

**PENGEMBANGAN KURIKULUM KEWIRAUSAHAAN  
MENGUNAKAN E-COMMERCE DALAM  
MENINGKATKAN NIAT WIRAUSAHA SISWA SMA  
NEGERI KOTA SURAKARTA**

Bambang Triyono\*  
Kohar Sulistyadi  
Wiedy Murtini

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret*

*Email : [bambangkip@gmail.com](mailto:bambangkip@gmail.com)*

**ABSTRACT**

*The aims of this study are; (1) Generate the required learning and entrepreneurial craft lessons vocational high schools in Surakarta; (2) Develop information systems and e-commerce technology as a learning tool craft and vocational secondary school entrepreneurship in Surakarta; (3) Test try information system and e-commerce technology as a learning tool and entrepreneurial craft is applied in vocational high schools in Surakarta. (4) Knowing intention student after using information systems and e-commerce technology as a learning tool craft and vocational secondary school entrepreneurship in Surakarta. This study uses research and development methodology. The population of the study is teachers entrepreneurship craft and Vocational High School students in Surakarta. The data analysis technique used in this study is Structural Equation Modeling (SEM). The sampling of this study used was the quota. To meet the assumptions of sample adequacy in SEM analysis, the sample size in this study is 125 respndens.*

**Keywords:** *E-Commerce, The Craft, Entrepreneurial Learning*

---

## **A. PENDAHULUAN**

Di era moderen ini merupakan suatu tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pelayanan pendidikan kepada masyarakat. Karena bagaimanapun pendidikan merupakan faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, berkarakter dan berkompeten. Sumber daya manusia yang unggul, berkarakter dan berkompeten yang diupayakan lembaga pendidikan melalui kegiatan pembelajaran baik di kelas, laboratorium dan dunia usaha dan industri. Kegiatan pembelajaran tersebut akan menjadi bekal bagi siswa setelah menyelesaikan pendidikannya.

Bekal ilmu dan pengetahuan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan belum dikembangkan bagi lulusan dalam suatu kegiatan perekonomian, sehingga permasalahan klasik dalam perekonomian suatu negara yang perlu ditangani oleh pemerintah adalah masalah pengangguran. Pengangguran merupakan masalah bagi suatu negara karena ketidak sesuaiannya antara jumlah tenaga kerja dengan lapangan pekerjaan.

Pengangguran terdidik maupun tidak terdidik menjadi masalah serius bagi pemerintah Indonesia. Dan hal seperti ini selalu terjadi dari tahun ke tahun. Permasalahan pengangguran di Indonesia tentunya muncul akibat dari jumlah tenaga kerja yang semakin meningkat setiap tahunnya namun tidak diimbangi dengan lapangan pekerjaan yang tersedia. Apalagi jika melihat lulusan yang tidak memiliki banyak kemampuan dan keterampilan.

Prosentase lulusan SMK yang berwirausaha sangat rendah, bahkan pada tahun 2014 terjadi penurunan dari tahun 2013 dari 0,70% menjadi 0,60%. Salah satu strategi agar lulusan SMK dapat berwirausaha dengan mudah, murah dalam pembelajaran praktik prakarya dan kewirausahaan perlu menggunakan teknologi dan sistem informasi. Kemudahan penggunaan teknologi dan sistem informasi adalah teknologi dan sistem informasi dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Biaya yang murah dapat digunakan mengakses internet setiap saat.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kurikulum kewirausahaan di SMAN kota Surakarta?
- b. Bagaimanakah *prototype* kurikulum kewirausahaan dengan teknologi dan sistem informasi *e-commerce* yang dapat diterapkan pada mata kewirausahaan di SMAN kota Surakarta?

## **C. KAJIAN TEORI**

### **Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran tak lepas dari sebuah teknologi pembelajaran. Pengertian tentang perangkat pembelajaran adalah sebuah *material atau software* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Perangkat media menurut Daryanto adalah “ *material, equipment, hardware* dan *software*”.<sup>1</sup> Daryanto menyatakan bahan media (*material*) adalah, “suatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri seperti transparansi untuk perangkat *overbed*, film-film strip dan film slide, gambar, grafik dan bahan cetak.

