

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA DALAM MENINJAU  
PENERIMAAN APLIKASI TRAVELOKA:  
MODIFIKASI TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE IN REVIEWING ACCEPTANCE OF  
TRAVELOKA APPLICATION:  
MODIFICATION OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Awidya Chandradewi<sup>1\*</sup>, Baiq Laila Alfila<sup>1</sup>, Razpa Arya Wardana<sup>1</sup>, Anita Wulansari<sup>1</sup>  
\*E-mail: [22082010126@student.upnjatim.ac.id](mailto:22082010126@student.upnjatim.ac.id)

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

**Abstrak**

Mengikuti arus teknologi dan informasi yang semakin berkembang menuntut perusahaan khususnya pada bidang jasa untuk selalu mengedepankan dan memberikan layanan yang dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pelanggan. Traveloka sebagai penyedia berbagai jenis kebutuhan perjalanan yang banyak dipilih dan digunakan masyarakat, tentu saja perlu untuk meninjau pengalaman dan penerimaan pengguna sebagai acuan dalam upaya evaluasi, perbaikan, maupun pengoptimalisasian layanan. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian ini dengan mengadopsi metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dan menggunakan pendekatan rumus Lemeshow dalam perhitungan jumlah sampelnya. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner terbuka berbentuk *form* berisi 24 pertanyaan yang kemudian disebarakan pada media online kepada pengguna aplikasi Traveloka yang berdomisili di Kota Surabaya. Responden yang didapatkan yaitu sebesar 105 orang, data tersebut kemudian dianalisis dan didapatkan hasil bahwa aplikasi Traveloka mendapatkan penilaian yang positif dari pengguna. Faktor-faktor yang dimodifikasi dari TAM ini berperan signifikan dalam membentuk sikap dan niat pengguna untuk menggunakan aplikasi.

**Kata kunci:** *kepuasan pengguna, pengalaman pengguna, technology acceptance model, traveloka*

**Abstract**

*Keeping up with the ever-growing flow of technology and information requires companies, especially in the service sector, to always prioritize and provide services that can increase customer satisfaction and comfort. Traveloka, as a provider of various types of travel needs that many people choose and use, of course needs to review user experience and acceptance as a reference in efforts to evaluate, improve and optimize services. Therefore, this research was carried out by adopting the Technology Acceptance Model (TAM) method and using the Lemeshow formula approach in calculating the sample size. The instrument used was an open questionnaire in the form of a form containing 24 questions which was then distributed on online media to Traveloka application users who live in the city of Surabaya. The respondents obtained were 105 people. The data was then analyzed and the result was that the Traveloka application received a positive assessment from users. These modified factors from TAM play a significant role in shaping user attitudes and intentions to use the application.*

**Keywords:** *user satisfaction, user experience, technology acceptance model, traveloka.*

## 1. PENDAHULUAN

Traveloka merupakan salah satu perusahaan layanan penyedia kebutuhan perjalanan yang tersedia di berbagai negara seperti Malaysia, Thailand, Filipina, Vietnam, dan Singapura. Pada awal terbentuknya, Traveloka dibuat hanya seperti mesin pembanding harga tiket pesawat dari berbagai situs. Namun pada pertengahan 2013 konsep tersebut berubah menjadi situs reservasi atau pemesanan tiket pesawat [1]. Sebagai upaya mempertahankan bisnisnya, Traveloka terus memajukan dan mengembangkan aplikasinya dengan menambahkan maupun memperbaiki fitur-fitur lainnya seperti adanya fitur Traveloka Experience yang dapat membagikan pengalaman terbaik khususnya kemudahan, ketepatan, kecepatan, dan kepastian dalam bertransaksi. Hingga saat ini, Traveloka telah memiliki sistem pencarian yang cerdas dan dapat memberikan hasil yang menyeluruh dan lengkap dengan kurun waktu yang sesingkat mungkin sehingga proses transaksi menjadi cepat [2]. Hal itu meningkatkan ketenaran aplikasi Traveloka sehingga menjadi *one-stop e-commerce* dalam kegiatan transaksi *e-ticketing* dan lebih banyak dijadikan tujuan oleh para pengguna maupun calon pengguna dibandingkan dengan para kompetitornya di Indonesia.

