

PENERAPAN METODE TAM TERHADAP MEDIA KOMUNIKASI *DISCORD* PADA PESERTA MBKM DI PERUSAHAAN NODEFLUX

Ivana Stephani Tauran, Rizal Swandy Aritonang

Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia
19103164@ittelkom-pwt.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan zaman membuat siswa dituntut untuk menghadapi perubahan sosial dan kemajuan teknologi yang pesat. Perubahan yang dilakukan dalam rangka menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran. *Discord* adalah aplikasi untuk berkomunikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan rapat video (*video conference*) secara *real-time*. *Discord* mulai digunakan oleh banyak instansi karena mudah digunakan, salah satunya adalah perusahaan Nodeflux yang menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi para intern MBKM angkatan 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Discord* dalam admisi pada pengguna magang MBKM di Nodeflux. Penelitian ini menggunakan 3 variabel dalam metode TAM yaitu *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Acceptance* yang dianalisis secara statistik deskriptif dengan 25 responden dan hasil penelitian ini menunjukkan variabel persepsi kemudahan (*Perceived Usefulness*), memiliki nilai persentase sebesar 82,05%, variabel persepsi kegunaan (*Perceived Ease of Use*), memiliki nilai persentase 73,25%, variabel persepsi 72,68%

Kata kunci: Teknologi informasi, *Discord*, TAM

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman berdampak pada siswa yang dituntut untuk menghadapi perubahan sosial dan kemajuan teknologi yang pesat. Perubahan dalam rangka menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran [1]. Perguruan tinggi diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga mahasiswa mampu memadukan semua aspek pengetahuan dan keterampilan [2]. Salah satu upaya pemerintah dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan dibentuknya program MBKM. Program MBKM atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan program yang bertujuan untuk membantu perguruan tinggi dalam menyediakan fasilitas yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang IPTEK, serta membentuk karakter yang tangguh dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja [3], [4].

Program MKBM memberikan berbagai keuntungan kepada mahasiswa, diantaranya mendapatkan pengalaman belajar, baik dari segi *softskill* maupun *hardskill* [5]. Program MBKM juga memiliki tujuan lain yaitu menghasilkan manusia yang memiliki daya saing [6]. Daya saing yang dimaksud adalah berpengalaman dalam mengatasi perubahan di bidang sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang pesat. Program MBKM diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan Wawasan, Jejaring, dan sifat unggul [7]. Setiap mitra perusahaan diberikan kebebasan dalam memilih media komunikasi untuk saling berkomunikasi antara intern

kampus merdeka dan mitra perusahaan. Salah satunya adalah aplikasi *Discord*. *Discord* adalah aplikasi komunikasi yang memungkinkan pengguna mengirim teks atau obrolan suara. Aplikasi *Discord* umumnya digunakan para *Gamer* untuk berkomunikasi saat bermain *game online*. Aplikasi *Discord* memungkinkan pengguna membuat saluran mereka sendiri untuk berkomunikasi dalam lingkup yang tidak terbatas [5].

Discord adalah aplikasi gratis yang bisa kita unduh baik di PC maupun smartphone. Selain channel, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk dapat membuat server sendiri sehingga aktivitas komunikasi dapat dilakukan dengan aman karena menggunakan sistem terenkripsi [8]. *Discord* merupakan aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama pengguna aplikasi, dengan beberapa fitur yang memudahkan pengguna dalam berkomunikasi, baik komunikasi antara dua orang maupun komunikasi antar orang dalam suatu komunitas atau grup [9]. *Discord* memiliki beberapa fitur sebagai penunjang komunikasi yang berbeda dengan aplikasi sejenis lainnya. Salah satu fitur tersebut adalah rapat video, seperti aplikasi *Zoom* dan *Google Meet* [9], [10]. Singkatnya, *Discord* dapat memfasilitasi komunikasi secara real time baik berupa teks, suara, maupun video [11].

Pada mitra atau perusahaan Nodeflux, *Discord* menjadi media komunikasi antara magang kampus independen dan mentor di perusahaan Nodeflux. Namun penerapan aplikasi *Discord* tidak berjalan seperti yang diharapkan, karena Nodeflux memiliki server *Discord* yang memuat semua peserta magang dengan divisi yang berbeda dan pembahasan yang

tentunya berbeda dari setiap divisi, sehingga banyak pesan yang menumpuk akibat banyaknya informasi yang tidak tersampaikan dengan baik, dan juga kurangnya kenyamanan terkait privasi karena channel masih dengan setting publik. Oleh karena itu dilakukan penelitian atau analisis penerapan aplikasi *Discord* dalam penerimaan peserta MBKM menggunakan TAM.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknologi Informasi

