

ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI SUPER CONSIGN DENGAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Oleh:

Yeviyen Harwandi¹, Sudirman^{2*}, Yeni Sahareani³

Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹yeviyenharwandi_20@kharisma.ac.id, ²sudirman@kharisma.ac.id,

³yenisahareani@kharisma.ac.id

Abstrak: *Super Consign merupakan aplikasi penjualan barang bekas dan baru berupa laptop dan aksesoris gaming. Super Consign merupakan aplikasi baru, sehingga belum pernah dilakukan penelitian untuk mengukur tingkat penerimaan terhadap aplikasi Super Consign. Penerimaan pengukuran aplikasi Super Consign merupakan suatu faktor yang mendukung keberlangsungan penggunaan aplikasi ini. Penelitian pada, aplikasi Super Consign dilakukan dengan metode Technology Acceptance Model yang mempunyai 3 variabel yaitu Pemakaian Aplikasi (Actual Use), Persepsi atas Kemudahan Pengguna (perceived Ease of Use), dan Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness). Penelitian ini menggunakan 31 responden dan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini, memiliki persentase 70.64% pada pemakaian aplikasi (Actual Use), pada variabel persepsi atas kemudahan pengguna (Perceived Ease of Use) adalah 72.09%, dan pada nilai persentase variabel persepsi kebermanfaatan (Perceived Usefulness) adalah 69.19%. Sehingga aplikasi Super Consign dapat diterima oleh pengguna.*

Kata kunci: *Technology Acceptance Model, Actual Use, Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness.*

Abstract: *Super Consign is an application for selling both used and new items, specifically laptops and gaming accessories. Super Consign is a new application, and as such, there has been no prior research conducted to measure the level of acceptance towards the Super Consign application. The acceptance measurement of the Super Consign application is a factor that supports its continued usage. This research on the Super Consign application was conducted using the Technology Acceptance Model, which consists of three variables: Actual Use, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness. This study involved 31 respondents, and validity and reliability testing were conducted using the SPSS application. The results of this research show a percentage of 70.64% for actual use of the application, 72.09% for the perceived ease of use variable, and 69.19% for the perceived usefulness variable. Therefore, the Super Consign application can be accepted by users.*

Keywords: *Technohgy Acceptance Model, Actual Use, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness.*

* Corresponding author : Sudirman (sudirman@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, informasi lebih mudah didapatkan, cepat dan gampang diakses. Dengan adanya kemudahan teknologi, semua aktivitas dapat dilakukan dari *smartphone*, seperti memberikan kemudahan dalam bekerja, komunikasi jarak jauh, kegiatan belajar mengajar, hiburan, pencarian data, dan juga dapat melakukan transaksi jual beli [1]. Salah satu kemajuan teknologi yang memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli yaitu aplikasi Super Consign.

Super Consign merupakan salah satu jenis *e-commerce* atau *marketplace* yang menjual barang bekas maupun baru seperti laptop dan aksesoris *gaming*. Aplikasi Super Consign memiliki beberapa fitur antara lain fitur tampilan barang terbaru, halaman depan, kategori produk, akun, hubungi penjual dan beli produk. Aplikasi Super Consign merupakan aplikasi yang baru dikembangkan sehingga perlu dilakukan analisis penerimaan aplikasi tersebut.

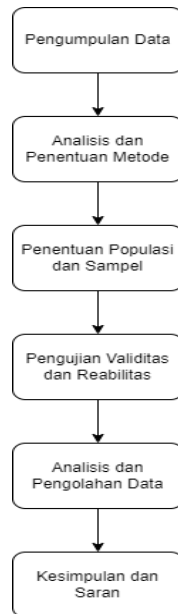
Metode Technology Acceptance Model diterapkan pada penelitian ini, untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap aplikasi Super Consign. Melalui TAM, bisa mempengaruhi sikap dalam penerimaan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat penerimaan aplikasi Super Consign menggunakan metode Technology Acceptance Model.

