

EVALUASI PENERIMAAN APLIKASI NETFLIX MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

EVALUATING THE SUCCESS OF THE NETFLIX APPLICATION USING THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

M. Firza Pahlevi¹, Zahrah Aliyah Rachman², Nanda Salma Zhafira³, Anita Wulansari⁴

E-mail:

22082010094@student.upnjatim.ac.id¹

22082010103@student.upnjatim.ac.id²

22082010106@student.upnjatim.ac.id³

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat penerimaan aplikasi netflix menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Netflix merupakan salah satu platform yang menyediakan layanan streaming terbesar di dunia. Penelitian ini menggunakan pertimbangan dari kerangka TAM yang berfokus untuk memahami faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi Netflix pada tiga konstruk utama yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude towards using* (ATU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). Metodologi penelitian ini melibatkan survei kuantitatif yang disebarakan kepada 105 responden pengguna Netflix yang berdomisili di Surabaya dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dengan Rumus Slovin. Setelah didapatkan hasil sampel nya maka dilakukan evaluasi dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, serta mengukur hipotesis model dengan menggunakan analisis regresi yang mempertimbangkan 5 indikator TAM *Perceived ease of use* (PEOU), *Perceived usefulness* (PU), *Attitude towards using* (ATU) and *Behavioral intention to use* (BIU) dan *Actual usage* (AU). Hasilnya didapatkan semua hipotesis pada penelitian ini dapat diterima dan digunakan untuk mengevaluasi aplikasi Netflix ini di masa depan.

Kata kunci: Netflix, TAM, penerimaan teknologi, aplikasi streaming

Abstract

This research aims to evaluate the level of acceptance of the Netflix application using the Technology Acceptance Model (TAM) framework. Netflix is one of the platforms that provides the largest streaming service in the world. This research uses considerations from the TAM framework which focuses on understanding the factors that influence the acceptance and use of the Netflix application on three main constructs, namely Perceived Usefulness (PU), Attitude towards Using (ATU) and Perceived Ease of Use (PEOU). This research methodology involves a quantitative survey distributed to 105 Netflix user respondents who live in Surabaya using a purposive sampling technique, namely the Slovin Formula. After obtaining the sample results, an evaluation is carried out by testing validity, reliability, and measuring the model hypothesis using regression analysis which considers the 5 TAM indicators Perceived ease of use (PEOU), Perceived usefulness (PU), Attitude towards using (ATU) and Behavioral intention to use (BIU) and Actual usage (AU). The results showed that all hypotheses in this research were acceptable and could be used to evaluate the Netflix application in the future.

Keywords: Netflix, TAM, technology acceptance, streaming applications

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hingga saat ini, industri streaming video telah mengalami transformasi luar biasa yang digemari banyak kalangan. Layanan streaming video memungkinkan pengguna dalam mengakses konten video melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan telekomunikasi. Netflix menjadi salah satu pilihan layanan streaming berbasis langganan bagi masyarakat di seluruh dunia. Platform ini telah merevolusi cara baru bagi masyarakat dalam menonton film, acara TV, dokumenter serta berbagai macam konten untuk digunakan oleh pelanggan di seluruh dunia.

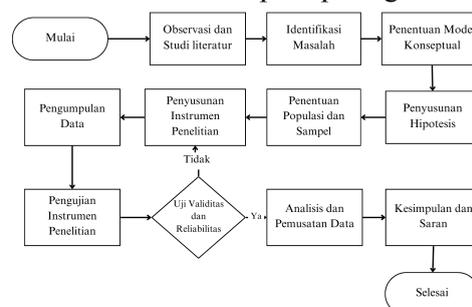
Keberhasilan Netflix sebagai platform streaming tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten yang ditawarkan, tetapi juga oleh bagaimana pengguna dapat menerima dan beradaptasi dengan teknologi yang disediakan aplikasi Netflix. Pada tahun 2020, secara global Netflix memiliki 192,95 juta pengguna streaming berbayar termasuk Indonesia [1]. Oleh karena itu, evaluasi kesuksesan aplikasi Netflix menjadi hal penting untuk dipahami dalam mengetahui lebih dalam terkait penerimaan teknologi oleh pengguna.