Meskipun dengan kepopulerannya di tengah masyarakat Indonesia, tidak menutup kemungkinan banyak kesulitan-kesulitan dan kendala yang dirasakan pengguna dalam penggunaan Traveloka. Salah satunya yaitu keluhan-keluhan pengguna terkait rumitnya proses refund atau pengembalian uang dari transaksi yang dibatalkan. Selain itu, ditemukan juga beberapa keluhan seperti kesulitan pada saat proses *payment* atau pembayaran terlebih karena tenggat waktunya yang singkat dan di jam-jam tertentu pembayaran secara online menggunakan internet banking sudah tidak bisa dilakukan. Sehingga solusinya adalah konsumen harus mendatangi ATM untuk melakukan pembayaran yang dimana hal tersebut tentu tidak praktis. Keluhan-keluhan seperti itu kerap ditemukan pada media sosial atau platform-platform besar yang tentunya akan dapat mempengaruhi keputusan pengguna maupun calon pengguna aplikasi Traveloka.

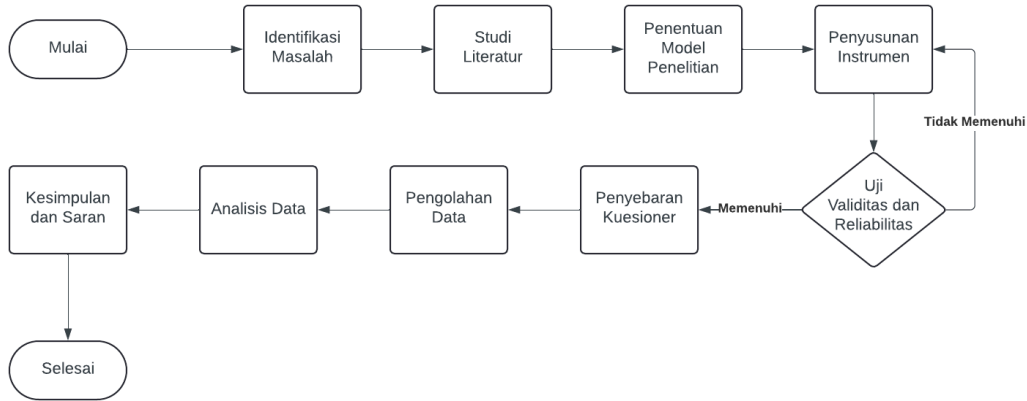
Fenomena mengenai minat dan niat pengguna sistem e-ticketing Traveloka penting untuk dikaji sebagai upaya untuk mengevaluasi dan memaksimalkan layanan pengguna. Peneliti akan mengkaji ulang hal-hal yang menjadi latar belakang dari minat masyarakat untuk menggunakan sistem e-ticketing Traveloka agar perusahaan dapat lebih memahami lagi tingkat kepuasan pengguna, kesesuaian teknologinya, dan bagaimana tanggapan pengguna terhadap sistem. Metode yang digunakan yaitu metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Konsep ini menjelaskan bagaimana pengguna akhir teknologi informasi berinteraksi dengan berbagai faktor eksternal yang mempengaruhi aspek psikologis mereka, seperti keyakinan, pandangan, niat, dan hubungan dengan perilaku pengguna. Penelitian ini didasarkan pada TAM.

Terdapat enam konstruk di dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), berdasarkan persepsi tersebut dinyatakan bahwa persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan penentuan yang paling dasar dari penerimaan pengguna. Kemudian dalam perkembangannya, *Technology Acceptance Model* (TAM) mengalami perluasan konsep dengan tambahan konstruk-konstruk seperti niat penggunaan (*behavioral intention*), perilaku penggunaan (*actual system usage*), sikap pengguna (*user attitude*), dan variabel eksternal (faktor eksternal seperti karakteristik individu, lingkungan organisasi, dan faktor sosial yang juga dapat mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi). Konstruk-konstruk ini membentuk dasar pemahaman tentang bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi suatu teknologi atau sistem informasi [3].

