

## ABSTRAK

Industri perbankan di Indonesia sudah menggunakan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran karyawannya demi mengefektifkan dan mengefisiensikan tujuan perusahaan. SDM pada industri ini dirasa perlu untuk mengikuti perkembangan zaman dalam kesehariannya. Untuk mencapai tujuan perusahaan, dalam penggunaan sistem *e-learning* perlu diketahui tingkat kepuasan penggunanya menggunakan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* untuk mengukur persepsi pengguna mengenai sistem *e-learning*.

Dimensi dari *Perceived Usefulness* adalah *Extrinsic Motivation*, *Intrinsic Motivation*, serta *Learning Goal Organization* yang digunakan untuk mengukur persepsi karyawan akan kegunaan atau manfaat dari sistem *e-learning*. Untuk dimensi dari *Perceived Ease of Use* adalah *Computer Self-Efficacy*, *Computer Playfulness*, dan *Computer Anxiety* yang digunakan untuk mengukur persepsi karyawan akan kemudahan penggunaan sistem *e-learning*. Serta dimensi dari Kepuasan Pengguna Sistem *E-Learning* adalah Penggunaan Kembali, Memberikan Rekomendasi, dan Tidak adanya Keluhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *Perceived Usefulness* terhadap Kepuasan Pengguna *E-Learning*, pengaruh dari *Perceived Ease of Use* terhadap Kepuasan Pengguna *E-Learning*, dan pengaruh dari *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kausal. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* dengan jumlah sampel menurut rumus *slovin* sejumlah 147 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara acak kepada karyawan tetap PT X Regional IV Jawa Barat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah *Path Analysis*. Berdasarkan hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa *Perceived Usefulness* termasuk dalam kategori baik dengan persentase 73,43% pada garis kontinum. *Perceived Ease of Use* termasuk dalam kategori baik dengan persentase 70% pada garis kontinum. Kepuasan Pengguna *E-Learning* termasuk dalam kategori baik dengan persentase 76,73 pada garis kontinum.

Semua hipotesis dalam penelitian ini diterima. Dimana didalam PT X Regional IV Jawa Barat variabel PU berpengaruh terhadap Kepuasan pengguna *E-learning*, PEU berpengaruh terhadap Kepuasan pengguna *e-learning* dan PEU berpengaruh terhadap PU.

**Kata Kunci:** *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Kepuasan Pengguna, E-Learning*