

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 ANALISIS

Dalam menganalisis sebuah aplikasi kita harus terlebih dahulu mengetahui apa yang dimaksud analisis serta metode dari analisis tersebut.

2.1.1 Pengertian Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah sesuatu untuk di golongankan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.

Menurut Hanik Mujiati [3] analisis dapat di definisikan sebagai :

“Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

Menurut Djaeng et al. [4] analisis adalah :

“Kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu pokok hal menjadi bagian-bagian atau komponen tertentu sehingga dapat diketahui ciri-ciri atau karakteristik setiap bagian, bagaimana hubungan antara bagian-bagian yang ada, serta fungsi masing-masing bagian terhadap keseluruhan pokok hal tersebut.

Menurut Muslihudin [5] “Analisis adalah teknik memecahkan masalah yang menguraikan bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan berpikir untuk memecahkan atau menguraikan satu pokok

menjadi bagian-bagian yang lebih rinci terhadap objek yg akan diteliti ataupun diamati oleh peneliti.

2.1.2 Metode Analisis

Menurut Netriwati [6], analisis pada umumnya dilakukan melalui dua cara, yaitu:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan pada penulisan yang menggunakan pendekatan kualitatif. Pada analisis ini tidak menggunakan alat statistik, akan tetapi dilakukan dengan membaca tabel-tabel, grafik-grafik, atau angka-angka yang tersedia kemudian melakukan uraian dan penafsiran. Analisis data dalam penulisan kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Namun dalam penulisan kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan pada penulisan dengan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan seperti ini menggunakan alat statistik. Pendekatan menggunakan alat statistik berarti analisis data dilakukan menurut dasar-dasar statistik. Ada dua macam alat statistik yang digunakan yaitu: Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial.

2.2. ANALISIS KESUKSESAN

Menurut Fitri dan Nurhadi [7] “analisis adalah suatu kegiatan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan untuk memecahkan masalah”.

Menurut Trihandayani [8] kesuksesan adalah :

“kesuksesan sistem dalam pengolahan informasi. Kesuksesan dalam sisi semantic adalah kesuksesan system dalam menyampaikan informasi secara tepat pada penggunaanya. Sedangkan kesuksesan efektivitas dilihat dari bagaimana system memberikan layanan yang memuaskan pengguna dan memberikan manfaat bagi penggunaanya”.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis kesuksesan adalah kegiatan mengidentifikasi kesuksesan sistem dalam mengolah informasi.

2.3. MOBILE LEARNING

Menurut Darmawan [9] *mobile learning* adalah :

“Suatu fasilitas atau layanan perangkat mobile yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan konten yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu”.

Menurut Cahyaningtyas [10] *mobile learning* adalah :

“Pembelajaran elektronik dengan menggunakan perangkat berupa smartphone yang dapat memberikan kemudahan bagi dunia pendidikan khususnya bagi guru dan peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta mengakses informasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu”.

Menurut Khomarudin [11] *mobile learning* merupakan:

“Bagian dari *electronic learning (e-learning)* yang memungkinkan pendidik menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media berbasis handphone. *M - Learning* memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran, arahan dan informasi pembelajaran di mana pun dan kapan pun tidak terbatas ruang dan waktu. *M - Learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

2.4. APLIKASI

Menurut Andi Juansyah [12] aplikasi adalah :

“Suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi yang diinginkan bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju”.

Menurut Neyfa dan Tamara [13] “Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows & permainan (*game*), dan sebagainya”.

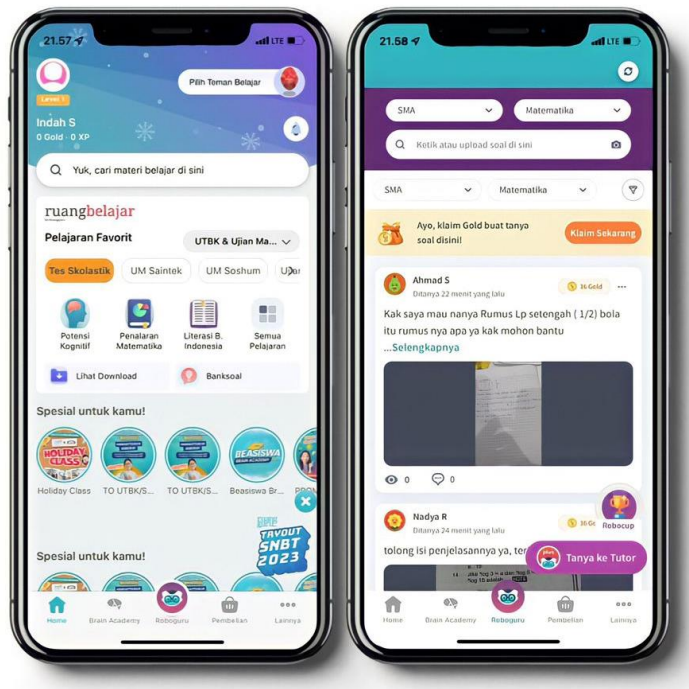
Menurut Abdurahman [14] aplikasi adalah :

“Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan”.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu yang sebelumnya telah dirancang.

2.5. RUANG GURU

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran [15].



Gambar 2.1 Aplikasi Ruang Guru

2.4.1. Sejarah Perkembangan

Ruangguru didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara (CEO Ruangguru) dan Muhammad Iman Usman (CPO Ruangguru) pada April 2014. Kepedulian Belva Devara (CEO Ruangguru) terhadap mutu pendidikan di Indonesia menjadi alasan berdirinya Ruangguru. Pengalaman pribadi dari CEO dan CPO Ruangguru juga menjadi awal mula munculnya ide untuk mendirikan Ruangguru. Belva dan Iman sulit menemukan guru privat secara daring saat mereka perlu mempersiapkan tes untuk melanjutkan pendidikan pasca sarjana. Dari kisah tersebut, berdirilah Ruangguru yang memudahkan siswa untuk mendapatkan akses belajar yang bermutu.

Ruangguru telah memperoleh berbagai penghargaan baik di dalam maupun luar negeri. Hal tersebut membuat Ruangguru menjadi perusahaan rintisan di

bidang teknologi pendidikan nomor satu di Indonesia. Sejak tahun 2019 Ruangguru telah memiliki cabang perusahaan di Vietnam dengan nama Kien Guru dan pada tahun 2020 dengan nama StartDee di Thailand.

2.4.2. Fitur Ruang Guru

Beberapa fitur yang terdapat didalam aplikasi Ruang Guru yaitu [15] :

1. RuangUji, membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN), serta guru dalam menghadapi Uji Kompetensi Guru.
2. RuangLatihan, memudahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik,serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi sehingga proses latihan menjadi lebih menarik.
3. RuangVideo, memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan.
4. RuangLes, merupakan fitur yang menyediakan layanan guruguru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa.
5. RuangLesOnline, merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara online melalui smartphone mereka.
6. Edumail, adalah program kerjasama Telkom bersama Ruangguru dengan membuatkan email gratis bagi pengguna ruangguru yang tidak mempunyai email sehingga pengguna bisa menggunakan layanan Ruangguru secara penuh seperti berlangganan ribuan video belajar dan membeli token untuk bertanya langsung pada guru.

2.6. KESUKSESAN SISTEM INFORMASI

Menurut Novia [16] kesuksesan sistem informasi merupakan :

“Sebuah model sederhana sebagai tolak ukur atas kesuksesan sistem informasi yang digunakan oleh pengguna pada entitas bisnis. Tolak ukur model kesuksesan sistem informasi berupa perilaku pengguna atas penggunaan sistem informasi tersebut telah memenuhi kriteria yang dibutuhkannya”.

Menurut Wisudiawan [17] model kesuksesan sistem informasi merupakan :

“Model kausal yang berisikan dimensi-dimensi pembentuk kesuksesan sistem informasi. Dimensi user satisfaction berhubungan dengan service quality, information quality, system quality, perceived usefulness dan benefit”.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kesuksesan sistem informasi adalah model sederhana yang berisikan dimensi-dimensi pembentuk kesuksesan sistem informasi yang digunakan oleh pengguna.

