

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem adalah rangkaian yang terdiri dari satu atau dua subsistem atau komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki 3 unsur yaitu, *input* (masukan), *process* (proses), *output* (pengeluaran). *Input* adalah unsur penggerak atau penghasil tenaga pada sistem yang dioperasikan, *Process* adalah sebuah kegiatan yang akan mengubah *input* menjadi *output* sedangkan *output* hasil operasi. Dalam pengertian singkatnya *output* merupakan target atau sasaran pengoperasian dalam sebuah sistem[10].

Informasi merupakan sebuah data yang sebelumnya sudah diolah terlebih dahulu untuk menjadi sebuah informasi yang dapat berarti atau bermanfaat untuk pengguna dan pemakainya[10].

Sistem Informasi merupakan rangkaian dari komponen yang saling berinteraksi dalam mengelola memproses, menyimpan, menyediakan, menyebarkan informasi untuk penggunanya dalam mencapai tujuan tertentu.

B. Discord

Discord merupakan aplikasi yang digunakan dalam berkomunikasi dengan sesama pengguna aplikasi tersebut, dengan terdapat beberapa fitur yang memudahkan pengguna dalam berkomunikasi, baik komunikasi antar dua orang atau komunikasi antar orang dalam komunitas atau *group*. Discord adalah aplikasi yang dapat digunakan pada sistem berbasis android, ios, windows, linux, dsb[4]. Pengguna aplikasi Discord dapat mengatur ruang obrolan, dapat bergabung pada grup yang telah diundang, mengundang teman untuk bergabung, dapat menggunakan suara ataupun teks dalam berkomunikasi. Terdapat juga server public yang dapat diikuti oleh siapapun. *Server* pada Discord dapat dipecah atau disebut "*channel*".

Channel pada discord merupakan ruang obrolan lebih yang lebih kecil yang digunakan untuk membahas tema atau topik. *Server* dan *channel* memiliki izin akses berbeda pada pengguna yang berbeda. Contohnya seperti izin untuk melarang pengguna lain dan juga memiliki kemampuan seperti mengunggah file atau gambar ke *channel*. Jadi aplikasi Discord mempunyai banyak fitur untuk berkomunikasi seperti telepon secara *real-time* dalam bentuk teks, suara maupun video. Yang lebih banyak ditujukan penggunaannya yaitu para pemain *games*. Pengguna dapat memiliki server sendiri dan dapat mengundang pengguna lainnya[5].

C. MBKM

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan kebijakan dari Menteri pendidikan dan kebudayaan yang dipakai pada perguruan tinggi. Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dituangkan pada Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 yang berisi tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Dengan adanya kebijakan ini perguruan tinggi menjadi lebih inovatif dan melakukan Kerjasama didunia usaha, industri, dan masyarakat umum.(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), (Baro'ah, 2020), (Maisyaroh, Juharyanto, & Bafadal, 2021), (Rahmawati & Susilowati, 2021).

Program ini memberikan wadah untuk mengembangkan kreatifitas, inovasi dalam mengembangkan mahasiswa untuk menemukan dan mencari *knowledge* melalui kenyataan di lapangan pekerjaan. Seperti, interaksi sosial, manajemen diri dan pengaplikasiannya. Program ini akan memfasilitasi mahasiswa untuk bersaing di dunia pekerjaan dan diberikan kesempatan untuk menggali pengetahuan dan keahlian lain [6]. Terdapat banyak program pada Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) seperti, program kampus mengajar, studi independent, pertukaran mahasiswa merdeka, magang, dan program lainnya. Program magang

