

Analisis Kepuasan Menggunakan Aplikasi DANA dengan Menerapkan Metode TAM

Nopri Prayoga, Sindi Apri Nesy*

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma,

Jalan Sisingamangaraja No. 338, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: ¹nopriprayoga@gamil.com, ^{2,*}sindiaprienesy @email.com

Abstrak

Saat ini, teknologi telah hadir dalam membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia sehingga pekerjaan manusia semakin mudah dan efektif. Peranan teknologi dalam berbagai aspek kegiatan yang dapat dipahami. Teknologi telah merambah kedalam bidang keuangan dengan menggunakan sistem cerdas. Salah satu teknologi sistem cerdas adalah aplikasi DANA. Aplikasi DANA adalah singkatan dari Dompet Digital Indonesia yang berbasis aplikasi mobile. Berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari beli makanan, isi pulsa, dan hingga bayar tagihan membuat banyak orang menggunakan, khususnya generasi muda. Adakalanya, kita menginginkan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi DANA agar kita dapat mengetahui seberapa mudah dan ramahnya aplikasi DANA tersebut. Untuk itu, diperlukannya sebuah penelitian untuk mengetahui kepuasan pelanggan ataupun pengguna aplikasi DANA. Adapun metode yang dapat digunakan dalam mengetahui tingkat kepuasan pelanggan atau pengguna adalah dengan menerapkannya metode *technology acceptance model* (TAM). Model ini merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan pemakai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi teroptimal dalam menganalisa kepuasan pelanggan ataupun pengguna aplikasi DANA.

Kata Kunci: Metode; TAM; Kepuasan; DANA; Analisa.

Abstract

Currently, technology has been present in helping to facilitate human work so that human work is easier and more effective. The role of technology in various aspects of activities can be understood. Technology has penetrated into the financial sector by using intelligent systems. One of the smart system technologies is the DANA application. The DANA application is an abbreviation of Dompet Digital Indonesia which is based on a mobile application. The various conveniences offered, from buying food, topping up credit, and paying bills have made many people use them, especially the younger generation. Sometimes, we want to measure the level of user satisfaction of the DANA application so that we can find out how easy and friendly the DANA application is. For this reason, a research is needed to determine customer satisfaction or the user of the DANA application. The method that can be used to determine the level of customer or user satisfaction is to apply the technology acceptance model (TAM) method. This model is a model of acceptance of information technology systems that will be used by users. This research is expected to provide the optimal solution in analyzing customer satisfaction or DANA application users.

Keywords: Method; TAM; Satisfaction; DANA; Analysis.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi telah hadir dalam membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia sehingga pekerjaan manusia semakin mudah dan efektif. Peranan teknologi dalam berbagai aspek kegiatan yang dapat dipahami. Teknologi telah merambah kedalam bidang keuangan dengan menggunakan sistem cerdas. Salah satu teknologi sistem cerdas adalah aplikasi DANA.

Aplikasi DANA adalah singkatan dari Dompet Digital Indonesia yang berbasis aplikasi mobile. Berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari beli makanan, isi pulsa, dan hingga bayar tagihan membuat banyak orang menggunakan, khususnya generasi muda. Adakalanya, kita menginginkan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi DANA agar kita dapat mengetahui seberapa mudah dan ramahnya aplikasi DANA tersebut. Untuk itu, diperlukannya sebuah penelitian untuk mengetahui kepuasan pelanggan ataupun pengguna aplikasi DANA. Adapun metode yang dapat digunakan dalam mengetahui tingkat kepuasan pelanggan atau pengguna adalah dengan menerapkannya metode *technology acceptance model* (TAM).

Model ini merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan pemakai. Model Penerimaan Teknologi atau *technology acceptance model* (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan pemakai. TAM dikembangkan oleh Davis et al. (1989) berdasarkan model TRA (*theory of reasoned action*). TAM mempunyai 2 konstruk utama, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). TAM berpendapat bahwa penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh 2 konstruk tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi teroptimal dalam menganalisa kepuasan pelanggan ataupun pengguna aplikasi DANA.

