

## **EVALUASI TEKNOLOGI AI PADA CANVA DALAM PROSES PENDUKUNG PEMBELAJARAN MAHASISWA DENGAN PENDEKATAN TAM**

### **IMPLEMENTATION OF AI TECHNOLOGY ON CANVA IN THE PROCESS OF SUPPORTING STUDENT LEARNING WITH TAM APPROACH**

**Rio Alghaniy Putra<sup>1\*</sup>, Alfina Andriani<sup>2</sup>, Vanza Satria Pringga Pratama<sup>3</sup>, Nadiyah Syaidatus Shofa  
Abdul Hayat<sup>4</sup>**

\*E-mail: [22082010012@student.upnjatim.ac.id](mailto:22082010012@student.upnjatim.ac.id)

<sup>1,2,3,4</sup> Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur

#### **Abstrak**

Penelitian ini menganalisis penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam aplikasi Canva sebagai pendukung proses pembelajaran di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Data dikumpulkan dari 100 mahasiswa melalui kuesioner skala Likert. Hasil analisis menunjukkan validitas dan reliabilitas semua variabel yang digunakan, seperti *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PE), *Attention Toward Usage* (AT), *Intention to Use* (IU), dan *Actual Usage Behavior* (AUB). Uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa PU, PE, AT, dan IU secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap AUB. Uji-F menegaskan pengaruh bersama-sama keempat variabel independen terhadap AUB. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana AI dalam Canva mempengaruhi persepsi dan perilaku pengguna, serta relevansinya dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil hipotesis menunjukkan dukungan yang signifikan terhadap hipotesis 1, 2, 3, dan 4, menegaskan hubungan positif antara PU, PE, AT, dan IU dengan AUB dalam konteks penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

**Kata kunci:** *AI, Canva, TAM, Likert*

#### **Abstract**

*This study analyzes the application of artificial intelligence (AI) technology in the Canva application as a support for the learning process at the National Development University "Veteran" East Java using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. Data was collected from 100 students through a Likert scale questionnaire. The analysis results show the validity and reliability of all variables used, such as Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PE), Attention Toward Usage (AT), Intention to Use (IU), and Actual Usage Behavior (AUB). Multiple linear regression tests show that PU, PE, AT, and IU together have a significant effect on AUB. The F-test confirmed the joint effect of the four independent variables on AUB. This study reveals how AI in Canva affects user perceptions and behavior, as well as its relevance in the context of learning in higher education. Hypothesis results showed significant support for hypotheses 1, 2, 3, and 4, confirming the positive relationship between PU, PE, AT, and IU with AUB in the context of using Canva as a learning tool.*

**Keywords:** *AI, Canva, TAM, Likert*

## 1. PENDAHULUAN

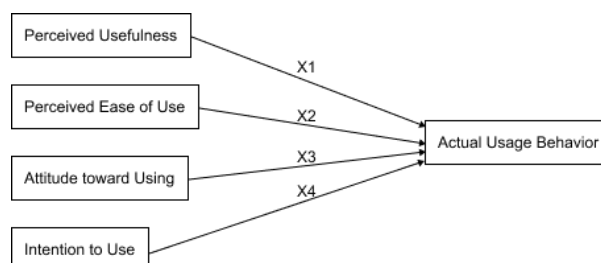
Dalam era transformasi digital saat ini, penggunaan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah menjadi pendorong utama di berbagai bidang, termasuk pendidikan tinggi. *Artificial Intelligence* (AI) ini adalah sebuah teknologi yang dapat berpikir seperti manusia tapi dijalankannya dengan robot bukan alamiah dari manusia itu sendiri[5]. Keberlangsungan aktivitas mahasiswa menjadi terbantu dengan adanya berbagai kemudahan yang disajikan oleh teknologi[4]. Implementasi teknologi AI telah mengubah lanskap pembelajaran mahasiswa di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Salah satu platform yang memanfaatkan teknologi AI dengan baik adalah Canva. Canva secara efektif, memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa.

Dalam konteks ini, platform seperti Canva telah menjadi sangat populer di kalangan para mahasiswa sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Canva merupakan Salah satu *tools* yang sering digunakan sebagai media desain online yang menyediakan berbagai fitur untuk mempermudah pembuatan desain presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, dan lain sebagainya[8]. Canva menawarkan kemudahan bagi pengguna dalam pembuatan desain grafis yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Canva memiliki berbagai kelebihan diantaranya adalah desain yang beragam dan menarik, dapat menghemat waktu, memiliki resolusi gambar yang baik, dapat melakukan kolaborasi, dapat menggunakan media laptop ataupun ponsel[8].

