
PENGARUH *USEFULNESS*, *COMFORTABLE*, DAN *EASE TO USE* TERHADAP *USE BEHAVIOUR* APLIKASI *ZOOM CLOUD MEETINGS* PADA MAHASISWA

Marthina Selsa Sirait¹⁾, Christian Wiradendi Wolor²⁾, Marsofiyati³⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

²⁾ Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

³⁾ Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

Email : martsirait0409@gmail.com
christianwiradendi@unj.ac.id
marsofiyati@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Usefulness, Comfortable, Dan Ease to Use Terhadap Use Behaviour Aplikasi Zoom Cloud Meetings. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan kuantitatif dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap zoom use behavior. 2) comfortable berpengaruh positif dan signifikan terhadap zoom use behavior. 3) ease to use berpengaruh positif dan signifikan terhadap use behavior. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari usefulness, comfortable, dan ease to use terhadap use behaviour aplikasi zoom cloud meetings pada mahasiswa.

Kata kunci: *comfortable, ease to use, use behaviour, usefulness.*

Abstract

This study aims to examine the effect of usefulness, comfortable, and ease to use on the use behavior of the Zoom Cloud Meetings application. The research method used in this study is a survey method with a quantitative approach and descriptive analysis. The results showed that: 1) Usefulness has a positive and significant effect on zoom use behavior. 2) comfortable has a positive and significant effect on zoom use behavior. 3) Ease to use has a positive and significant effect on zoom use behavior. From the results of this study, it can be concluded that there is a positive and significant influence of usefulness, comfort, and ease to use on the use behavior of the zoom cloud meetings application on students.

Keywords: *comfortable, ease to use, use behaviour, usefulness.*

PENDAHULUAN

Diawal tahun 2020 Indonesia dilanda pandemi Covid-19 yang mengakibatkan banyak kegiatan masyarakat yang sehari-harinya menjadi berubah. Kegiatan sehari-hari seperti bekerja, sekolah, kuliah dan kegiatan lain yang seharusnya dilakukan secara langsung atau tatap muka menjadi terhambat. Hal ini selain disebabkan oleh pandemi Covid-19, dan juga karena pemerintah mengeluarkan regulasi untuk membatasi kegiatan yang membutuhkan kontak fisik guna mencegah penularan. Dikutip dari pusdatin kemdikbud, pandemi Covid-19 berdampak pada sektor pendidikan yang dimana sekitar 60 juta peserta didik Indonesia terdampak Covid-19. Hal ini mengharuskan pemerintah untuk membuat kebijakan *social distancinng* ataupun *physica distancing*. Dengan adanya kebijakan tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) membuat kebijakan yaitu belajar dari rumah yang diikuti dengan ditiadakannya ujian nasional sebagai respon atas kebijakan pemerintah.

Usaha-usaha tersebut dilakukan selain untuk mencegah penularan tentunya juga agar aktivitas masyarakat tetap harus berlanjut agar sistem di Indonesia tetap berjalan, sehingga masyarakat dituntut dapat menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut salah satunya adalah dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana alternatif. Kegiatan pembelajaran

misalnya, seperti sekolah, perkuliahan hingga seminar pada saat sebelum pandemi biasanya dilakukan secara luring, saat ini banyak yang dilakukan secara daring dikarenakan pandemi membatasi kegiatan tatap muka yang melibatkan banyak orang agar terhindar dari penularan virus. Teknologi berperan menjadi sarana dalam melakukan pembelajaran daring. Salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi yang menyediakan jasa meeting online. .

Aplikasi yang menawarkan jasa meeting online yang terkenal di kalangan masyarakat saat ini adalah Zoom Cloud Meetings, Google Meet, Microsoft Teams, dan Skype. Dari beberapa aplikasi yang disebutkan, Zoom Cloud Meetings adalah aplikasi yang paling populer digunakan oleh masyarakat khususnya dilingkungan pendidikan. Zoom Cloud Meetings merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online, dan kolaborasi seluler. Aplikasi ini dapat di download secara gratis, tetapi tetap fungsional. Fitur yang tersedia pada Zoom Cloud Meetings adalah antara lain panggilan telepon, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya (Kusmiati & Lie, 2021).

Penulis melakukan pra-riiset terhadap 25 mahasiswa aktif di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta untuk melihat serta menganalisis kondisi yang sebenarnya mengenai pengaruh *usefulness*, *comfortable*, dan *ease to use* terhadap *use behaviour* aplikasi *zoom cloud meeting* pada mahasiswa. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi *use behavior* pada data hasil pra-riiset tersebut, maka peneliti menggunakan 3 (tiga) faktor yaitu *usefulness*, *comfortable*, dan *ease to use*. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi bagaimana perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi zoom dalam kegiatan pembelajaran mereka, khususnya dimasa pandemi Covid-19. Adapapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *usefulness*, *comfortable*, *ease to use* dan *use behaviour*.