Peralatan (*equipment*) adalah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel dan sebagainya. *Software* adalah isi pesan yang disimpan dalam material, sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan kedalam material untuk dikirim kepada audien”.<sup>2</sup>

Media pembelajaran menurut Schramm dalam kutipan Daryanto bahwa media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan

---

<sup>1</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 16

<sup>2</sup> *Ibid.*, 16.

media sederhana.<sup>3</sup> Sedangkan pengelompokan media berdasarkan daya liputan, yaitu liputan luas dan serentak seperti TV, radio dan *faxsimile*; liputan terbatas pada ruangan seperti film, video, slide, poster audio tape; media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

### **Kualitas Informasi**

Kualitas sistem (*system quality*) digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informanya sendiri. Kualitas Informasi (*information quality*) pada penelitian Pitt dan Watson dalam DeLone dan McLean<sup>4</sup> merujuk pada output dari sistem informasi, menyangkut nilai, kegunaan, relevansi, dan urgensi dari informasi. Sementara, variabel dalam DeLone dan McLean menggambarkan kualitas informasi yang dipersepsikan oleh pengguna yang diukur dengan empat indikator penelitian Bailey dan Pearson yaitu keakuratan informasi (*accuracy*), ketepatan waktu (*timeliness*), kelengkapan informasi (*completeness*) dan penyajian informasi (*format*).<sup>5</sup>

### **E-commerce**

Seiring dengan perkembangan jaman yang sangat cepat, terutama di era globalisasi, perang teknologi telah memberikan banyak pengaruh dan merubah banyak aspek bisnis dan aktivitas pasar. Kita bisa melihat misalnya dalam bisnis perdagangan, dengan kemajuan teknologi yang demikian pesat, proses transaksi yang konvensional perlahan sudah mulai bergeser, maka belakangan kita kenal dengan istilah e-commerce (electronic commerce). Lantas apa yang dimaksud dengan *E-commerce*? *E-commerce* merupakan transaksi jual beli produk, jasa dan informasi antar mitra bisnis melalui jaringan komputer yaitu internet. Internet merupakan “*a global network of computer network*” atau jaringan komputer yang sangat besar yang

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, 16

<sup>4</sup> DeLone, W.H & McLean, E.R. 2003. *The DeLone and McLean Model of Sistem Success: A Ten-Year Update*. Journal of Mangement Information Sistem. Vol. 19 (4), 9-30.

<sup>5</sup> *Ibid.*,

terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada di seluruh dunia yang saling berhubungan satu sama lain. Salah satu fungsi internet adalah sebagai infrastuktur utama *E-commerce*.<sup>6</sup>

*E-commerce* dapat diartikan sebuah media internet atau digital yang digunakan dalam melakukan transaksi penjualan maupun pembelian barang atau jasa oleh antar perusahaan dengan konsumen secara langsung, perusahaan dengan pengecer, perusahaan dengan pemasok dan pemasok dengan konsumen langsung. Mengenai *e-commerce* Laudon dan Laudon berpendapat, “proses pembelian dan penjualan barang dan jasa secara elektronik termasuk transaksi menggunakan internet, jaringan, dan teknologi digital lainnya”.<sup>7</sup> *E-commerce* menurut Ahmadi dan Hermawan adalah, “penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer atau media jaringan”.<sup>8</sup> *E-commerce* juga meliputi aktivitas yang mendukung transaksi pasar seperti iklan, pemasaran, layanan pelanggan, pengiriman barang pesanan dan pembayaran Laudon dan Laudon.<sup>9</sup>

David Baum, yang dikutip oleh Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi, mengatakan bahwa “*E-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprises, consumers, and communities through electronic transactions and electronic exchange of goods, services, and information*”. *E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan

---

<sup>6</sup> Muhammad, dkk, *Visi Al-Qur'an Tentang Etika dan Bisnis*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2002)118.