Teknologi AI dalam aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berkreasi dengan fitur-fitur menarik seperti *draw, layout, style*, animasi, dan lainnya. Namun, penerimaan pengguna terhadap teknologi ini tetap menjadi aspek penting yang perlu dipertimbangkan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna merespons teknologi AI dalam Canva melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), dengan fokus pada persepsi kemudahan dan kegunaan[1][2][3][7][8][9][10][12]. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan bantuan bagi mahasiswa dalam menggunakan teknologi AI dengan lebih efektif dalam konteks proses pembelajaran.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan objek canva sebagai salah satu tempat atau alat yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan perkuliahan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan model konseptual TAM untuk mencari korelasi dan keterhubungan antara *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude toward using, Intention to Use*, dengan *Actual Usage Behavior* pada fitur *Artificial Intelligence* yang ada pada aplikasi canva[13][14][15][16][17][18][19][20].



Gambar 1. Model Konseptual

Responden yang dituju dalam penelitian ini adalah mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur yang menggunakan canva dalam proses pembelajaran. Data akan dikumpulkan melalui

penggunaan kuesioner yang disusun berdasarkan skala *Likert*. Kuesioner akan terdiri dari pertanyaan yang mengukur *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude toward using*, *Intention to Use*, dengan *Actual Usage Behavior* terkait penggunaan aplikasi Canva dalam membantu proses pembelajaran.

Data yang dikumpulkan akan diproses dan dianalisis menggunakan model konseptual TAM dengan mengukur hubungan antara variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude toward using*, *Intention to Use*, dengan *Actual Usage Behavior*. Analisis akan mencakup pengujian validitas model, serta pengaruh langsung dan tidak langsung antara variabel-variabel tersebut. Variabel X1 akan diidentifikasi *Perceived Usefulness*, variabel X2 akan diidentifikasi *Perceived Ease of Use*, variabel X3 akan diidentifikasi *Attitude toward using*, variabel X4 akan diidentifikasi *Intention to Use*, variabel Y akan diidentifikasi *Actual Usage Behavior*[1].

Hipotesis:

- 1 = Terdapat hubungan positif antara persepsi kegunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- 2 = Terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- 3 = Terdapat hubungan positif antara sikap terhadap penggunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- 4 = Terdapat hubungan positif antara intensi penggunaan aplikasi Canva bagi mahasiswa dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, telah teridentifikasi beberapa indikator yang akan dijadikan landasan untuk menyusun pertanyaan dalam kuesioner. Indikator-indikator ini berkaitan langsung dengan variabel-variabel yang telah ditentukan sebelumnya

Table 1 - Variabel indikator

Variabel	Kode	Indikator
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Apakah menurut anda fitur-fitur AI dalam Canva bermanfaat untuk membantu mereka dalam pembelajaran?
	PU2	Menurut anda, penggunaan teknologi AI dalam Canva dapat membuat proses pembelajaran lebih efisien?
	PU3	Menurut anda, penggunaan teknologi AI dalam Canva dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.
	PU4	Menurut anda, penggunaan teknologi AI pada canva membuat saya lebih mudah mengerjakan tugas pembelajaran
	PU5	Menurut anda, penggunaan teknologi AI pada canva sangat fleksibel untuk berinteraksi sehingga memudahkan untuk menyelesaikan tugas
<i>Perceived Ease of User</i>	PE1	Menurut Anda, Apakah Fitur Teknologi AI dalam Canva untuk mempercepat proses desain atau pembuatan materi visual?
	PE2	Menurut Anda, Apakah mudah untuk menemukan dan memahami fitur-fitur Teknologi AI yang tersedia dalam Canva?

