



Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Assemblr EDU (Survei pada Peserta Workshop Assemblr EDU)

Candra Haryadi¹, Dadan Ahmad Fadili²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 20 Mei 2025

Revised: 27 Mei 2025

Accepted: 01 Juni 2025

This study aims to analyze the influence of perceived ease of use and perceived usefulness on the intention to use. A descriptive and verificative method with a quantitative approach was applied. The data analysis techniques included scale range analysis and path analysis, utilizing Microsoft Excel and SPSS software. Data were collected through questionnaires distributed to 203 participants of an Assemblr EDU workshop.

The results indicate that both perceived ease of use and perceived usefulness have a significant impact on the intention to use. Perceived ease of use contributes 15% to the intention to use, while perceived usefulness contributes 53%. Together, these two variables influence 68% of the intention to use, with the remaining 32% influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Intention to Use*

(*) Corresponding Author: 1910631020201@student.unsika.ac.id

How to Cite: Haryadi, C., & Fadili, D. (2025). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Assemblr EDU (Survei pada Peserta Workshop Assemblr EDU). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.A), 145-152. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10543>

PENDAHULUAN

Di Indonesia, perkembangan teknologi pendidikan telah didukung oleh beberapa faktor penting, seperti meningkatnya penetrasi listrik hingga mencapai 99% dari populasi, pertumbuhan penggunaan ponsel pintar dengan persentase 88%, dan akses internet yang semakin meluas hingga mencapai 78% dari populasi. Meskipun penetrasi komputer pribadi masih rendah, yaitu sebesar 18%, kondisi ini diimbangi dengan akses data internet yang cukup terjangkau, sekitar 0,46 USD per GB. Semua faktor tersebut menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan *platform* pembelajaran daring (Claudia Wang et al., 2023).

Dalam konteks adopsi teknologi di bidang pendidikan, Indonesia menempati posisi yang kompetitif di antara negara-negara Asia Tenggara. Hal ini didukung oleh infrastruktur yang terus berkembang serta kebijakan pemerintah yang mendorong pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, seperti melalui *platform-platform* pembelajaran daring (Statista Market Insights, 2024). Berdasarkan data penetrasi pengguna *online learning platform* di Indonesia, terjadi peningkatan signifikan sejak 2017, dengan penetrasi yang tumbuh dari 2% pada 2017 hingga mencapai 5,9% pada 2024. Ini menunjukkan tren positif dalam adopsi teknologi pendidikan di kalangan masyarakat Indonesia.

Salah satu produk teknologi pendidikan yang berperan dalam perkembangan ini adalah Assemblr EDU. Didirikan pada tahun 2018 oleh PT Assemblr Teknologi Indonesia yang berlokasi di Bandung, Assemblr EDU

menawarkan solusi pembelajaran berbasis teknologi 3D dan *Augmented Reality* (AR). AR adalah teknologi yang memungkinkan integrasi elemen digital ke dalam dunia nyata melalui perangkat seperti ponsel, tablet, atau komputer (Hayes, 2024).

Assemblr EDU menawarkan berbagai fitur utama yang dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar, seperti kumpulan topik pembelajaran, alat peraga 3D, kelas virtual, serta editor 3D dan AR. Melalui *platform* ini, pengguna dapat mengakses perpustakaan digital yang berisi ribuan aset 3D siap pakai yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, Assemblr EDU telah mengalami pertumbuhan signifikan. Hingga Februari 2024, *platform* ini telah digunakan oleh 1,39 juta pengguna, dengan lebih dari 2,35 juta proyek AR yang telah dibuat dan dilihat sebanyak 30,6 juta kali. Namun, meskipun jumlah pengguna terus bertambah, tantangan utama yang dihadapi adalah menjaga keterlibatan pengguna agar tetap aktif (Assemblr EDU, 2024).

Workshop menjadi salah satu sarana utama untuk menarik pengguna agar dapat merasakan langsung manfaat menggunakan *platform* ini dalam pengajaran. Dengan memberikan pengalaman langsung, diharapkan hambatan adopsi teknologi dapat diminimalisir, sehingga meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan Assemblr EDU (Faishal, 2023).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi sebanyak 412 orang yang merupakan pengguna yang telah mengikuti *workshop* Assemblr EDU. Sampel ditentukan menggunakan rumus Yamane dengan taraf kesalahan 5%, menghasilkan 203 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Data yang dikumpulkan meliputi data primer dan sekunder. Sumber data berasal dari sumber internal dan eksternal, yang mencakup informasi dari pengguna Assemblr EDU serta literatur terkait. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu studi kepustakaan, observasi, dan angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur persepsi responden terhadap berbagai pernyataan, dengan skor 1 hingga 5, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju." Skala ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat dari Assemblr EDU, serta minat pengguna terhadap *platform* tersebut (Sugiyono, 2019).