Usefulness adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. *Comfortable* merupakan suatu kondisi perasaan dan sangat tergantung pada orang yang mengalami situasi tersebut (Achmad, n.d, 2016). Kenyamanan berarti bahwa sejauh mana individu melakukan aktivitas menggunakan suatu teknologi yang dianggap menyenangkan dirinya sendiri (Mahkota & Suyadi, 2014). *Ease to use* menurut Jogiyanto (2007: 115), kemudahan penggunaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa suatu system dapat digunakan tanpa ada usaha.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah didukung oleh data diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Usefulness*, *Comfortable*, dan *Ease to Use* Terhadap *Use Behaviour* Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* Pada Mahasiswa ” untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *usefulness*, *comfortable*, dan *ease to use* terhadap *use behaviour* aplikasi *zoom cloud meetings* pada mahasiswa.

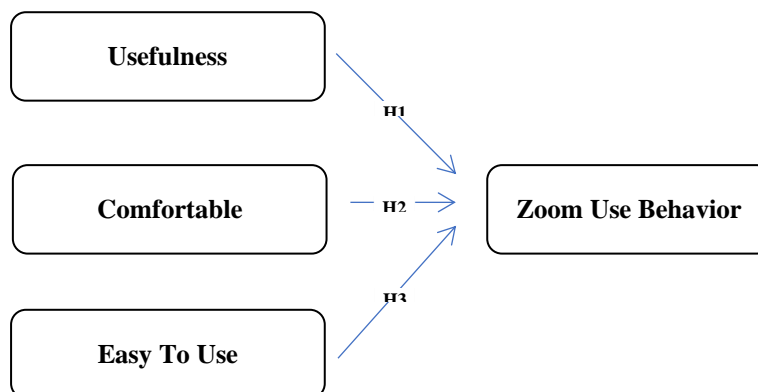
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan data primer yaitu data yang disebar melalui kuesioner kepada responden melalui Microsoft Form. Metode ini diharapkan mampu menguji “pengaruh *usefulness* (x_1), *comfortable* (x_2), dan *ease to use* (x_3) terhadap *use behaviour*(y) pada mahasiswa”. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 250 mahasiswa aktif Universitas Negeri Jakarta dengan karakteristik mahasiswa semester 2 sampai 6 yang menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meetings. Dan sampel ditentukan dengan rumus Slovin, sehingga didapatkan sampel sebanyak 154 orang dari total populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan instrument yang diadaptasi dari beberapa penelitian terdahulu untuk mengukur dari setiap variabelnya, yaitu *Use Behaviour* (Y) menggunakan indikator: 1) retensi penggunaan dan 2) motivasi. *Usefulness* (X1) menggunakan indikator: 1) efektifitas, 2) kebutuhan, 3) kinerja dan 4) produktivitas. *Comfortable* (X2) menggunakan indikator: 1) kenyamanan, 2) rasa senang, 3) *background* dan 4) kemudahan. *Ease*

to Use (X3) menggunakan indikator: 1) mudah digunakan 2) ramah pengguna 3) mudah dipahami dan 4) konsisten.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara online dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk Microsoft Form dengan skala likert 1-5. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: *Outer Model* dengan perhitungan *Convergent Reliability*, *Discriminant Validity*, *Composite Reliability*, *Cronbach's Alpha* dan *Inner Model* dengan perhitungan *T-statistic*, *R-Square*, *F-Square*, dan VIF. Dan dari data yang terkumpul diolah menggunakan aplikasi SmartPLS (*Partial Least Square*) versi 4.0.9.3.



Gambar 1 Research Model

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan teori dan kerangka konseptual yang telah diuraikan sebelumnya, maka dari teori dan kerangka konseptual menghasilkan 3 (tiga) hipotesis, sebagai berikut:

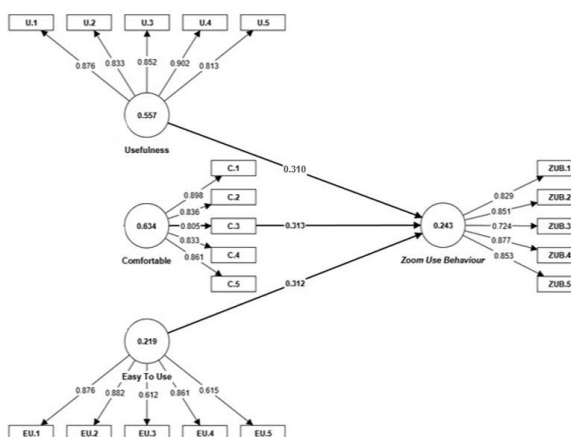
H1 : Usefulness secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap Zoom Use Behaviour.