2.7. MODEL DELONE AND MCLEAN

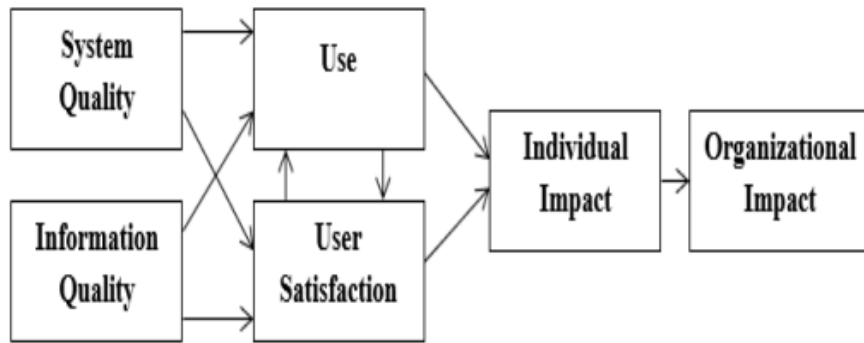
Menurut Wisudiawan [17] model DeLone dan McLean merupakan :

“Model yang sederhana dan sering digunakan para peneliti dalam meneliti sistem informasi terutama mencari seberapa sukses sistem informasi yang mereka teliti. Model ini memiliki beberapa variabel yang mempengaruhi kesuksesan suatu sistem informasi”.

Menurut Larasati [18] “Model DeLone and McLean adalah model yang sering digunakan untuk mengukur kesuksesan sebuah sistem informasi yang diciptakan oleh DeLone and McLean”.

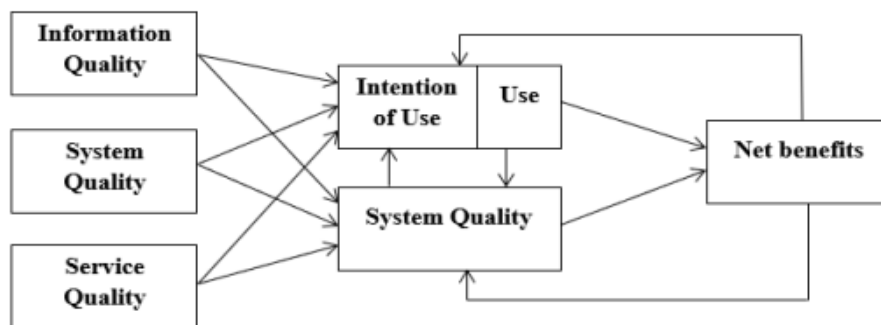
Sehingga dapat disimpulkan bahwa model DeLone and McLean adalah model sederhana yang sering digunakan oleh peneliti untuk mengukur kesuksesan sebuah sistem informasi yang diciptakan oleh DeLone and McLean.

Pada tahun 1992 DeLone dan McLean mengemukakan teori kesuksesan sistem informasi dan dikenal dengan *D&M Information System Success Model*. Berikut model kesuksesan DeLone dan McLean ditunjukkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Model DeLone & McLean 1992 [19]

Hubungan antara Kualitas Sistem (*System Quality*) dengan Kualitas Informasi (*Information Quality*) secara independen memengaruhi dua elemen baik elemen Penggunaan (*Use*) dan Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*). Besarnya elemen Penggunaan (*Use*) dapat memengaruhi besarnya nilai Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) baik secara positif maupun negatif. Setelah itu Penggunaan (*Use*) dan Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) memengaruhi dampak individual (*Individual Impact*) dan selanjutnya memberikan dampak organisasional (*Organizational Impact*). Pada tahun 2003 DeLone dan McLean mengembangkan dan memperbaiki Model Kesuksesan Sistem Informasi yang dipublikasikan pada tahun 1992.



Gambar 2.3 Model DeLone & McLean 2003 [19]

Berikut tambahan pada Model Kesuksesan Sistem Informasi D&M yaitu :

1. Kualitas Layanan (*Service Quality*) pelayanan yang diberikan oleh pengembang sistem informasi.
2. Penambahan Minat Memakai (*Intention to Use*) sebagai alternatif dari Penggunaan (*Use*).
3. Penggabungan antara Dampak Individual (*Individual Impact*) dan Dampak Organisasional (*Organizational Impact*) menjadi satu yaitu sebagai Manfaat Bersih (*Net benefit*).

Artinya, variabel dari kesuksesan implementasi sistem informasi terdiri dari tiga bagian yaitu penggunaan dari sistem, sistem itu sendiri dan dampak yang dihasilkan dari Penggunaan dan Kepuasan Pengguna. Berdasarkan Gambar 2.3, Kesuksesan Sistem Informasi terdiri dari enam variabel yaitu :

1. Kualitas Sistem (*System Quality*) yang digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasi.
2. Kualitas Informasi (*Information Quality*) yang digunakan untuk mengukur kualitas output dari sistem informasi.
3. Kualitas Layanan (*Service quality*) pelayanan yang diberikan oleh pengembang sistem informasi.
4. Penggunaan (*Use*) adalah penggunaan output suatu sistem oleh penerima atau penggunaan dan minat memakai (*Intention to use*) sebagai alternatif dari penggunaan.
5. Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) adalah respon penggunaan terhadap penggunaan output sistem informasi.