Penelitian pada aplikasi Super Consign, diketahui masalah yang perlu diselesaikan merupakan, faktor apa yang perlu dilakukan untuk mengukur tingkat penerimaan aplikasi Super Consign di masyarakat. Penelitian ini juga memiliki Tujuan penelitian yaitu bagaimana menerapkan metode Technology Acceptance Model tingkat penerimaan masyarakat saat menggunakan aplikasi Super Consign.

Technology Acceptance Model suatu sistem yang memudahkan penggunaan teknologi sistem informasi yang lebih spesifik [2]. TAM dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 berdasarkan model Theory of Reasoned Action (TRA) [3]. TAM dipengaruhi empat variabel, yaitu Persepsi Kemudahan (Perceived Usefulness), Persepsi Atas Kemudahan Pengguna (Perceived Ease of Use), kecenderungan perilaku atau tindakan (*Behavioral Intention to Use*) dan Pemakaian Aplikasi (Actual Usage) [4]–[6].

2. METODE PENELITIAN

Tahap-tahap penelitian dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan pada beberapa karya tulis yang berhubungan dengan dengan penelitian ini, salah satunya dilakukan oleh Agus, Thaibul, dan Annisa dengan judul berjudul “Penerapan Technology Acceptance Model dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink” [7].

b. Penyebaran Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini disebarakan kepada 30 responden dengan Google Form. Pertanyaan pada kuesioner dibuat dari indikator metode TAM yang berjumlah 12 [8]. Pertanyaan tersebut terdiri dari pemakaian aplikasi (*Actual Use*, *Persepsi atas Kemudahan Pengguna (perceived Ease of Use)*, dan *Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness)* . Pertanyaan pada kuesioner dilihat di Tabel 1.

Tabel 1: Instrumen Penelitian Metode TAM

Variabel	Kode	Indikator
Pemakaian Aplikasi (<i>Actual Use</i>)	AU1	Apakah aplikasi Super Consign membantu dalam mencari barang elektronik yang dibutuhkan?
	AU2	Menurut Anda aplikasi Super Consign berjalan lancar di perangkat pengguna?
	AU3	Apakah fitur yang ada pada Super Consign berjalan lancar?

	AU4	Pemakaian aplikasi Super Consign sangat simpel.
Persepsi Atas Kemudahan Pengguna (Perceived Ease Of Use)	PEOU1	Aplikasi Super Consign dapat memudahkan pengguna dalam mencari barang aksesoris laptop.
	PEOU2	Aplikasi Super Consign memberikan informasi yang jelas dari produk yang diinginkan.
	PEOU3	Aplikasi Super Consign memudahkan dalam melakukan interaksi dengan penjual secara langsung.
	PEOU4	Aplikasi Super Consign mudah digunakan dan kapan saja.
Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness)	PU1	Apakah aplikasi Super Consign efektif digunakan mencari barang elektronik yang dibutuhkan?
	PU2	Apakah aplikasi Super Consign sangat membantu dalam pembelian barang elektronik.
	PU3	Menurut Anda aplikasi Super Consign memberikan informasi yang lengkap pada barang baru atau <i>second</i> yang akan dibeli.
	PU4	Apakah aplikasi Super Consign bisa memberikan manfaat pada masyarakat.

2.2. Analisis dan Penentuan Metode

Penelitian ini melakukan analisis pengukuran tingkat penerimaan pengguna pada aplikasi Super Consign menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*.

2.3. Penentuan Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di STMIK Kharisma Makassar, sehingga populasi penelitian ini yaitu semua civitas akademik tahun akademik 2022/2023 sebanyak 169 orang. Menurut Calvina dalam jurnalnya yang judul “Analisis Usability pada Aplikasi AntiMacet Menggunakan USE Questionnaire” [9] dikatakan penelitian kuantitatif dapat menggunakan minimal 30 responden. Sehingga dalam penelitian ini 31 orang digunakan sebagai sampel penelitian.

