

Penerapan Model DeLone & McLean dalam Menganalisis Faktor-Faktor Keberhasilan Aplikasi Learning Management System

Pradita Ramadhani Putri*, Asif Faruqi, Eristya Maya Safitri

Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Email: ^{1*}praditaramadhani9@gmail.com, ²asiffaruqi.si@upnjatim.ac.id, ³maya.si@upnjatim.ac.id

Email Penulis Korespondensi: praditaramadhani9@gmail.com

Abstrak—Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara yang diterapkan pada RS Bhayangkara H.S. Samsorei Mertojoso Surabaya ini merupakan aplikasi Learning Management System (LMS) berbasis website sebagai penunjang kegiatan pendidikan berupa praktik dan penelitian yang dilakukan di rumah sakit ini. Aplikasi ini bertujuan untuk pertukaran informasi oleh peserta didik, pembimbing maupun dengan tim kordik (koordinator pendidikan). Selama diterapkannya aplikasi ini, terdapat kendala dari pihak pengembang, yaitu keterbatasan dalam mengakomodasi kebutuhan pengguna saat terjadinya pergantian tempat praktik. Sedangkan, kendala dari pihak pengguna yaitu kurangnya kualitas sistem seperti lambatnya loading saat mengunggah dokumen. Tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dengan menerapkan model DeLone & McLean serta sebagai dasar masukan bagi pengembang untuk meningkatkan aplikasi tersebut. Data yang didapatkan dari 98 responden akan dianalisis menggunakan metode SEM-PLS. Adapun hasil pengujian hipotesis ini ialah variabel Perceived Usefulness dipengaruhi oleh variabel Information Quality, Instructor Quality, dan Learner Quality. Sedangkan, variabel Perceived Satisfaction dipengaruhi oleh variabel Instructor Quality, Learner Quality, System Quality dan Service Quality. Pengaruh dari variabel Actual Use adalah Information Quality, Instructor Quality dan Learner Quality. Hasil dari penelitian ini ialah hanya ditemukan satu faktor kepuasan peserta didik sebagai pengguna yang dapat memberikan peran penting dalam mencapai keberhasilan aplikasi berupa manfaat dalam penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara.

Kata Kunci: LMS, Pendidikan, Keberhasilan, DeLone & McLean, SEM-PLS

Abstract—The Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara that implemented at RS Bhayangkara H.S. Samsorei Surabaya is a website-based Learning Management System (LMS) that supports educational activities such as practical training and research conducted at the hospital. The application aims to facilitate information exchange among students, mentors, and the education coordination team (kordik). During the implementation of this application, there have been challenges faced by the developers, namely limitations in accommodating user needs during the transition of practical training locations. On the other hand, users have encountered issues with the system's quality, such as slow loading times when uploading documents. The purpose of this research is to analyze the factors that influence the success of The Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara by applying the DeLone & McLean model, serving as input for developers to enhance the application. Data obtained from 98 respondents will be analyzed using the SEM-PLS method. The results of hypothesis testing indicate that the Perceived Usefulness variable is influenced by Information Quality, Instructor Quality, and Learner Quality. Meanwhile, the Perceived Satisfaction variable is influenced by Instructor Quality, Learner Quality, System Quality, and Service Quality. The influence of the Actual Use variable comes from Information Quality, Instructor Quality, and Learner Quality. The findings of this study reveal that only one factor, student satisfaction as a user, plays a significant role in achieving the success of The Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara in terms of the benefits derived from its usage.

Keywords: LMS; Education; Success; DeLone & McLean; SEM-PLS

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2022, dampak pandemi COVID-19 mendorong seluruh dunia untuk beralih ke era pasca pandemi yang mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu contohnya adalah peningkatan penggunaan internet. Data survei tahun 2022 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa sekitar 77,02% penduduk Indonesia, atau sekitar 210 juta jiwa, telah terkoneksi dengan internet. Angka ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, yaitu sebesar 73,70%. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai alasan, termasuk pencarian informasi, komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Sebuah laporan dari Hootsuite (We Are Social) pada tahun 2022 juga menunjukkan bahwa 44,1% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk kegiatan pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa bidang pendidikan mampu beradaptasi dengan tantangan pandemi, di mana semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Sejak adanya pandemi tersebut, *e-learning* menjadi solusi yang gencar diimplementasikan untuk mendukung kegiatan pembelajaran [1].

Integrasi pendidikan dan teknologi menghasilkan *e-learning* yang dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh [2] dan [3], karena menunjukkan pentingnya *e-learning* dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang adaptif dan fleksibel. Menurut penelitian [4] 99% institusi memiliki *Learning Management System* (LMS) dan 85% diantaranya telah dimanfaatkan. *Learning Management System* (LMS) merupakan sistem pembelajaran yang digunakan untuk mengelola kelas daring, mulai dari menyediakan materi dan evaluasi, memantau kemajuan siswa dalam mengerjakan materi dan tes, berinteraksi secara audio visual dengan siswa, serta menyelenggarakan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya yang terintegrasi dalam sistem [5].

Implementasi *Learning Management System* (LMS) tidak hanya di bidang pendidikan, namun juga dapat dijumpai pada lingkungan rumah sakit. Hal tersebut sesuai dengan salah satu fungsi rumah sakit sebagai tempat pendidikan, penelitian kedokteran, pendidikan berkelanjutan dan pendidikan kesehatan lainnya secara terpadu yang tertera pada Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2009. Salah satu rumah sakit di Kota Surabaya yang telah merealisasikan fungsi tersebut, yaitu Rumah Sakit Bhayangkara Surabaya H.S. Mertojoso Samsorei Surabaya. Hal tersebut ditandai dengan

diterapkannya Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara berbasis *website* sebagai platform *Learning Management System* (LMS) sebagai penunjang kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang melakukan praktik klinis dan penelitian.

Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara telah diimplementasikan sejak bulan Agustus tahun 2022 ini memiliki tujuan sebagai wadah pertukaran informasi oleh peserta didik, pembimbing maupun dengan tim kordik (koordinator pendidikan) di Rumah Sakit Bhayangkara H.S Samsoeri Mertojoso Surabaya ini. Terdapat fitur utama yaitu untuk mengunggah dokumen-dokumen seperti dokumen penugasan dan dokumen hasil penelitian. Selain itu, terdapat fitur menarik yaitu menu e-perpustakaan yang berfungsi sebagai wadah pertukaran informasi terkait hasil penelitian yang berupa jurnal dan buku.

Adanya hasil wawancara dari beberapa narasumber akan menjabarkan beberapa permasalahan mengenai penerapan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara ini. Pertama, ditinjau dari sisi pengembang yaitu staf IT di rumah sakit ini, yakni terdapat keterbatasan untuk mengakomodasi akun peserta saat terjadi pergantian tempat praktik. Apabila peserta berganti tempat praktik, maka peserta harus melakukan pendaftaran akun terus menerus sesuai dengan tempat praktik yang dituju. Hal tersebut tidak efektif dan mengakibatkan penyimpanan data-data di server menjadi terlalu banyak. Kedua, ditinjau dari sisi pengguna yaitu beberapa peserta praktik. Ada yang merasa puas karena dapat mempermudah kegiatan pembelajaran mereka. Contohnya seperti bisa meminimalisir penggunaan kertas dan melakukan kegiatan pembelajaran praktik mereka secara digital. Di sisi lain, ada juga yang belum puas karena dirasa belum efektif saat melakukan pendaftaran akun yang terus menerus sesuai dengan tujuan tempat praktik mereka. Selain itu, terdapat keluhan yaitu lambatnya *loading* saat mengunggah dokumen dengan ukuran dokumen yang besar dan belum tersedia akses peserta untuk mengunggah dokumen hasil penelitian di menu e-perpustakaan.

Peneliti Alotaibi [6] telah melakukan penelitian dengan studi kasus serupa mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu sistem informasi, di era pasca pandemi COVID-19, khususnya pada kasus *e-learning*. Penelitian ini menerapkan model DeLone & McLean yang telah dimodifikasi dengan menambahkan tiga konstruk, yaitu *Perceived Usefulness* dari model TAM (*Technology Acceptance Model*), *Learner Quality*, dan *Instructor Quality*. Pada penelitian ini ditemukan bahwa variabel *System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *Learner Quality* dan *Instructor Quality* mempengaruhi variabel *Perceived Usefulness* sebesar 86,1%. Sedangkan, variabel *System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *Learner Quality*, *Instructor Quality* dan *Perceived Usefulness* mempengaruhi variabel *Perceived Satisfaction* sebesar 90,4% dan variabel *Actual Use* sebesar 70,4%. Variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Satisfaction* dan *Actual Use* mempengaruhi variabel *Benefits* sebesar 88,5%.

Model serupa juga pernah diterapkan oleh Al-Fraihat [7] pada penelitiannya di tahun 2020, namun yang membedakan adanya penambahan variabel *Educational System Quality*. Penelitian ini juga mengukur keberhasilan sistem aplikasi *e-learning* di Inggris. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan bahwa variabel *Technical System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *Support System Quality*, *Learner Quality*, *Instructor Quality*, dan *Perceived Usefulness* mempengaruhi variabel *Perceived Satisfaction* sebesar 71,4%. Variabel *Technical System Quality*, *Information Quality*, *Support System Quality*, *Learner Quality*, dan *Instructor Quality* mempengaruhi variabel *Perceived Usefulness* sebesar 54,2%. Variabel *Educational System Quality*, *Support System Quality*, *Learner Quality*, dan *Perceived Usefulness* mempengaruhi variabel *Use* sebesar 34,4%. Sedangkan, manfaat (*Benefits*) dari diterapkannya *e-learning* ini dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness*, *Perceived Satisfaction* dan *Use* sebesar 64,7%.

Peneliti Rosetta [8] menggunakan model tersebut pada penelitiannya yang dilakukan pada aplikasi Moodle di fakultas-fakultas di Universitas Indonesia. Hasil yang didapatkan pada Fakultas Sains, Fakultas Teknologi, Fakultas Teknik dan Fakultas Matematika adalah variabel *Perceived Satisfaction*, *Perceived Usefulness*, dan *Use* mempengaruhi variabel *Benefits* sebesar 58,2%. Sedangkan, pada Fakultas Kesehatan Masyarakat variabel *Perceived Satisfaction*, *Perceived Usefulness*, dan *Use* mempengaruhi variabel *Benefits* sebesar 58,1%. Terakhir, pada Fakultas Ilmu Budaya terdapat variabel *Perceived Satisfaction*, *Perceived Usefulness*, dan *Use* yang mempengaruhi *Benefits* sebesar 71,6%.

Peneliti Mehrolia [9] juga menerapkan model DeLone & McLean yang telah dimodifikasi untuk mengetahui faktor keberhasilan platform *web-based learning management system* (WLMS) di India. Hasil dari penelitian tersebut adalah variabel *Technical System Quality*, *Information Quality*, *Educational Quality* dan *Service Quality* mempengaruhi variabel *User Satisfaction* sebesar 34,1% dan variabel *Intention to Use* sebesar 49%. Sedangkan, variabel *User Satisfaction* dan *Intention to Use* mempengaruhi variabel *Benefits* sebesar 29,7%.

Adapun teori tentang model DeLone & McLean yang dikemukakan oleh DeLone & McLean pada 2003 ini memiliki tujuan menilai keberhasilan suatu sistem informasi [10]. Sedangkan, model *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis pada tahun 1989 ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi yang berfokus pada perilaku pengguna [11].