Teknologi informasi dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk dapat menghasilkan, mengolah, dan menyebarkan informasi dalam bentuk apapun [12]. Teknologi informasi adalah perpaduan antara teknologi berbasis komputer dengan interaksi sistem perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Tujuan diciptakannya teknologi informasi adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna, meningkatkan kreativitas, efektifitas, dan efisiensi dalam melakukan suatu pekerjaan. Teknologi informasi harus dapat memberikan kemudahan kepada pengguna [13]. Dalam dunia bisnis, Teknologi Informasi memiliki dampak yang sangat besar. Pekerjaan yang selama ini sulit dilakukan dan membutuhkan lebih banyak waktu menjadi terasa lebih mudah, cepat, dan akurat berkat Teknologi Informasi [14].

2.2. Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu berbagai aktivitas manusia, yang dijalankan pada sistem tertentu. Dengan bantuan aplikasi, pengguna dapat melakukan berbagai tindakan dengan lebih efektif dan efisien [15]. Selain itu, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi merupakan implementasi sistem yang telah dirancang untuk mengolah data berdasarkan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu [16].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan kuesioner, uji validitas dan reliabilitas, serta analisis dengan metode TAM seperti diuraikan di bawah ini.

3.1. Indikator Pertanyaan

Kuesioner dilakukan dengan memanfaatkan platform *Google Form*. Kuesioner berisi 21 pertanyaan dengan 35 responden berpartisipasi. Skala Likert digunakan sebagai jawaban yang dapat dipilih oleh responden pada saat mengisi kuesioner. Rincian skala likert dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terdapat 5 skala Likert. Skala 1 menunjukkan jawaban 'Sangat Tidak Setuju', Skala 2 menunjukkan jawaban 'Tidak Setuju', skala 3 menunjukkan jawaban 'Netral', skala

4 menunjukkan jawaban 'Setuju', dan skala 5 menunjukkan jawaban 'Sangat Setuju'.

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

3.2. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu bentuk pengujian untuk melihat valid atau tidaknya suatu alat ukur. Alat ukurnya dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner [17]. Ada tiga cara yang dapat dilakukan untuk menguji validitas, yaitu menghitung skor korelasi pada setiap variabel pertanyaan dengan skor total, menghitung korelasi antara skor total dengan skor variabel pada pertanyaan, dan menggunakan analisis faktor untuk menguji kuesioner. pertanyaan dalam konstruk konfirmasi [18].

3.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu bentuk pengujian indeks untuk mengukur aspek kepercayaan atau reliabilitas suatu alat ukur. Tujuan dari pengujian reliabilitas adalah agar konsistensi suatu alat ukur dapat diketahui. Alat ukur dapat dikatakan konsisten apabila pengukuran yang dilakukan mampu memberikan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang kali [17].

3.4. Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Menurut Venkatesh dan Davis (2000), *Technology Acceptance Model* adalah sebuah konsep yang berguna untuk menggambarkan perilaku pengguna (user) terhadap teknologi baru [19]. TAM berfungsi untuk menganalisis dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi [20]. Tujuan utama TAM adalah untuk memberikan dasar eksplorasi faktor eksternal, sikap, keyakinan, dan tujuan pengguna komputer [21]. TAM memiliki lima aspek antara lain kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap, penggunaan aktual, dan minat perilaku [22]. Pengguna teknologi akan memiliki ketertarikan terhadap penggunaan teknologi jika dirasa sistem teknologi tersebut memiliki manfaat dan dapat dengan mudah digunakan [20].

Beberapa variabel yang dimiliki TAM dalam mempengaruhinya antara lain Persepsi Kegunaan, Persepsi Kenyamanan, Sikap Pengguna dalam Penerimaan Teknologi [18]. Teknik analisis TAM menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, dengan tahapan sebagai berikut:

A. Kriteria Skor (SK)

Skor ideal dalam penelitian ini dihitung dengan rumus di bawah ini:

$$\Sigma SK = \text{Skor maks } I \times nI \times nR$$

Keterangan:

- Skor maks: Skor maksimal yang terdapat pada indikator pertanyaan
- nI : Nilai jumlah dari indikator
- nR : Nilai jumlah dari responden

B. Skor Total (SH)

Skor Total merupakan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Skor Total dilambangkan dengan simbol $\sum SH$

C. Persentase

Setelah melalui kedua perhitungan di atas, langkah selanjutnya adalah mencari persentase yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum SH \times 100\%}{\sum SK}$$

Keterangan:

- P: Persentase
- $\sum SH$: Skor Total
- $\sum SK$: Skor Kriterium

D. Menentukan Range

Pada tahap terakhir ialah menentukan rentang (*range*) dari hasil besar persentase yang sudah di dapatkan. Berikut rentang (*range*) untuk skor penilaian dapat disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Rentang Skor

Category	Percentage (%)
Strongly Disagree	0 – 19,99
Don't agree	20 – 39,99
Enough (Neutral)	40 – 59,99
Agree	60 – 79,99
Strongly agree	80 – 100

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Program Statistik untuk Ilmu Masyarakat*) dengan cara menghitung antara setiap nilai instrumen terhadap total nilai instrumen suatu variabel. Sebelum dilakukan uji validitas, akan lebih baik jika nilai total dari instrumen variabel yang sejenis dapat diketahui. Data yang valid adalah nilai standar dengan koefisien korelasi, yaitu 0,5 atau lebih. Hasil uji validitas penelitian ini disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Code	Information
<i>Perceived Ease of Use</i>	
PE1	Valid
PE2	Valid
PE3	Valid
PE4	Valid
PE5	Valid
PE6	Valid
PE7	Valid
<i>Perceived Usefulness</i>	
PU1	Valid
PU2	Valid
PU3	Valid
PU4	Valid

PU5	Valid
PU6	Valid
PU7	Valid
<i>Acceptance</i>	
A1	Valid
A2	Valid
A3	Valid
A4	Valid
A5	Valid
A6	Valid
A7	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas diketahui bahwa nilai hitung yang lebih besar dari r tabel (0,3961) dimiliki oleh semua item pertanyaan. Oleh karena itu, dapat dikatakan semua item pertanyaan valid karena lebih besar dari r tabel dan memenuhi syarat.

4.2. Hasil Uji Reliabilitas

Dalam membantu perhitungan uji reliabilitas, tingkat reliabilitas ditentukan dengan *cronbach alfa*. Tandai *Cronbachalfa* menyatakan instrumen penelitian memiliki nilai reliabel atau reliabel jika nilai *cronbach alfa* 0,7 atau lebih. Hasil uji reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Gambar 3.1. dimana dijelaskan bahwa hasil *cronbachalfa* adalah 0,971 atau lebih besar dari 0,7 sehingga dapat dikatakan reliabel.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.971	21

Gambar 1. Hasil Uji Reliabilitas

4.3. Hasil Analisis Menggunakan TAM

Analisis menggunakan TAM dilakukan dengan menerapkan rumus perhitungan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji TAM

Kode	Skor kriteria	Skor total	Persentase	Range
PE	875	718	82,05	Sangat Setuju
PU	875	641	73,25	Setuju
A	875	636	72,68	Setuju

Berdasarkan Tabel 4 diatas, ketiga variabel tersebut memiliki *Criterion Score* (SK) yang sama yaitu sebesar 875. Variabel *Perceived Ease of Use*

memiliki Skor Total (SH) sebesar 718 dan Persentase sebesar 82,05% sehingga variabel tersebut termasuk dalam jangkauan 'Sangat setuju'. Variabel *Perceived Usefulness* memiliki Skor Total (SH) sebesar 641 dan Persentase sebesar 73,25% sehingga variabel tersebut termasuk dalam jangkauan 'Setuju'. Variabel *Acceptance* memiliki Skor Total (SH) sebesar 636 dan Persentase sebesar 72,68% sehingga variabel tersebut termasuk dalam jangkauan 'Setuju'.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis menggunakan metode TAM (*Model Penerimaan Teknologi*) yang telah dilakukan pada media komunikasi *Discord* untuk peserta MBKM di Perusahaan Nodeflux, ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik: Dalam persepsi kemudahan variabel (*Persepsi Kemudahan Kami*), memiliki nilai persentase sebesar 82,05% yang berarti bahwa pengguna “sangat setuju” dengan kemudahan penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam menjalani program magang MBKM dengan mitra Nodeflux. Dalam variabel kegunaan yang dirasakan (*Kegunaan yang Dirasakan*), memiliki nilai persentase sebesar 73,25% yang berarti bahwa pengguna “setuju” dengan manfaat aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dalam menjalankan program magang MBKM dengan mitra Nodeflux. Pada variabel persepsi penerimaan (*Penerimaan*), memiliki nilai persentase sebesar 72,68% yang berarti bahwa pengguna “setuju” dengan diterimanya aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi selama program magang MBKM dengan mitra Nodeflux. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dengan menggunakan metode TAM. Variabel yang memiliki nilai persentase terkecil adalah variabel penerimaan (*Acceptance*) yaitu dengan nilai 72,68%. Dengan ini kita bisa fokus pada variabel penerimaan (*Acceptance*) untuk meningkatkan aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi Internship MBKM di Nodeflux.