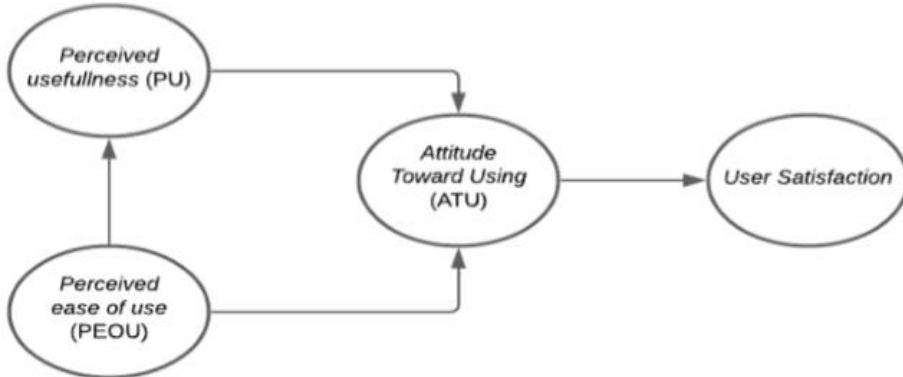
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode TAM

Model ini merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan pemakai. Model Penerimaan Teknologi atau *technology acceptance model* (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi



informasi yang akan digunakan pemakai. TAM dikembangkan oleh Davis et al. (1989) berdasarkan model TRA (*theory of reasoned action*). TAM mempunyai 2 konstruk utama, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). TAM berpendapat bahwa penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh 2 konstruk tersebut [1] Model dari *technology acceptance model* (TAM) dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian TAM

2.2 Aplikasi DANA

Di zaman milenial ini, pembayaran virtual menggunakan dompet digital atau e-wallet semakin marak di Indonesia, salah satunya DANA. DANA adalah singkatan dari Dompet Digital Indonesia yang berbasis aplikasi mobile. Berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari beli makanan, isi pulsa, dan hingga bayar tagihan membuat banyak orang menggunakaninya, khususnya generasi muda. Aplikasi DANA adalah dompet digital Indonesia resmi yang aman dan dapat digunakan untuk transaksi keuangan dan pembayaran yang dapat diakses lewat smartphone kapan saja dan dimana saja. E-wallet ini berhasil berada pada 5 besar aplikasi dompet digital terbaik di Indonesia berdasarkan analisis data App Annie. Perusahaan yang terdaftar sebagai PT. Espay Debit Indonesia Koe adalah perusahaan yang dibentuk oleh Emtek Group dan Ant Finansial. Ada berbagai macam fitur yang memudahkan kehidupan dan transaksi masyarakat sehari-hari. Mulai dari transaksi pembayaran offline, transfer saldo antar pengguna, pembelian makanan, pembelian pulsa, pembayaran tagihan rumah tangga, cicilan kartu kredit, dan masih banyak lagi. DANA dompet digital apk juga dapat digunakan sebagai alat pembayaran virtual karena dapat diakses lewat smartphone, seperti Apple atau Android. Selain itu, pengguna juga dapat menghubungkannya dengan rekening tabungan dan kartu kredit [2].



Gambar 2. Aplikasi DANA

2.3 Kepuasan Pelanggan

Demi tercapainya target penjualan produk dan jasa perusahaan selalu mengutamakan kepuasan pelanggan. Kepuasan konsumen merupakan salah satu tujuan dari perusahaan. Dengan memberikan kualitas pelayanan yang efektif, tentunya konsumen akan merasa puas dengan pelayanan yang di berikan perusahaan. mengatakan kepuasan konsumen adalah suatu penilaian emosional dari konsumen setelah konsumen menggunakan produk dimana harapan dan kebutuhan konsumen yang menggunakaninya terpenuhi. Usaha mewujudkan kepuasan pelanggan tidaklah mudah. Tetapi usaha untuk senantiasa memperbaiki kepuasan pelanggan dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Performa suatu perusahaan berpengaruh besar terhadap minat pelanggan sehingga diperlukan suatu strategi yang jitu untuk melakukan hal tersebut. Pada hakikatnya, strategi kepuasan pelanggan akan menyebabkan pesaing harus bekerja keras dan memerlukan biaya tinggi dalam usahanya merebut pelanggan suatu penyedia jasa.[3]

2.4 Metode Penelitian

Ada beberapa teknik dalam penelitian ini yang digunakan, diantaranya:

a. Teknik kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi yang berhubungan dengan metode *technology acceptance model* (TAM) dan bahan referensi yang terkait berupa buku, artikel, paper makalah, jurnal dan browsing di internet.