D. Metode TAM

TAM merupakan metode yang digunakan penulis. TAM adalah sebuah model dalam penerimaan suatu sistem teknologi informasi yang pemakainya gunakan. TAM mempunyai fungsi untuk menganalisis dan memberi pemahaman faktor-faktor yang menjadi pengaruh bagaimana kegunaan teknologi bisa diterima. TAM pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 [7]. TAM ialah penyesuaian TRA (*Theory of Reasoned Action*) dengan model TAM bisa mempelajari dan mengetahui sikap *user* saat berinteraksi pada suatu teknologi informasi[11]. TAM memiliki tujuan utama yaitu guna memberikan dasar penelusuran terhadap faktor eksternal, sikap, kepercayaan dan tujuan *user* komputer[8]. TAM memberi penambahan dua konstruk utama di dalam model TRA, dua konstruk utama ini yaitu kemudahan kegunaan persepsian (*perceived ease of use*) dan kegunaan persepsian (*perceived usefulness*). TAM berpendapat bahwa diterimanya teknologi informasi oleh individu ditentukan dari dua konstruk tersebut. Kemudahan kegunaan persepsian (*perceived ease of use*) dan kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) keduanya mempunyai dampak kemintat perilaku (*behavioral intention*). Pengguna teknologi akan memiliki minat dalam penggunaan teknologi jika dirasa sistem teknologi mempunyai manfaat dan dapat dengan mudah dipakai [9]. TAM memberikan gambaran tentang variable-variabel yang dapat mempengaruhi keinginan, niat, dan sikap *user* pada teknologi informasi. Beberapa variable yang dimiliki TAM dalam mempengaruhinya antara lain persepsi kebermanfaatn (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), sikap *user* dalam penerimaan teknologi (*Acceptance of IT*)[11].

Teknik analisis TAM menggunakan Teknik analisis *statistic descriptive*, yaitu [11] :

1. Skor kriterium (SK)

Pada tahap ini menghitung skor ideal yang dicapai pada penelitian ini dengan menggunakan rumus :

$$\sum SK = \text{Skor maksimal I} \times nI \times nR$$

Keterangan :

- Skor maks: Skor maksimal yang terdapat pada indikator pertanyaan
- nI : Jumlah Indikator
- nR : Jumlah Responden

2. Skor Total (SH)

Pada tahap ini menghitung total hasil pengumpulan data yang sudah telah dilakukan, dan dapat disimbolkan dengan $\sum SH$

3. Besar Persentase

Setelah melakukan tahap skor kriterium dan skor total, maka mencari besar persentase responden dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\sum SH \times 100\%}{\sum SK}$$

Keterangan :

- $\sum SH$: Skor Total
- $\sum SK$: Skor Kriterium

4. Menentukan rentang (*range*)

Pada tahap terakhir ialah menentukan rentang (*range*) dari hasil besar persentase yang sudah di dapatkan. Berikut rentang (*range*) untuk skor penilaian dapat disajikan pada gambar 2.1.

Kategori	Persentase
Sangat Tidak Setuju	0-20%
Tidak Setuju	20-40%
Cukup (Netral)	40-60%
Setuju	60-80%
Sangat Setuju	80-100%

Gambar 2.1 Range Skor

Uji Validitas

Uji validitas digunakan dalam menentukan apakah sebuah alat ukur yang sudah ditentukan bisa mengukur pada suatu yang akan diukur. Validitas tes instrument adalah alat ukur suatu derajat kecermatan instrument pada penelitian. Validitas tes mengukur valid atau tidaknya variabel pada kuisisioner, dengan melakukan tiga cara dalam pengukuran uji validitas, diantaranya menghitung skor korelasi pada tiap variabel pertanyaan dengan skor total, melakukan korelasi antar skor total dengan skor variabel pada pertanyaan, dan juga menggunakan analisis faktor untuk menguji suatu variabel pertanyaan kuisisioner dalam konfirmasi konstruk. Jika nilai *corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari pada nilai signifikan r table, maka instrument penelitian dapat disebut valid[11].

E. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat digunakan sebagai alat ukur pada variabel atau suatu indikator yang handal adalah suatu indikator yang konsisten. Pada pengukuran reliabilitas bisa dilakukan menggunakan dua acara yaitu pengukuran sekali dan pengukuran ulang. Pada pengukuran ulang mengungkapkan sebuah variabel mempunyai nilai yang handal apabila terdapat jawaban yang sama pada alternatif jawaban yang sudah ditentukan. Pengukuran *one shot* mengukur korelasi skor jawaban dengan pertanyaan yang setara pada bantuan *tools* SPSS. Uji reliabilitas dengan SPSS menggunakan *Cronbatch Alpha* (α). Sebuah *variable* kuisisioner bisa disebut

handal, apabila nilai *Cronbatch Alpha* diatas 0,5 yang nanti hasil ujinya dapat menyatakan hasil pengukuran yang diambil adalah ukuran yang valid setelah dilaksanakan pengukuran[11].