	PE3	Anda merasa nyaman menggunakan antarmuka Canva yang memiliki teknologi AI?
	PE4	Apakah anda merasa AI aplikasi Canva fleksibel untuk berinteraksi?
	PE5	Apakah anda merasa langkah-langkah penggunaan AI pada aplikasi Canva mudah diingat dan digunakan?
<i>Attention toward using</i>	AT 1	Apakah anda merasa senang ketika menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva dalam membuat konten pembelajaran?
	AT2	Apakah anda merasa nyaman ketika menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva untuk menyelesaikan tugas belajar?
	AT3	Apakah anda merasa kreatif setelah menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva dalam menyelesaikan tugas belajar?
	AT4	Apakah anda merasa senang secara keseluruhan dalam menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva?
	AT5	Apakah anda merasa percaya diri ketika mempresentasikan tugas belajar yang dibuat dengan teknologi AI pada aplikasi Canva?
<i>Intention to Use</i>	IU1	Apakah anda berencana untuk terus menggunakan fitur-fitur AI dalam Canva untuk kegiatan pembelajaran di masa depan?
	IU2	Apakah anda tertarik untuk menggunakan lebih banyak fitur teknologi AI yang ada dalam Canva?
	IU3	Apakah anda cenderung menggunakan fitur-fitur AI dalam Canva dalam jangka waktu yang panjang?
	IU4	Apakah aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur AI yang dibutuhkan pengguna
	IU5	Apakah hasil dari penggunaan AI pada aplikasi Canva dapat berpengaruh terhadap pengguna lainnya
<i>Actual Usage Behavior</i>	AUB1	Menurut anda, Apakah anda sering mengalami kendala saat menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva?
	AUB2	Menurut anda, Apakah mudah bagi Anda untuk mengakses teknologi AI pada aplikasi Canva di mana pun Anda berada?
	AUB3	Apakah anda merasa terbantu dengan adanya teknologi AI pada aplikasi Canva dalam menyelesaikan tugas belajar Anda?
	AUB4	Menurut anda, Apakah teknologi AI bermanfaat bagi Anda dengan adanya template yang disediakan oleh aplikasi Canva?
	AUB5	Apakah anda sering memanfaatkan Teknologi AI pada aplikasi Canva untuk keperluan Anda?

Setelah berhasil mengidentifikasi variabel indikator yang relevan untuk penelitian, langkah berikutnya adalah menentukan jumlah sampel yang diperlukan agar dapat memastikan representasi yang akurat dalam proses analisis data. Dalam konteks ini, penting untuk memperhitungkan aspek-aspek krusial seperti karakteristik populasi dan tingkat kepercayaan yang diinginkan. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel yang sesuai menjadi kunci dalam memastikan hasil penelitian yang dapat dipercaya dan generalisasi yang valid.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel yang akan menjadi target penelitian[11]. Dengan menggunakan rumus slovin dan

toleransi kesalahan sebesar 10% karena ruang lingkup penelitian adalah ruang lingkup sosial sehingga tidak membutuhkan toleransi kesalahan yang terlalu kecil, maka akan ditemukan jumlah sampel sebesar 100 orang[6].

### 2.1 Skala *Likerts*

Penelitian ini menggunakan metode skala *likerts* dalam melakukan penilaian terhadap penggunaan Teknologi AI pada Canva dalam proses pendukung Pembelajaran Mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur dengan skala pengukuran 1-5. Terdapat tabel rentang nilai yang digunakan dalam penilaian optimalisasi dari penggunaan penggunaan Teknologi AI pada Canva. *likert's summated ratin* (LSR) adalah metode yang digunakan dalam membandingkan skor kesederhanaan-nya[11].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. 3.1 Uji Validitas

Table 2 - Variabel Uji Validitas

Kode	R. Table	R-Hitung	Signifikasi	Keterangan
PU1	0.195	0,684	0.05	Valid
PU2	0.195	0,524	0.05	Valid
PU3	0.195	0,643	0.05	Valid
PU4	0.195	0,627	0.05	Valid
PU5	0.195	0,594	0.05	Valid
PE1	0.195	0,571	0.05	Valid
PE2	0.195	0,593	0.05	Valid
PE3	0.195	0,706	0.05	Valid
PE4	0.195	0,647	0.05	Valid
PE5	0.195	0,602	0.05	Valid
AT1	0.195	0,512	0.05	Valid
AT2	0.195	0,551	0.05	Valid
AT3	0.195	0,503	0.05	Valid
AT4	0.195	0,536	0.05	Valid
AT5	0.195	0,386	0.05	Valid
IU1	0.195	0,746	0.05	Valid
IU2	0.195	0,701	0.05	Valid
IU3	0.195	0,695	0.05	Valid
IU4	0.195	0,612	0.05	Valid
IU5	0.195	0,564	0.05	Valid
AUB1	0.195	0,673	0.05	Valid
AUB2	0.195	0,641	0.05	Valid
AUB3	0.195	0,573	0.05	Valid
AUB4	0.195	0,530	0.05	Valid
AUB5	0.195	0,680	0.05	Valid