2.4. Pengujian Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap pertanyaan yang diajukan untuk mengukur tingkat validitas dari pertanyaan tiap variabel. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui nilai signifikan pada pertanyaan [7], [8], [10]. Nilai korelasi pada pertanyaan dengan skor total dihitung dengan rumus teknik korelasi *product* momen.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (1)$$

Keterangan:

- r : nilai korelasi
- n : jumlah responden
- X : skor setiap item pertanyaan
- Y : skor total
- XY : skor setiap item x skor total
- $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total
- $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item
- $(\sum Y)^2$: kuadrat jumlah skor total
- $(\sum X)^2$: kuadrat jumlah skor item

b. Uji Reliabilitas

Pada tahap ini uji reliabilitas dilakukan agar dapat diketahui konsistensi jawaban responden. Pengujian ini menggunakan Cronbach Alpa. >0,70 dinyatakan valid [7], [8], [10]. Skor yang dipakai 1 sampai 5:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{\sum a_p^2}{a_t^2}\right) \quad (2)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reabilitas instrumen
- k : Banyak butir pertanyaan
- a_t^2 : Deviasi standar total
- $\sum a_p^2$: Jumlah deviasi standar butir

Jumlah varians butir ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$a^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n} \quad (3)$$

Keterangan:

- N : Jumlah responden
- X : Nilai skor yang dipilih dari butir pertanyaan

2.5. Analisis dan Pengelolaan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengolahan data dan penarikan kesimpulan dengan mengolah data yang merujuk dan melibatkan pada metode TAM. Dalam teknik menganalisis digunakan beberapa tahap yaitu [2], [11]:

a. Menentukan Skor Kriteria (SK)

Rumus skor kriteria (SK) digunakan dalam penelitian ini.

$$\sum SK = \text{Skor Maks } I \times nI \times nR \quad (4)$$

Keterangan:

$\sum SK$: Jumlah Skor Kriteria

Skor Maks I : Skor tertinggi setiap indikator pertanyaan

nI : Jumlah indikator pertanyaan

nR : Jumlah responden

b. Menentukan Skor Total (SH)

Untuk mengetahui skor total pada hasil pengumpulan data pada penelitian ini ditentukan dengan simbol $\sum SH$.

c. Menentukan Besar Persentase (P)

Rumus pada besar persentase didapatkan dari skor kriteria $\sum SK$ dan skor total hasil pengumpulan data $\sum SH$.

$$P = \frac{\sum SH \times 100}{\sum SK} \quad (5)$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban responden

$\sum SK$: Skor kriteria

$\sum SH$: Skor total pengumpulan data

d. Menentukan Rentang Hasil

Rentang hasil pada penelitian ini ditentukan dari skor kriteria dan persentase yang diperoleh dari perhitungan hasil yang sudah dilakukan sebelumnya, lalu dibandingkan dengan skor hasil pada pengumpulan data sehingga dapat diketahui berapa rentang hasil yang didapatkan pada penelitian ini. Untuk menentukan rentang hasil dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Rentang Hasil

Persentase	Kategori Jawaban
0% - 25%	Sangat Tidak Setuju
26% - 50%	Tidak Setuju
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Validitas

Dilakukan Uji Validitas pada penelitian ini, untuk mendapatkan data valid atau tidak. Rumus persamaan ke-1 digunakan untuk menentukan nilai dari r hitung [1]. Setelah nilai dari r hitung diperoleh, maka tahap selanjutnya mencari nilai r tabel. Rumus $df = N-2$ digunakan untuk menentukan nilai r tabel. Nilai N dalam penelitian ini yaitu 31 yang diperoleh dari jumlah responden. Nilai r tabel dalam penelitian ini sebesar 29 yang diperoleh dari nilai N dikurangi 2, nilai r tabel dikurangi 2 karena peluang eror pada sampel yaitu sebesar 1% dan 5%. Penelitian ini menggunakan peluang eror terhadap data sampel yaitu 5% = 0,05 sehingga diperoleh nilai r tabel yaitu 0,367. Berdasarkan hasil dari uji validitas di Tabel 3, semua dinyatakan **valid**. Hasil dari uji validitas dari seluruh pertanyaan ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3: Uji Validitas Kuesioner

