

ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNAAN NOTION DALAM MENERAPKAN AGILE SCRUM PADA PROYEK GAMELAN METAVERSE

Yohanes Malvin Buntoro¹, Putri Nastiti², Clara Hetty Primasari³, Yohanes Priadi
Wibisono⁴, Julius Galih Prima Negara⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No.43, Daerah Istimewa Yogyakarta,

e-mail: ¹191710068@students.uajy.ac.id*, ²putri.nastiti@uajy.ac.id, ³clara.hetty@uajy.ac.id,
⁴priadi.wibisono@uajy.ac.id, ⁵julius.galih@uajy.ac.id

Abstract

The Gamelan Metaverse Project is a project for creating the Virtual Reality Metaverse Gamelan application with an Agile Scrum framework that aims to educate people about gamelan and how to play it. This project was carried out by apprentices from PT Arutala, which consisted of students from several universities in Yogyakarta. Project participants were asked to use a project management tool, Notion, in the hope of facilitating coordination and reducing miscommunication. The purpose of this study is to determine what factors influence apprentices' acceptance of Notion at PT Arutala, as well as how helpful the apprentices are when using Notion. This research will use the Technology Acceptance Model (TAM) model in analyzing Notion acceptance factors for PT Arutala apprentices. The author used the TAM model to investigate the variables that influenced the acceptance of Notion among the Arutala internship. The research used seven hypotheses in the TAM model to determine its level of acceptance, and found that all hypotheses had a positive relationship, with six of them are significant and one is not significant. These results were obtained by running path coefficient and t-stistic test on the TAM model that author used. This research concludes that while the interns have acknowledged the benefits from using Notion, it requires time for them to incorporate its usage into their project management routine.

Keyword: Agile Scrum, Notion, Project Management, SEM-PLS, Technology Acceptance Model (TAM)

PENDAHULUAN

Proyek adalah sebuah pekerjaan yang bersifat sementara dan tujuannya telah direncanakan (Setiawan, 2019). proyek juga memiliki tujuan akhir yang jelas dan sudah direncanakan secara matang baik dari sumber daya, modal, dan waktu sehingga, bisa dapat disiapkan estimasi secara mendetail (Setiawan, 2019).

Proyek TI Kegiatan mengorganisasi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu proyek sehingga dapat berjalan dengan lancar. Proyek Teknologi Informasi adalah jenis proyek yang berjalan pada bidang teknologi informasi, tugas utamanya adalah mengumpulkan dan mengolah informasi terkait kebutuhan proyek dan produk yang ingin dibuat (Setiawan, 2019).

Gamelan Metaverse adalah proyek pengembangan aplikasi game simulasi permainan gamlen di dunia nyata yang direpresentasikan dalam basis simulasi pada *Virtual Reality*. Gamelan adalah ialah alat musik yang merepresentasikan budaya masyarakat jawa (Hananto, 2020). Aplikasi *Virtual Reality* merupakan aplikasi yang berjalan dengan membuat simulasi ruangan virtual sehingga berasa sangat nyata (Pratama et al., 2019). Selain untuk mengikuti perkembangan zaman pembuatan VR gamelan ini juga dinilai jauh lebih murah (Fussell & Truong, 2022) dibandingkan harus membeli set gamelan yang asli untuk mempelajari cara bermain gamelannya serta dapat menambahkan bergaram fitur yang diharapkan dapat mempermudah permainan gamelan seperti penambahan fitur multiplayer. beberapa tahun terakhir banyak inovasi yang sudah menggunakan metode *Agile* dengan kerangka *Scrum* dengan bantuan project management *tool* berbasis *cloud* seperti Trello dan Notion pada tahap pengembangannya dengan tujuan mempermudah kolaborasi tim.

Scrum adalah suatu kerangka kerja yang berfokus untuk membuat produk luaran yang

berkualitas tinggi dengan memperimbangkan pada kreatifitas, dan efesisensi sumber daya pengerjaanya (Ritonga et al., 2021). *Scrum* dilaksanakan dengan membuat beberapa blok *sprint* dimana blok-blok ini berisi beberapa fungsi dari sistem yang sedang dikemabngkan (Ritonga et al., 2021). Eksekusi *Scrum* dilakukan dengan tim harus menyelesaikan fungsi-fungsi tersebut dengan batas waktu yang ditentukan kemudian beralih pada fungsi lain hingga semua selesai. Pada masa ini dapat terjadi penambahan *backlog* dimana fungsi sebelumnya mengalami bug dan harus segera diperbaiki.

Proyek bisanya terdiri dari berbagai tugas dari berbagai bidang yang berbeda serta banyak orang yang berkerja dalam tim-tim yang lebih kecil (Setiawan, 2019). Dengan variasi tugas dan peran individu yang ada di dalam suatu proyek sangat penting untuk memiliki visi dan presepsi yang sama maka, kerangka kerja menjadi sangat penting bagi proyek. Hal ini bertujuan untuk mengurangi interpretasi yangberbeda-beda dan kesalahpahaman. Kerangka kerja untuk memanajemen proyek sering disebut dengan daur hidup proyek atau SDLC yang dibagi lagi ke dalam beberapa jenis dengan ciri khasnya masing-masing(Gurung et al., 2020).

Pengembangan suatu proyek memerlukan suatu kerangka kerja pembangunan atau Daur hidup pengembangan sistem (SDLC). Penggunaan SDLC sangat bermanfaat bagi proyek teknologi informasi agar dapat dimanajemen dengan maksimal sehingga proyek manajer dapat melakukan estimasi yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek. Ketepatan estimasi waktu dan biaya dapat membantu proyek agar dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan rencana baik sehingga dapat mengurangi kerugian sumber daya, waktu maupun biaya(Gurung et al., 2020).