Hasil uji validitas menggunakan perangkat lunak SPSS dengan melibatkan 100 responden menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PE), *Attention Toward Usage* (AT), *Intention to Use* (IU), dan *Actual Usage Behavior* (AUB) telah terbukti valid. Hal ini berdasarkan nilai R-Hitung yang lebih tinggi daripada nilai R-Table (0.195)

pada tingkat signifikansi 0.05 untuk setiap item pertanyaan. Validitas item menunjukkan bahwa setiap pertanyaan secara signifikan berkorelasi dengan variabel yang diukurnya, sehingga menegaskan bahwa item-item tersebut mampu mengukur konsep yang ditentukan dalam penelitian.

**b. 3.2 Uji Reliabilitas**

Table 3 - Variabel Uji Reliabilitas

Indikator	Cronbach Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	0,798	0.6	<i>Reliabel</i>
<i>Perceived Ease of User</i>	0,808	0.6	<i>Reliabel</i>
<i>Attention Toward Usage</i>	0,795	0.6	<i>Reliabel</i>
<i>Intention to Use</i>	0,864	0.6	<i>Reliabel</i>
<i>Actual Usage Behavior</i>	0,790	0.6	<i>Reliabel</i>

Hasil dari uji reliabilitas diperoleh dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 23 berdasarkan data dari 100 responden. Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk semua variabel bernilai lebih besar daripada standar reliabilitas yaitu 0,6. Dengan demikian data responden dari hasil penelitian kami dapat dipastikan **Reliabel**.

**c. 3.3 Uji Normalitas**

Table 4 - Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
N	100
Normal (mean)	0,0000
Parameter std.Deviation	1,9869
Kolmogrov-Smirnov Z	0,077
Asymp Sig (2-tailed)	0,152

Hasil uji normalitas diperoleh dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 23 dengan 100 responden. Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai yang diperoleh hasil uji *asymp-sig(2-tailed)* sebesar  $0,152 > 0,05$ .

**d. 3.4 Uji Multikolinearitas**

Table 5 - Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
PU	0,513	1,947
PE	0,522	1,917
AT	0,716	1,396
IU	0,527	1,897

Hasil pengujian multikolinearitas bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara keempat variabel independen dan variabel dependen. Peneliti dapat melihat pengujian

tersebut dengan memeriksa nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) yang harus berada di bawah 10 dan nilai *Tolerance Value* yang harus lebih dari 0,10. Informasi hasil pengujian tercantum dalam Tabel 6.

**e. 3.5 Uji Heteroskedasitas**

Table 6 - Uji Heteroskedasitas

(Constant)	Signifikan
PU	0,275
PE	0,593
AT	0,530
IU	0,514

Sementara untuk hasil pengujian heteroskedasitas memiliki tujuan melihat suatu model regresi apakah memiliki ketidaksamaan varian. Uji heteroskedasitas dengan menggunakan uji koefisien korelasi *Spearman/Rank Spearman*, Hasil uji signifikansi menunjukkan jika nilai uji signifikansi > 0,05 sehingga tidak ada gejala heteroskedasitas, hasil uji heteroskedasitas terdapat pada tabel diatas.

**f. 3.6 Regresi Linier berganda**

Table 7 - Regresi Linier berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Constant	4,570	1,783		2,563	0,012
PU	0,401	0,099	0,371	4,061	0,000
PE	0,317	0,087	0,329	3,648	0,000
AT	-0,230	0,076	-0,230	-3,026	0,003
IU	0,252	0,078	0,291	3,220	0,002

Dari hasil analisis data dapat dilihat Regresi Linier berganda yaitu:

$$Y = 4,570 + 0,401 PU + 0,317 PE + -0,230 AT + 0,252 IU + e$$

Dapat diartikan bahwa dari hasil analisis dengan melakukan pengecekan pada regresi linier berganda, maka dapat dilihat variabel yang memiliki hasil signifikan < 0,05. Adapun yang memiliki hasil kurang dari 0,05 adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude toward Using*, dan *Intention to use*. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa keempat variabel independen mempunyai pengaruh secara bersamaan terhadap variabel dependen

Peneliti melakukan pengecekan pada uji determinasi agar dapat mengetahui seberapa besar variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Ditunjukkan pada hasil pengujian pada tabel 8.