No.	Indikator	r hitung	r tabel	Validitas
1.	AU1	0,804	0,367	Valid
2.	AU2	0,870	0,367	Valid
3.	AU3	0,747	0,367	Valid
4.	AU4	0,775	0,367	Valid
5.	PEOU1	0,723	0,367	Valid
6.	PEOU2	0,706	0,367	Valid
7.	PEOU3	0,749	0,367	Valid
8.	PEOU4	0,812	0,367	Valid
9.	PU1	0,885	0,367	Valid
10.	PU2	0,856	0,367	Valid
11.	PU3	0,747	0,367	Valid
12.	PU4	0,782	0,367	Valid

Sumber: Olahan SPSS, 2023

3.2. Uji Reliabilitas

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus dalam persamaan kedua. Evaluasi reliabilitas mengacu pada nilai Cronbach's Alpha, di mana jika nilai Cronbach's Alpha melebihi nilai r tabel, maka variabel dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang memadai. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha kurang dari nilai r tabel, maka variabel dianggap tidak memiliki tingkat reliabilitas yang memadai. Nilai r tabel ini dihitung dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, sehingga nilai r tabelnya adalah 0,367. Hasil uji reliabilitas pada Tabel 4 menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan, karena nilai Cronbach's Alpha melebihi nilai r tabel.

Tabel 4: Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	r table	N of items
Pemakaian Aplikasi (<i>Actual Use</i>)	0,809	0,367	4
Prepensi Kemudahan pengguna (<i>Perceived Ease Of Use</i>)	0,733	0,367	4
Prepensi Kebermanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>)	0,809	0,367	4

Sumber: Olahan SPSS, 2023

3.3. Pengukuran Metode TAM

3.3.1. Deskripsi Penelitian Technology Acceptance Model

Data pada penelitian ini diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner pada Google Form. Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan data sejumlah 31 responden. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diperoleh informasi demografis responden berupa jenis kelamin, umur, dan kota domisili. Berdasarkan data diperoleh, nilai persentase laki-laki adalah 64.5% dan perempuan 35.5%. Dari data yang diperoleh, responden dengan umur 20 tahun 3,2%, umur 21 tahun 29%, 22 tahun 48,4%, umur 23 tahun 16.1%, dan umur 24 tahun 3,2%. Data terendah pada umur 20 tahun dan 24 tahun dengan 3,2%, dan data umur tertinggi pada umur 22 tahun dengan 48,4%. Kota domisili responden dalam penelitian ini 100% berasal dari Kota Makassar.

Jawaban deskriptif dari pertanyaan dilihat pada Tabel 1. Sehingga deskripsi penelitian ini menggunakan 3 variabel, diketahui persepsi pengguna terhadap variabel *Actual Use (AU)*, *Perceived Ease Of Use (PEOU)*, *Perceived Usefulness (PU)*. Dalam penelitian ini, setiap variabel menggunakan 4 indikator pertanyaan di mana nilai minimum variabel ini ditunjukkan pada Tabel 2 yaitu menggunakan rentang hasil dari 1 sampai 5.

a. Pemakaian Aplikasi (*Actual Use*)

Data responden dapat dilihat pada Tabel 5 pada setiap pernyataan pada variabel performance.

Tabel 5: Indikator Actual Use

No.	Pernyataan	Responden					Total
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah aplikasi Super Consign membantu dalam mencari barang elektronik yang dibutuhkan?	4	17	0	9	1	107

2.	Menurut Anda aplikasi Super Consign berjalan lancar di perangkat pengguna?	6	16	0	7	2	110
3.	Apakah fitur yang ada pada Super Consign berjalan lancar?	4	10	4	13	0	98
4.	Pemakaian aplikasi Super Consign sangat simpel.	6	19	3	2	1	123
Jumlah		20	62	7	31	4	124

Sumber: Olahan Data Responden, 2023

b. Persepsi Atas Kemudahan Pengguna (*Perceived Ease of Use*)

Data responden pada Tabel 6 pada setiap pernyataan pada variabel *performance*.