Ada berbagai macam SDLC yang memiliki ciri khasnya sendiri-sendiri dengan tahapannya masing-masing yang paling terkenal adalah “ Metode *Waterfall* ”. Metode *Waterfall* adalah suatu daur hidup pengembagn sistem dimana semua tahapnya harus dilakukan secara berurutan mulai *Requirement*, Analisis, Desain, Implemtasi, dan *Testing*, sehingga sistemnya dapat digunakan lalu di tutup dengan Maintenance (Thesing et al., 2021). Metode *Waterfall* mengharuskan pengguna untuk mengikuti setiap tahap secara berurutan tanpa boleh melewati satu tahap pun menjadikanya SDLC yang sangat kaku dalam pengembanganya namun, disaat yang bersamaan juga memberikan dokumentasi yang sangat lengkap dalam setiap tahapnya.

Proyek Gamelan Metaverse menggunakan SDLC *Agile* dengan kerangka *Scrum*. Pembangunan sistem dengan metode *Waterfall* yang sangat kaku dirasa kurang cocok dengan dengan proyek yang sedang dijalankan karena proyek Gamelan Metaverse ini memerlukan delivery yang cepat dengan fungsi yang dinamis mengikuti keinginan mitra. Fungsi menjadi fokus utama pada proyek ini tanpa memerlukan dokumentasi yang lengkap yang terpenting adalah hasil produk yang dapat digunakan dan di presentasikan di depan mitra secepatnya (Eloranta et al., 2016).

Agile ialah kerangka kerja yang memodulisasi tugas menjadi bagian yang lebih kecil dengan tujuan mengurangi beban pekerjaan serta memberikan tujuan yang lebih jelas. *Agile* berfokus pada melakukan pengembangan berkelanjutan, dan beradaptasi dengan lingkungan yang senantiasa berubah. *Agile* menggunakan pendekatan yang sangat kolaboratif dengan tim dan rencana yang dirancang seefisien mungkin sehingga dapat menghasilkan hasil yang memiliki kualitas yang maksimal dengan waktu dan biaya yang sangat minim (Pratama et al., 2019). Prinsip *Agile* bertujuan untuk memaksimalkan *customer satisfaction* melalui proses *delivery* hasil yang cepat dan dinamis, kolaborasi antara mitra dengan tim pengembang, dan mengutamakan efektifitas serta efesiensi dalam pengembangan sistem informasi karena tolak ukur kemajuannya adalah jumlah fungsi yang berhasil berjalan (Eloranta et al., 2016).

Framework atau kerangka kerja dari SDLC *Agile* yang paling populer saat ini khususnya di bidang pendidikan adalah *Scrum* dan Kanban (Flora & Chande, 2014). Sedangkan pada sektor Industri, *Scrum* adalah kerangka kerja dengan prinsip *Agile* yang paling sering digunakan (Ependi, 2018). Hal ini dikarenakan *Scrum* bersifat praktis, efektif, dan sederhana dalam penerapannya (Khosravi et al., 2017). *Scrum* adalah kerangka kerja yang didasarkan pada prinsip persyaratan dari pelanggan sering kali berubah dan tidak diketahui dari awal proyek (Tohirin & Widianto, 2020).

Dalam rangka menunjang penerapan *Agile* dalam proyek Gamelan Metaverse ini tim pengembang menggunakan Notion.so sebagai Proyek *Management Tools*. Notion

memungkinkan setiap pengguna agar dapat melihat, mengerjakan dan berinteraksi secara aktif melalui penggunaan beragam fitur di dalamnya. Notion juga sangat mudah untuk diakses karena Notion dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile* yang memiliki koneksi internet dan dapat menjalan browser selain itu, Notion juga dapat diakses melalui aplikasi yang ada di *desktop* maupun *mobile* secara *online* maupun *offline*. Fitur utama dari Notion adalah antar muka yang mudah digunakan, kemudahan dalam melampirkan file, serta fitur yang dapat mempermudah tim untuk melihat status pekerjaan saat ini. Fitur lainnya yang akan membantu proyek ini adalah kemampuan untuk meng *export* laporan kedalam bentuk laporan yang membantu dalam dokumentasi kegiatan.

Praktik *Agile Scrum* dapat bersifat dinamis, berubah sesuai dengan kondisi dan keadaan perusahaan. Praktik *Scrum* yang tidak teratur disebut "*ScrumBut*" (Eloranta et al., 2016). Praktik *Agile Scrum* yang senantiasa berubah demi menyesuaikan kebutuhan industri yang secara dinamis berubah secara kontinu. Maka dari itu *Agile Scrum* sangat diminati dan cocok dengan perkembangan industri saat ini.

Tingkat penerimaan terhadap suatu teknologi dapat memberikan gambaran tentang sudah seberapa efektif dan efisien pengimplementasian suatu aplikasi atau sistem informasi dalam usaha memenuhi kebutuhan penggunanya. Banyak faktor yang mempengaruhi yang mempengaruhi seberapa baik tingkat penerimaan suatu sistem. *Technology Acceptance Model* (TAM) ialah salah satu model yang umum digunakan untuk mencari faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan suatu aplikasi atau sistem informasi dengan cara menguji hubungan anatara beberapa variabel. Model TAM dikembangkan oleh Davis dan Venkates yang terdiri dari dua konstruk atau variabel utama yaitu *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*. Variabel Intention to Use dan Usage Behavior juga sering digunakan dalam pengujian seperti yang ditulis oleh Venkatesh & Davis (Venkatesh & Davis, 2000). Model TAM ini telah sering digunakan sebagai model dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan suatu teknologi kepada pengguna.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran dan penerimaan Notion dalam penerapan metodologi *Agile Scrum*, dan untuk mendeskripsikan seberapa mudah dan membantunya penggunaan Notion dalam proyek Gamelan Metaverse dengan menggunakan Model TAM. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi setiap tim yang ingin menerapkan pendekatan serupa untuk pengembangan sistem atau aplikasi.