**g. 3.7 Uji Determinasi**

Table 8 - Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
IU	0,912	0,833	0,826	1,01415

Pada Tabel Pengujian Determinasi dapat diartikan sebagai berikut. Pada hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) yaitu sebesar 83,3%, dengan mengatakan bahwa keempat variabel bebas tersebut dapat menjelaskan 83,3% dari variabel terikat. Oleh karena itu 16,7% dapat dijelaskan selain pemodelan yang digunakan.

**h. 3.8 Koefisien Uji t**

Table 9 - Koefisien Uji t

Variabel	T hitung	T tabel	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	6,280	1,66105	Ho ditolak Ha diterima
<i>Perceived Ease of Use</i>	4,668	1,66105	Ho ditolak Ha diterima
<i>Attitude Toward Using</i>	1,858	1,66105	Ho ditolak Ha diterima
<i>Intention to Use</i>	6,331	1,66105	Ho ditolak Ha diterima

Uji Parsial dilakukan dengan uji-t terhadap koefisien regresi linier berganda, dengan keputusan mengenai penerimaan atau penolakan hipotesis ditentukan melalui perbandingan antara t hitung dan t tabel. Hasil uji-t menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease of Use* (X2), *Attitude Toward Using* (X3), dan *Intention to Use* (X4) aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan Canva.

**i. 3.9 Pengecekan Uji-f**

Table 10 - Pengecekan Uji f

Model	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig
<i>Regression</i>	485,917	4	121,479	118,112	0,000
<i>Residual</i>	97,978	95	1,029		
<i>Total</i>	583,625	99			

Pada tabel Uji F diatas dapat diinterpretasikan bahwa F hitung sebesar 118,112 > F-tabel 2,467 yang artinya terdapat pengaruh Bersama-sama atau gabungan antara variabel independen yang terdiri dari *Perceived Usefulness* aplikasi canva (X1), *Perceived Ease of Use* aplikasi canva (X2), *Attitude toward Using* aplikasi canva (X3), dan *Intention to Use* (X4) terhadap variabel dependen yang merupakan kondisi nyata pengguna canva (*Actual Usage Canva*) (Tileng, 2015).

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam penelitian ini, analisis terhadap penerapan teknologi AI dalam aplikasi Canva sebagai pendukung proses pembelajaran di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dilakukan melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Dari data yang