Pendekatan model penelitian yang diterapkan pada penelitian [6] cocok diterapkan pada penelitian selanjutnya di tempat studi kasus yang berbeda. Hal ini sebagai bentuk kontribusi penelitian guna mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem informasi di tempat lain sehingga menjadi dasar masukan bagi pengembang untuk meningkatkan sistem informasi tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dilakukan penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dengan pendekatan model DeLone & McLean yang telah dimodifikasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.4 Instrumen Penelitian

Tabel 1 berikut ini ialah instrumen penelitian yang menjabarkan pernyataan kuesioner dari masing-masing variabel.

Tabel 1. Instrumen Penelitian [6]

No	Variabel	Item	Pernyataan
1	<i>System Quality</i>	SYQ1	Platform Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara ini menyediakan fitur yang saya butuhkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran saya
		SYQ2	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara ini mudah dipahami untuk membantu kegiatan pembelajaran saya
		SYQ3	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara ini mudah digunakan kapan saja dan dimana saja untuk membantu kegiatan pembelajaran saya
		SYQ4	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara menyediakan fitur interaktif antara mahasiswa dan pembimbing
		SYQ5	Saya dapat mengedit halaman profil saya sesuai yang saya inginkan pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		SYQ6	Fitur-fitur pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara menarik dan membantu kegiatan pembelajaran saya
		SYQ7	Saya dapat mengakses informasi di Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dengan cepat
		SYQ8	Secara umum, saya percaya bahwa Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara berkualitas tinggi.
2	<i>Information Quality</i>	IN1	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara menyajikan informasi yang saya butuhkan untuk kegiatan pembelajaran saya
		IN2	Informasi dan fitur yang saya butuhkan di Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dapat saya akses dengan mudah
		IN3	Informasi pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara disajikan dalam format yang siap digunakan
		IN4	Informasi di Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara tersedia dengan ringkas dan jelas
		IN5	Struktur informasi pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara tertata dengan baik dan mudah dipahami
		IN6	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara selalu menampilkan informasi yang terbaru (<i>up-to-date</i>)
		IN7	Saya menganggap desain Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara baik dan berkualitas (contoh: font, desain, warna, dan gambar)
3	<i>Service Quality</i>	SQ1	Terdapat instruksi yang cukup dan jelas tentang cara menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		SQ2	Admin Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara merespon dengan baik keluhan saya (jika saya mengalami error dan lain-lain)
		SQ3	Admin/staf layanan TI dapat menyelesaikan permasalahan saya ketika menghadapi <i>error</i> di Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		SQ4	Admin/staf layanan TI dapat memahami kebutuhan pengguna Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		SQ5	Admin/staf layanan IT memberikan tanggapan dengan cepat dan memuaskan terkait permasalahan saya
4	<i>Learner Quality</i>	LQ1	Saya percaya bahwa menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara bermanfaat bagi saya
		LQ2	Saya memiliki sikap positif terhadap penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara (misalnya: menganggap aplikasi penting/bermanfaat/terpercaya)
		LQ3	Saya merasa tidak terintimidasi dan kesusahan saat menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		LQ4	Pengalaman saya sebelumnya saat menggunakan sistem <i>e-learning</i> dan aplikasi komputer membantu saya dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara ini
		LQ5	Saya mampu menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dalam kegiatan pembelajaran saya
5	<i>Instructor Quality</i>	IQ1	Saya menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara sesuai dengan rekomendasi dari pembimbing saya
		IQ2	Antusiasme pembimbing dalam penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dapat menambah semangat belajar saya
		IQ3	Saya dapat menerima respon/jawaban terkait kegiatan pembelajaran dari pembimbing saya melalui Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

6	<i>Perceived Satisfaction</i>	IQ4	Saya merasa bahwa komunikasi dan interaksi dengan pembimbing melalui Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara itu hal yang penting
		IQ5	Secara umum, pembimbing saya memiliki sikap positif terhadap pemanfaatan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		ST1	Saya merasa puas dengan performa Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		ST2	Saya menikmati saat menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara untuk kegiatan pembelajaran saya
7	<i>Perceived Usefulness</i>	ST3	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara memenuhi kebutuhan proses pembelajaran saya
		ST4	Secara keseluruhan, saya senang dengan pengalaman saat menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		PU1	Menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dapat mempercepat penyelesaian tugas saya
		PU2	Menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dapat meningkatkan kinerja proses pembelajaran saya
8	<i>Actual Use</i>	PU3	Menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara membuat kegiatan belajar saya menjadi efektif
		PU4	Secara keseluruhan, Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara berguna untuk kegiatan pembelajaran saya
		U1	Saya rutin menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		U2	Saya bergantung pada Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dalam kegiatan pembelajaran saya
9	<i>Benefits</i>	U3	Saya menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara secara teratur (saat setiap jam pembelajaran berlangsung)
		U4	Rata-rata, saya menghabiskan waktu cukup lama saat menggunakan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
		B1	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara meningkatkan produktivitas dan kualitas pembelajaran saya
		B2	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara meningkatkan kualitas belajar saya
		B3	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara memfasilitasi pertukaran informasi
		B4	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara meningkatkan pembelajaran aktif dan kolaboratif
		B5	Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara meningkatkan transfer pengetahuan saya
		B6	Saya percaya bahwa Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara membantu saya mencapai tujuan pendidikan saya
		B7	Secara umum, saya menganggap Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara sudah berhasil membantu menyediakan saya lebih banyak pengetahuan

2.5 Hipotesis

Berikut adalah penjabaran hipotesis penelitian ini yang mengacu model penelitian pada Gambar 1

H1: *Information Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H2: *Information Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H3: *Information Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H4: *Instructor Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H5: *Instructor Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H6: *Instructor Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H7: *Learner Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H8: *Learner Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H9: *Learner Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H10: *System Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H11: *System Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