METODE PENELITIAN

Seperti yang sudah dijelaskan diatas peserta magang Arutala menggunakan metode *Agile Scrum* dalam pengerjaannya proyeknya jadi, penulis dapat mengamati secara langsung proses adopsi *Agile Scrum* menggunakan Notion oleh peserta magang. Secara garis besar kerangka kerja *Agile Scrum* terdiri dari beberapa tahap (1) Menentukan *Backlog* atau fungsi yang harus dikerjakan, (2) menentukan *Sprint Planning* atau menentukan urutan pengerjaan *backlog*, (3) eksekusi *sprint* atau pengerjaan *backlog*, dan (4) *daily scrum* atau *meeting progress* harian (Tohirin & Widiyanto, 2020). Notion Membantu dalam memanajemen *backlog* pekerjaan yang akan, sedang dan sudah selesai berserta *deadline*-nya, dan membantu menyimpan dokumen-dokumen hasil kerja tim, baik dokumen requirement, maupun dokumen meeting *daily scrum*.

Hasil pengamatan penulis membuat penulis merancang penetian untuk melihat faktor apa saja yang mempengaruhi adopsi *Agile Scrum* pada peserta magang Arutala. Penelitian ini merupakan penelitian deduktif dengan menggunakan rancangan analisis kuantitatif yang menggunakan kuesioner sebagai metode pengambilan datanya. Penelitian kali ini berfokus pada data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik seperti yang dilakukan Icep dan timnya (Juni et al., 2018). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan pertanyaan yang sudah disiapkan kemudian diisi oleh para responden (Siagian et al., 2019) Penelitian ini menggunakan Model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang bertujuan untuk melihat tingkat penerimaan sistem atau *tools* teknologi informasi yang sudah ada.

1. Sampel dan pengumpulan data

Responden penelitian kali ini merupakan kumpulan mahasiswa magang Arutala 2022 pada proyek Gamelan Metaverse yang sebanyak 38 orang. Jumlah responden yang kurang dari 100 orang menyebabkan peneliti memutuskan untuk menggunakan semua hasil jawab responden untuk diolah sesuai dengan yang dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (Hatmoko, 2015). Pengumpulan data dan penyebaran kuisioner dilakukan dari tanggal 14 oktober sampai 22 oktober 2022 yang dikirimkan langsung kepada masing-masing individu peserta magang Arutala 2022 pada proyek Gamelan Metaverse.

Skala Pengukuran Penelitian

Konsep yang diamati dalam suatu penelitian yang menggunakan pengumpulan data berbasis kuesioner yang didalamnya berupa pertanyaan dan pernyataan sehingga dapat diukur. Pengukuran terhadap kuesioner akan menerapkan skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran bentuk ordinal dan interval, yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang bersifat deklaratif yang dibagikan kepada responden terkait persepsi mereka apakah setuju atau tidak setuju terhadap setiap pertanyaan yang ada. Skala likert memiliki variasi pengukuran yang beragam, yang dibagi berdasarkan rentang poin yang digunakan umumnya ditemukan yang terdiri dari tentang 1-5 poin dengan label atau kategori jawaban yaitu sangat tidak setuju (3), tidak setuju (2), ragu-ragu (3), setuju (4), dan sangat setuju(5). Namun, terdapat pula skala dengan rentang skala 1-4 dengan label sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju(4), dan ada pula variasi dengan skala poin 1-6 yang terdiri dari tidak setuju (1), tidak setuju (2), cenderung tidak setuju (3), cenderung setuju (4), setuju (5), dan sangat setuju (6) sehingga tidak ada pilihan netral yang bertujuan untuk memperjelas hasil penelitian seperti yang dituliskan oleh oleh Holbrook & Bourke dalam penelitian Budiastuti & Bandur (Siagian et al., 2019). Pada skala likert hasil yang didapatkan pada pertanyaan atau pernyataan akan bersifat positif dan negatif sehingga, skor yang dimiliki tiap poinnya juga akan berbeda. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan rentang skala 1-4 yang bertujuan untuk menghindari jawaban yang bersifat netral.

2. Persiapan/instrumen

A. Uji Validitas

Uji validitas akan dilakukan dengan melakukan beberapa uji yaitu Uji Validitas Konvergen untuk melihat hubungan antara indikator dengan variabel latennya Dan Uji Validitas Diskriminan untuk memastikan setiap konsep dari model berbeda satu dengan lainnya (Darma, n.d.). Uji Validitas konvergen terdiri dari uji *Loading Factor* dan Uji AVE. Uji Validitas Diskriminan berisi uji *Fornell Larcker* dan Uji *Cross Loading*.

1. Uji *Convergent Validity*

a. *Loading Factor*

Uji *Loading Factor* atau Uji *Outer Loading* adalah uji untuk melihat hubungan atau korelasi antara indikator penelitian dengan variabel laten yang digunakan (Siagian et al., 2019). Data yang di uji *Loading Factor* dikatakan valid apabila nilainya lebih besar dari 0,7 dan dapat diolah lebih lanjut (Siagian et al., 2019).

b. *Uji Average Variance Extracted (AVE)*

Uji *Average Variance Extracted (AVE)* merupakan uji untuk melihat keragaman atau varian yang dimiliki oleh variabel (Hatmoko, 2015). Uji AVE dinyatakan valid dan dapat diolah apabila nilai AVE milik variabelnya melebihi 0,5 (Siagian et al., 2019).

