

BAB III

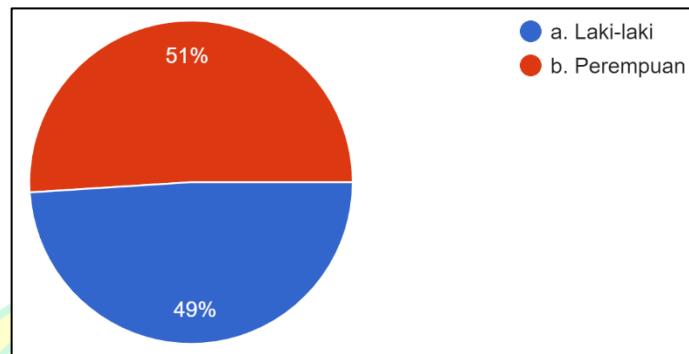
PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menentukan jumlah responden yaitu 100 responden. Peneliti melakukan uji *pretest* terhadap 30 responden yang sesuai dengan kriteria sampel sebelum dilanjutkan ke penyebaran kuesioner dalam skala besar. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta yang berusia 18-25 tahun dan mengetahui tentang kursus *Skill Academy by Ruangguru*. Dalam uji *pretest* ini dilakukan beberapa uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas guna mengetahui seberapa valid, dan seberapa konsistennya dari setiap instrumen atau butir pertanyaan dalam kuesioner.

1. Deskripsi Data Responden

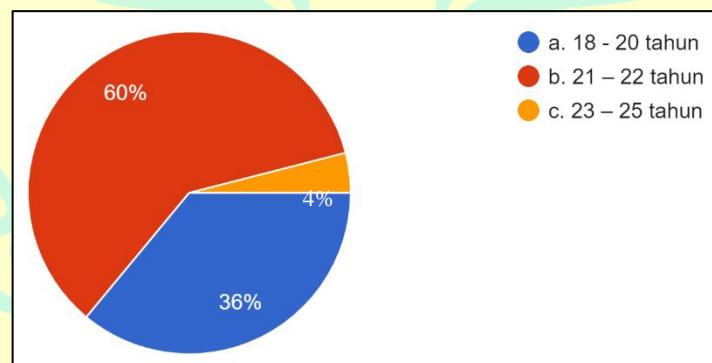
Peneliti menyebarkan kuesioner berbentuk *online* kepada para mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang berusia mulai 18 tahun hingga 25 tahun dengan jumlah sebanyak 100 responden yang mengetahui tentang kursus *Skill Academy by Ruangguru*. Responden terbagi menjadi tiga kategori untuk memberikan gambaran secara umum responden yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah data yang telah peneliti kumpulkan dan disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar III.1
Diagram Jenis kelamin Responden

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Pada gambar III.1 menunjukkan bahwa dalam penelitian ini jenis kelamin perempuan mendominasi dengan persentase sebesar 51% dan sisanya 49% diisi oleh responden berjenis kelamin laki-laki.

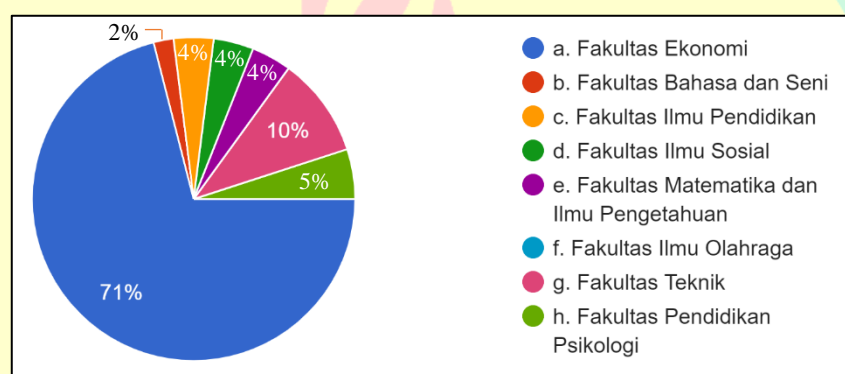


Gambar III.2
Diagram Usia Responden

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan gambar III.2 di atas menunjukkan bermacam usia responden yang terdapat di dalam penelitian, dilihat dari diagram di atas sebesar 60% responden berusia 21-22 tahun dengan jumlah sebanyak

60 orang, 36% responden berusia 18-20 tahun sebanyak 36 orang, dan sisanya diisi oleh responden yang berusia 23-25 tahun dengan persentase 4%. Dari pengelompokan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah berusia 18-20 tahun dengan persentase sebesar 54%.