Salah satu model yang sering digunakan untuk mengevaluasi penerimaan teknologi adalah Technology Acceptance Model (TAM). Netflix merupakan platform yang bergantung pada pengalaman pengguna. TAM sendiri menekankan pentingnya persepsi pengguna terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan *Attitude towards using* (ATU) [2]. Dengan menggunakan tiga konsep utama pada model TAM tersebut, maka Netflix dapat memahami nilai kegunaan, sikap, dan kemudahan penggunaan dari layanan ini. Dengan begitu, Netflix bisa melakukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Evaluasi kesuksesan aplikasi Netflix menggunakan TAM ini bertujuan untuk dapat memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan dalam pengimplementasian aplikasi Netflix oleh pengguna. Dengan demikian, diharapkan Netflix dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan tetap menjadi salah satu platform streaming video terbaik di dunia. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kesuksesan aplikasi Netflix berdasarkan *Technology Acceptance Model* (TAM). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan informasi yang dapat mendorong Netflix agar dapat terus meningkatkan penerimaan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan platformnya.

2. METODOLOGI

Metode penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dimana bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Netflix. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memperoleh data yang relevan dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Seperti pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Observasi dan Studi Literatur

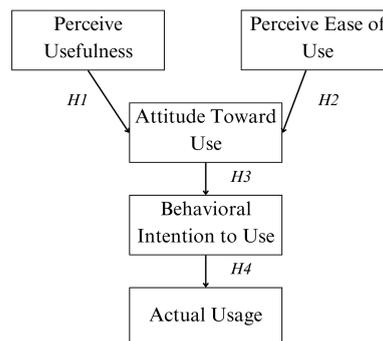
Untuk memahami secara menyeluruh tentang aplikasi Netflix, peneliti mengambil pendekatan dengan observasi yang dilakukan secara langsung ke beberapa narasumber untuk menganalisis aplikasi Netflix. Selain itu, untuk memperkuat hal tersebut peneliti juga melakukan studi literatur dengan mengumpulkan informasi dari penelitian terdahulu seperti buku, jurnal dan referensi lainnya yang memperkaya informasi.

2.2 Identifikasi Masalah

Tahap ini merupakan rincian dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap identifikasi masalah ini akan didapatkan beberapa rumusan permasalahan yang ditemukan di dalam aplikasi Netflix yang dirasakan oleh pengguna untuk diteliti atau diukur tingkat kesuksesannya terutama dalam memahami nilai kegunaan, sikap, dan kemudahan penggunaan dari layanan ini..

2.3 Penentuan Model Konseptual

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengisian kuesioner dengan skala pengukuran menggunakan skala likert 1 - 4. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan [3], model yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan TAM yang terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Konseptual Penelitian

2.4 Penyusunan Hipotesis

Berdasarkan studi literatur dan identifikasi permasalahan, maka peneliti mengembangkan penelitian dengan menerapkan suatu model konseptual menggunakan dasar teori TAM. Model ini digunakan karena TAM sering dipakai untuk memperhitungkan tingkat penerimaan pemakai (user acceptance) berdasarkan persepsi penggunaan dan manfaat teknologi informasi. Maka dari itu Penelitian ini mempertimbangkan 5 indikator TAM [4], *Perceived ease of use* (PEOU), *Perceived usefulness* (PU), *Attitude towards using* (ATU) and *Behavioral intention to use* (BIU) dan *Actual usage* (AU) yang akan menghasilkan beberapa hipotesis.

H1: *Perceived usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* (ATU)

H2: *Perceived usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* (ATU)

H3: *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh positif terhadap *Behavior intention to use* (BIU)

H4: *Behavioural intention to use* (BIU) berpengaruh positif terhadap *Actual Use* (AU)

2.5 Penentuan Populasi dan Sampel

Penentuan populasi dan sampel dilakukan di lingkup kota Surabaya dengan mengambil populasi dari berbagai kalangan yang terlibat dalam pemakaian Aplikasi Netflix. Kuesioner ini

tidak dibagikan ke seluruh warga Surabaya namun hanya diambil beberapa sampel. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel adalah rumus Slovin [5]. Rumus Slovin merupakan metode praktis untuk menentukan ukuran atau jumlah sampel dengan syarat jumlah populasi yang relatif besar. Populasi dan Sampel dengan rumus Slovin ini biasa digunakan dalam teknik probability sampling yaitu suatu rumus yang digunakan untuk mencari besaran sampel yang dinilai mampu mewakili keseluruhan populasi [6].