6. Manfaat Bersih (*Net Benefit*) adalah efek informasi terhadap perilaku Penggunaan dan pengaruh dari informasi terhadap kinerja organisasi guna meningkatkan pengetahuan dan efektivitas komunikasi.

2.8. *STRUCTURAL EQUATION MODELING (SEM)*

SEM adalah suatu teknik statistika yang menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan mengintegrasikan analisis faktor dan analisis jalur. Proses pemodelan SEM terdiri atas dua tahapan dasar, yaitu validiasi model pengukuran dan pengujian model struktural.

Menurut Rosyadi [20] SEM adalah :

“Model generasi kedua mengenai teknik analisis multivariate yang memungkinkan peneliti untuk melakukan pengujian terhadap hubungan antar variabel untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai sebuah model”.

Menurut Ghozali [21] “SEM adalah sebuah evolusi dari model persamaan berganda yang dikembangkan dari prinsip ekonometri dan digabungkan dengan prinsip pengaturan dari psikologi dan sosiologi”.

Jadi, dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa SEM adalah suatu teknik statistik yang digunakan menggambarkan keterkaitan hubungan linier.

SEM memiliki kemampuan mengukur variabel laten yang tidak secara langsung diukur tetapi melalui estimasi indikator atau parameternya. Hal tersebut memungkinkan peneliti melakukan pengujian secara internal atau reliabilitas suatu model penelitian yang secara teoritis hubungan struktural antar variabel laten dapat diestimasi secara akurat. Asumsi kausal kualitatif dalam SEM direpresentasikan oleh variabel yang dibangun dalam persamaan dan diuji melalui

penyelesaian berbasis kovarian, asumsi ini dapat dapat diuji dalam studi eksperimental dan harus dapat dikonfirmasi secara judgment dalam studi observasional [22].

2.9. SMARTPLS

Analisis PLS adalah teknik statistika multivariat yang melakukan perbandingan antara variabel dependen berganda dan variabel independen berganda. PLS didesain untuk menyelesaikan regresi berganda ketika terjadi permasalahan spesifik pada data, seperti ukuran sampel penelitian kecil, adanya data yang hilang atau missing values dan multikolinearitas.

Menurut Ghozali [21] Partial Least Square (PLS) adalah :

“Metode yang dikembangkan pertama kali oleh Herman Wold (1982). PLS merupakan metode analisis yang powerful karena tidak mengasumsikan data harus dalam skala pengukuran tertentu dan juga mengenai jumlah sampel relatif kecil (minimal direkomendasikan berkisar dari 30 sampai 100)”.

Menurut Jogiyanto [23] PLS adalah :

“Analisis persamaan struktural (SEM) berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas, sedangkan model struktural digunakan untuk uji kausalitas (Pengujian hipotesis dengan model prediksi)”.

Jadi, dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa PLS adalah model persamaan dari SEM berbasis varian yang dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural.

Terdapat beberapa alternatif teknik SEM yaitu PLS yang dikembangkan dengan berbagai aplikasi perangkat lunak, seperti LVPLS atau latent variable partial least square, PLSGraph, SmartPLS dan XLSTAT. PLS adalah analisis persamaan struktural berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan

pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan pengujian model struktural digunakan untuk uji kausalitas atau pengujian hipotesis dengan model prediksi.

Perbedaan PLS yang merupakan SEM berbasis varian dengan LISREL atau AMOS yang berbasis kovarian adalah tujuan penggunaannya. SEM berbasis kovarian bertujuan untuk mengestimasi model untuk pengujian atau konfirmasi teori, SEM berbasis varian bertujuan untuk memprediksi model untuk pengembangan teori, PLS merupakan alat prediksi kausalitas yang digunakan untuk pengembangan teori.

SmartPLS merupakan aplikasi perangkat lunak untuk teknik SEM dalam bentuk graphical user interface (GUI). SmartPLS menggunakan teknologi Java webstart yang dapat diaplikasikan pada semua sistem operasi komputer. SmartPLS memungkinkan impor data indikator variabel dalam model. Aplikasi ini dibangun melalui proyek di Institute of Operations Management and Organizations (School of Business), University of Hamburg (Germany) [22].