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu dengan data yang berbentuk angka dan nantinya akan diolah sebagai jawaban dari rumusan masalah. Target

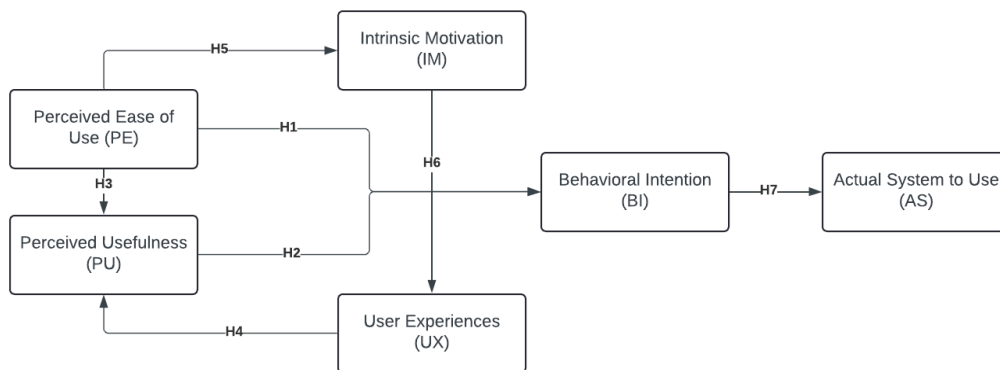
penelitian ini yaitu pengguna aplikasi Traveloka yang berdomisili di Kota Surabaya dengan tahapan seperti pada gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Alur Penelitian**

### 2.1 Model Penelitian

Penelitian untuk analisis pengalaman pengguna dalam penerimaan aplikasi Traveloka dilakukan dengan mengadopsi model TAM dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pepi Zulfia dan Adinda Shinta Yerina [4]. Menggunakan 6 variabel utama yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Intrinsic Motivation*, *User Experiences*, *Behavioral Intention*, dan *Actual System to Use*. Modifikasi model TAM yang digunakan terdapat pada gambar 2.



**Gambar 2. Model Penelitian**

Dalam pengembangan model penelitian diatas, Hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut:

H1 : Perceived Ease of Use (PE) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI) dalam penggunaan Traveloka.

H2 : Perceived Usefulness (PU) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI) dalam penggunaan Traveloka.

H3 : User Experience (UX) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) pada Traveloka.

H4 : Perceived Ease of Use (PE) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivation (M) dalam menggunakan Traveloka.

H5: Motivation (IM) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap User Experience (UX) Traveloka.

H6 : Behavioral Intention (BI) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Actual System Usage (AS) pada Traveloka.

### 2.2 Penentuan Sampel

Menggunakan pendekatan rumus Lemeshow untuk perhitungan sampel, maka peneliti akan menghimpun sebanyak minimal 100 responden. Angka tersebut didapatkan dari perhitungan berikut:

$$\text{Rumus Lemeshow: } n = \frac{z^2 P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah minimal sampel

z : Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P : Maksimal estimasi

d : Margin of Error

Berdasarkan rumus tersebut, jumlah sampel ditentukan maksimal yaitu 50% (0,5) dengan tingkat kesalahan 10% (0,1).

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Menurut perhitungan diatas, untuk memudahkan penelitian maka jumlah sampel (responden) yang harus diperoleh yaitu sebanyak 96 orang lalu digenapkan menjadi 100 orang.

### 2.3 Penyusunan Instrumen

Variabel penelitian merupakan indikator yang ditetapkan dalam tujuan untuk mempelajari informasi dan menarik kesimpulannya. Pada penelitian ini, terdapat enam variabel yang menjadi penilaian penerimaan aplikasi. Berikut penjelasan mengenai setiap variabel beserta kode dan pernyataan untuk kuesioner:

**Tabel 1. Variabel Operasional**

Variabel	Kode	Indikator	Pernyataan
Perceived Ease of Use	PE1	Ramah pengguna	Aplikasi Traveloka ramah pengguna
	PE2	Kemudahan bertransaksi	Saya dapat melakukan transaksi melalui Traveloka tanpa bantuan orang lain
	PE3	Kelancaran ketika bertransaksi	Proses log in hingga pembayaran pada aplikasi Traveloka berjalan lancar tanpa kendala