Perhitungan sampel rumus Slovin ini mengambil populasi warga Surabaya sebanyak 3.009.286 jiwa dan yang pernah mengakses serta menggunakan aplikasi Netflix. Berikut perhitungan rumus Slovin dari Aplikasi Netflix :

$$n = \frac{N}{(1 + (N \times e^2))}$$

$$n = \frac{3.009.286}{(1 + (3.009286 \times 0,1^2))}$$

$$n = 100$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah total populasi (Warga Surabaya)

e = Batas toleransi kesalahan (0,1)

Karena mendapatkan nilai sebesar 100, maka hasil yang didapat ketika menggunakan rumus slovin adalah kuesioner harus memenuhi 100 responden.

2.6 Penyusunan Instrumen Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan Google Forms sebagai media dalam merancang kuesioner sebagai instrumen penelitian. Jawaban instrumen ditentukan dalam bentuk skala likert 1-4. Dengan bobot sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Bobot ini didapatkan berdasarkan pertanyaan dari variabel *Perceived ease of use* (PEOU), *Perceived usefulness* (PU), *Attitude towards using* (ATU) and *Behavioural intention to use* (BI) dan *Actual usage* (AU).

Tabel 1. Tabel Instrumen Penelitian

No	Variabel	Item	Pernyataan	Sumber
1	<i>Perceived ease of use</i>	PEOU1	Saya merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Netflix (Mudah Digunakan)	[7]
		PEOU2	Saya merasa mudah dalam memahami aplikasi Netflix (Mudah Dipahami)	[7]
		PEOU3	Saya merasa sistem ini tidak memerlukan usaha ekstra untuk mempelajarinya	[8]
		PEOU4	Fitur yang terdapat pada aplikasi Netflix jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kejelasan Fitur)	[8]
2	<i>Perceived usefulness</i>	PU1	Saya merasa sangat membutuhkan aplikasi Netflix sebagai sarana streaming video (Kebutuhan)	[7]
		PU2	Saya percaya bahwa Netflix akan membantu saya menemukan konten yang relevan dengan kebutuhan hiburan saya saat ini	[7]
		PU3	Aplikasi Netflix efektif digunakan untuk melakukan streaming video oleh semua kalangan (Efektivitas)	[8]

	PU4	Layanan streaming video dapat dilakukan dengan optimal semenjak adanya aplikasi Netflix	[8]
3 <i>Attitude towards using</i>	ATU1	Saya merasa nyaman menggunakan Netflix sebagai pilihan utama untuk hiburan di rumah saya	[8]
	ATU2	Saya merasa antusias setiap kali menggunakan Netflix untuk menelusuri konten yang menarik	[8]
	ATU3	Saya merasa data saya terprivasi dengan baik (Privasi)	[7]
	ATU4	Saya merasa dapat berinteraksi dengan baik terhadap aplikasi Netflix	[7]
4 <i>Behavioural intention to use</i>	BIU1	Saya memanfaatkan aplikasi Netflix untuk melakukan streaming video	[8]
	BIU2	Saya berharap dapat menggunakan aplikasi Netflix secara berkelanjutan di masa depan	[7]
	BIU3	Saya berencana untuk menggunakan aplikasi Netflix dalam melakukan streaming video	[8]
	BIU4	Saya akan merekomendasikan aplikasi Netflix kepada orang lain	[7]
5 <i>Actual usage</i>	AU1	Saya rutin menggunakan aplikasi Netflix untuk melakukan streaming video	[7]
	AU2	Saya merasa aplikasi Netflix merupakan salah satu bentuk teknologi canggih dalam mendukung kebutuhan pengguna dalam melakukan streaming video	[7]
	AU3	Saya merasa kualitas konten pada aplikasi Netflix sesuai dengan preferensi pengguna	[7]
	AU4	Saya merasa puas dengan keberadaan aplikasi Netflix dalam layanan streaming video	[7]

2.7 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi, studi literatur dan penyebaran kuesioner yang dilakukan dengan menggunakan Google Form.