2. Uji *Discriminant Validity*

a. Uji *Fornell-Larcker*

Uji *Fornell-Larcker* dilakukan untuk memvalidasi nilai validitas diskriminan milik suatu variabel (Darma, n.d.). Uji *Fornell-Larcker* dilakukan dengan cara menghitung akar kuadrat dari nilai AVE dari setiap variabel laten, dan dinyatakan sukses apabila nilai korelasi dari akar kuadrat terhadap dirinya sendiri lebih besar daripada korelasinya dengan variabel lain (Darma, n.d.).

b. Uji *Cross Loading*

Uji *Cross Loading* adalah cara lain untuk mengetahui apakah suatu variabel valid secara diskriminan (Darma, n.d.). Suatu variabel dinyatakan lulus dan valid menurut Uji *Cross Loading* apabila nilai *loading* pada dirinya sendiri lebih besar dibandingkan dengan nilai *loading* lainnya (Darma, n.d.).

B. Uji Reliabilitas

Pengujian tingkat reliabilitas berguna untuk mengukur kemampuan alat pengukur yang digunakan dalam penelitian untuk dapat menghasilkan hasil yang relatif sama jika digunakan kembali.

1. Uji *Composite Reliability*

Uji *Composite Reliability* berguna untuk mengukur nilai reliabilitas sesungguhnya dari suatu variabel (Juni et al., 2018). Variabel dinyatakan reliabel apabila hasil uji *Composite Reliability* memiliki nilai di atas 0,7 (Juni et al., 2018).

2. Uji *Cronbach's Alpha*

Uji *Cronbach's Alpha* bertujuan untuk mengukur batas bawah dari nilai reliabilitas suatu variabel, variabel dianggap sudah cukup reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 (Juni et al., 2018).

C. Uji *Inner Model Test*

Pengujian Inner Model bertujuan untuk memperkirakan hubungan sebab akibat yang terjadi antara variabel laten, hal ini dapat dilakukan dengan melakukan beberapa uji seperti uji *Path Coefficient* untuk melihat hubungan variabel dan Uji T-Statistik untuk melihat signifikansinya (Dary et al., 2022).

1. Uji *Path Coefficient*

Uji *Path Coefficient* digunakan untuk melihat tingkat variasi perubahan antar variabel (Dary et al., 2022). Model dianggap lebih baik apabila nilai *Path Coefficient* Semakin tinggi (Dary et al., 2022).

2. Uji *Path Coefficient*

Uji *Path Coefficient* berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang saling mempengaruhi yang signifikan antara indikator dan menjadi penentu apakah suatu hipotesis akan diterima atau ditolak (Dary et al., 2022).

3. T-Statistik

Uji T-Statistik berguna untuk melihat apakah suatu hipotesis bernilai signifikan atau tidak. Suatu hipotesis dapat dikatakan signifikan jika, nilai T-Statistiknya lebih besar dari 1,986 dan p-valuenya lebih kecil dari 0,05 (Novita & Helena, 2021).

D. Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan *partial least squares (PLS) - structural equation modeling (SEM)*. Peneliti memilih untuk menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS 4 untuk membantu menganalisis pengukuran dan model pada penelitian kali ini.

3. Model Uji

Model pengujian yang digunakan adalah uji model TAM dan memiliki beberapa hipotesis berupa :

H1: Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using (ATU)* dengan *Behavioral Intent on to Use (BI)*

H2: Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using (ATU)* dengan *Actual System Use (USE)*

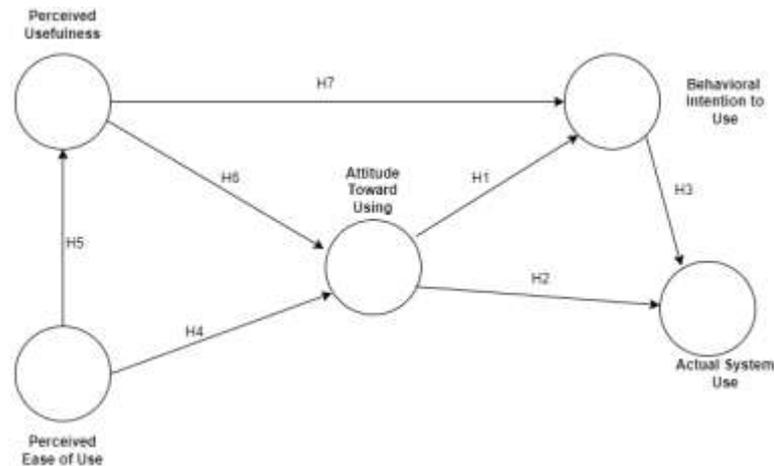
H3: Terdapat pengaruh positif antara *Behavioral Intent on to Use (BI)* dengan *Actual System Use (USE)*

H4: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use (PEOU)* dengan *Attitude Toward Using (ATU)*

H5: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use (PEOU)* dengan *Perceived Usefulness (PU)*

H6: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived Usefulness (PU)* dengan *Attitude Toward Using (ATU)*

H7: Terdapat pengaruh positif antara Perceived Usefulness (PU) dengan *Behavioral Intention to Use* (BI)



Gambar 1. Kerangka Kerja Hipotesis (Davis et al., 1989)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Responden

Seluruh responden pada penelitian kali ini merupakan peserta magang Arutala pada proyek Gamelan Metaverse dengan jumlah 38 responden ada sebanyak 29 orang atau 76,3% yang merupakan peserta magang Arutala yang berasal dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Sebanyak 23,7% atau sebanyak 9 responden yang berasal dari Institut Seni Indonesia (ISI).