	PE4	Tampilan menarik	User Interface atau tampilan pada Traveloka menarik, mudah dipahami dan dapat dioperasikan dengan mudah
Perceived Usefulness	PU1	Efisiensi	Ketika saya menggunakan aplikasi Traveloka saya dapat menghemat waktu dalam proses pencarian layanan transportasi dan penginapan
	PU2	Meminimalisir kegagalan	Penggunaan Traveloka meminimalisir kegagalan dalam proses transaksi layanan transportasi dan penginapan
	PU3	Efektif	Dengan menggunakan aplikasi Traveloka transaksi layanan transportasi dan penginapan menjadi lebih efektif
	PU4	Relevan	Aplikasi Traveloka membantu saya mendapatkan informasi lebih relevan mengenai ketersediaan layanan transportasi dan penginapan
	PU5	Kemudahan bertransaksi	Saya mendapatkan kemudahan bertransaksi layanan transportasi ketika menggunakan aplikasi Traveloka
	PU6	Menguntungkan	Banyak benefit yang didapat ketika menggunakan aplikasi Traveloka
Intrinsic Motivation	IM1	Minat	Saya terdorong menggunakan aplikasi Traveloka untuk pemesanan kebutuhan transportasi dan penginapan
	IM2	Kecenderungan memilih Traveloka dibandingkan aplikasi serupa	Saya lebih memilih untuk menggunakan Traveloka dibandingkan dengan aplikasi serupa lainnya
	IM3	Tingkat kebutuhan terhadap Traveloka	Saya merasa membutuhkan aplikasi Traveloka ketika ingin bertransaksi untuk layanan transportasi dan penginapan
User Experience	UX1	Keamanan	Dengan menggunakan aplikasi Traveloka proses transaksi layanan transportasi dan penginapan menjadi lebih aman

	UX2	Solutif	Aplikasi Traveloka menjadi solusi bagi saya dalam bertransaksi layanan transportasi dan penginapan
	UX3	Kelancaran	Saya dengan lancar menggunakan aplikasi Traveloka sesuai dengan keinginan
	UX4	Kebermanfaatan fitur	Saya terbantu dengan adanya aplikasi Traveloka untuk bertransaksi layanan transportasi dan penginapan
	UX5	Masalah teknis yang muncul	Aplikasi Traveloka tidak pernah mengalami down server
Behavioral Intention	BI1	Keyakinan terhadap aplikasi	Saya dengan yakin memilih aplikasi Traveloka untuk digunakan dalam proses transaksi layanan transportasi dan penginapan
	BI2	Loyalitas	Saya akan merekomendasikan aplikasi Traveloka kepada orang lain
	BI3	Pilihan utama	Aplikasi Traveloka menjadi pilihan utama dalam pemesanan layanan transportasi dan penginapan
Actual System Usage	AS1	Frekuensi penggunaan	Saya selalu menggunakan Traveloka dalam bertransaksi layanan transportasi dan penginapan
	AS2	Membantu	Saya sering menggunakan aplikasi Traveloka dalam membantu mendapatkan layanan transportasi dan penginapan terbaik
	AS3	Kepuasan terhadap aplikasi	Secara kepuasan saya puas dengan aplikasi Traveloka

Susunan instrumen tersebut kemudian disebarakan sebagai *form* kuesioner berisi 24 pertanyaan yang disusun berdasarkan konstruk TAM. Penilaian akan memakai skala likert 5 poin. Kriteria penilaian pada kuesioner ini terdiri dari poin minimum yaitu 1 dengan kategori Sangat Tidak Setuju (STS), poin 2 Tidak Setuju (TS), poin 3 Netral (N), poin 4 Setuju (S), dan poin maksimum yaitu 5 Sangat Setuju (SS) [5].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kuesioner mengenai beberapa pernyataan terkait yang telah didapatkan kemudian akan dihitung melalui pengujian yang dilakukan menggunakan Tools dari IBM yaitu aplikasi statistic SPSS [6].

### 3.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden mencakup beberapa informasi mengenai individu yang berpartisipasi dalam pengisian *form* penelitian. Memahami karakteristik responden dapat membantu peneliti dalam memahami latar belakang dan konteks yang mempengaruhi jawaban atau perilaku responden. Dengan demikian, peneliti dapat menginterpretasikan data dengan lebih baik dan membuat kesimpulan yang lebih akurat serta relevan dengan populasi yang diteliti. Berdasarkan kuesioner yang peneliti sebar dalam kurun waktu satu minggu (8 Mei hingga 15 Mei 2024) telah terkumpul sebanyak 105 responden. Responden tersebut terdiri atas mahasiswa dari berbagai universitas yang ada di Kota Surabaya dengan rentang usia 19 hingga 23 tahun. Kemudian diambil kesimpulan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur yaitu sebanyak 71,4% dan umur mayoritas yaitu 20 tahun sebanyak 52,4%.