b. Penelitian lapangan (field research)

Metode penelitian dengan observasi atau studi lapangan untuk melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung pada pengguna aplikasi DANA. Pengamatan dilakukan dengan melihat user yang menggunakan sistem informasi aplikasi DANA menjadi subyek penelitian

c. Kuisioner

Metode yang digunakan dalam pengambilan data dari responden dengan menggunakan instrument atau pertanyaan yang terkait dengan tema yang diambil. Instrumen diurutkan berdasarkan variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun instrumen TAM adalah setiap variabel atau indikator yang menjadi penilaian terhadap sistem informasi tersebut dengan menggunakan TAM. Penelitian dilakukan dengan menyebarluaskan kuisioner kepada masyarakat dengan memanfaatkan layanan google form atau google formulir, dimana kuisioner yang diberikan merupakan pertanyaan tertutup dimana setiap point pertanyaan sudah ditentukan jawabannya oleh responden dengan memilih atau mencentang salah satu dari jawaban yang disediakan[18]. Terdiri dari 15 point pertanyaan yang sudah di klasifikasikan ke terhadap variabel TAM.

Tabel 1. Indikator TAM

Variabel	Kode	Indikator
<i>Perceived ease of use</i>	PEOU1	Bagaimana kepuasan anda terhadap kemudahan tampilan user interface aplikasi DANA?
	PEOU2	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembelian token listrik menggunakan aplikasi DANA?
	PEOU3	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran PGN Gas menggunakan aplikasi DANA?
	PEOU4	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran PDAM menggunakan aplikasi DANA?
<i>Perceived of usefulness</i>	PU1	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran cicilan finance menggunakan aplikasi DANA?
	PU2	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur TOP UP Pulsa & Data menggunakan aplikasi DANA?
	PU3	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran menggunakan Scan QR pada aplikasi DANA?
	AU1	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur transfer antar bank menggunakan aplikasi DANA?
<i>Actual use</i>	AU2	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur Tarik saldo pada aplikasi DANA?
	ATU1	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur Top Up Voucher games menggunakan aplikasi DANA?
	ATU2	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran di E-Commerce menggunakan aplikasi DANA?
<i>Attitude toward using</i>	ATU3	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran PARKIR menggunakan aplikasi DANA?
	IU1	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur Top Up E-MONEY menggunakan aplikasi DANA?
	IU2	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur pembayaran pembelian tiket bioskop pada aplikasi tix id menggunakan aplikasi DANA?
<i>Behavioral intention to use</i>	IU3	Bagaimana kepuasan anda terhadap fitur DANA POINTS yang anda dapatkan selama menggunakan aplikasi DANA?

3.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Dimana alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan dari sebuah kuisioner. Sebuah kuisioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan pada angket dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur dengan daftar pertanyaan[16]. Adapun kriteria pengujian validitas dapat dilihat pada ketentuan berikut ini :

- H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah),
 H_0 ditolak apabila $r_{statistik} \leq r_{tabel}$. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)
- R_{table} dapat ditentukan dengan melihat tabel ketentuan signifikan yang dimana nilai r_{table} dilihat dari jumlah N (data terkumpul)
- Hasil uji validitas dapat dilihat dari table berikut:



Tabel 2. Uji validitas

Indikator	Item-totalcorrelation	R tabel	Keterangan
PEOU1	0.600	0.176	VALID
PEOU2	0.547	0.176	VALID
PEOU3	0.885	0.176	VALID
PEOU4	0.559	0.176	VALID
PU1	0.863	0.176	VALID
PU2	0.881	0.176	VALID
PU3	0.924	0.176	VALID
AU1	0.947	0.176	VALID
AU2	0.953	0.176	VALID
ATU1	0.903	0.176	VALID
ATU2	0.908	0.176	VALID
ATU3	0.886	0.176	VALID
IU1	0.902	0.176	VALID
IU2	0.893	0.176	VALID
IU3	0.916	0.176	VALID