H12: *System Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

- H13:** *Service Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H14:** *Service Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H15:** *Service Quality* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H16:** *Perceived Usefulness* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Benefits* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H17:** *Perceived Usefulness* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Actual Use* Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H18:** *Perceived Usefulness* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Perceived Satisfaction* dengan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H19:** *Perceived Satisfaction* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Benefits* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara
- H20:** *Actual Use* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Benefits* dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara

2.6 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang ingin diteliti seluruh obyek penelitian [12]. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik dengan kebutuhan praktik yang aktif di tahun 2023 ini terdiri dari mahasiswa PPDS, *Co-ass*, tenaga kesehatan, dan non tenaga kesehatan. di Rumah Sakit Bhayangkara Surabaya H.S. Samsorei Mertojoso dengan total populasi sebanyak 121 peserta.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi [12]. Penghitungan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan nilai toleransi sebesar 5% [13], sehingga ditemukan jumlah responden minimal sebanyak 93 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilakukan pengujian outer model untuk menguji validitas dan reliabilitas, pengujian inner model untuk mengetahui kausalitas antarvariabel dependen yang digunakan [14] dan pengujian hipotesis. Pengujian ini menggunakan pendekatan model SEM-PLS dengan memanfaatkan *software* Smart PLS 3.

3.1 Analisis Inferensial

3.1.1 Outer Model

Sebelum menguji *path coefficient* di inner model, maka dilakukan pengujian *outer model* untuk menguji apakah instrumen yang digunakan sudah bernilai valid dan reliabel ataukah belum [15]. Terdapat hasil dari evaluasi outer model meliputi pengukuran *convergent validity*, *discriminant validity*, serta pengujian reliabilitas [16]. Adapun kriteria reliabilitas menurut Wong [15], yaitu memerlukan nilai *Outer Loadings* dan *Composite Reliability*. Kriteria validitas membutuhkan nilai AVE untuk menguji validitas konvergen, sedangkan validitas diskriminan membutuhkan nilai Cross-Loadings dan nilai AVE atau Fornell-Larcker Criterion.

a. Reliabilitas

Reliabilitas penting dilakukan untuk mengukur konsistensi dan stabilitas instrumen dengan melihat dari nilai *Loadings* yang harus bernilai lebih besar dari 0,7 agar mencapai hasil yang memuaskan [15]. Lalu, untuk menilai konsistensi reliabilitas di internal variabel dapat melihat nilai *Composite Reliability* [15] dan nilai *Alpha Cronbach's* minimal bernilai 0,7 [16], [17]. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas

	Indikator	Loadings	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
System Quality	SYQ1	0.747	0.892	0.918	0.651
	SYQ2	0.797			
	SYQ3	0.758			
	SYQ5	0.803			
	SYQ6	0.828			
	SYQ7	0.900			
Information Quality	IN1	0.765	0.859	0.899	0.640
	IN2	0.762			
	IN3	0.843			
	IN4	0.826			
	IN5	0.801			
Service Quality	SQ1	0.756	0.905	0.930	0.728

Learner Quality	SQ2	0.820			
	SQ3	0.917			
	SQ4	0.883			
	SQ5	0.880			
	LQ1	0.796	0.850	0.893	0.625
Instructor Quality	LQ2	0.816			
	LQ3	0.767			
	LQ4	0.774			
	LQ5	0.800			
	IQ1	0.846	0.910	0.933	0.736
Perceived Satisfaction	IQ2	0.869			
	IQ3	0.872			
	IQ4	0.829			
	IQ5	0.872			
	ST1	0.936	0.920	0.944	0.808
Perceived Usefulness	ST2	0.912			
	ST3	0.889			
	ST4	0.856			
	PU1	0.835	0.832	0.887	0.663
	PU2	0.789			
Actual Use	PU3	0.796			
	PU4	0.836			
	U1	0.887	0.903	0.933	0.777
	U2	0.869			
	U3	0.946			
Benefits	U4	0.818			
	B1	0.886	0.929	0.943	0.703
	B2	0.852			
	B3	0.853			
	B4	0.857			
	B5	0.858			
	B6	0.841			
	B7	0,712			

Berdasarkan Tabel 2 di atas, terdapat beberapa item dari variabel yang dihilangkan karena memiliki nilai *Loadings* yang kurang dari 0,7 yaitu item SYQ4, SYQ8, IN6, dan IN7. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha dan *Composite Reliability* berada pada tingkat yang dapat diterima, karena keduanya bernilai lebih dari 0,7.

b. Validitas

Pengujian validitas diperlukan untuk memastikan apakah model reflektif sudah layak untuk lanjut menguji struktural model (inner model) atau belum [15] yaitu dengan cara mengukur validitas konvergen dan diskriminan. Validitas konvergen dilihat dari nilai AVE yang bernilai minimal 0,5 [18]. Pada Tabel 2. menunjukkan semua indikator dari masing-masing variabel memiliki nilai AVE lebih dari 0,5. Hal tersebut membuktikan bahwa indikator pada penelitian ini memenuhi validitas konvergen.