2.8.1. Kelebihan SmartPLS

Menurut Jogiyanto [23] kelebihan dari SmartPLS adalah sebagai berikut :

1. Mampu memodelkan banyak variabel dependen dan variabel independen (model kompleks).
2. Mampu mengelola masalah multikolinearitas antar variabel independen.
3. Hasil tetap kokoh (robust) walaupun terdapat data yang tidak normal dan hilang (missing value).

4. Menghasilkan variabel laten independen secara langsung berbasis crossproduct yang melibatkan variabel laten dependen sebagai kekuatan prediksi.
5. Dapat digunakan pada konstruk reflektif dan formatif.
6. Dapat digunakan pada sampel kecil.
7. Tidak mensyaratkan data berdistribusi normal.
8. Dapat digunakan pada data dengan tipe skala berbeda, yaitu nominal, ordinal dan kontinu.

2.8.2. Kelemahan SmartPLS

Menurut Jogiyanto [23] kelemahan dari SmartPLS adalah sebagai berikut :

1. Sulit menginterpretasi loading variabel laten independen jika berdasarkan pada hubungan cross-product yang tidak ada.
2. Properti distribusi estimasi yang tidak diketahui menyebabkan tidak diperolehnya nilai signifikansi kecuali melakukan proses bootstrap.
3. Terbatas pada pengujian model estimasi statiska.

2.10. PENELITIAN SEJENIS

Berikut beberapa penelitian sejenis yang menggunakan metode Delone and Mclean yang dapat dilihat dalam tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Analisis Kesuksesan <i>E-Learning</i> Google Classroom pada Universitas Mulia Kampus Samarinda Dengan Metode Delone Dan Mclean [24]	<p>Metode: Delone and Mclean</p> <p>Teknik Analisis: Partial Least Square (PLS) dengan software SmartPLS versi 3.0</p> <p>Populasi: Universitas Mulia Kampus Samarinda</p> <p>Responden: Mahasiswa dan dosen pada semester genap Tahun Ajaran 2018/2019</p> <p>Objek: Google Classroom</p>	Faktor yang mempengaruhi kesuksesan Google Classroom yaitu kualitas informasi. Berdasarkan hasil wawancara, kualitas informasi yang diperoleh dari Google Classroom berupa penugasan dan materi mata kuliah yang membantu proses belajar mengajar kepada penggunaannya baik mahasiswa dan dosen. Berdasarkan hal ini menurut peneliti Google Classroom pada Universitas Mulia Kampus Samarinda dapat terus digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.
2	Penerapan DeLone and McLean Model untuk Mengukur Kesuksesan Aplikasi Akademik Mahasiswa Berbasis Mobile [25]	<p>Metode: Delone and Mclean</p> <p>Teknik Analisis: <i>Partial Least Square</i> (PLS) dengan software SmartPLS versi 3.3.2</p> <p>Populasi: Mahasiswa aktif Universitas Bina Sarana Informatika</p> <p>Responden: 78 mahasiswa aktif UBSI sebagai pengguna</p>	Berdasarkan pengujian-pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model yang diajukan dalam penelitian ini diadopsi dari model kesuksesan sistem informasi DeLone and McLean tidak sepenuhnya terbukti secara empiris dalam penelitian ini karena terdapat beberapa indikator dari variabel yang tidak valid sehingga harus dikeluarkan dari variabelnya. Dari 12 hipotesis yang diajukan

		<p>aplikasi <i>MyUBSI Student</i> yang berjumlah 78 orang</p> <p>Objek: <i>Aplikasi MyUBSI Student</i></p>	<p>hanya 5 hipotesis yang diterima yaitu kualitas informasi (information quality) terhadap penggunaan (use), kualitas informasi (information quality) terhadap kepercayaan (trust), kualitas Sistem (system quality) terhadap Kepuasan Pengguna (User Satisfaction), penggunaan (use) terhadap manfaat bersih (net benefit), dan kepuasan pengguna (user satisfaction) terhadap manfaat bersih (net benefit).</p>
3	<p>Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Siswa Menggunakan Model Delone Dan Mclean [26]</p>	<p>Metode: Delone and Mclean</p> <p>Teknik Analisis: <i>Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).</i></p> <p>Populasi: Siswa SD Negeri Cilangla</p> <p>Responden: Siswa kelas 4,5 dan 6 di SDN Cilangla yang berjumlah 167 orang</p> <p>Objek: Sistem Informasi Pembelajaran Daring pada SD Negeri cilangla</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Kualitas sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Secara empiris berdasarkan statistic dapat diterima, jadi siswa merasa puas terhadap pembelajaran daring karena memudahkannya siswa belajar setiap waktu, dan proses pembelajarannya menyenangkan. 2. Kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Secara empiris berdasarkan statistic dapat diterima, bahwa kualitas informasi yang disampaikan harus ringkas, mudah dipahami dan terdapat aktualitas dalam proses pembelajaran daring. 3. Kualitas pelayanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Secara empiris berdasarkan statistic dapat</p>