2. Model Pengukuran

Ada dua uji yang dilakukan pada pengukuran model yakni uji validitas dan reliabilitas. Uji Validitas dibagi kedalam 2 bagian yakni uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan. Uji validitas konvergen dilakukan dengan menguji *Loading Factor* dan Average Value Extracted (AVE) dan uji validitas diskriminan dilakukan dengan melakukan uji *Fornell-Larcker* dan *Cross Loading*. Uji reliabilitas dilakukan dengan mengukur nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*.

Tabel 1. Hasil Uji *Loading Factor*

	ATU	BI	PEOU	PU	USE
USE1					0,841
USE2					0,916
USE3					0,812
ATU1	0,929				
ATU2	0,918				
ATU3	0,844				
BI1		0,845			
BI2		0,833			
BI3*		0,63			
BI4		0,739			
PEOU1			0,861		
PEOU2			0,829		
PEOU3*			0,657		
PEOU4			0,702		
PU1				0,802	
PU2				0,755	
PU3				0,789	

Catatan : **Variabel*** akan dihapus karena tidak memenuhi standar Uji *Loading Factor* dengan ketentuan $> 0,7$

Tabel 1. menunjukkan hasil uji Loading Factor. Nilai Loading Factor harus lebih tinggi dari 0,7 untuk dapat dinyatakan sebagai data valid (Siagian et al., 2019), dengan alasan ini Variabel BI3 dan PEOU 3 dihapus dari model karena tidak valid. Variabel lainnya dianggap sudah valid dan akan digunakan untuk melakukan perhitungan kedepannya.

Tabel 2. Hasil AVE

	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
ATU	0.806
BI	0.681
PEOU	0.676
PU	0.611
USE	0.735
	>0.5

Pada Tabel 2. dapat kita lihat nilai AVE seluruh variabel telah memenuhi standar lebih besar dari 0,5 yang artinya variabel sudah valid secara konvergen dan dapat diolah. Variabel BI3 dan PEOU3 tidak dimasukkan ke perhitungan untuk AVE dan Uji Validitas Deskriminan.

Tabel 3. Hasil Uji *Fornell-Larcker*

	ATU	BI	PEOU	PU	USE
ATU	0.898				
BI	0.638	0.825			
PEOU	0.623	0.738	0.822		
PU	0.582	0.538	0.622	0.782	
USE	0.738	0.872	0.700	0.648	0.857

Hasil dari Tabel 3. Menunjukkan semua variabel telah dinyatakan valid berdasarkan Uji Fornell-Larcker dilihat dari semuanya memiliki nilai relasi paling tinggi jika dibandingkan dengan dirinya sendiri.

Tabel 4. Hasil Uji *Cross Loading*

	ATU	BI	PEOU	PU	USE
ATU1	0.930	0.530	0.549	0.440	0.625
ATU2	0.919	0.561	0.601	0.575	0.682
ATU3	0.842	0.619	0.525	0.541	0.674
BI1	0.505	0.862	0.569	0.370	0.678
BI2	0.644	0.861	0.727	0.533	0.776
BI4	0.403	0.747	0.507	0.412	0.696
PEOU1	0.640	0.626	0.887	0.525	0.670
PEOU2	0.432	0.499	0.840	0.492	0.514
PEOU4	0.439	0.692	0.733	0.516	0.525
PU1	0.323	0.349	0.602	0.797	0.463
PU2	0.468	0.445	0.393	0.755	0.526
PU3	0.558	0.463	0.468	0.793	0.529
USE1	0.595	0.773	0.638	0.599	0.846
USE2	0.678	0.735	0.652	0.637	0.913
USE3	0.624	0.733	0.506	0.428	0.810

Tabel 4 juga telah menunjukkan hasil yang memuaskan dimana semua variabel telah valid secara diskriminan. Dengan 4 pengujian yang telah dilakukan dinyatakan bahwa semua data yang digunakan sudah valid dan dapat diolah untuk mendapatkan kesimpulan.

Tabel 5. Hasil Uji *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
ATU	0.879	0.926
BI	0.764	0.864
PEOU	0.758	0.862
PU	0.683	0.825
USE	0.818	0.893
	>0.6	>0.7

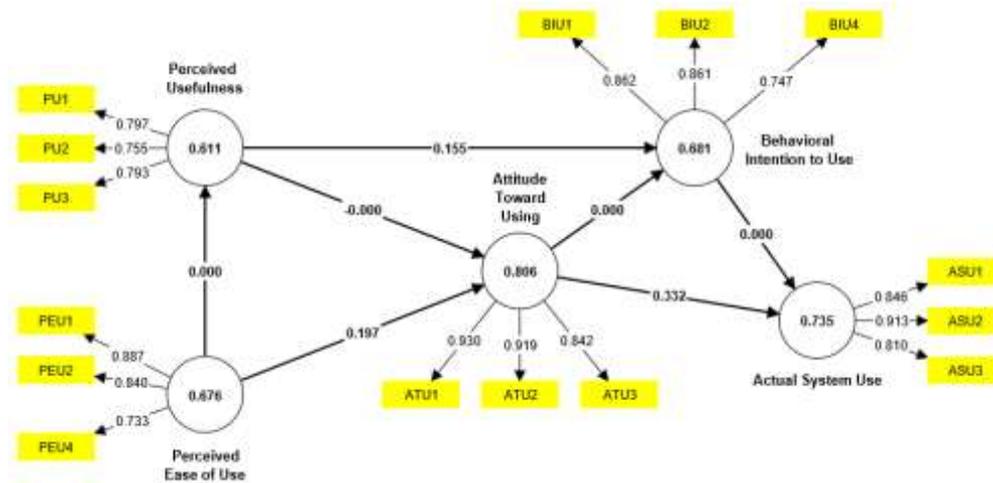
Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 5 dimana semua variabel sudah reliabel dilihat dari nilai *Composite Reliability* yang telah melebihi 0,7 dan *Cronbach Alpha* yang lebih besar dari 0,6. Hasilnya adalah semua variabel berhasil melewati standar dan data dinyatakan telah valid dan reliabel ini kemudian dapat digunakan untuk pengujian lebih lanjut.