2.8 Pengujian Instrumen Penelitian

Tahapan pengujian ini meliputi uji validitas untuk memastikan instrumen mengukur apa yang ingin diukur dan uji reliabilitas untuk memastikan apakah hasil instrumen konsisten dan stabil. Dalam hal ini kuesioner digunakan sebagai instrumen utama yang harus memenuhi persyaratan yaitu valid dan reliabel.

2.9 Analisis dan Pemusatan Data

Setelah melakukan pengujian instrumen penelitian maka dilanjutkan dengan tahapan pemusatan data. Tahapan ini dilakukan melalui pengolahan data yang bisa dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

- Demografi Data Responden
- Uji Validitas, Reliabilitas dan Regresi menggunakan SPSS

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Demografi Data Responden

Responden pada penelitian ini adalah individu berdomisili Surabaya yang telah menggunakan aplikasi Netflix sebagai platform streaming video berbayar. Sebanyak 105 kuesioner telah disebarkan menggunakan pendekatan *purposive sampling*.

Jumlah responden pada penelitian ini sebagian besar berada pada rentang usia 19-23 tahun dengan 93.3% sebanyak 98 orang, usia 13-18 tahun dengan persentase 3.3% sebanyak 4 orang, usia 24-30 tahun dengan persentase 1.9%, dan usia diatas 40 tahun dengan presentase 1% sebanyak 1 orang. Lalu untuk data responden Jenis kelamin pada responden laki-laki sebanyak 63 orang dengan persentase 60% dan perempuan sebanyak 42 orang dengan persentase 40%. Sedangkan untuk data status responden dari kalangan mahasiswa sebanyak 95 orang dengan persentase 90.5%, pelajar sebanyak 5 orang dengan persentase 4.8%, dan pekerja sebanyak 5 orang dengan persentase 4.8%.

3.2 Hasil Uji Validitas Data

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

1. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item pernyataan dalam kuesioner berkorelasi signifikan terhadap skor total (valid)
2. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item pernyataan dalam kuesioner tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (tidak valid)

Pada penelitian ini akan dilakukan uji validitas konstruk dengan menggunakan SPSS. Setiap variabel diukur per indikator dan dibandingkan dengan skor r tabel [9]. Nilai r tabel untuk signifikansi 0.05 (5%) dan $N = 105$ adalah 0.195

Tabel 2. Uji Validitas

Indikator	Rtabel	Rhitung	Signifikansi	Keterangan
PEOU1	0.195	0.582	0.05	Valid
PEOU2	0.195	0.657	0.05	Valid
PEOU3	0.195	0.540	0.05	Valid
PEOU4	0.195	0.558	0.05	Valid
PU1	0.195	0.719	0.05	Valid
PU2	0.195	0.658	0.05	Valid
PU3	0.195	0.701	0.05	Valid
PU4	0.195	0.634	0.05	Valid
ATU1	0.195	0.710	0.05	Valid
ATU2	0.195	0.720	0.05	Valid
ATU3	0.195	0.568	0.05	Valid
ATU4	0.195	0.712	0.05	Valid
BIU1	0.195	0.671	0.05	Valid
BIU2	0.195	0.641	0.05	Valid
BIU3	0.195	0.758	0.05	Valid

BIU4	0.195	0.746	0.05	Valid
AU1	0.195	0.605	0.05	Valid
AU2	0.195	0.670	0.05	Valid
AU3	0.195	0.642	0.05	Valid
AU4	0.195	0.740	0.05	Valid

Berdasarkan tabel diatas, masing-masing indikator dari semua konstruk dinyatakan valid, karena nilai hasil uji validitasnya (r hitung) semua, lebih dari r tabel yaitu 0.195.