dikumpulkan dari 100 mahasiswa menggunakan kuesioner skala Likert, hasil analisis menunjukkan bahwa semua variabel yang digunakan, seperti *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PE), *Attention Toward Usage* (AT), *Intention to Use* (IU), dan *Actual Usage Behavior* (AUB), telah terbukti valid dan reliabel. Uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa keempat variabel independen tersebut secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, uji-F menegaskan adanya pengaruh bersama-sama dari keempat variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu *Actual Usage Behavior*. Temuan ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi AI dalam Canva mempengaruhi persepsi dan perilaku pengguna dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil hipotesis juga menunjukkan dukungan yang signifikan terhadap hubungan positif antara variabel seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attention Toward Usage*, dan *Intention to Use* dengan *Actual Usage Behavior* dalam penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- [2] F. Mawartini, R. Muchzawarni, and P. Palentina Kristyani, "Penerapan Technology Acceptance Model pada Aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956," *Journal of Economics and Business UBS*, vol. 13, no. 2, pp. 481–489, 2024. Available: <https://jurnal.ubs-usg.ac.id/index.php/joeb/article/view/1548/1162>
- [3] K. Minan, "Analisis Pendekatan Metode TAM Pada Penggunaan Aplikasi E-Commerce," *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, vol. 3, no. 2, pp. 181–187, Nov. 2021. Available: <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i2.1118>
- [4] T. Lathif, M. Suryanto, Z. Ameilindra, M. Safitri, A. Faroqi, and R. R. Suryono, "Analisis Perilaku Pengguna Aplikasi SITS Menggunakan Pendekatan Kualitas Teknologi dan Sikap Penggunaan," Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informas (SITASI), p. 321, 2021, [Online]. Available: <https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/218>
- [5] K. Agustya, Z. Salsabilla, T. Diva, F. Hadi, W. Pratiwi, and S. Mukarromah, "Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa di Perguruan Tinggi," Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informas (SITASI), vol. 3, no. 1, pp. 6–7, 2023, [Online]. Available: <https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/371>
- [6] A. Arly, N. Dwi, and R. Andini, "Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A," *Prosiding Seminar Nasional*, pp. 362–374, 2023. Available : <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/816>
- [7] A. Ghani Zahran, R. Ubaidillah Fahmi, and S. Mukaromah, "Analisis Penggunaan Media Sosial Twitter Sebagai Sarana Cyber Pornography," Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI), vol. 3, no. 1, pp. 6–7, 2023, [Online]. Available: <https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/381>
- [8] R. Rauniar, G. Rawski, J. Yang, and B. Johnson, "Technology acceptance model (TAM) and social media usage: An empirical study on Facebook," *Journal of Enterprise Information Management*, vol. 27, no. 1, pp. 6–30, 2014, doi: 10.1108/JEIM-04-2012-0011. Available : <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JEIM-04-2012-0011/full/html>
- [9] E. Rosa Aulia, D. Dwi Candra, L. Wardani, P. Sistem Informasi, F. Ilmu Komputer, and J. Timur, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva di Indonesia Menggunakan Metode TAM," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, 2023. Available : <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/djtechno/article/view/3313>
- [10] 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 The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise this is link for OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, Jan. 2020. Available : <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/aisthebest/article/view/2257>
- [11] Febriawan R and Kartika P, “Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna pada Website Broadband Learning Center Menggunakan Metode Innovation Diffusion Theory - Technology Acceptance Model (IDT - TAM),” *Journal of Technology and Informatic (JoTI)*, vol. 1, no. 2, Apr. 2020. Available : <https://e-journals.dinamika.ac.id/joti/article/view/50>
- [12] D. Sukma, A. Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring, D. R. Sukma, R. Hardianto, and H. Filtri, “Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi Covid-19,” *ZONASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31849/zn.v3i2.8353>
- [13] K. Gianina Tileng, “Penerapan Technology Acceptance Model pada Aplikasi Edmodo di Universitas Ciputra Surabaya menggunakan Analisis Jalur,” *28 JUI SI*, vol. 01, no. 01, 2015, [Online]. Available: <https://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/579>
- [14] R. N. Rahmawati and I. M. Narsa, “Actual Usage Penggunaan E-Learning dengan Technology Acceptance Model (TAM),” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 127–136, Oct. 2019, [doi: 10.21831/jitp.v6i2.26232](https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.26232).
- [15] B. Santoso, E. Zusrony, K. Satya Wacana, A. Program Magister Sistem Informasi, and U. Kristen Satya Wacana, “Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Payment Berbasis Fintech Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Sains dan Teknologi Komputer*, vol. 11, no. 1, 2020, [Online]. Available: <https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP/article/view/150>
- [16] N. S. Mardhiyah, M. Rusydi, and P. C. Azwari, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Aplikasi Gojek Pada Mahasiswa Di Kota Palembang,” *Esensi J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 10, no. 2, pp. 173–180, 2021, [doi: 10.15408/ess.v10i2.16455](https://doi.org/10.15408/ess.v10i2.16455).
- [17] A. Mulyanto, S. Sumarsono, T. F. Niyartama, and A. K. Syaka, “Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink,” *Semesta Tek.*, vol. 23, no. 1, pp. 27–38, 2020, [doi: 10.18196/st.231253](https://doi.org/10.18196/st.231253).
- [18] A. Rahmayanti, M. Husaeni, and A. S. Pascasarjana, “Konstruksi Daya Saing Kartu E-Toll Bank Mandiri dari Perspektif Pelanggan dengan Implementasi Model Technology Acceptance Model (TAM) di Kalangan Seluruh Civitas Akademika Perbanas Institute,” *Jurnal Riset Perbankan Manajemen dan Akuntansi*, vol. 1, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://doi.org/10.56174/jrpma.v1i1.4>
- [19] A. Siswoyo and B. S. Irianto, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Pengguna Aplikasi Mobile Banking,” *Owner*, vol. 7, no. 2, pp. 1196–1205, Apr. 2023, [doi: 10.33395/owner.v7i2.1440](https://doi.org/10.33395/owner.v7i2.1440).
- [20] M. Ary, “Technology Acceptance Model (TAM) dan Webqual untuk Analisis Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penerimaan Mahasiswa Baru (SIM-PMB)” *Jurnal Tekno Insentif*, vol. 15, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.36787/jti.v15i1.403>
- [21] Sefrika, “Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi,” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 2, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v5i2.400>