3. Model Struktural

Pengujian model struktural menggunakan uji *Path Coefficient*, *Path Coefficient*, dan T-statistik. Gambar. 2 menunjukkan hasil PLS-SEM, yang menggunakan model TAM. dan berdasarkan tabel 6 dapat kita lihat variabel memiliki hubungan yang baik dimana variabel sikap penggunaan (ATU) sebesar 45% , kebiasaan penggunaan (BI) sebesar 45%, kegunaan yang dirasakan (PU) sebesar 38%, dan penggunaan sistem (USE) dengan 81%.

Hasil dari tabel 7. dapat kita lihat bahwa adanya hubungan positif dan signifikan antara Kemudahan yang dirasakan (PEOU) dan sikap penggunaan (ATU) (t-value = 0,427). Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kegunaan yang dirasakan (PU) dan sikap penggunaan (ATU) (t-value = 0,317). Ditemukannya hubungan positif dan signifikan antara sikap penggunaan (ATU) dan kebiasaan penggunaan (BI) (t-value = 0,490). Adanya hubungan positif antara sikap penggunaan (ATU) dan kebiasaan penggunaan (BI) (t-value = 0,253). Terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kemudahan yang dirasakan (PEOU) dengan kegunaan yang dirasakan (PU) (t-value = 0,622). Terdapat hubungan positif antara sikap penggunaan (ATU) dengan penggunaan sistem (USE) (t-value = 0,307). Ditemukannya hubungan positif yang signifikan antara dengan sikap penggunaan (ATU) penggunaan sistem (USE) (t-value = 0,677).

Tabel 8 menunjukan hasil uji t-statistik dimana semua hipotesis diterima dan memiliki hubungan positif yang signifikan kecuali, hipotesis h7 dari variabel kegunaan yang dirasakan (PU) ke kebiasaan penggunaan (BI) yang memiliki hubungan positif namun tidak signifikan.



Gambar 2. Hasil Path Analysis

Tabel 6. Hasil Uji Path Coefficient

	<i>Path Coefficient</i>	<i>Path Coefficient Adjusted</i>	
ATU	0.450	0.419	45%
BI	0.449	0.417	45%
PU	0.386	0.369	38%
USE	0.817	0.806	81%

Tabel 7. Hasil Uji Path Coefficient

	ATU	BI	PEOU	PU	USE
ATU		0.490			0.307
BI					0.677
PEOU	0.427			0.622	
PU	0.317	0.253			
USE					

Tabel 8. Hasil Uji T-Statistik

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Value	
ATU->BI	0.490	0.499	0.131	3.733	0.000	Signifikan
ATU->USE	0.307	0.315	0.103	2.984	0.003	Signifikan
BI -> USE	0.677	0.673	0.088	7.668	0.000	Signifikan
PEOU -> ATU	0.427	0.440	0.151	2.827	0.005	Signifikan
PEOU -> PU	0.622	0.638	0.108	5.732	0.000	Signifikan

PU -> ATU	0.317	0.319	0.143	2.221	0.027	Signifikan
PU->BI	0.253	0.250	0.147	1.717	0.087	Tidak Signifikan

4. Uji Hipotesis

- a. H1 : Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using* (ATU) dengan *Behavioral Intent on to Use* (BI)

Berdasarkan pemaparan pada tabel. 8 dengan hasil uji t-statistik 3.733 dengan p value 0 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini diterima. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jaehong Jang dan timnya (Jang et al., 2021), dimana mengkonfirmasi adanya hubungan positif antara sikap dalam penggunaan sistem dengan kebiasaan pengguna sistem tersebut. Hal ini menunjukkan semakin baik semakin baik perasaan atau nyaman pengguna saat menggunakan sistem ini maka akan semakin mungkin juga pengguna tersebut membangun kebiasaan untuk menggunakan sistem tersebut (Jang et al., 2021).

- b. H2: Terdapat pengaruh positif antara *Attitude Toward Using* (ATU) dengan *Actual System Use* (USE)

Seperti dipaparkan pada hasil pengukuran pada tabel. 8, hipotesis ini dinyatakan diterima secara positif dan signifikan. Sikap penggunaan dalam menggunakan sistem atau teknologi informasi akan sangat berpengaruh terhadap bagaimana orang menggunakan sistem (Ma & Liu, 2004). Dampak ini dapat ditimbulkan dari sisi kemudahan atau manfaatnya selama penggunaan sistem secara langsung yang memberikan dampak positif dalam adopsi sistem tersebut (Ma & Liu, 2004).

- c. H3: Terdapat pengaruh positif antara *Behavioral Intent on to Use* (BI) dengan *Actual System Use* (USE)

Hipotesis ini diterima dan berhubungan secara positif dan signifikan berdasarkan data yang dipaparkan pada bagian 3. Hubungan antara variabel minat penggunaan teknologi dengan penggunaan sebenarnya sistem (Kurniasih et al., 2020). Hal ini menunjukkan jika pengguna teknologi informasi memiliki kebiasaan dalam menggunakan sistem tersebut maka pengguna tersebut dapat memanfaatkan sistem tersebut dengan lebih baik pula (Kurniasih et al., 2020).