Sedangkan, validitas diskriminan dilihat dari nilai Cross-Loading dan Fornell-Larcker. Agar variabel memenuhi syarat validitas diskriminan, maka nilai teratas Fornell-Larcker Criterion pada masing-masing variabel harus nilai terbesar pada rentang kolom yang sama dan nilai Cross-Loading dari tiap variabel terkait harus lebih besar dari nilai korelasinya dengan variabel lain [17], [18]. Nilai Cross-Loadings dapat dilihat pada Tabel 3 dan nilai Fornell-Lecker Criterion dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 3. Nilai Cross Loading

	System Quality	Inf. Quality	Service Quality	Learner Quality	Instructor Quality	Perceived Satisfaction	Perceived Usefulness	Actual Use	Benefits
SYQ1	0.747	0.470	0.733	0.426	0.666	0.685	0.323	0.508	0.605
SYQ2	0.797	0.459	0.515	0.441	0.525	0.629	0.455	0.473	0.469
SYQ3	0.758	0.466	0.593	0.388	0.461	0.484	0.305	0.346	0.523
SYQ5	0.803	0.431	0.642	0.396	0.545	0.579	0.458	0.447	0.550
SYQ6	0.828	0.427	0.536	0.451	0.429	0.622	0.418	0.309	0.429
SYQ7	0.900	0.418	0.681	0.499	0.633	0.722	0.507	0.506	0.582
IN1	0.412	0.765	0.394	0.610	0.428	0.444	0.457	0.280	0.491
IN2	0.443	0.762	0.546	0.561	0.514	0.510	0.505	0.382	0.552
IN3	0.530	0.843	0.467	0.664	0.459	0.559	0.602	0.359	0.593

IN4	0.384	0.826	0.440	0.676	0.481	0.459	0.478	0.324	0.608
IN5	0.409	0.801	0.467	0.603	0.521	0.462	0.461	0.362	0.488
SQ1	0.657	0.575	0.756	0.501	0.607	0.629	0.323	0.536	0.654
SQ2	0.667	0.613	0.820	0.544	0.674	0.682	0.353	0.443	0.664
SQ3	0.675	0.441	0.917	0.514	0.650	0.739	0.396	0.553	0.658
SQ4	0.628	0.456	0.883	0.525	0.656	0.752	0.363	0.584	0.675
SQ5	0.653	0.424	0.880	0.559	0.654	0.738	0.451	0.591	0.661
LQ1	0.437	0.610	0.525	0.796	0.544	0.590	0.533	0.549	0.585
LQ2	0.456	0.661	0.556	0.816	0.540	0.590	0.589	0.484	0.584
LQ3	0.454	0.544	0.514	0.767	0.571	0.611	0.497	0.594	0.578
LQ4	0.334	0.552	0.421	0.774	0.379	0.474	0.428	0.398	0.509
LQ5	0.434	0.699	0.416	0.800	0.579	0.564	0.619	0.458	0.541
IQ1	0.539	0.515	0.545	0.548	0.846	0.656	0.447	0.576	0.678
IQ2	0.624	0.458	0.716	0.610	0.869	0.781	0.503	0.659	0.758
IQ3	0.681	0.636	0.735	0.674	0.872	0.727	0.593	0.618	0.692
IQ4	0.513	0.389	0.555	0.468	0.829	0.645	0.463	0.575	0.639
IQ5	0.550	0.567	0.683	0.553	0.872	0.746	0.493	0.560	0.653
ST1	0.727	0.578	0.800	0.713	0.770	0.936	0.478	0.682	0.737
ST2	0.703	0.597	0.793	0.731	0.769	0.912	0.536	0.694	0.773
ST3	0.618	0.530	0.747	0.566	0.770	0.889	0.458	0.604	0.723
ST4	0.753	0.490	0.637	0.569	0.675	0.856	0.610	0.610	0.614
PU1	0.324	0.441	0.295	0.555	0.441	0.463	0.835	0.466	0.455
PU2	0.385	0.431	0.299	0.460	0.431	0.408	0.789	0.384	0.366
PU3	0.450	0.429	0.310	0.535	0.429	0.389	0.796	0.336	0.405
PU4	0.507	0.577	0.503	0.636	0.577	0.581	0.836	0.463	0.619
U1	0.557	0.381	0.557	0.551	0.617	0.635	0.453	0.887	0.537
U2	0.642	0.523	0.642	0.693	0.667	0.738	0.565	0.869	0.658
U3	0.555	0.356	0.555	0.564	0.642	0.656	0.428	0.946	0.616
U4	0.475	0.217	0.475	0.393	0.519	0.487	0.335	0.818	0.540
B1	0.584	0.556	0.705	0.646	0.745	0.761	0.529	0.650	0.886
B2	0.534	0.625	0.614	0.575	0.629	0.661	0.519	0.459	0.852
B3	0.533	0.618	0.684	0.640	0.682	0.687	0.461	0.534	0.853
B4	0.567	0.558	0.691	0.581	0.672	0.641	0.403	0.537	0.857
B5	0.623	0.615	0.685	0.625	0.690	0.677	0.490	0.631	0.858
B6	0.558	0.641	0.655	0.599	0.734	0.669	0.532	0.598	0.841
B7	0.425	0.393	0.496	0.487	0.510	0.550	0.470	0.511	0.712

Tabel 3. Nilai Fornell-Larcker Criterion

	<i>Benefits</i>	<i>Information Quality</i>	<i>Instructor Quality</i>	<i>Learner Quality</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Service Quality</i>	<i>Perceived Satisfaction</i>	<i>System Quality</i>	<i>Actual Use</i>
<i>Benefits</i>	0.838								
<i>Inf. Quality</i>	0.685	0.800							
<i>Instructor Quality</i>	0.799	0.600	0.858						
<i>Learner Quality</i>	0.710	0.778	0.669	0.791					
<i>Perceived Usefulness</i>	0.581	0.631	0.585	0.680	0.814				
<i>Service Quality</i>	0.775	0.581	0.759	0.619	0.444	0.853			
<i>Perceived Satisfaction</i>	0.795	0.613	0.832	0.721	0.576	0.832	0.899		
<i>System Quality</i>	0.654	0.549	0.681	0.540	0.516	0.767	0.777	0.807	
<i>Actual Use</i>	0.671	0.429	0.698	0.634	0.512	0.637	0.722	0.543	0.881

Berdasarkan tabel 4 dan 5 di atas, semua indikator variabel dan variabel telah memenuhi ketentuan sehingga memenuhi validitas diskriminan.