<sup>7</sup> Laudon, K. & Laudon, J. P. *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. Yogyakarta: Andi, 2012). 32

<sup>8</sup> Ahmadi, C. dan Hermawan, D. *E-business & E-commerce*. (Yogyakarta: Andi, 2013). 7

<sup>9</sup> Laudon, K. & Laudon, J. P. 2012. *Sistem Informasi*,..... 32

perdagangan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik.<sup>10</sup>

Ada beberapa aktivitas ekonomi yang umum menggunakan sistem E-Commerce, antara lain: *business-to-business*, *business-to-consumer* dan *consumer-to-consumer*.<sup>11</sup>

- a. *Business-to-business*. Sistem komunikasi bisnis online antar pelaku bisnis atau dengan kata lain transaksi secara elektronik antar perusahaan (dalam hal ini pelaku bisnis) dan dalam kapasitas atau volume produk yang besar.
- b. *Business-to-consumer*. Bentuk bisnis yang menghubungkan perusahaan dengan para pelanggan lewat internet, menyediakan instrumen penjualan produk-produk atau jasa-jasa dan mengatur komunikasi dan hubungan dengan para pelanggan,
- c. *Consumer-to-consumer*. Merupakan transaksi bisnis secara elektronik yang dilakukan antar konsumen untuk memenuhi suatu kebutuhan tertentu dan pada saat tertentu pula. Segmentasi *consumer-to-consumer* ini sifatnya lebih khusus karena transaksi dilakukan ke konsumen yang memerlukan transaksi.

Namun harus juga dicatat, bahwa kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh sistem E-commerce tidak serta merta menjadikannya tanpa cela. Karena, sebagaimana halnya dunia bisnis tradisional yang tidak lepas dari berbagai masalah-masalah, e-commerce juga seringkali dihadapkan dengan berbagai persoalan yang terkadang jauh lebih kompleks yaitu berupa ancaman penyalahgunaan dan kegagalan sistem yang terjadi. Hal ini meliputi: kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan, pencurian informasi rahasia, penggunaan akses ke sumber pihak yang tidak berhak, kehilangan kepercayaan dari para konsumen dan kerugian-kerugian yang tidak terduga misalnya gangguan dari luar yang tidak terduga,

---

<sup>10</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press bekerjasama dengan MSI MUI, 2004), 15.

<sup>11</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press bekerjasama dengan MSI MUI, 2004), 15.

ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia atau kesalahan sistem elektronik.<sup>12</sup>

Prinsip pembayaran e-commerce sebenarnya tidak jauh berbeda dengan dunia nyata, hanya saja internet berfungsi sebagai POS (*Point of Sale*) yang dapat dengan mudah diakses melalui sebuah komputer dan semuanya serba digital serta didesain serba elektronik. Ada beberapa perbedaan antara pembayaran langsung tunai dengan pembayaran elektronik, pembayaran dengan cara elektronik ada beberapa cara, yaitu:

- a. Kartu cerdas (*smart card*) Kartu cerdas menyerupai kartu kredit, perbedaannya terletak pada micro-chip yang ditanamkan dalam kartu tersebut yang memungkinkan smart-card untuk menyimpan informasi dan terkadang melakukan hitungan-hitungan yang mudah.
- b. Elektronik (*E-cheques*) Sistem ini bermaksud untuk menandingi sistem pengelolaan cek kertas konvensional. Dengan cara ini, pelayan rekening pihak ketiga berperan sebagai jasa pencatatan keuangan untuk para pengguna. Dalam penggunaannya, e-cheques membutuhkan tanda tangan digital dan jasa pembuktian keaslian untuk proses informasi digital antara pembayar, yang dibayar dan bank.
- c. Kartu kredit Kartu kredit merupakan sistem pembayaran dimana bank atau institusi keuangan mengeluarkan kartunya untuk meminjamkan uang kepada pemakai.

### **Pihak-Pihak yang Terlibat dalam Transaksi**

Dalam transaksi e-commerce melalui internet perintah pembayaran (*payment instruction*) melibatkan beberapa pihak selain dari pembeli (*cardholder*) dan penjual (*merchant*). Para pihak itu adalah *payment gateway*, *acquirer* dan *issuer*.

- a. *Cardholder*, yaitu konsumen yang menggunakan kartu pembayaran resmi yang dijamin oleh suatu *issuer* untuk transaksi jual beli di internet.