3.3 Hasil Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas yaitu suatu hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, dan akan menghasilkan data yang sama [10]. Sehingga, kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila nilai cronbach alpha $> 0,6$ [11]. Artinya instrumen tersebut secara konsisten mengukur konsep atau variabel yang sama setiap kali digunakan, sehingga hasilnya dapat diandalkan dan valid.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.930	20

Pada gambar diatas, didapatkan hasil reliabilitas cronbach alpha sebesar 0,930. Pada keseluruhan variabel beserta itemnya dapat dinyatakan reliabel karena memiliki nilai cronbach alpha yang lebih besar dari 0,6. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas pada masing-masing item.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Indikator	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Cronbach's Alpha Standar	Keterangan
PEOU1	0.928	0.6	Reliabel
PEOU2	0.927	0.6	Reliabel
PEOU3	0.930	0.6	Reliabel
PEOU4	0.929	0.6	Reliabel
PU1	0.926	0.6	Reliabel
PU2	0.927	0.6	Reliabel
PU3	0.926	0.6	Reliabel
PU4	0.927	0.6	Reliabel
ATU1	0.926	0.6	Reliabel
ATU2	0.925	0.6	Reliabel
ATU3	0.929	0.6	Reliabel
ATU4	0.926	0.6	Reliabel

BIU1	0.927	0.6	Reliabel
BIU2	0.927	0.6	Reliabel
BIU3	0.925	0.6	Reliabel
BIU4	0.925	0.6	Reliabel
AU1	0.930	0.6	Reliabel
AU2	0.927	0.6	Reliabel
AU3	0.927	0.6	Reliabel
AU4	0.925	0.6	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, masing-masing nilai dari semua indikator memiliki nilai cronbach alpha yang lebih besar dari 0,6 yang artinya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dapat diandalkan dan reliabel.

3.4. Uji Hipotesis

Berikut merupakan pemaparan hasil hipotesis berdasarkan pengukuran *inner model* yang telah dianalisis. Hasil pengujian hipotesis inilah yang digunakan dalam mengambil kesimpulan setelah dilakukannya analisis statistik sebagai berikut :

H1: *Perceived usefulness* (PU) atau kemanfaatan penggunaan berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap penggunaan dalam aplikasi Netflix

H2: *Perceived usefulness* (PU) atau kemanfaatan penggunaan berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap penggunaan dalam aplikasi Netflix

H3: *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap terhadap penggunaan berpengaruh positif terhadap *Behavior intention to use* (BIU) atau Niat Perilaku dalam menggunakan aplikasi Netflix

H4: *Behavioural intention to use* (BIU) atau niat perilaku berpengaruh positif terhadap *Actual Use* (AU) atau penggunaan sebenarnya dalam menggunakan aplikasi Netflix

Tabel 4. R^2 and f^2 Value Results

Constructs	R^2	f^2
PU > ATU	0.517	110
PEOU > ATU	0.390	65.7
ATU > BIU	0.568	136
BIU > AU	0.494	100

Berdasarkan tabel 4 yaitu saat dilakukan uji R dan F tabel yang akan digunakan untuk memberikan informasi tentang seberapa baik model, maka ditunjukkan bahwa dari R^2 value result proporsi varians dalam variabel dependen yang dihasilkan oleh model regresi memiliki sebagian nilai interpretasi R^2 tinggi dan rendah. Untuk constructs PU > ATU dan ATU > BIU memiliki kecocokan yang baik sedangkan PEOU > ATU dan BIU > AU memiliki kecocokan yang sedikit lebih buruk karena nilainya dibawah 0.5. Sedangkan untuk nilai f^2 tergolong tinggi di tiap construct sehingga memiliki efek spesifik dengan pengaruh kuat terhadap variabel dependen. Maka dari itu dari hasil perhitungan regresi didapatkan bahwa f^2 memiliki nilai tinggi yaitu > 0.05 atau lebih besar dari nilai kritis.