### 3.2 Analisis Instrumen Penelitian

#### a) Uji Validitas

Uji ini akan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel guna mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan [7]. Nilai r tabel menggunakan rumus  $df = n - 2$ . Nilai  $n$  adalah jumlah responden yang didapatkan yaitu 105 responden, maka perhitungan  $df$  didapatkan adalah 103 dengan nilai r tabel sebesar 0,192. Perhitungan uji terdapat pada tabel 2.

**Tabel 2. Uji Validitas**

Variabel	Kode	rHitung	rTabel	Keterangan
Perceived Ease of Use	PE1	0,841	0,192	<i>Valid</i>
	PE2	0,733	0,192	<i>Valid</i>
	PE3	0,759	0,192	<i>Valid</i>
	PE4	0,832	0,192	<i>Valid</i>
Perceived Usefulness	PU1	0,748	0,192	<i>Valid</i>
	PU2	0,763	0,192	<i>Valid</i>
	PU3	0,757	0,192	<i>Valid</i>
	PU4	0,781	0,192	<i>Valid</i>
	PU5	0,826	0,192	<i>Valid</i>
	PU6	0,730	0,192	<i>Valid</i>
Intrinsic Motivation	IM1	0,814	0,192	<i>Valid</i>
	IM2	0,859	0,192	<i>Valid</i>
	IM3	0,846	0,192	<i>Valid</i>
User Experience	UX1	0,793	0,192	<i>Valid</i>

	UX2	0,852	0,192	<i>Valid</i>
	UX3	0,883	0,192	<i>Valid</i>
	UX4	0,850	0,192	<i>Valid</i>
	UX5	0,734	0,192	<i>Valid</i>
Behavioral Intention	BI1	0,861	0,192	<i>Valid</i>
	BI2	0,756	0,192	<i>Valid</i>
	BI3	0,827	0,192	<i>Valid</i>
Actual System Usage	AS1	0,781	0,192	<i>Valid</i>
	AS2	0,820	0,192	<i>Valid</i>
	AS3	0,831	0,192	<i>Valid</i>

Pada perhitungan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa perhitungan uji validitas menunjukkan bahwa setiap nilai r hitung dari instrumen terindikasi  $>r$ -tabel. Maka setiap pernyataannya dapat dikatakan valid.

#### b) Uji Reliabilitas

Pengujian ini bernilai reliabel jika nilai Cronbach's Alpha yang didapatkan  $>$  atau lebih dari 0,70 [8]. Perhitungan uji dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Uji Reliabilitas**

N of Items	Cronbach's Alpha	Keterangan
24	0,976	<i>Reliabel</i>

Hasil yang didapatkan dari perhitungan yang telah dilakukan yaitu nilai dari Cronbach's Alpha tersebut  $>$  atau lebih dari 0,70. Sehingga setiap instrumen dapat dikatakan reliabel.

### 3.3 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui penerimaan atau penolakan dari populasi atau data yang telah dikumpulkan maka akan dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini menggunakan analisis regresi linear berganda yang dilakukan pada program SPSS.

#### a) Uji F

Pengujian ini dilakukan guna mencari tahu bagaimana pengaruh variabel constant secara bersama sama atau gabungan(simultan) terhadap variabel dependen. Pada Uji F dalam analisis regresi, acuan yang diperhatikan adalah hasil yang terdapat pada tabel output "ANOVA". Hipotesis dinilai tidak berpengaruh apabila nilai signifikansi  $sp$  untuk nilai  $t$  statistik  $>0,05$ . Namun jika nilai signifikansi nya  $<0,05$  maka hipotesis dinilai berpengaruh [9].