Gambar III.3
Diagram Fakultas yang diambil di Universitas Negeri Jakarta

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan gambar III.3 di atas menunjukkan bermacam Fakultas yang di ambil oleh responden di Universitas Negeri Jakarta, dilihat dari diagram di atas sebesar 71% responden berasal dari Fakultas Ekonomi sebanyak 71 orang, 10% responden berasal dari Fakultas Teknik sebanyak 10 orang, 5% responden berasal dari Fakultas Pendidikan Psikologi sebanyak 5 orang, 4% responden berasal dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan sebanyak 4 orang, 4% responden berasal dari Fakultas Ilmu Sosial sebanyak 4 orang, 4% responden

berasal dari Fakultas Ilmu Pendidikan sebanyak 4 orang, dan sisanya diisi oleh responden yang berasal dari Fakultas Bahasa dan Seni dengan persentase 2%. Dari pengelompokan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah berasal dari Fakultas Ekonomi dengan persentase 71%.

B. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan setiap jawaban yang diberikan oleh responden yang berasal dari kuesioner yang telah disebar oleh peneliti.

1. Variabel Persepsi Manfaat (X)

Dalam variabel ini memiliki empat dimensi yaitu *Productivity*, *Effectiveness*, *Importance to job*, *Overall usefulness*. Variabel persepsi manfaat mempunyai 12 indikator pernyataan diukur dengan skala *likert*. Berikut ini adalah hasil analisis yang telah peneliti lakukan

Tabel III.1

Nilai Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Manfaat (X)

Kode	Pernyataan	ST S	TS	BS	S	SS
<i>Productivity</i>						
PM1	Menurut saya penggunaan aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> dapat meningkatkan kemampuan individu menghasilkan sesuatu	0	4	15	52	29
		0%	4%	15%	52%	29%

	Total PM1	4%	15%	81%		
PM2	Menurut saya penggunaan aplikasi <i>Skill Academy by</i> Ruangguru dapat menumbuhkan motivasi tertentu	0	2	15	64	19
		0%	2%	15%	64%	19%
	Total PM2	2%	15%	83%		
PM3	Menurut saya penggunaan aplikasi <i>Skill Academy by</i> Ruangguru dapat mengembangkan kualitas atau kemampuan diri	1	0	10	58	31
		1%	0%	10%	58%	31%
	Total PM3	1%	10%	89%		
TOTAL RATA-RATA <i>PRODUCTIVITY</i>		2.3%	13.3%	84.3%		
<i>Effectiveness</i>						
PM4	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by</i> Ruangguru lebih efektif dari mengikuti kursus yang lainnya	1	20	40	28	11
		1%	20%	40%	28%	11%
	Total PM4	21%	40%	39%		
PM5	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by</i> Ruangguru dapat membantu mempercepat penyelesaian tugas atau pekerjaan	0	5	36	48	11
		0%	5%	36%	48%	11%
	Total PM5	5%	36%	59%		
PM6	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by</i> Ruangguru dapat membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan tepat	0	1	37	54	8
		0%	1%	37%	54%	8%
	Total PM6	1%	37%	62%		
TOTAL RATA-RATA <i>EFFECTIVENESS</i>		9%	37.7%	53.3%		