---

<sup>12</sup> Muhammad, dkk, *Visi Al-Qur'an Tentang Etika dan Bisnis*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2002), 123

- b. *Merchant*, yaitu pedagang yang menjual dagangannya melalui internet dan dijamin oleh suatu acquirer dalam melakukan transaksi pembayarannya lewat internet.
- c. *Payment gateway*, yaitu suatu alat yang biasanya dioperasikan oleh acquirer (bisa juga pihak ketiga lain) yang berfungsi untuk memproses instruksi pembayaran, menghubungkan antara acquirer dan issuer.
- d. *Acquirer* adalah sebuah institusi finansial, dalam hal ini bank yang dipercaya oleh merchant untuk memproses dan menerima pembayaran secara online dari pihak consumer.
- e. *Issuer* merupakan suatu institusi finansial atau bank yang mengeluarkan kartu bank (kartu kredit maupun kartu debit) yang dipercaya oleh consumer untuk melakukan pembayaran dalam melakukan pembayaran dalam transaksi online.<sup>13</sup>

### ***Technology Acceptance Model (TAM)***

*Technology acceptance model (TAM)* merupakan perluasan dari *theory of reasoned action (TRA)*. Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Davis dalam simpulan Jogiyanto dalam *theory of reasoned action (TRA)* dijelaskan bahwa niat seseorang terhadap perilaku dibentuk oleh dua faktor utama yaitu sikap terhadap perilaku *attitude toward the behavior* dan *subjective norms*. *Technology acceptance model (TAM)* menambahkan dua faktor yang mempengaruhi sebelum sikap itu terbentuk yaitu *perceived usefulness* dan *Perceived Ease of Use*.<sup>14</sup>

*Technology acceptance model (TAM)* sangat sesuai digunakan untuk menguji penggunaan teknologi informasi di dalam praktik prakarya dan kewirausahaan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chau et.al dalam Jogiyanto bahwa persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan konstruk yang paling banyak dan signifikan dan penting yang mempengaruhi sikap (*attitude*), niat (*behavioral intention*) dan

---

<sup>13</sup> Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Magistra Insania Press Bekerjasama dengan MSI UII, Yogyakarta, 2004), 117

<sup>14</sup> Jogiyanto, HM. *2Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi. 008. 35



perilaku (*behaviour*) didalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk lainnya.<sup>15</sup>

### **Prakarya dan Kewirausahaan**

Modul kementerian pendidikan dan kebudayaan (2013) “mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis”. Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berawal dengan melatih kemampuan kreatifitas dalam menuangkan ide dan gagasan agar menjadi pribadi yang produktif dan mandiri. Prakarya dan kewirausahaan secara teknologis dapat meningkatkan keterampilan yang bermuara pada apresiasi teknologi terbaru, hasil agronomis dan aplikatif dalam menggunakan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen, ekonomis dan kearifan budaya lokal.

## **D. METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini hanya terbatas pada hasil perangkat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, sehingga sepuluh tahapan penelitian dan pengembangan Borg dan Gall di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan sepuluh tahapan, sehingga langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Langkah pertama adalah *research and information collecting* atau identifikasi kebutuhan. Langkah kedua adalah *planning*. Langkah ketiga yaitu *develop preliminary form of product*. Langkah keempat adalah *preliminary field testing*. Langkah ke lima *main product revision*. Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi atas produk *e-commerce* yang diujicobakan kepada siswa. Langkah ke enam *main field testing*. Langkah ketujuh *operational product revision*. Langkah kedelapan *operational field testing*. Langkah kesembilan adalah *analysis technology acceptance model (TAM), revision and completing*.