3.1.2 Inner Model

Inner model atau yang disebut dengan struktural model [15] ialah model untuk mengetahui hubungan kausalitas antarvariabel yang dengan melalui tahapan *bootstrapping*. Adapun uji R-square (R²) untuk digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan antarvariabel. Hasil nilai R-square dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini

Tabel 4. Nilai R square

	R square
Perceived Satisfaction	0,834
Perceived Usefulness	0,546
Actual Use	0,592
Benefits	0,668

Dari tabel di atas, dapat dipahami bahwa variabel *System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *Learner Quality*, dan *Instructor Quality* mempengaruhi variabel *Perceived Usefulness* sebesar 54,6% dan 54,5% dipengaruhi oleh variabel lain. Sedangkan, variabel *System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *Learner Quality*, *Instructor Quality* dan *Perceived Usefulness* mempengaruhi variabel *Perceived Satisfaction* sebesar 83,4% dan *Actual Use* sebesar 59,2%. Variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Satisfaction*, dan *Actual Use* mempengaruhi variabel *Benefits* sebesar 66,8% dan sekitar 33,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

3.1.3 Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang telah disusun akan dilakukan pengujian hipotesis dengan teknik *bootstrapping* menggunakan aplikasi SmartPLS 4.0. Tabel 6 di bawah ini merupakan hasil dari pengujian hipotesis pada penelitian ini. Adapun ketentuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak yaitu dengan memperhatikan nilai T-statistik > 1,96 dan signifikansi P-value < 0,05 (5%) [19]. Sedangkan, hipotesis dapat diketahui tetap berpengaruh positif atau tidak dapat dilihat dari nilai Original Sample [20].

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Original Sample	T statistics	P values	Keterangan
Information Quality → Perceived Usefulness	0.204	2.012	0.045	Diterima
Information Quality → Perceived Satisfaction	-0.090	1.227	0.220	Ditolak
Information Quality → Actual Use	-0.330	2.803	0.005	Diterima
Instructor Quality → Perceived Usefulness	0.259	2.203	0.028	Diterima
Instructor Quality → Perceived Satisfaction	0.321	3.379	0.001	Diterima
Instructor Quality → Actual Use	0.364	2.492	0.013	Diterima
Learner Quality → Perceived Usefulness	0.408	3.510	0.000	Diterima
Learner Quality → Perceived Satisfaction	0.254	2.513	0.012	Diterima
Learner Quality → Actual Use	0.421	2.831	0.005	Diterima
System Quality → Perceived Usefulness	0.247	1.336	0.182	Ditolak
System Quality → Perceived Satisfaction	0.235	2.939	0.003	Diterima
System Quality → Actual Use	0.012	0.113	0.910	Ditolak
Service Quality → Perceived Usefulness	-0.313	1.885	0.060	Ditolak
Service Quality → Perceived Satisfaction	0.294	2.429	0.015	Diterima
Service Quality → Actual Use	0.233	1.701	0.090	Ditolak
Perceived Usefulness → Benefits	0.160	1.814	0.070	Ditolak
Perceived Usefulness → Actual Use	0.112	1.087	0.278	Ditolak
Perceived Usefulness → Perceived Satisfaction	0.021	0.354	0.724	Ditolak
Perceived Satisfaction → Benefits	0.580	5.170	0.000	Diterima
Actual Use → Benefits	0.170	1.641	0.102	Ditolak

Berdasarkan hasil di atas, terdapat 11 hipotesis yang diterima yaitu H1, H3, H4, H5, H6, H7, H8, H9, H11, H14, dan H19 karena memiliki nilai T-statistics > 1,96 dan P-value < 0,5. Sedangkan, terdapat 9 hipotesis yang ditolak, yaitu H2, H10, H12, H13, H15, H16, H17, H18, dan H20 yang ditolak karena memiliki nilai T-statistics < 1,96 dan P-value > 0,5

3.2 Pembahasan

Variabel *Information Quality* yang dipahami sebagai kualitas keluaran atau *output* dari sistem yang dihasilkan [21]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Sedangkan, variabel ini tidak berpengaruh positif terhadap *Perceived Satisfaction* secara tidak signifikan, karena Original Sample bernilai negatif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Terakhir, variabel ini tidak berpengaruh positif terhadap *Actual Use* secara signifikan, karena Original Sample bernilai negatif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Hal tersebut tidak sesuai dengan hasil penelitian Alotaibi [6] yang menyatakan bahwa kualitas informasi dianggap sebagai penentu manfaat dan kepuasan yang dirasakan, namun tidak mempengaruhi penggunaan dari platform *e-learning*. Pada penelitian ini, terbukti bahwa kualitas informasi menentukan manfaat yang dirasakan peserta didik dan penggunaan dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara. Hal tersebut dikarenakan informasi dan fitur pada aplikasi ini yang disajikan secara jelas serta dapat diakses dengan mudah, maka dapat membantu kegiatan pembelajaran penggunaannya. Namun, kualitas informasi yang kurang *up-to-date*

dan desain dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara yang kurang berkualitas merupakan faktor penyebab pengguna kurang merasa puas saat menggunakan aplikasi tersebut.

Variabel *Instructor Quality* yang dipahami sebagai kecepatan respon dan sikap dari instruktur pembelajaran (pembimbing, dosen, dll) [22]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Satisfaction*, dan *Actual Use* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Hal ini tidak sesuai dengan hasil penelitian Alotaibi [6] yang menyatakan bahwa kualitas instruktur berdampak pada manfaat yang dirasakan dan penggunaan platform *e-learning*, namun tidak memengaruhi kepuasan pengguna. Pada penelitian ini, terbukti bahwa kualitas instruktur memengaruhi penggunaannya merasakan manfaat, merasakan puas, dan penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara. Hal tersebut disebabkan oleh antusiasme instruktur yang dapat menambah semangat belajar para peserta didik serta adanya interaksi antara peserta didik dengan instruktur yang terjalin dengan baik.