			diterima, dikatakan bahwa hasil belajar dan nilai yang meningkat, serta selalu aktif bertanya jika mengalami kesulitan dan merasa bingung. 4. Kepuasan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap manfaat bersih. Secara empiris berdasarkan statistic dapat diterima, dikatakan bahwa selama proses pembelajaran siswa merasa semakin kreatif saat memecahkan masalah serta membuat pengetahuannya meningkat.
4	Analisis Kesuksesan E-Learning Edmodo Dengan Mengadopsi Model DeLone & Mclean Di Universitas Dinamika Bangsa [27]	<p>Metode: Delone and Mclean</p> <p>Teknik Analisis: <i>Partial Least Square</i> (PLS) dengan software SmartPLS versi 3</p> <p>Populasi: Mahasiswa dan dosen Universitas Dinamika Bangsa Jambi dengan prodi Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Sistem Komputer dari angkatan 2019-2020 yang aktif</p> <p>Responden: Para dosen dan mahasiswa di UNAMA Jambi sebagai pengguna Edmodo yang berjumlah 166 orang</p> <p>Objek: Aplikasi Edmodo</p>	Dari hasil yang didapatkan pada pengujian bootstrapping, maka terlihat bahwa dari 9 hipotesa ada 4 hipotesa yang diterima dan 5 hipotesa yang ditolak. Artinya dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan pengguna, kualitas system, kualitas secara signifikan mempengaruhi pengguna kepada manfaat yang digunakan dalam penggunaan Edmodo. Namun secara dilihat dari hasi R-Square memiliki nilai yang substansial atau kuat.
5	Analisis Kesuksesan Sistem E-	<p>Metode: Delone and Mclean</p>	Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan E-learning SMAN 2 Jember

	<p>Learning Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Jember Menggunakan Metode Delone and Mclean [28]</p>	<p>Teknik Analisis: <i>Partial Least Square</i> (PLS) dengan software SPSS 25.0</p> <p>Populasi: Guru dan siswa SMA Negeri 2 Jember</p> <p>Responden: Guru dan siswa kelas 10 pengguna sistem <i>e-learning</i> yang berjumlah 200 orang</p> <p>Objek: <i>E-Learning</i> SMA Negeri 2 Jember</p>	<p>berdasarkan hasil dari 12 hipotesis yang digunakan dalam penelitian, mengatakan bahwa terdapat 6 hipotesis yang diterima. Dari keenam hipotesis tersebut didapatkan empat faktor yang dianggap dapat mempengaruhi kesuksesan sistem, yaitu: Variabel kualitas informasi (<i>Information Quality</i>) dengan indikator yang terdiri dari <i>Format, Relevance, Accurate, dan Currency</i>. Variabel kualitas layanan (<i>Service Quality</i>) dengan indikator yang terdiri dari <i>Assurance, Emphaty, dan Responsiveness</i>. Variabel kepuasan pengguna (<i>User Satisfacion</i>) dengan indikator yang terdiri dari <i>Satisfaction with Specifics dan Overall Satisfaction</i>. Variabel <i>Net Benefits</i> dengan indikator yang terdiri dari <i>Improve Knowledge Sharing dan Communication Effectiveness</i>. Dapat disimpulkan dari ke tujuh variabel yang digunakan sebagai pengukuran berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesuksesan sistem <i>E-Learning</i> SMAN 2 Jember yaitu kualitas informasi (<i>Information Quality</i>), kualitas layanan (<i>Service Quality</i>), kepuasan pengguna (<i>User Satisfacion</i>), dan <i>Net Benefits</i>.</p>
--	---	--	---

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode Delone and Mclean. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek dan kasus yang diteliti baik itu tempat, waktu, dan masalah yang diangkat pada masing-masing penelitian. Terdapat juga perbedaan dalam variabel yang digunakan, software analisis yang digunakan, serta hasil yang didapat.