<i>Importance to job</i>						
PM7	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> dapat meningkatkan kinerja individu seperti meraih prestasi atau hasil kerja	0	7	18	51	24
		0%	7%	18%	51%	24%
	Total PM7	7%		18%	75%	
PM8	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> dapat membentuk etos kerja yang baik	0	7	33	52	8
		0%	7%	33%	52%	8%
	Total PM8	7%		33%	60%	
PM9	Menurut saya menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> dapat menguntungkan untuk kegiatan bisnis	0	5	29	55	11
		0%	5%	29%	55%	11%
	Total PM9	5%		29%	66%	
TOTAL RATA-RATA <i>IMPORTANCE TO JOB</i>		6%		26.7%	67.0%	
<i>Overall usefulness</i>						
PM10	Menurut saya aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> dapat digunakan kapan dan di mana saja	0	0	5	35	60
		0%	0%	5%	35%	60%
	Total PM10	0%		5%	95%	
PM11	Menurut saya harga layanan di aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> cukup terjangkau	0	4	23	57	16
		0%	4%	23%	57%	16%
	Total PM11	4%		23%	73%	
PM12	Menurut saya aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> banyak memberikan manfaat secara menyeluruh	0	6	19	45	30
		0%	6%	19%	45%	30%

	Total PM12	6%	19%	75%
	TOTAL RATA-RATA <i>OVERALL USEFULNESS</i>	3%	15.7%	81.0%
	TOTAL RATA-RATA VARIABEL PERSEPSI MANFAAT	4%	23%	71%

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel III.1 di atas memberikan informasi tentang variabel persepsi manfaat yang dijelaskan melalui empat dimensi dengan dua belas indikator pernyataan dan menggunakan jawaban skala *likert*.

a. *Productivity*

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu *productivity*, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi *productivity* yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 84,3%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan ketiga “Menurut saya penggunaan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat mengembangkan kualitas atau kemampuan diri.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 58 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa penggunaan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat mengembangkan kualitas atau kemampuan diri mereka.

b. *Effectiveness*

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu *effectiveness*, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi *productivity* yaitu dengan rata-rata

jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 53,3%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan ketiga “Menurut saya menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan tepat.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 54 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan mereka dengan tepat.

c. *Importance to job*

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu *importance to job*, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi *productivity* yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 67%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan pertama “Menurut saya menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat meningkatkan kinerja individu seperti meraih prestasi atau hasil kerja.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 51 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* dapat meningkatkan kinerja individu seperti meraih prestasi atau hasil kerja mereka.

d. *Overall usefulness*

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu *overall usefulness*, mayoritas jawaban dari

100 responden atas dimensi *productivity* yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 81%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan pertama “Menurut saya aplikasi Skill Academy by Ruangguru dapat digunakan kapan dan di mana saja.” Rata-rata responden menjawab sangat setuju (ss) sebanyak 60 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa aplikasi Skill Academy by Ruangguru dapat digunakan kapan dan di mana saja.

Berdasarkan dari beberapa interpretasi hasil di atas, diketahui bahwa variabel persepsi manfaat diukur oleh 4 dimensi dengan 12 indikator pernyataan dan memiliki opsi jawaban menggunakan skala Likert. Terdapat mayoritas responden menjawab sebesar 71% setuju dan sangat setuju.

2. Variabel Minat Menggunakan (Y)

Dalam variabel ini memiliki empat dimensi yaitu Eksploratif, Preferensial, Transaksional, Referensial. Variabel minat menggunakan mempunyai 8 indikator pernyataan diukur dengan skala *likert*. Berikut ini adalah hasil analisis yang telah peneliti lakukan

Tabel III.2

Nilai Analisis Deskriptif Variabel Minat Menggunakan (Y)

Kode	Pernyataan	STS	TS	BS	S	SS
Eksploratif						
MM1	Sebelum menggunakan aplikasi <i>Skill Academy by Ruangguru</i> saya akan mencari	1	0	5	53	41
		1%	0%	5%	53%	41%