Variabel *Learner Quality* yang dipahami sebagai kualitas pelajar, pengalaman, kecukupan sumber daya [23]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Satisfaction*, dan *Actual Use* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Alotaibi [6] yang menyatakan bahwa kualitas pembelajar berdampak pada manfaat yang dirasakan, kepuasan dan penggunaan platform *e-learning*. Pada penelitian ini, terbukti bahwa kualitas pembelajar memiliki peran penting dalam keberhasilan penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara secara efektif yang disebabkan oleh adanya sikap positif yang dimiliki oleh peserta didik seperti menganggap bahwa aplikasi ini penting, bermanfaat dan terpercaya. Selain itu, peserta didik tidak merasa terintimidasi dan kesulitan saat menggunakan aplikasi ini.

Variabel *System Quality* merupakan fitur dan kemampuan sistem yang diinginkan pengguna [10]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Satisfaction* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Sedangkan, variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dan *Actual Use* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Alotaibi [6] yang menyatakan bahwa kualitas sistem memiliki peranan penting pada kepuasan pengguna serta tidak berpengaruh pada manfaat yang dirasakan dan penggunaan sistem *e-learning*. Pada penelitian ini, terdapat faktor yang memengaruhi kepuasan peserta didik seperti adanya fitur-fitur yang tersedia pada Aplikasi Pendidikan RS Surabaya sangat dibutuhkan yang dapat membantu kegiatan pembelajaran mereka. Sedangkan, tidak adanya fitur interaktif antara pembimbing dan peserta didik menyebabkan aplikasi tidak berhasil memberikan manfaat yang dirasakan dan tidak memengaruhi penggunaan sistem.

Variabel *Service Quality* merupakan layanan atau kualitas yang disediakan sistem sesuai dengan ekspektasi pengguna [10]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap *Perceived Satisfaction* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Sedangkan, variabel ini tidak berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* secara signifikan karena Original Sample bernilai negatif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Lalu, variabel ini berpengaruh positif terhadap *Actual Use* secara signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Penelitian Alotaibi [6] menyatakan bahwa kualitas layanan memengaruhi manfaat yang dirasakan dan kepuasan pengguna, namun tidak memengaruhi penggunaan *e-learning*. Sedangkan, pada penelitian ini ditemukan bahwa kualitas layanan hanya memengaruhi kepuasan peserta didik yang disebabkan oleh admin dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara yang dapat memahami kebutuhan pengguna. Sementara itu, ditemukan bahwa kualitas sistem tidak memengaruhi manfaat yang dirasakan dan penggunaan aplikasi karena salah satunya instruksi yang kurang jelas tentang penggunaan aplikasi ini.

Variabel *Perceived Usefulness* merupakan tingkat kepercayaan pengguna jika menggunakan sistem bisa membantu pekerjaannya [11]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap variabel *Perceived Satisfaction*, *Actual Use* dan *Benefits* secara tidak signifikan. Hal tersebut dikarenakan Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Hal tersebut tidak sesuai dengan penelitian Alotaibi [6] yang menyatakan bahwa kegunaan yang dirasakan saat menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan kepuasan, bermanfaat dan dapat memberikan manfaat. Pada penelitian ini ditemukan bahwa adanya kegunaan yang dirasakan peserta didik tidak memengaruhi peningkatan kepuasan pengguna, tidak bermanfaat dan tidak dapat memberikan manfaat yang signifikan. Adanya faktor yang menyebabkan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara belum efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik salah satunya ialah adanya kendala saat peserta melakukan registrasi akun aplikasi secara berulang sesuai dengan pergantian tempat praktik.

Variabel *Perceived Satisfaction* merupakan tingkat kepercayaan pengguna jika menggunakan sistem bisa meringankan pekerjaan penggunanya [10]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap variabel *Benefits* secara signifikan, karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics > 1,96 dan nilai P-Values < 0,05. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Alotaibi [6] yang menemukan bahwa kepuasan yang dirasakan pengguna memberikan peran penting dalam mencapai manfaat dalam menggunakan *e-learning*. Pada penelitian ini juga ditemukan hal serupa yaitu peserta didik percaya bahwa penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara dapat meningkatkan kinerja proses pembelajaran sehingga dapat berguna mendukung proses pembelajaran mereka.

Variabel *Actual Use* merupakan niat pengguna terhadap penggunaan sistem [21]. Variabel ini berpengaruh positif terhadap variabel *Benefits* secara tidak signifikan karena Original Sample bernilai positif, nilai T- statistics < 1,96 dan nilai P-Values > 0,05. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian Alotaibi [6] yang menemukan bahwa peningkatan penggunaan *e-learning* akan meningkatkan manfaat yang terkait. Pada penelitian ini ditemukan bahwa peserta didik dalam menggunakan aplikasi ini tidak memengaruhi manfaat dari Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara. Hal tersebut