Tabel 6: Indikator Perceived Ease of Use

No.	Pernyataan	Responden					Total
		5	4	3	2	1	
1.	Aplikasi Super Consign dapat memudahkan pengguna dalam mencari barang aksesoris laptop.	5	16	2	8	0	111
2.	Aplikasi Super Consign memberikan informasi yang jelas dari produk yang diinginkan.	3	15	4	8	1	104
3.	Aplikasi Super Consign memudahkan dalam melakukan interaksi dengan penjual secara langsung.	4	18	4	2	3	111
4.	Aplikasi Super Consign mudah digunakan dan kapan saja.	8	17	1	5	0	121
Jumlah		20	66	11	23	4	124

Sumber: Olahan Data Responden, 2023

c. Persepsi Kebermanfaatan (*Percived Usefulness*)

Data responden dapat dilihat pada Tabel 7 pada setiap pernyataan pada variabel *performance*.

Tabel 7: Indikator Perceived Usefulness

No.	Pernyataan	Responden					Total
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah aplikasi Super Consign efektif digunakan mencari barang elektronik yang dibutuhkan?	4	16	1	9	1	106
2.	Apakah aplikasi Super Consign sangat membantu dalam pembelian barang elektronik.	4	15	3	5	4	103
3.	Menurut Anda aplikasi Super Consign memberikan informasi yang lengkap pada barang baru atau <i>second</i> yang akan dibeli.	4	14	3	9	1	104
4.	Apakah aplikasi Super Consign bisa memberikan manfaat pada masyarakat.	6	17	2	6	0	116
Jumlah		18	62	9	29	6	124

Sumber: Olahan Data Responden, 2023

3.3.2. Statistik Deskriptif Technology Acceptance Model

Hasil dari pertanyaan dalam setiap variabel dihitung dengan menggunakan indikator yang berkaitan dengan masing-masing variabel tersebut. Nilai $\sum SK$ dapat dihitung dengan mengalikan nilai maksimum dari setiap variabel, jumlah pertanyaan yang ada, dan jumlah responden yang terlibat. Sebagai contoh, untuk variabel persepsi atas kemudahan pengguna (AU), nilai $\sum SK$ adalah 620, yang dihitung dengan mengalikan 5 (jumlah maksimum nilai), 4 (jumlah pertanyaan), dan 31 (jumlah responden). Nilai $\sum SH$ diperoleh dengan menjumlahkan total nilai dari semua data responden pada setiap variabel. Besar P atau persentase diperoleh dengan membagi nilai $\sum SK$ dengan $\sum SH$, kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Hasil statistik deskriptif dapat ditemukan dalam Tabel 8.

Tabel 8: Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	In	$\sum SK$	$\sum SH$	P
AU	4	620	438	70,64%
PEOU	4	620	447	72,09%
PU	4	620	429	69,19%

Sumber: Olahan Data Responden, 2023

Berdasarkan Tabel 8, jawaban responden pada variabel pemakaian aplikasi (*Actual Use*) setuju dengan nilai persentase 70.64%. Persepsi pemakaian aplikasi Super Consign dinyatakan mudah untuk digunakan. Nilai persentase pada variabel persepsi atas kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*) adalah 72.09%. Berdasarkan data yang diperoleh, aplikasi Super Consign mudah digunakan dalam proses pencarian barang *second* dan informasi barang *second*. Nilai persentase dari variabel persepsi kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*) menunjukkan 69.19%. Maka dinyatakan bahwa aplikasi Super Consign bermanfaat dalam proses pencarian barang *second*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, di simpulan dari tiap variabel yaitu:

- a. Pemakaian aplikasi (*Actual Use*) memiliki nilai persentase 70.64% yang berarti rata-rata responden setuju aplikasi Super Consign layak digunakan, walaupun ada beberapa responden yang berpendapat bahwa Aplikasi Super Consign kurang membantu dalam mencari barang elektronik yang dibutuhkan dan ada fitur yang belum berjalan sesuai harapan responden.
- b. Persepsi atas kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) adalah 72.09% berarti sebagian besar pengguna setuju bahwa Aplikasi Super Consign memberikan kemudahan dalam penggunaan untuk mencari barang-barang *second*, akan tetapi masih ada pengguna yang beranggapan bahwa Aplikasi Super Consign belum memberikan kemudahan dan belum memberikan informasi yang detail akan produk yang diinginkan.
- c. Persepsi kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*) adalah 69.19%. Responden menyatakan setuju bahwa aplikasi Super Consign bermanfaat dalam proses pencarian barang *second*. walaupun beberapa pengguna berpendapat bahwa Aplikasi Super Consign belum efektif digunakan dalam mencari barang elektronik yang dibutuhkan dan Aplikasi Super Consign belum memberikan informasi yang lengkap pada barang baru atau *second* yang akan dibutuhkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka Aplikasi Super Consign masih perlu diperbaiki dan dioptimalkan pada fitur:

- a. Pencarian Barang Elektronik
- b. Informasi Detail pada Produk
- c. Kategori Produk (Baru dan *Second*)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Nustini and A. H. Adhinagari, "PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA PENGGUNAAN E-MONEY STUDI PADA WILAYAH NON PERKOTAAN," *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, vol. 9, no. 2, 2020.
- [2] T. Hidayat and D. S. Canta, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Tokopedia dengan Menggunakan Metode TAM," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 472, Apr. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.4088.
- [3] S. Annafi Aulifin and A. Shintia Dewi, "ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA SHOPEEPAY SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI WILAYAH KOTA BOGOR," *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, vol. 6, no. 1, p. 2022, 2022.
- [4] P. Adi and G. Permana, "Penerapan Metode TAM (Technology Acceptance Model) dalam Implementasi Sistem Informasi Bazaar Banjar," *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 10, 2018.
- [5] M. B. Firdaus, E. Budiman, and L. A. Kusuma, "Analisis Penerimaan E-Learning MOLS Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)," *Sains, Aplikasi, Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, p. 1, Apr. 2022.
- [6] A. Rahmawati, D. Novita, and I. Pradesan, "MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan Kuesioner Analisis Penerimaan E-Tax Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)," *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, 2022.
- [7] A. Mulyanto, S. 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, 2020, doi: 10.18196/st.231253.
- [8] A. D. Nugroho, M. Akbar, E. Andini, and A. Hidayatulloh, "PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL UNTUK MENJELASKAN NIAT PEMBELIAN MELALUI APLIKASI GO-FOOD," *Jurnal Magisma*, vol. 8, no. 1, 2020.
- [9] C. Wuysan, S. Informasi, and S. Kharisma Makassar, "Analisis Usability pada Aplikasi AntiMacet Menggunakan USE Questionnaire Oleh," *KHARISMA Tech*, vol. 17, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [10] Q. Widayati and F. Panjaitan, "Penerapan Metode UTAUT untuk Memahami Penerimaan Aplikasi Kamus Istilah Akuntansi pada Smartphone," *BinaDarma*, 2022, [Online]. Available: <https://forlap.dikti.go.id/>
- [11] S. Wahyuni, A. Hermawansyah, and K. Kunci, "HUMANTECH JURNAL ILMIAH MULTI DISIPLIN INDONESIA Efektivitas Penerapan Aplikasi Zoom Dengan Menggunakan Metode TAM (Studi Kasus : SMP NEGERI 1 PPU)," *HUMANTECH: JURNAL ILMIAH MULTI DISIPLIN INDONESIA*, vol. 2, no. 3, Mar. 2022.