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel lain yang terdapat dalam metode TAM, dan analisis deskriptif juga dapat dilakukan dalam penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. H. Salsabila and N. Agustian, “Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran,” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 123–133, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/islamika>
- [2] T. Al Aslamiyah (Buana & Linarti, 2021), P. Setyosari, and H. Praherdhiono, “Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan,” *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 109–114, 2019, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- [3] A. A. Oksari, L. Nurhayati, D. Susanty, and G. A. P. K. Wardhani, “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Program Studi Biologi Universitas Nusa Bangsa,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 78–85, Apr. 2022, doi: 10.30605/jsgp.5.1.2022.1556.
- [4] R. HafSarah Maharrani, A. Rohman Supriyono, and L. Syafirullah, “Usability Test for User Centered Design-Based Industrial Internship Management System,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 15, no. 2, p. 2022, 2022, doi: 10.24036/tip.v15i2.
- [5] J. A. Dewantara, Efriani, and Afandi, “Pemanfaatan Aplikasi *Discord* sebagai Media Pembelajaran Online,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 61–65, Mar. 2020, doi: <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>.
- [6] K. D. P. Meke, R. B. Astro, and M. H. Daud, “Dampak Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 1, pp. 675–685, Dec. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1940.
- [7] Mulyana, Y. Wahyudin, D. Lesmana, Muarif, F. S. Mumpuni, and E. R. Farastuti, “Evaluasi Dampak Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Bidang Studi Akuakultur,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 1, pp. 1551–1564, Feb. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.2182.
- [8] J. Putra Raihan and Y. Rachma Putri, “Pola Komunikasi Group *Discord* PUBG.INDO.FUN melalui Aplikasi *Discord*,” *e-Proceeding of Management*, vol. 5, no. 3, pp. 4161–4169, 2018.
- [9] A. Rakhmawan *et al.*, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Discord* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 3, no. 1, pp. 55–59, 2020.
- [10] A. Hutagaol, G. J. Waleleng, and S. H. Harilama, “Pemanfaatan Aplikasi *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh Mahasiswa Magang di Masa Pandemi Covid-19 di Skilvul,” *Acta Diurna Komunikasi*, vol. 4, no. 3, pp. 1–7, 2022.
- [11] A. M. Afdal, Y. Salim, and A. R. Manga, “Analisis Bukti Digital Forensik pada *Discord* Menggunakan Metode National Institute of Standards Technology,” *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 3, no. 4, pp. 293–300, 2022.
- [12] E. P. Primawanti and H. Ali, “Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web dan Knowledge Management terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support System (ESS) for Business),” *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. 3,

- no. 3, pp. 267–285, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i3.
- [13] A. Gormantara and Elisabeth, “Evaluation of the Success of the Academic Information System (SIAMIK) with the DeLone and McLean Model,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 99–109, 2022, doi: 10.24036/tip.v15i2.
- [14] A. Taufik, B. G. Sudarsono, A. Budiyantera, I. K. Sudaryana, and T. T. Muryono, *Pengantar Teknologi Informasi*. Banyumas: Pena Persada, 2022.
- [15] B. Huda and Priyatna Bayu, “Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce,” *SYSTEMATICS*, vol. 1, no. 2, pp. 81–88, 2019.
- [16] Muhammad, M. El Widdah, and H. Setiawan, “Aplikasi dan Evaluasi Kebijakan Pendidikan Islam,” *Attractive: Innovative Education Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 164–171, 2023, [Online]. Available: <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- [17] N. Miftahul Janna and Herianto, “Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS,” 2021.
- [18] A. Mulyanto, Sumarsono, T. F. Niyartama, and A. K. Syaka, “Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink,” *Semesta Teknika*, vol. 23, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.18196/st.231253.
- [19] W. N. Syahril and B. Rikumahu, “Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money pada Mahasiswa Universitas Telkom,” *Jurnal Mintra Manajemen (JMM Online)*, vol. 3, no. 2, pp. 201–214, 2019.
- [20] D. M. Rani, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) pada Penggunaan Aplikasi Mobile (Studi Kasus pada Aplikasi Mobile JKN BPJS Kesehatan),” *Artikel Karya Ilmiah Mahasiswa*, 2020.
- [21] R. T. Prasetyo, “Analisa Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Google Task di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode TAM,” *JURNAL RESPONSIF*, vol. 2, no. 1, pp. 65–74, 2020.
- [22] Buana, A., & Linarti, U, “Measurement of Technology Acceptance Model (TAM) in Using E-Learning in Higher Education”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol.14, No. 2, 165-171, 2021.