H2 : Comfortable secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap zoom use behavior.

H3 : Ease to use secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap Zoom Use Behaviour.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 154 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Profil responden pada penelitian ini dibedakan menjadi jenis kelamin dan tingkat semester. Berikut ini tabel hasil analisis profil reponden. Dalam penelitian ini terdapat empat variabel (tiga variabel independent (lepas) dan satu variabel dependen (terikat) yang masing-masing variabel terdiri dari lima butir pernyataan. Pada analisis outer model akan diketahui hubungan antar variabel dengan melihat nilai reabilitas. Berikut ini hasil olah data outer model oleh peneliti:



Gambar 2 Outer Model

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Pada penelitian ini ada beberapa pengujian yang dilakukan dalam outer model, diantaranya: *Convergent Validity*, *Discriminant Validity*, *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*.

Suatu hipotesis dapat diterima ketika nilai p value < 0.05, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan atau Ho diterima. Sebaliknya hipotesis akan ditolak apabila nilai p values > 0.05 sehingga dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau Ho ditolak

Tabel 1 Path Coefficients

Hypothesis	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Usefulness -> Zoom Use Behaviour	0,310	0,322	0,118	3,945	0,000
Comfortable -> Zoom Use Behaviour	0,313	0,322	0,123	2,554	0,012
Easy To Use -> Zoom Use Behaviour	0,312	0,323	0,099	3,160	0,002

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukann, dibawah ini adalah pembahasan mengenai masing-masing hipotesis, sebagai berikut:

Pengaruh usefulness terhadap zoom use behaviour pada mahasiswa.

Hipotesis pertama menunjukkan pengaruh *Comfortable* terhadap *Zoom Use Behaviour* positif dan signifikan dengan hasil pengujian T statistics 2,554 > 1,96 dan P values 0,012 < 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan variabel *usefulness* secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap *zoom use behaviour* pada mahasiswa dan H₁ pada penelitian ini diterima.

Pengaruh comfortable terhadap zoom use behavior pada mahasiswa.

Hipotesis kedua menunjukkan pengaruh *Easy To Use* terhadap *Zoom Use Behaviour* positif dan signifikan dengan hasil pengujian T statistics 3,160 > 1,96 dan P values 0,002 < 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis kedua yang menyatakan variabel *comfortable* secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap *zoom use behaviour* pada mahasiswa dan H₂ pada penelitian ini diterima.

Pengaruh ease to use secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap zoom use avior pada mahasiswa.

Hipotesis ketiga menunjukkan pengaruh *Usefulness* terhadap *Zoom Use Behaviour* positif dan signifikan dengan hasil pengujian T statistics 3,945 > 1,96 dan P values 0,000 < 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan variabel *easy to use* secara signifikan

memiliki pengaruh positif terhadap *zoom use behaviour* pada mahasiswa dan H₃ pada penelitian ini diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, didapatkan hasil bahwa pengaruh *usefulness*, *comfortable* dan *easy to use* terhadap *use behavior* aplikasi *zoom cloud meetings* pada mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan. Dari hasil kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa antar variabel memiliki peran yang sama-sama penting karena adanya pengaruh yang berikan. Oleh karena itu, pengguna aplikasi Zoom khususnya mahasiswa harus mengetahui dan dapat memanfaatkan aplikasi belajar online tersebut dengan baik dan semaksimal mungkin dengan kekurangan ataupun kelebihan dari aplikasi tersebut.

REFERENSI

- Abdel-Maksoud, N. F. (2018). The Relationship between Students' Satisfaction in the LMS "Acadox" and Their Perceptions of Its Usefulness, and Ease of Use. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 184–190. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n2p184>
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Payment Loan Application Credit Payment Loan Application at Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Journal of Computech & Business*, 8(2), 61–69.
- Abubakari, M. S., Nurkhamid, & Hungilo, G. (2021). Evaluating an e-Learning Platform at Graduate School Based on User Experience Evaluation Technique. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1737/1/012019>
- Achmad, N. (2016). Implementation of the Teaching and Learning Process at the ABC Faculty. The 3rd University Research Colloquium 2016, 1–11. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6693/1>.
- Ahmed, T. M., Bezemer, C. P., Chen, T. H., Hassan, A. E., & Shang, W. (2016). Studying the Effectiveness of Application Performance Management (APM) tools for detecting performance regressions for web applications: An experience report. *Proceedings - 13th Working Conference on Mining Software Repositories, MSR 2016*, 1–12. <https://doi.org/10.1145/2901739.2901774>
- Budianto, A. (2020). This is the most widely used online meeting application. *Kontan.co.id*. <https://lifestyle.kontan.co.id/news/inilah-aplikasi-meeting-online-paling-banyak-used>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Elizar, E., & Cape, H. (2018). The Effect of Training, Competence, Work Environment on Employee Performance. *Maneggio: Scientific Journal of Master of Management*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v1i1.2239>
- Fahlevi, P., Octaviani, A., & Dewi, P. (2017). ANALISIS APLIKASI iJATENG DENGAN MENGGUNAKAN TEORI TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM).
- Fahmi, S. M., Jumi, & Nahar, M. (2020). Analysis of the Effect of System Quality, Information Quality and Perceived Usefulness on User Satisfaction. *National Seminar on Applied Innovative Research (SENTRINOV)*, 6(2), 173–180.
- Faiola, A., Newlon, C., Pfaff, M., & Smysova, O. (2013). Correlating the Effects of Flow and Telepresence in Virtual Worlds: Enhancing Our Understanding of User Behavior in Game-Based Learning. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 1113–1121. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.10.003>
- Fathul, W. (2007). *Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Ardana Media Dan Rumah Produksi Informatika.
- Harmoko. (2022). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN* (1st ed.).