	informasi tentang layanan kursus tersebut					
	Total MM1	1%	5%	94%		
MM2	Sebelum menggunakan aplikasi Skill Academy by Ruangguru saya akan mencari tau tentang keuntungan layanan kursus tersebut	1	0	12	42	45
		1%	0%	12%	42%	45%
	Total MM2	1%	12%	87%		
TOTAL RATA-RATA EKSPLORATIF		1%	9%	91%		
Preferensial						
MM3	Saya cenderung menggunakan aplikasi Skill Academy by Ruangguru karena adanya prioritas atau kebutuhan	0	7	22	54	17
		0%	7%	22%	54%	17%
	Total MM3	7%	22%	71%		
MM4	Saya cenderung berhenti dan beralih menggunakan aplikasi yang lain apabila tidak sesuai dengan prioritas atau kebutuhan	0	3	23	45	29
		0%	3%	23%	45%	29%
	Total MM4	3%	23%	74%		
TOTAL RATA-RATA PREFENSIAL		5%	23%	73%		
Transaksional						
MM5	Saya cenderung untuk membeli dan akan menggunakan aplikasi Skill Academy by Ruangguru	0	17	34	40	9
		0%	17%	34%	40%	9%
	Total MM5	17%	34%	49%		
MM6	Saya cenderung untuk membeli dan akan menggunakan aplikasi yang lainnya	0	20	52	19	9
		0%	20%	52%	19%	9%
	Total MM6	20%	52%	28%		
TOTAL RATA-RATA TRANSAKSIONAL		19%	43%	39%		
Referensial						
MM7	Saya cenderung untuk mereferensikan aplikasi Skill Academy by Ruangguru kepada orang terdekat atau orang lain	1	7	29	47	16
		1%	7%	29%	47%	16%

	Total MM7	8%		29%	63%	
MM8	Saya cenderung untuk mereferensikan aplikasi yang lainnya kepada orang terdekat atau orang lain	1	16	45	29	9
		1%	16%	45%	29%	9%
	Total MM8	17%		45%	38%	
	TOTAL RATA-RATA REFERENSIONAL	13%		37%	51%	
	TOTAL RATA-RATA VARIABEL MINAT MENGGUNAKAN	9%		28%	63%	

Sumber: data diolah oleh peneliti

Tabel III.2 di atas memberikan informasi tentang variabel minat menggunakan yang dijelaskan melalui empat dimensi dengan delapan indikator pernyataan dan menggunakan jawaban skala *likert*.

a. Eksploratif

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu eksploratif, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi eksploratif yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 91%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan pertama “Sebelum menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* saya akan mencari informasi tentang layanan kursus tersebut.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 53 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa sebelum menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* mereka akan mencari informasi tentang layanan kursus tersebut.

b. Preferensial

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu preferensial, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi eksploratif yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 73%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan kedua “Saya cenderung berhenti dan beralih menggunakan aplikasi yang lain apabila tidak sesuai dengan prioritas atau kebutuhan.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 45 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa mereka cenderung berhenti dan beralih menggunakan aplikasi yang lain apabila tidak sesuai dengan prioritas atau kebutuhan mereka sendiri.

c. Transaksional

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu transaksional, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi eksploratif yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 49%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan pertama “Saya cenderung untuk membeli dan akan menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru*.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 40 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa mereka cenderung untuk membeli dan akan menggunakan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru*.

d. Referensial

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa dimensi pertama yaitu referensial, mayoritas jawaban dari 100 responden atas dimensi eksploratif yaitu dengan rata-rata jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 51%. Lalu nilai tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan pertama “Saya cenderung untuk mereferensikan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* kepada orang terdekat atau orang lain.” Rata-rata responden menjawab setuju (s) sebanyak 47 jawaban, yang artinya responden berpendapat bahwa mereka cenderung untuk mereferensikan aplikasi *Skill Academy by Ruangguru* kepada orang terdekat mereka atau orang lain.

Berdasarkan dari beberapa interpretasi hasil di atas, diketahui bahwa variabel minat menggunakan diukur oleh 4 dimensi dengan 8 indikator pernyataan dan memiliki opsi jawaban menggunakan skala *Likert*. Terdapat mayoritas responden menjawab sebesar 63% setuju dan sangat setuju.

C. Uji Instrumen

1. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pernyataan-pernyataan pada kuesioner yang harus dihilangkan atau diganti dikarenakan dianggap tidak relevan. Dalam penelitian ini peneliti menguji instrumen dengan jumlah minimum untuk melakukan

uji validitas ini yaitu 30 responden. Syarat untuk bisa dinyatakan valid adalah jumlah responden 30 dengan tingkat signifikansi 5% maka nilai koefisien relasi (r) tabel ditetapkan sebesar 0,361. Jadi koefisien relasi (r) hitung harus lebih besar dari koefisien relasi (r) tabel untuk dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas yang telah peneliti lakukan.