Dengan N = 100 maka diperoleh nilai R tabel adalah 0.176

3.2 Uji Reabilitas

Reabilitas adalah uji menunjukkan kehandalan suatu alat ukur sehingga alat ukur tersebut dapat dipercaya, indeks ini juga dapat digunakan untuk mengetahui nilai konsisten suatu pengukur apabila alat pengukur tersebut dilakukan berulang-ulang[16]. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengujian reabilitas yaitu tes ulang, Formula Flanagan, *Chronbach's Alpha*, Formula KR dan Anova Hoyt. Pada penelitian ini metode uji reabilitas yang digunakan adalah *Chronbach's Alpha* yang merupakan metode yang umum dipakai dalam data penelitian dan kuisioner. Berikut hasil uji realibilitas dari kuisioner pada penelitian ini

Tabel 3. Uji reabilitas

Indikator	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
PEOU	0.716	Reliabel
PU	0.859	Reliabel
AU	0.917	Reliabel
ATU	0.862	Reliabel
IU	0.864	Reliabel

Dapat dilihat dari hasil uji total dari setiap masing-masing indikator, uji reabilitas dengan *Chronbach's Alpha* akan dikatakan reliable apabila hasil dari r hitung > r tabel dengan ketentuan tabel signifikan 5%.

3.3 Deskripsi Statistik

Berikut ini merupakan perhitungan analisis deskripsi untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Skor kriteria (SK)

Untuk indikator *Perceived Ease of Use* (PEOU)

$$SK = 4 \times 4 \times 120$$

$$= 1920$$

Skor indikator *Perceived Usefulness* (PU)

$$SK = 4 \times 3 \times 120$$

$$= 1440$$

Skor indikator *Actual Use* (AU)

$$SK = 4 \times 2 \times 120$$

$$= 960$$

Skor indikator *Attitude Toward Using* (ATU)

$$SK = 4 \times 3 \times 120$$

$$= 1440$$

Skor indikator *Intention to Use* (IU)

$$SK = 4 \times 3 \times 120$$

$$= 1440$$

2. Skor total

Skor total diperoleh dari jumlah pengumpulan data yang sudah dilakukan dari setiap variabel.



Tabel 4. Skor total

Indikator	Skor Total
PEOU	1590
PU	1185
AU	800
ATU	1149
IU	1183

3. Besar presentase

Besar presentase dari *Perceived Ease of Use* (PEOU)

$$P = \frac{1590 \times 100\%}{1920} = 83\%$$

Besar presentase dari *Perceived Usefulness* (PU)

$$P = \frac{1185 \times 100\%}{1440} = 82\%$$

Besar presentase dari *Actual Use* (AU)

$$P = \frac{800 \times 100\%}{960} = 83\%$$

Besar presentase dari *Attitude Toward Using* (ATU)

$$P = \frac{1149 \times 100\%}{1440} = 80\%$$

Besar presentase dari *Intention to Use* (IU)

$$P = \frac{1183 \times 100\%}{1440} = 82\%$$

Sehingga hasil dari perhitungan dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 4. Analisis deskriptif

INDIKATOR	$\sum SK$	$\sum SH$	P
PEOU	1920	1590	83%
PU	1440	1185	82%
AU	960	800	83%
ATU	1440	1149	80%
IU	1440	1183	80%

Dari hasil jawaban dari responden di dapat bahwa variabel indikator dari PEOU memiliki presentase sebesar 81.4%, indikator PU dengan hasil presentase sejumlah 82%, selanjutnya pada indikator AU diperoleh presentase sebesar 79%, kemudian pada indikator dari ATU diperoleh hasil presentase sebesar 80% dan yang terakhir diperoleh 51% untuk indikator IU.

Dari hasil data analisis deskriptif statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi DANA sudah memenuhi standart kepuasan masyarakat.