dikarenakan peserta tidak selalu rutin dan tidak membutuhkan waktu yang lama saat menggunakan aplikasi ini. Saat pembelajaran berlangsung para peserta tidak selalu menggunakan aplikasi ini. Mereka menggunakan aplikasi tersebut untuk menyelesaikan tugas-tugas dan mengunggah dokumen-dokumen yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Rangkaian penelitian ini berhasil dilakukan pada aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang diterapkan di Rumah Sakit Bhayangkara Mertojoso H.S. Samsoeri Surabaya yaitu Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara yang berbasis website. Aplikasi tersebut bertujuan sebagai wadah pertukaran informasi antara peserta didik, pembimbing dan tim kordik (koordinator pendidikan). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara berdasarkan perspektif peserta didik dengan menerapkan model DeLone & McLean. Hasilnya mengungkapkan bahwa nilai Composite Reliability dan Alpha Cronbach berada pada tingkat yang dapat diterima. Hasil juga menunjukkan bahwa semua nilai AVE semua variabel lebih tinggi dari 0,5, yang menegaskan validitas konvergen. Selanjutnya, nilai R² dari semua variabel dapat menjelaskan model tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik *Bootstrapping* dengan mengacu pada ketentuan nilai Original Sample, nilai T-statistik dan nilai P-value. Adapun hasil temuan yang didapat yaitu variabel *Perceived Usefulness* dipengaruhi oleh variabel *Information Quality*, *Instructor Quality*, dan *Learner Quality*. Sedangkan, variabel *Perceived Satisfaction* dipengaruhi oleh variabel *Instructor Quality*, *Learner Quality*, *System Quality* dan *Service Quality*. Pengaruh dari variabel *Actual Use* adalah *Information Quality*, *Instructor Quality* dan *Learner Quality*. Sementara itu variabel *Benefits* hanya dipengaruhi oleh variabel *Perceived Satisfaction*. Berdasarkan hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa kepuasan peserta didik sebagai pengguna memberikan peran penting dalam mencapai keberhasilan aplikasi berupa manfaat dalam penggunaan Aplikasi Pendidikan RS Bhayangkara.

REFERENCES

- [1] Y. Yuliana, "Analisis Keefektifitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)," *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 10, pp. 875–894, Sep. 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i10.17371.
- [2] M. Taha, "Abstract Investigating the Success of E-Learning in Secondary Schools: The Case of the Kingdom of Bahrain," 2014.
- [3] B. H. Khan, "Learning Features in an Open, Flexible, and Distributed Environment," *AACE Journal*, vol. 13, no. 2, pp. 137–153, 2005.
- [4] T. J. McGill and J. E. Klobas, "A task-technology fit view of learning management system impact," *Comput Educ*, vol. 52, no. 2, pp. 496–508, Feb. 2009, doi: 10.1016/j.compedu.2008.10.002.
- [5] E. A. Putra, R. Sudiana, and A. S. Pamungkas, "Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, vol. 11, no. 1, pp. 36–45, May 2020, doi: 10.15294/kreano.v11i1.21014.
- [6] R. S. Alotaibi and S. M. Alshahrani, "An extended DeLone and McLean's model to determine the success factors of e-learning platform," *PeerJ Comput Sci*, vol. 8, 2022, doi: 10.7717/peerj-cs.876.
- [7] D. Al-Fraihat, M. Joy, R. Masa'deh, and J. Sinclair, "Evaluating E-learning systems success: An empirical study," *Comput Human Behav*, vol. 102, pp. 67–86, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.chb.2019.08.004.
- [8] A. Rosetta, M. A. Priska, E. Muslim, and M. Rafi, "Evaluating the Success of E-Learning Systems and Strategy Creation: The Perspective of Students in Universitas Indonesia," in *ACM International Conference Proceeding Series*, Association for Computing Machinery, Nov. 2020, pp. 11–17. doi: 10.1145/3439147.3439155.
- [9] S. Mehroliya, S. Alagarsamy, and M. Indhu Sabari, "Moderating effects of academic involvement in web-based learning management system success: A multigroup analysis," *Heliyon*, vol. 7, no. 5, May 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e07000.
- [10] W. H. DeLone and E. R. McLean, "The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update," *Journal of Management Information Systems*, vol. 19, no. 4, pp. 9–30, 2003, doi: 10.1080/07421222.2003.11045748.
- [11] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Q*, vol. 13, no. 3, pp. 319–339, 1989, doi: 10.2307/249008.
- [12] M. M. , M. Pd. Prof. Dr. H. Siswoyo Haryono, *Statistika Penelitian Bisnis & Manajemen*. 2020.
- [13] M. Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2015.
- [14] Willy Abdillah, *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi: Permodelan Teoritis, Pengukuran dan Pengujian Statistis*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- [15] K. Wong, "Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Techniques Using SmartPLS," *Marketing Bulletin*, vol. 24, 2013.
- [16] Ayatulloh Michael Musyaffi, Hera Khairunnisa, and Dwi Kismayanti Respati, *Konsep Dasar Structural Equation Model-Partial Least Square (SEM-PLS) menggunakan SmartPLS*. Pascal Books, 2022.
- [17] J. F. Hair, M. Sarstedt, C. M. Ringle, and J. A. Mena, "An Assessment of the Use of Partial Least Squares Structural Equation Modeling in Marketing Research," *J Acad Mark Sci*, vol. 40, no. 3, pp. 414–433, May 2012, doi: 10.1007/s11747-011-0261-6.
- [18] Prana Ugiana Gio, *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan Software SmartPLS*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- [19] Dr. Duryadi, *Metode Penelitian Empiris Model Path Analysis dan Analisis Menggunakan SmartPLS*. 2021.
- [20] R. Solling Hamid and S. M Anwar, *STRUCTURAL EQUATION MODELING (SEM) BERBASIS VARIAN: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan Program SmartPLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis*. PT. Inkubator Penulis Indonesia, 2019.
- [21] S. Petter, W. DeLone, and E. McLean, "Measuring information systems success: Models, dimensions, measures, and interrelationships," *European Journal of Information Systems*, vol. 17, no. 3, pp. 236–263, 2008, doi: 10.1057/ejis.2008.15.

- [22] P. C. Sun, R. J. Tsai, G. Finger, Y. Y. Chen, and D. Yeh, "What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction," *Comput Educ*, vol. 50, no. 4, pp. 1183–1202, May 2008, doi: 10.1016/j.compedu.2006.11.007.
- [23] C. S. Ong, J. Y. Lai, and Y. S. Wang, "Factors affecting engineers' acceptance of asynchronous e-learning systems in high-tech companies," *Information and Management*, vol. 41, no. 6, pp. 795–804, Jul. 2004, doi: 10.1016/j.im.2003.08.012.