Tabel III.3
Hasil Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
Persepsi Manfaat	PM1	0,746	0,361	Valid
	PM2	0,610	0,361	Valid
	PM3	0,558	0,361	Valid
	PM4	0,470	0,361	Valid
	PM5	0,712	0,361	Valid
	PM6	0,751	0,361	Valid
	PM7	0,655	0,361	Valid
	PM8	0,794	0,361	Valid
	PM9	0,635	0,361	Valid
	PM10	0,406	0,361	Valid
	PM11	0,611	0,361	Valid
	PM12	0,590	0,361	Valid
Minat Menggunakan	MM1	0,545	0,361	Valid
	MM2	0,608	0,361	Valid
	MM3	0,492	0,361	Valid
	MM4	0,605	0,361	Valid
	MM5	0,653	0,361	Valid
	MM6	0,548	0,361	Valid
	MM7	0,751	0,361	Valid
	MM8	0,711	0,361	Valid

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel III.3 di atas maka dapat disimpulkan seluruh instrumen atau butir pertanyaan dalam penelitian dinyatakan valid, karena r hitung $>$ r tabel.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2016:325) dalam (Diandra, 2019) pengukuran bisa sampai sejauh mana terbebas dari *error* dan dapat menghasilkan hasil yang konsisten. Pengujian ini dapat dilakukan dengan melihat hasil nilai dari *Cronbach Alpha*, dalam penelitian ini peneliti menguji instrumen dengan jumlah minimum untuk melakukan uji reliabilitas ini yaitu 30 responden. Syarat untuk bisa dinyatakan reliabel adalah jumlah responden 30 dengan nilai *Cronbach Alpha* $>$ 0.70 untuk dapat dinyatakan reliabel. Berikut adalah hasil uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan.

Tabel III.4

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Persepsi Manfaat	0.854	Reliabel
Minat Menggunakan	0.760	Reliabel

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel III.4 di atas maka dapat disimpulkan seluruh instrumen atau butir pertanyaan dalam penelitian dinyatakan reliabel, karena nilai *Cronbach Alpha* dari kedua variabel lebih besar dari 0.07.

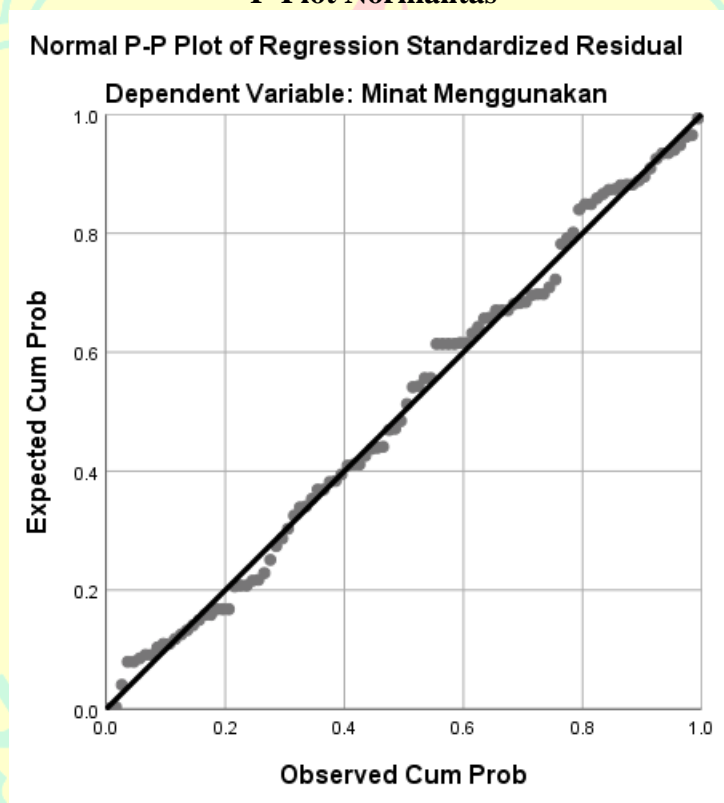
D. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, residual atau variabel pengganggu berdistribusi normal. Untuk

melakukan tes normalitas menggunakan uji statistik *non-parametric Kolmogorov-Smirnov*. Peneliti memunculkan dua hasil dari uji normalitas ini, yang pertama dari P-Plot normalitas dan dapat dikatakan data berdistribusi normal jika nilai signifikansi nya $< 0,05$.