4. KESIMPULAN

Pada hasil analisa penelitian menggunakan metode TAM ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil, diantarnya setelah mengikuti rangkaian penelitian dengan menerapkan metode TAM dengan menganalisa data kuesioner dari responden yang berjumlah 12 orang dan dengan point penilaian yang berbeda. Maka dapat di peroleh data demografis ialah jumlah responden dengan rentang usia 17 – 22 tahun lebih banyak daripada rentang usia di atasnya dengan jumlah persentase sebanyak 60%, dan responden yang berjenis kelamin perempuan dengan jumlah persentase sebanyak 85% sedangkan responden laki-laki hanya sebanyak 29%, yang dimana status pekerjaan responden terebut mendominasi sebagai pelajar/mahasiswa dengan jumlah persentase sebanyak 45%. Dari setiap data kuesioner yang di terima dan di lakukan analisa menggunakan Metode TAM dengan menguji validasi dan reabilitas data maka dari 120 orang responden 83% merasa puas dengan kemudahan penggunaan aplikasi DANA, kemudian 82% merasakan manfaat atau kegunaan dari aplikasi DANA, kemudian dalam pemakaian aktual responden merasa puas dengan skala kepuasan mencapai 83%, selanjutnya dalam sikap terhadap pengaplikasian responden puas dengan skala 80%, yang terakhir ialah dalam penggunaan terhadap aplikasi DANA secara jangka panjang ternyata di peroleh skala sebanyak 80% yang berarti persepsi kemudahan, persepsi manfaat sangat mempengaruhi masyarakat untuk menggunakan aplikasi DANA dalam jangka panjang. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan persepsi kepuasan penerimaan dapat di nyatakan bahwa masyarakat puas dengan penggunaan aplikasi DANA.

REFERENCES

- [1] F. Sayekti and P. Putarta, "Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah," *J. Manaj. Teor. dan Ter. J. Theory Appl. Manag.*, vol. 9, no. 3, pp. 196–209, 2016, doi: 10.20473/jmtt.v9i3.3075.



- [2] A. Y. Widowati and C. Budihartanti, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka Dengan Menerapkan Metode TAM (Technology Acceptance Model)," *J. Prosko*, vol. 6, no. 2, pp. 109–116, 2019, [Online]. Available: <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/1629/1080>.
- [3] N. Nuraeni, "Analisis Tingkat Kepuasan Nasabah Terhadap Website Pegadaian Menggunakan Metode Tam," *Swabumi*, vol. 9, no. 2, pp. 90–99, 2021, doi: 10.31294/swabumi.v9i2.11175.
- [4] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- [5] D. Andryani, "Analisis Penerimaan Sistem Informasi Pengisian KRS Dari Sudut Pandang Mahasiswa Menggunakan Metode TAM," *J. Ilm. Inform. Komput.*, vol. 21, no. 1, pp. 60–66, 2016.
- [6] S. R. Hartatik and C. Budihartanti, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode TAM (Technology Acceptance Model)," *J. PROSISKO*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, 2020, [Online]. Available: <http://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/1653>.
- [7] R. Andriani, A. Setyanto, and A. Nasiri, "Evaluasi Sistem Informasi Menggunakan Technology Acceptance Model Dengan Penambahan Variabel Evaluation of Information System Using Technology Acceptance," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 3, pp. 531–538, 2020, doi: 10.25126/jtiik.20207850.
- [8] D. Pibriana, "Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Belanja Online XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 580–592, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i3.382.
- [9] W. P. P. Handayani and M. Harsono, "Aplikasi Technology Acceptance Model (Tam) Pada Komputerisasi Kegiatan Pertanahan," *J. Econ.*, vol. 12, no. 1, p. 13, 2016, doi: 10.21831/economia.v12i1.8415.
- [10] Supriyati and M. Cholil, "Aplikasi Technology Acceptance Model pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit," *J. Bisnis Manaj.*, vol. 17, no. 1, pp. 81–102, 2017, doi: <https://doi.org/10.20961/jbm.v17i1.12308>.
- [11] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- [12] R. N. Rahmawati and I. M. Narsa, "Penggunaan e-learning dengan Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 127–136, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i2.26232.
- [13] J. Iqbal, P. S. Akuntansi, P. Jambi, J. L. Barat, and K. B. Pete, "Metode Pembelajaran E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Modelling (TAM) Untuk Pembelajaran Akuntansi," vol. 14, no. 2, pp. 116–125, 2018.
- [14] D. Pibriana, "Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Belanja Online XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 580–592, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i3.382.
- [15] M. Z. Uska, "Analisis Penerimaan Digital Library Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) di Universitas Hamzanwadi," *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.29408/edumatic.v1i1.723.
- [16] O. J. F. Wassalam, R. Umar, and A. Yudhana, "Evaluasi Sistem Informasi Media Online Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 122–130, 2020.
- [17] P. Aplikasi and G. Pada, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM)," vol. 10, no. 2, pp. 173–180, 2020.

