh hipotesis dinyatakan berpengaruh secara positif signifikan artinya aplikasi *Microsoft Teams* dapat diterima oleh mahasiswa dan dapat dijadikan rekomendasi aplikasi sebagai media pembelajaran di lingkungan ITTP.

Kata kunci: *Microsoft Teams*, *PLS-SEM*, Revolusi, *Technology Acceptance Model*