- d. H4: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use* (PEOU) dengan *Attitude Toward Using* (ATU)

Konsisten dengan penelitian terdahulu dimana persepsi kemudahan dengan sikap penggunaan hubungan positif dan signifikan (Shroff et al., 2011) hal ini juga didapatkan pada penelitian kali ini. Hubungan kedua variabel ini menunjukkan pengguna menganggap Notion sebagai sistem yang mudah digunakan sehingga senang menggunakannya, dan hal ini bisa dikaitkan dengan minat penggunaan sistem secara berkelanjutan (Shroff et al., 2011).

- e. H5: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived of Ease Use* (PEOU) dengan *Perceived Usefulness* (PU)

Hipotesis kelima ini diterima yang menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara dua variabel. Persepsi kemudahan penggunaan yang dirasakan pengguna dapat dikaitkan dengan Manfaat yang dirasakan pengguna dimana Notion dianggap sebagai sistem yang mudah digunakan sehingga memberikan pengaruh signifikan pada manfaat yang dirasakan oleh pengguna (Kim et al., 2010).

- f. H6: Terdapat pengaruh positif antara *Perceived Usefulness* (PU) dengan *Attitude Toward Using* (ATU)

Dalam penelitian ini manfaat yang dirasakan mempengaruhi sikap pengguna dalam menggunakan Notion secara positif dan signifikan. Sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Jiayi Guo (Huang et al., 2020), kedua variabel ini memiliki hubungan yang positif dan signifikan menggambarkan bahwa Notion dianggap sebagai

sistem yang bermanfaat dan pengguna senang menggunakannya.

- g. H7: Terdapat pengaruh positif antara Perceived Usefulness (PU) dengan *Behavioral Intent on to Use* (BI)

Hipotesis ketujuh diterima dan saling berhubungan secara positif seperti hasil yang didapat pada tabel. 7 namun, tidak signifikan seperti yang ditunjukkan pada tabel. 8 dengan nilai t statistik dan p value yang tidak sesuai standar. Hal ini menunjukkan bahwa Notion merupakan sistem yang dirasa bermanfaat tapi para penggunanya tidak secara langsung membangun kebiasaan untuk terus menggunakan Notion. Hasil serupa dapat kita temui pada penelitian sejenis pada sistem berbeda seperti yang dilakukan oleh Mailizar dan timnya (Mailizar et al., 2021) asumsinya adalah sistemnya dirasa masih terlalu baru untuk pengguna dan pengguna belum merasa cukup familiar dengan sistemnya hal atau adanya faktor lainnya seperti keterpaksaan dalam mengadaptasi sistem. Asumsi tersebut sejalan dengan beberapa keluhan yang didapatkan lewat form dalam pertanyaan dengan jawaban deskriptif singkat tentang pendapat penggunaan Notion kepada para responden yang merasa terbantu dengan adanya Notion namun, merasa agak terpaksa dan menggunakannya hanya karena suatu keharusan.

KESIMPULAN

Penelitian berfokus untuk melihat faktor apa saja yang mempengaruhi penerapan Notion sebagai alat bantu manajemen proyek yang digunakan dalam proyek Gamelan Metaverse yang menggunakan kerangka kerja *Agile Scrum*. Notion digunakan untuk membantu tahap-tahap penerapan *Scrum* terutama dibagian manajemen dokumen dan status pekerjaan. Penulis melakukan penelitian untuk mengamati faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan Notion dan kerangka kerja ini pada peserta magang Arutala. Penulis menguji 7 (tujuh) hipotesis dan terdapat 6 (enam) hipotesis yang dianggap berpengaruh secara signifikan dan 1 (satu) yang tidak. Dari hasil pemaparan diatas penulis mendapati adanya hubungan positif yang signifikan untuk hipotesis H1, H2, H3, H4, H5, dan H6 dan hubungan positif yang tidak signifikan pada H7. Dilihat dari data yang terkumpul dan pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan menurut para responden Notion dinilai sebagai sistem yang mudah digunakan dan bermanfaat dalam membantu manajemen proyek yang sedang dikerjakan dan membantu dalam mencapai hasil yang diinginkan pada proyek Gamelan Metaverse. Temuan hasil hubungan yang tidak signifikan pada Hipotesis H7 yakni pada hubungan manfaat penggunaan(PU) dengan kebiasaan penggunaan (BI) disebabkan oleh penerapan Notion yang dianggap sebagai sistem yang masih terlalu baru dan kurang familiar dengan pengguna namun, pengguna tetap merasakan manfaat dalam penggunaannya hanya saja belum terbiasa menggunakannya. Pemaparan diatas menggiring penulis pada kesimpulan penerapan Notion pada proyek Gamelan Metaverse sudah dapat dirasakan manfaatnya oleh pengguna namun, masih perlu waktu untuk membiasakan penggunaan Notion sehingga dapat merasakan manfaat yang lebih luas.