Gambar III.4
P-Plot Normalitas



Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan gambar III.4 kita bisa melihat bahwa titik-titik dalam plot tersebut mengikuti arah garis diagonal dan berada mendekati garis diagonal, maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel III.5

Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.98676252	
	Most Extreme Differences	Absolute	.064
		Positive	.044
		Negative	-.064
Test Statistic		.064	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel III.5) di atas menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Maka dapat dikatakan nilai residual dalam penelitian ini berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05.

2. Uji Linearitas

Menurut Ghozali (2012:152) dalam (Rasyid, 2017) uji linearitas ditujukan untuk mengetahui apakah *independent* serta *dependent variable* di dalam penelitian ini terdapat hubungan yang linier secara signifikan atau tidak.

Tabel III.6
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

Minat Menggunakan * Persepsi Manfaat	Between Groups	(Combined)	955.430	25	38.217	4.765	.000
		Linearity	665.836	1	665.836	83.011	.000
		Deviation from Linearity	289.594	24	12.066	1.504	.094
	Within Groups	593.560	74	8.021			
	Total	1548.990	99				

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel III.6) di atas menunjukkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,094. Maka dapat apakah *independent* serta *dependent variable* di dalam penelitian ini terdapat hubungan yang linier karena lebih besar dari 0,05.

E. Uji Hipotesis

1. Analisis Koefisien Regresi Linear Sederhana

Tabel III.7

Hasil Koefisien Regresi Linear Sederhana

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.417	2.414		3.900	.000
	Persepsi Manfaat	.443	.052	.656	8.596	.000

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel III.7 diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 9,417 + 0,443X$$

Keterangan:

Y = Minat Menggunakan

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Persepsi Manfaat

Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel III.7) dapat diketahui nilai konstanta (a) 9,417 yang artinya nilai konsistensi minat menggunakan sebesar 9,417. Sedangkan nilai persepsi manfaat koefisiensi regresi (b) sebesar 0,443 yang mana setiap penambahan 1% nilai persepsi manfaat, maka nilai minat menggunakan bertambah sebanyak 0,443. Koefisiensi regresi ini memiliki nilai yang positif. Maka dapat dikatakan bahwa jika pengaruh variabel bebas persepsi manfaat terhadap variabel terikat minat menggunakan adalah positif.

Dan berdasarkan hasil pengolahan data yang sudah diteliti, penelitian ini memiliki tujuan utama, yaitu menguji dan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel persepsi manfaat (X) terhadap variabel terikat minat menggunakan (Y) *Skill Academy*. Variabel bebas dikatakan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat jika nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikasnsi $<$ 0,05. Serta adanya kriteria untuk penerimaan dan penolakan hipotesis yang akan digunakan ialah sebagai berikut:

- 1) $H_0 : \beta = 0$, artinya Persepsi Manfaat tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian.
- 2) $H_a : \beta \neq 0$, artinya Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian.

Tujuan tersebut dapat dijawab melalui uji t, berikut ini adalah pembahasannya. Dalam penelitian ini berjumlah 100 responden sehingga menggunakan *degree of freedom* = $n - 1$ dan $\alpha = 0.05$, sehingga nilai t tabel dalam penelitian ini yakni sebesar 1,984. Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel III.7) di atas dapat diketahui nilai t hitung $8,596 > t$ tabel 1,984 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan secara signifikan antara variabel bebas persepsi manfaat terhadap variabel terikat minat menggunakan pada aplikasi *Skill Academy* by Ruangguru.

2. Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel III.8

Hasil Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.656 ^a	.430	.424	3.002
a. Predictors: (Constant), Persepsi Manfaat				
b. Dependent Variable: Minat Menggunakan				

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel III.8) di atas maka dapat diketahui bahwa nilai R atau koefisien korelasi sebesar 0,656 yang

artinya hubungan antara variabel bebas persepsi manfaat (X) terhadap variabel terikat minat menggunakan (Y) dikategorikan sedang atau cukup kuat. Lalu jika dilihat dari nilai *R square* atau nilai koefisien determinasi yakni didapat nilai sebesar 43% yang artinya variabel terikat minat menggunakan 43% mampu dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu persepsi manfaat dan sisanya sebesar 67% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.



