

**EVALUASI PENERIMAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
BERBASIS *GAMIFICATION* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)
STUDI KASUS *WWW.FUNLEARNING.ITK.AC.ID***

Nama Mahasiswa : Retno Indah Setyorini
NIM : 10181065
Dosen Pembimbing Utama : M. Gilvy Langgawan Putra, S.Kom., M.MT
Dosen Pembimbing Pendamping : Sri Rahayu Natasia, S.komp, M.Si.,

ABSTRAK

Institut Teknologi Kalimantan saat ini menggunakan *Funlearning* sebagai inovasi media pembelajaran daring berbasis *gamification*. Sejak Desember 2020 *funlearning* digunakan, belum diketahui faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap sistem *e-learning* berbasis *gamification* pada *funlearning.itk.ac.id*. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan UTAUT yang telah dimodifikasi dengan menggunakan 2 kali pengambilan data dengan responden yang berbeda. Diketahui jumlah responden sebanyak 77 mahasiswa pada data 1 yang diambil pada minggu pertama perkuliahan dan 76 responden pada data 2 yang diambil pada minggu ke delapan perkuliahan dengan metode *simple random sampling*. analisis perhitungan data pada penelitian ini menggunakan smartPLS 3.0. pada penelitian ini, terbukti bahwa pada hasil pengujian pertama SI (*Social Influence*), Pengaruh SI (*Social Influence*) yang diperkuat oleh variabel moderat G (*Gender*), dan PENj (*Perceived of enjoyment*) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap BI (*behavioural Intention*) dan BI (*behavioural Intention*) juga secara positif dan signifikan mempengaruhi UB (*Use Behaviour*), pada hasil pengujian kedua terbukti EE (*Effort Expectancy*), CG (*Cognitive Gratification*), PENj (*Perceived of enjoyment*), mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap BI (*behavioural Intention*) dan BI (*behavioural Intention*) juga secara positif dan signifikan mempengaruhi UB (*Use Behaviour*) namun ada beberapa yang tidak terbukti yaitu PE (*Performance Expectancy*) dan EE (*Effort Expectancy*) yang diperkuat oleh variabel moderat secara positif mempengaruhi UB (*Use Behaviour*). Hal ini disebabkan oleh fitur dan performa *funlearning* yang kurang maksimal dan juga kurangnya pemahaman mahasiswa dalam menggunakan *funlearning*. Sehingga didapatkan beberapa rekomendasi yaitu melakukan sosialisasi atau training kepada mahasiswa sebagai panduan dalam menggunakan sistem agar mencegah adanya mahasiswa yang kurang paham mengenai system sehingga *funlearning* mampu memenuhi harapan pada kinerja dan berdampak pada kinerja atau produktifitas yang lebih baik dan melakukan pembaruan fitur dan tampilan dengan menggunakan evaluasi *heuristic* atau evaluasi yang sejenis berdasarkan kebutuhan *user*.

Kata kunci: www.itk.ac.id
E-learning, Evaluasi, *Funlearning*, *Gamification*, UTAUT