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, 114

### **Sampel dan Data**

Sampel dalam penelitian ini sebanyak 120 siswa secara acak semua program keahlian dan 5 guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yaitu 40 siswa SMAN 3 Surakarta, 40 siswa SMAN4 Surakarta dan 40 siswa SMAN 6 Surakarta, adapun guru mata pelajaran yang dilibatkan adalah seluruh guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMAN kota Surakarta. Sampel dalam uji coba penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah 30 siswa dan 2 guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMAN 3 Surakarta, 30 siswa dan 2 guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMAN 4 Surakarta, dan 30 siswa dan 2 guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMAN 6 Surakarta.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua instrumen. Instrumen pengumpulan data pada penelitian kualitatif berupa pertanyaan kunci (question guide). Instrumen pengumpulan data pada penelitian kuantitatif berupa angket. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner, pedoman wawancara dan dokumentasi. Kuesioner dalam penelitian ini, kuisisioner yang berbentuk langsung dan tertutup dengan model *rating scale*.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan structural equation modelling (SEM). SEM merupakan teknik multivariate yang mengkombinasikan aspek regresi berganda dan analisis faktor untuk mengestimasi serangkaian hubungan ketergantungan secara simultan (Hair et.al, 2008). Pengujian pengaruh masing-masing variabel yang dilakukan dengan menggunakan program AMOS versi 21 untuk menganalisis hubungan kausalitas dalam model struktural yang dibuat.

## **E. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis statistik dengan menggunakan program AMOS versi 21, diperoleh hasil uji statistik yang merupakan uji hubungan

kausalitas dari masing-masing variabel penelitian sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Variabel		Hasil Estimasi	<i>s.e</i>	<i>t.r.</i>	P	Label
Kualitas	→ Kemudahan	1,112	,180	6,175	**	par_20
Kualitas	→ Kebermanfaatan	1,698	,241	7,033	**	par_21
Kebermanfaatan	→ Kemudahan	1,513	,215	7,026	**	par_22
Kebermanfaatan	→ Perilaku	,972	,161	6,053	**	par_17
Kemudahan	→ Perilaku	,664	,124	5,373	**	par_18
Perilaku	→ Niat	1,179	,200	5,882	**	par_16
Kemudahan	→ Niat	,843	,129	6,528	**	par_14
Kemudahan	→ Penggunaan	,818	,169	4,831	**	par_12
Niat	→ Penggunaan	,929	,154	6,017	**	par_11

Pembahasan hasil uji statistik pengukuran *technology acceptance model*, berikut ini akan dijelaskan pembahasan hasil pengujian untuk pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

a. Variabel kualitas sistem berhubungan positif dengan variabel kemudahan

Hasil pengujian dapat diketahui bahwa variabel kualitas sistem mempunyai pengaruh positif terhadap kemudahan dengan *critical*

*ratio* sebesar 6,175 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem berhubungan positif dengan variabel kemudahan didukung oleh data pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

- b. Variabel kualitas sistem berhubungan positif dengan variabel kebermanfaatan

Hasil nilai *critical ratio* sebesar 7,033 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem secara positif dan signifikan berhubungan terhadap kebermanfaatan didukung oleh data dan pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

- c. Variabel kebermanfaatan berhubungan positif terhadap variabel kemudahan.

Tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, dengan *critical ratio* sebesar 7,026 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan, hal ini menunjukkan bahwa kemudahan berhubungan positif dengan variabel kebermanfaatan didukung oleh data, artinya pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

- d. Variabel kebermanfaatan berhubungan positif dengan variabel perilaku

Hasil koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dengan *critical ratio* sebesar 6,053 dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, hal ini menunjukkan bahwa kebermanfaatan berhubungan secara positif dan signifikan terhadap perilaku dan didukung oleh data, artinya pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

- e. Variabel kemudahan berhubungan positif dengan variabel perilaku  
Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa variabel kemudahan mempunyai pengaruh positif terhadap variabel perilaku dengan *critical ratio* sebesar 5,373 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized*

*regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, artinya pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

- f. Variabel perilaku berhubungan positif dengan variabel niat  
Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa variabel perilaku berhubungan positif dengan variabel niat dengan *critical ratio* sebesar 5,882 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, artinya perilaku berhubungan positif dengan variabel niat didukung oleh data dan pengukuran model *technology acceptance model* diterima.
- g. Variabel kemudahan berhubungan positif dengan variabel niat  
Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa variabel kebermanfaatan berhubungan positif dengan variabel niat dengan *critical ratio* sebesar 6,528 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, artinya kebermanfaatan berhubungan positif dengan variabel niat didukung oleh data dan pengukuran model *technology acceptance model* diterima.
- h. Variabel kemudahan berhubungan positif dengan variabel penggunaan  
Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa variabel kebermanfaatan berhubungan positif dengan variabel niat dengan *critical ratio* sebesar 4,831 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%, artinya perilaku berhubungan positif dengan variabel niat didukung oleh data dan pengukuran model *technology acceptance model* diterima.
- i. Variabel niat berhubungan positif dengan variabel penggunaan  
Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa variabel niat berhubungan positif dengan variabel penggunaan dengan *critical ratio* sebesar 6,017 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas

1,96 untuk signifikansi 5%, artinya variabel niat berhubungan positif dengan variabel penggunaan didukung oleh data dan pengukuran model *technology acceptance model* diterima.

Hasil uji coba diSMAN3 Surakarta,SMAN4 Surakarta danSMAN6 Surakarta bahwa pendapat dari siswa bahwa perangkat *e-commerce* mudah digunakan dan lain dari website penjualan lainnya. Siswa dan guru mampu mengoperasikan *e-commerce* dengan baik dan lancar meskipun dari *website* yang dibuat belum dipublikasikan secara umum kepada masyarakat luas.

## **PENUTUP**

Kesimpulan yang dapat diambil dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah perangkat pembelajaran berbasis *e-commerce* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menjadi solusi untuk berwirausaha pada mata mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan secara online dengan menjual hasil karya siswa. Teknologi informasi yang ditampilkan berupa *e-commerce* yaitu website dapat dioperasikan siswa dan guru untuk meningkatkan pembelajaran disekolah. Hasil model penerimaan sistem informasi melalui uji statistik menunjukkan pengaruh terhadap penggunaan teknologi dan sistem informasi.

Hasil uji statistik *technology acceptance model* (TAM) adalah variabel kualitas sistem mempunyai pengaruh positif terhadap kemudahan dengan *critical ratio* sebesar 6,175 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk signifikansi 5%. Hasil nilai *critical ratio* sebesar 7,033 diperoleh dari koefisien jalur (*standardized regression weight estimate*) dan tingkat signifikansi *critical ratio* diatas 1,96 untuk variabel kualitas sistem secara terhadap kebermanfaatan Hasil belajar siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan *e-commerce* juga meningkat hal ini dapat dilihat dari SMA Negeri 3 Surakarta sebanyak 31 siswa yang diberikan pretest dan posttest untuk diketahui hasil belajarnya. Hasil uji statistik diperoleh t

observasi yaitu sebesar -11,092. Di SMA Negeri 4 Surakarta sebanyak 38 siswa. Siswa SMA Negeri 4 Surakarta diberi kesempatan yang sama untuk diukur hasil prtest dan posttest dengan SMA Negeri 4 Surakarta, sehingga diperoleh t observasi yaitu sebesar -8,976. Siswa SMA Negeri 6 Surakarta diberi kesempatan yang sama untuk diukur hasil prtest dan posttest dengan SMA Negeri 6 Surakarta, sehingga diperoleh t observasi yaitu sebesar -12,546 sedangkan *degree of freedom* pada jumlah 38 responden dan probabilitas  $\alpha$  sebesar 0,05 adalah sebesar  $\pm 2,024$  sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar setelah menggunakan teknologi dan informasi *ecommerce* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk SMA Negeri 3 Surakarta, SMA Negeri 4 Surakarta dan SMA Negeri 6 Surakarta.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto. 2013 *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media,
- DeLone, W.H & McLean, E.R. 2003. *The DeLone and McLean Model of Sistem Success: A Ten-Year Update*. Journal of Mangement Information Sistem. Vol. 19
- Muhammad, dkk, *Visi Al-Qur'an Tentang Etika dan Bisnis*, Jakarta: Salemba Diniyah, 2002.
- Laudon, K. & Laudon, J. P. 2012. *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Ahmadi, C. dan Hermawan, D. 2013. *E-business & E-commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, 2008. HM. *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Faulidi, Haris Asnawi, 2004. *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press bekerjasama dengan MSI MUI,
- Muhammad, dkk, 2002. *Visi Al-Qur'an Tentang Etika dan Bisnis*, Jakarta: Salemba Diniyah.