HASIL & PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1.1
Uji Validitas

Variabel	Indikator	Rhitung	Rkritis	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1)	X1.1	0,815	0,3	Valid
	X1.2	0,843	0,3	Valid
	X1.3	0,858	0,3	Valid
	X1.4	0,828	0,3	Valid

	X1.5	0,862	0,3	Valid
	X1.6	0,873	0,3	Valid
	X1.7	0,761	0,3	Valid
	X1.8	0,701	0,3	Valid
	X1.9	0,890	0,3	Valid
	X1.10	0,801	0,3	Valid
	X1.11	0,890	0,3	Valid
	X1.12	0,832	0,3	Valid
Persepsi Manfaat (X ₂)	X2.1	0,805	0,3	Valid
	X2.2	0,851	0,3	Valid
	X2.3	0,857	0,3	Valid
	X2.4	0,886	0,3	Valid
	X2.5	0,876	0,3	Valid
	X2.6	0,874	0,3	Valid
	X2.7	0,908	0,3	Valid
	X2.8	0,906	0,3	Valid
Minat Menggunakan (Y)	Y.1	0,839	0,3	Valid
	Y.2	0,764	0,3	Valid
	Y.3	0,850	0,3	Valid
	Y.4	0,850	0,3	Valid
	Y.5	0,873	0,3	Valid
	Y.6	0,613	0,3	Valid
	Y.7	0,848	0,3	Valid
	Y.8	0,896	0,3	Valid
	Y.9	0,830	0,3	Valid
	Y.10	0,888	0,3	Valid
	Y.11	0,889	0,3	Valid
	Y.12	0,853	0,3	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 1.1, hasil validitas instrumen untuk semua variabel yang diteliti mempunyai nilai r hitung $>$ r kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator variabel dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 1.2
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Rkritis	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₁)	0,958	0,6	Reliabel
Persepsi Manfaat (X ₂)	0,954	0,6	Reliabel
Minat Menggunakan (Y)	0,959	0,6	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 1.2, nilai Cronbach Alpha (α) untuk Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2), dan Minat Menggunakan (Y) lebih besar dari 0,6. Hal ini menyimpulkan bahwa semua variabel bersifat reliabel.

Uji Normalitas

Tabel 1.3
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N	203		
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	5.18098248	
Most Extreme Differences	Absolute	.058	
	Positive	.058	
	Negative	-.039	
Test Statistic	.058		
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c	.094		
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.098	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.090
		Upper Bound	.105

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 1.3, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,094, yang lebih tinggi dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual yang dianalisis berdistribusi normal.

Analisis Korelasi

Tabel 1.4
Analisis Korelasi

Correlations			
		X1	X2
X1	Pearson Correlation	1	.853**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	203	203
X2	Pearson Correlation	.853**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	203	221
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS, 2024

Nilai koefisien korelasi antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat sebesar 0,853 yang berada pada interval 0,80 – 1,000 termasuk kategori sangat kuat yang menunjukkan hubungan positif.

Analisis Jalur

Tabel 1.5
Analisis Jalur
Coefficients^a

--

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.806	1.856		4.206	<,001
	X1	.199	.077	.200	2.603	.010
	X2	.942	.112	.648	8.438	<,001

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan

A. Koefisien Jalur

koefisien Persepsi Kemudahan Penggunaan (X₁) terhadap Minat Menggunakan (Y) adalah 0,200. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kontribusi Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan adalah 0,200. Sehingga dapat dihasilkan persamaan $Y = 0,200X_1$.

B. Koefisien Determinasi

$KD = R^2 \times 100\%$

$KD = (0,200)^2 \times 100\%$

$KD = 0,04 \times 100\%$

$KD = 4\%$

C. Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung

Tabel 1.6
Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung X₁ terhadap Y

Variabel	Interpretasi Analisis Jalur	Perhitungan	Besarnya Pengaruh
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₁)	Pengaruh Langsung X ₁ ke Y	$(0,200)^2$	0,04
	Pengaruh Tidak Langsung X ₁ ke Y	$(0,200) \times (0,648) \times (0,853)$	0,11
Jumlah			0,15

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 1.6, dapat diketahui hasil perhitungan yang menunjukkan besaran pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan. Diperoleh nilai total 0,15 yang berarti bahwa total pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan sebesar 0,15 atau 15%.

Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan

A. Koefisien Jalur

koefisien Manfaat (X₂) terhadap Minat Menggunakan (Y) adalah 0,648. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kontribusi Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan adalah 0,648. Sehingga dapat dihasilkan persamaan $Y = 0,648X_2$.

B. Koefisien Determinasi

$KD = R^2 \times 100\%$

$$KD = (0,648)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,42 \times 100\%$$

$$KD = 42\%$$

C. Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung

Tabel 1.7
Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung X₂ terhadap Y

Variabel	Interpretasi Analisis Jalur	Perhitungan	Besarnya Pengaruh
Persepsi Manfaat (X ₂)	Pengaruh Langsung X ₂ ke Y	(0,648) ²	0,42
	Pengaruh Tidak Langsung X ₂ ke Y	(0,200) x (0,648) x (0,853)	0,11
Jumlah			0,53

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan

A. Koefisien Jalur

korelasi antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat yaitu sebesar 0,853 serta besaran derajat asosiatif atau koefisien jalur variabel Persepsi Manfaat yaitu 0,648 lebih besar dari Persepsi Kemudahan Penggunaan yaitu 0,200.

B. Koefisien Determinasi

Tabel 1.8
Koefisien Determinasi X₁ dan X₂ terhadap Y

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.825 ^a	.680	.677	5.29685	2.053
a. Predictors: (Constant), Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan					
b. Dependent Variable: Minat Menggunakan					

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 1.8, dapat dilihat bahwa R Square (R²) yaitu sebesar 0,680. Hal tersebut dapat diartikan bahwa Minat Menggunakan dapat dipengaruhi oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat sebesar 68%. Sedangkan sisanya sebesar 32% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung

Tabel 1.9
Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung X₁ dan X₂ terhadap Y

Variabel	Koefisien Jalur	Pengaruh Langsung	Pengaruh Tidak Langsung	Subtotal Pengaruh
----------	-----------------	-------------------	-------------------------	-------------------

			X ₁	X ₂	
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₁)	0,200	0,04	0,11	-	0,15
Persepsi Manfaat (X ₂)	0,648	0,42	-	0,11	0,53
Total Pengaruh					0,68
Pengaruh Variabel Lain (ε)					0,32

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan Tabel 1.9, dapat dilihat bahwa total pengaruh yang disebabkan oleh Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan yaitu sebesar 0,68 atau 68%. Adapun kontribusi pengaruh variabel lain yang tidak diteliti yaitu sebesar 0,32 atau 32%.

KESIMPULAN

1. Korelasi antara Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat menunjukkan nilai 0,853, yang mengindikasikan hubungan yang sangat kuat dan positif antara keduanya.
2. Pengaruh parsial Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan adalah 15%, sementara Persepsi Manfaat berpengaruh sebesar 53%. Keduanya memiliki hubungan positif terhadap minat menggunakan Assemblr EDU di kalangan peserta *workshop*.
3. Secara Simultan, pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan Assemblr EDU adalah 68%, dengan 32% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

SARAN

1. Pengguna sudah merasa Assemblr EDU mudah digunakan, namun ada ruang untuk perbaikan. Disarankan untuk menyediakan tutorial interaktif dan panduan pemula yang lebih mendalam agar pengguna bisa lebih cepat mahir. Perusahaan juga perlu terus mengoptimalkan tampilan dan navigasi agar lebih intuitif.
2. Pengguna merasakan manfaat Assemblr EDU dengan baik, tetapi perlu perbaikan dalam kecepatan dan akurasi. Perusahaan bisa meningkatkan performa aplikasi dan menonjolkan manfaat produk dalam materi pemasaran untuk menarik lebih banyak pengguna.
3. Pengguna menunjukkan minat tinggi, tetapi ketertarikan terhadap produk perlu ditingkatkan. Perusahaan bisa menjalankan kampanye menarik seperti demo produk atau uji coba gratis. Fokus pada membangun loyalitas dengan pengalaman pengguna yang konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Assemblr EDU. (2024). *Buku Panduan Assemblr EDU*. Assemblr EDU.
- Claudia Wang, Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1–7.

- Faishal, R. F. (2023). *PENGARUH MOBILE HOTEL RESERVATION TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION: Survei Pada Pengguna Aplikasi Bobobox* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/112127>
- Hayes, A. (2024). *Augmented Reality (AR): Definition, Examples, and Uses*. Investopedia.Com. <https://www.investopedia.com/terms/a/augmented-reality.asp>
- Statista Market Insights. (2024). *Online Education - Indonesia*. [Www.Statista.Com](http://www.Statista.Com). <https://www.statista.com/outlook/emo/online-education/indonesia#users>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). ALFABETA, cv.