Tabel 5. *Hypothesis Testing Result*

H	Path	β	t-stats	Sig.	Support	VIF
H1	PU - ATU	0.075	10.5	.001	Accepted	1.000
H2	PEOU - ATU	0.624	8.11	.001	Accepted	1.000
H3	ATU - BIU	0.754	11.64	.001	Accepted	1.000
H4	BIU - AU	0.703	10.02	.001	Accepted	1.000

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *Coefficient* didapatkan nilai signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ yang artinya terdapat bukti yang cukup baik untuk menyimpulkan bahwa koefisien memiliki hubungan yang signifikan karena memiliki nilai p yang rendah sehingga H1, H2, H3, dan H4 dapat dikatakan berpengaruh satu sama lain. Sedangkan berdasarkan nilai t dari masing-masing indikator jika berfokus pada apakah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1.983 maka nilai t dari masing-masing hipotesis juga dapat dinyatakan diterima karena semua memenuhi persyaratan dalam menentukan penerimaan hipotesis.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penyebaran kuisioner untuk evaluasi Aplikasi Netflix yang telah diisi oleh 105 responden. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Aplikasi netflix teruji secara valid dengan semua nilai r hitung $>$ r tabel. Untuk uji reliabilitas juga reliabel atau konsisten karena didapatkan hasil reliabilitas cronbach alpha sebesar 0,930 dan keseluruhan variabel dapat dinyatakan reliabel karena memiliki nilai cronbach alpha $>$ 0,6. Pada hasil hipotesis didapatkan bahwa *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh positif terhadap *Perceived usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh positif terhadap *Perceived ease of use* (PEOU), *Behavior intention to use* (BIU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* (ATU), *Actual Use* (AU) berpengaruh positif terhadap *Behavioural intention to use* (BIU) dalam menggunakan aplikasi Netflix yang diukur dengan menggunakan R^2 Value Results, f^2 Value Result, dan *Hypothesis Testing Result* dengan menggunakan SPSS.

Dengan demikian, analisis regresi linear menunjukkan bahwa faktor-faktor yang diuji memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen yang relevan dalam penggunaan teknologi. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan, para pengembang aplikasi Netflix dan sejenisnya mampu memanfaatkan hasil evaluasi dari penelitian ini dengan memahami preferensi dan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan kualitas produk selanjutnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Lubis, F. G., Miralaksmi, A., Christian, N., & Hendijani, R. B. (2023). Intention To Use Netflix In Indonesia: A Modified Technology Acceptance Model. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS)*, 10(10), 19-28.
- [2] Wongso, H., & Ramadania. (n.d.). Pengaruh self-efficacy, perceived usefulness, perceived ease of use, dan perceived risk terhadap intention to use mobile banking Bank Kalbar. *Proceeding Seminar Bisnis*, 5, 224-239.
- [3] Setyosari, punaji. 2012. Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- [4] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Q*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, doi: 10.5962/bhl.title.33621.
- [5] Jogiyanto, H. M. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Penerbit Andi..
- [6] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- [7] Antaris, B., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Faktor-Faktor Penerimaan Aplikasi Mobile Rumah Sakit Bhayangkara Surabaya Dengan Metode TAM. *Media Online*, 3(6), 843–851. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.919>
- [8] Dwi, K., Novianti, P., Penerimaan, A., Informasi..., S., Komang, N., Lestari Putri, W., Gede, I. A., & Purnamayanti, W. (2021). ANALISIS PENERIMAAN SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (STUDI KASUS : SIJALAK DESA POHSANTEN KABUPATEN JEMBRANA PROVINSI BALI). *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 2(2), 113.
- [9] Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung
- [10] Wibowo, A. (2008). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). In Konferensi Nasional Sistem Informasi
- [11] V . Wiratna Sujarweni (2014). SPSS Untuk Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 193.
- [12] A. A. Hanggono, S. R. Handayani, and H. Susilo, "Analisis Atas Praktek TAM Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan," *Jurnal Administrasi Bisnis*, vol. 26, no. 1, pp. 1–9, 2016.
- [13] Y. Nurfaizal and R. Wahyudi, "Analysis of the Acceptance of the Bpjs Kesehatan Primary Care Management Information System At the Uptd Puskesmas Banyumas," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 9, no. 5, pp. 977–984, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202295372.
- [14] 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, pp. 27–38, 2020, doi: 10.18196/st.231253
- [15] Ernawati, N., & Noersanti, L. (n.d.). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ecodemica*, 4, 200-210.
- [16] Puspasari, S., Ermatita, & Zulkardi. (2022). Assessing an InnovativeVirtual Museum ApplicationusingTechnology Acceptance Model. *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 11(1), 212-221.