**Tabel 4. Uji F**

Hubungan antar variabel	Sig.	Keterangan
PE, PU $\rightarrow$ BI	0,001	<i>Berpengaruh</i>



Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. pada hubungan variabel PE dan PU terhadap variabel BI adalah sebesar 0,001 sehingga terindikasi  $<0,05$ . Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa PE dan PU sebagai variabel constant dapat diterima atau berpengaruh terhadap variabel dependen nya yaitu BI.

b) Uji T

Pengujian dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel constant secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap variabel dependen [10]. Pada Uji T dalam analisis regresi, acuan yang diperhatikan adalah hasil yang terdapat pada tabel output “Coefficients”. Hipotesis dinilai tidak berpengaruh jika nilai signifikansi sp pada t statistik  $>0,05$ . Namun jika nilai signifikansi nya  $<0,05$  maka hipotesis dinilai berpengaruh.

**Tabel 5. Uji T**

Hubungan antar variabel	Sig.	Keterangan
PE → PU	0,001	Berpengaruh
PE → IM	0,001	Berpengaruh
PE → BI	0,001	Berpengaruh
PU → BI	0,001	Berpengaruh
IM → UX	0,001	Berpengaruh
UX → PU	0,001	Berpengaruh
BI → AS	0,001	Berpengaruh

Dari hasil diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai Sig. setiap hubungan adalah sebesar 0,001 sehingga terindikasi  $<0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa setiap variabel constant diterima atau berpengaruh terhadap variabel dependen nya.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan aplikasi Traveloka mendapatkan penilaian yang positif dari pengguna. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Intrinsic Motivation*, *User Experience*, *Behavioral Intention*, dan *Actual System*. Faktor-faktor tersebut berperan signifikan dalam membentuk sikap dan niat pengguna untuk menggunakan aplikasi. Dan berdasarkan pengujian yang dilakukan, dibuktikan bahwa modifikasi TAM ini dapat menjadi acuan dalam penerimaan pengguna terhadap aplikasi Traveloka.

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat diterapkan dan menjadi evaluasi bagi pihak Traveloka dalam memberikan pelayanan yang lebih maksimal untuk mempertahankan eksistensinya. Agar nantinya timbul minat berkelanjutan dan niat dari pengguna untuk tetap dan selalu menggunakan aplikasi Traveloka, maupun oleh pengguna yang hendak menggunakan aplikasi Traveloka. Dan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan riset dan pengembangan berkelanjutan untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna yang terus berkembang serta dapat melengkapi kekurangan yang terdapat pada penelitian ini.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Widowati, A.Y., Budihartanti, C., 2019. Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka Dengan Menerapkan Metode TAM. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 6(2), 109-116
- [2] Wardhani, L.N., Andarini, S., 2024. Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Harga Dan Electronic Word Of Mouth Terhadap Brand Switching Traveloka (Studi Pada

- Pengguna Traveloka Di Surabaya). *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 5(2), 4304-4315
- [3] Adi Kurniawan, T., Kusuma Wardani, D., & Widhayati, L., 2019. Pengaruh Keberterimaan Layanan Peer to Peer Lending Kepada UMKM Sebagai Pengguna dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 5(2), 151–160
- [4] Zulvia, P., Yerina, A.S., 2023. Motivasi dan Pengalaman Pengguna Sebagai Faktor Tambahan dalam Meninjau Penerimaan Aplikasi Seluler KAI Access: Modifikasi *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 27(2), 209–228
- [5] Purwandani, I., Syamsiah, N.O., 2020. Analisa Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom Dengan *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 247-255
- [6] Sitohang, N., 2020. Penerapan Terhadap Model Penerimaan Teknologi (TAM) Dengan Penerimaan Aplikasi E-Commerce Dalam Kehidupan Bisnis Usaha Mikro Masyarakat. *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 1(2), 44-50
- [7] Wahyu Handani, S., Nur Hidayah, S., Setiawan, I., 2020. Penilaian User Experience Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Aplikasi Augmented Reality Gamelan Jawa. *Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 1–10
- [8] Oktapiani, Y., Rosario, M., Nehemia, A., 2020. Analisis Minat Penggunaan Aplikasi Brimo Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Ilmu Mahasiswa Sistem Informasi*, 2(3)
- [9] Sitompul, B.R.Y., Herian, A., 2023. Analisis Penerimaan Aplikasi Kopi Kenangan Menggunakan metode *Technology Acceptance Model*. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2(2), 116-130
- [10] Yunita, N., Seltika Canta, D., 2021. Penerapan Metode *Technology Acceptance Model* dalam Mengukur Pengaruh Kepercayaan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 2(5), 443–451