SARAN

Faktor yang berpengaruh dalam menentukan tingkat penerimaan sekelompok orang dalam menerima suatu sistem informasi sangatlah beragam. Penelitian kali ini hanya menyertakan hal-hal dasar dari model TAM sebagai variabel yang digunakan diharapkan penelitian selanjutnya dapat mempertimbangan variabel-variabel lainnya seperti variabel eksternal. Penambah variabel dapat membuat hasil penelitian lebih akurat dan diharapkan dapat menggambarkan kondisi di lapangan dengan lebih akurat. Faktor lainnya yang dapat dikembangkan adalah jumlah responden karena dengan menggunakan lebih banyak responden hasil yang didapatkan dapat lebih dipercaya karena berasal dari populasi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Darma, L. P. D. S. H. dan G. S. (n.d.). *Pengaruh Kebijakan Pemeriksaan, Kebijakan Akses Informasi Keuangan dan Forensik Digital Terhadap Kualitas Pemeriksaan Pajak*. 6(3), 1260–1272. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i3.1142>
- Dary, I., Putra, G. L., & Prisma2, E. (2022). Implementasi Technology Acceptance Model 3

- (TAM 3) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi dan Trading Saham (Studi Kasus: Aplikasi Mobile IPOT). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(1), 35–44. [https://ejournal.unesa.ac.id](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/44214%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id)
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). *Davis1989 (1).Pdf*. July 2018. <https://doi.org/https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Eloranta, V. P., Koskimies, K., & Mikkonen, T. (2016). Exploring ScrumBut - An empirical study of Scrum anti-patterns. *Information and Software Technology*, 74(December), 194–203. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2015.12.003>
- Ependi, U. (2018). Geographic Information System Produksi Energi dan Pertambangan Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(3), 360–369. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i3.2017.360-369>
- Flora, H. K., & Chande, S. V. (2014). A Systematic Study on Agile Software Development Methodologies and Practices. *International Journal of Computer Science and Information Technologies (IJCSIT)*, 5(3), 3626–3637. <http://www.ijcsit.com/docs/Volume5/vol5issue03/ijcsit20140503214.pdf>
- Fussell, S. G., & Truong, D. (2022). Using virtual reality for dynamic learning: an extended technology acceptance model. *Virtual Reality*, 26(1), 249–267. <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00554-x>
- Gurung, G., Shah, R., & Jaiswal, D. P. (2020). Software Development Life Cycle Models-A Comparative Study. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, March, 30–37. <https://doi.org/10.32628/cseit206410>
- Hananto, F. (2020). Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. *Representamen*, 6(01). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3511>
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729–1736. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v4i4.4855>
- Huang, F., Lou, Y., Chen, S., & Guo, J. (2020). Students perceptions of using mobile technologies in informal English learning during the COVID-19 epidemic: A study in Chinese rural secondary schools. *Journal of Pedagogical Research*, 4(4), 475–483. <https://doi.org/10.33902/jpr.2020063786>
- Jang, J., Ko, Y., Shin, W. S., & Han, I. (2021). Augmented Reality and Virtual Reality for Learning: An Examination Using an Extended Technology Acceptance Model. *IEEE Access*, 9, 6798–6809. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3048708>
- Juni, V. N., Islam, U., & Mataram, N. (2018). ktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Terhadap Financial Technology Syariah Paytren Sebagai SJuni, V. N., Islam, U., & Mataram, N. (2018). ktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Terhadap Financial Technology Syariah Paytren Sebagai Salah Satu. *Iqtishaduna*, 9(1). <https://doi.org/10.20414/iqtishaduna.v9i1.687>
- Khosravi, A., Javdani Gandomani, T., & Fahimian, H. (2017). Introduction of Scrum in An Elite Team: A Case Study. *Journal of Software*, 12(4), 173–179. <https://doi.org/10.17706/jsw.12.3.173-179>
- Kim, C., Mirusmonov, M., & Lee, I. (2010). An empirical examination of factors influencing the intention to use mobile payment. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 310–322. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.10.013>
- Kurniasih, A., Santoso, A. K., Riana, D., Kadafi, A. R., Dari, W., & Husin, A. I. (2020). TAM Method and Acceptance of COVID-19 Website Users in Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1641(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1641/1/012020>
- Ma, Q., & Liu, L. (2004). The Technology Acceptance Model. *Journal of Organizational and End User Computing*, 16(1), 59–72. <https://doi.org/10.4018/joeuc.2004010104>
- Mailizar, M., Burg, D., & Maulina, S. (2021). Examining university students' behavioural

- intention to use e-learning during the COVID-19 pandemic: An extended TAM model. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7057–7077. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10557-5>
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 22–37. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i1.846>
- Pratama, I. M. Y., Sindu, I. G. P., & Santyadiputra, G. S. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus : SD Cerdas Mandiri Denpasar). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3), 544–553. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i3.21695>
- Ritonga, R. A., A'id, A. M., & Megayanti, A. (2021). Implementasi Metodologi Scrum Dalam Pengembangan Aplikasi Eregitrasi Vendor (Studi Kasus : Krakatau It). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.47080/simika.v4i1.1096>
- Setiawan, E. (2019). Manajemen proyek Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web. *Jurnal Teknik*, 17(2), 84–93. <https://doi.org/10.37031/jt.v17i2.50>
- Shroff, R. H., Deneen, C. C., & Ng, E. M. W. (2011). Analysis of the technology acceptance model in examining students' behavioural intention to use an e-portfolio system. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(4), 600–618. <https://doi.org/10.14742/ajet.940>
- Siagian, M., Kurniawan, P. H., & Hikmah, H. (2019). Analisis Faktor Eksternal Dan Internal Terhadap Kinerja Umkm Di Kota Batam. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 2(2), 265–271. <https://doi.org/10.36778/jesya.v2i2.107>
- Thesing, T., Feldmann, C., & Burchardt, M. (2021). Agile versus Waterfall Project Management: Decision model for selecting the appropriate approach to a project. *Procedia Computer Science*, 181, 746–756. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227>
- Tohirin, T., & Widianto, S. R. (2020). Peran Trello dalam Adopsi Agile Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan. *Multinetics*, 6(1), 32–39. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i1.2763>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>