- Kattan, M. W., & Adams, D. A. (1994). Explaining Information Technology. 81–85.
- Kusmiati, H., & Lie, S. (2021). JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Pelatihan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tk Al Ikhlas 256. 2(1), 19–31. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/Fleksibel>
- Luu, T. M. V. (2022). Readiness for Online Learning: Learners' Comfort and Self-Directed Learning Ability. *International Journal of TESOL & Education*, 2(1), 213–224. <https://doi.org/10.54855/ijte.222113>
- Mahkota, A. P., Suyadi, I., & Riyadi. (2014). PENGARUH KEPERCAYAAN DAN KENYAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ONLINE (Studi Pada Pelanggan Website Ride Inc). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 8(2), 1–6. <https://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id>
- Naufaldi, I., & Tjokrosaputro, M. (2020). Ivan dan Miharni : Pengaruh Perceived Ease of Use, Percieved... Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use.
- Oborne, D. J. (1995). *Ergonomic at Work*. Third Edition. England: John Wiley and Sons Ltd.
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Princess, L. F. S., & Mahendra, I. (2017). Analysis of factors affecting the acceptance and use of the Go-Jek application using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Journal of Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 136–144
- Regita Aprilia, A., & Santoso, T. (2020). Pengaruh Perceived Ease Of Use , Perceived Usefulness Dan Attitude Towards Using terhadap Behavioral Intention to Use pada Aplikasi OVO. *AGORA*, 8(1).
- Setyawati, R. E. (2020). PENGARUH PERCEIVED USEFULLNESS, PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION TO USE DENGAN ATITTUDE TOWARDS USING SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (STUDI KASUS PADA GOPAY DIKOTA YOGYAKARTA). In *Jurnal Ekobis Dewantara* (Vol. 3, Issue 1).
- Silaen, sofar. (2018). Metodologi penelitian sosial untuk penulisan skripsi dan tesis.
- Sinurat, E. M., & Sugiyanto, L. B. (2022). The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Sales Promotion through Mediating Attitude Toward Using and Perceived Security on Behavioral Intention to Use (Empirical Study: Mobile Wallet Users in Jakarta). *Business Management Journal*, 18(1), 17. <https://doi.org/10.30813/bmj.v18i1.2820>
- Tulodo, B. A. R., & Solichin, A. (2019). Analysis of the Effect of System Quality, Information Quality and Perceived Usefulness on Care Application User Satisfaction in an Effort to Improve Employee Performance (Case Study of PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.). *Indonesian Journal of Science Management Research (JRMSI)*, 10(1), 25–43.
- Tyas, E. I., & Darma, E. S. (2017). The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, and Actual Usage on Information Technology Acceptance: An Empirical Study on Employees of the Accounting and Finance Department of Baitul Maal Wa Tamwil Special Region of Yogyakarta. *Review of Indonesian Accounting and Business*, 1(1), 25– 35. <https://doi.org/10.18196/Rab.010103>
- Ulya, J., & Riyadi, A. K. (2014). PENGARUH KEGUNAAN, KUALITAS INFORMASI DAN KUALITAS INTERAKSI LAYANAN WEB E-COMMERCE TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ONLINE (Survei pada Konsumen www.getscoop.com). In *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol (Vol. 15, Issue 2). www.getscoop.com.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Wibowo, A. (2008). KAJIAN TENTANG PERILAKU PENGGUNA SISTEM INFORMASI DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM).

- Yazid, M. A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluation of the Quality of the Ruangguru Application on User Satisfaction Using EUCS (End-User Computing Satisfaction) and IPA (Importance Performance Analysis) Methods. *Journal of Information Technology Development and Computer Science*, 3(9), 8496–8505. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yudhistira, B., & Rofiq, A. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kenyamanan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Sikap Dalam Menggunakan Teknologi Mobilephone (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone di Kota Malang).