

**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI POSPAY
MENGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL (TAM) 3**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Hisyam Muhammad Rafli Siddiq

8040190439

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Analisis Tingkat Penerimaan Pengguna Aplikasi PosPay
Menggunakan Metode Technology Acceptance Model
(TAM) 3

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama : Hisyam Muhammad Rafli Siddiq
Lengkap

b. NIM : 8040190439

c. Jenis Kelamin : Laki-laki

d. Tempat/Tgl lahir : Jambi/10 Maret 2001

e. Alamat : Jl. Sunan Drajat RT.35 Kel.
Kenali Asam Bawah, Kec. Kota
Baru, Jambi

f. No. Telepon : 085162697374

g. Email : hisyamsiddiq522@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Teknologi internet yang mengalami kemajuan telah menjadi simbol cara untuk berkomunikasi secara bebas, tanpa batasan ruang dan juga waktu bahkan jarak. Perkembangan teknologi tidak hanya terjadi di satu bidang namun telah terjadi di semua segi kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat adalah pada bidang transaksi, saat ini banyak orang yang lebih memilih bertransaksi secara online dibandingkan dengan bertransaksi secara langsung dengan datang ke tempatnya.

Dengan melihat fenomena seperti itu sekarang banyak perusahaan-perusahaan yang membuat aplikasi yang memfasilitasi pengguna nya untuk bertransaksi secara online, tak ingin ketinggalan salah satu perusahaan BUMN indonesia yaitu PT POS INDONESIA ikut meluncurkan aplikasi yang membantu pengguna nya untuk bertransaksi secara online, aplikasi tersebut adalah PosPay.

PosPay adalah aplikasi yang dikeluarkan oleh Pos Indonesia guna untuk memudahkan pelanggan dalam bertransaksi secara online, seperti membayar tagihan, mengisi pulsa, transfer e-money, dan masih banyak lagi.

Namun diantara banyak kemudahan yang disediakan nya aplikasi PosPay masih banyak mengalami masalah dan menerima keluhan dari pengguna nya seperti error saat melakukan transaksi pengisian pulsa, atau ada juga yang mengalami error saat bertransaksi yang tertulis saldo tidak cukup padahal saldo yang dimiliki oleh pengguna lebih dari transaksi yang sedang berlangsung, dan masih banyak error-error lain yang kadang dialami pengguna. Hal-hal ini menyebabkan pengguna mengeluh dan beralih menggunakan aplikasi lain. Oleh karena itu penulis tertarik menganalisa bagaimana penerimaan pengguna aplikasi ini, dan metode yang cocok untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna adalah Technology Acceptance Model (TAM) 3 .

Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk menganalisis faktor – faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem / sistem informasi. Telah terjadi perkembangan terhadap TAM hingga

saat ini model TAM paling baru adalah TAM 3. TAM 3 merupakan model yang paling banyak digunakan dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi yang telah terbukti sangat prediktif dalam adopsi dan penggunaan teknologi informasi. TAM 3 mengkaji lebih dalam faktor-faktor penentu persepsi pengguna terhadap manfaat yang dirasakan (perceived usefulness) serta persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan (perceived ease of use). Perceived usefulness (PU) diartikan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya, dan perceived ease of use (PEOU) diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tidak diperlukan usaha apapun (free of effort). Dengan berbagai penjelasan diatas peneliti menentukan judul untuk penelitian kali ini adalah "ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI POSPAY MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) 3. "

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana menganalisa tingkat penerimaan masyarakat jambi terhadap aplikasi PosPay menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) 3?”

3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan memperjelas penyusunan agar lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan untuk mengukur penerimaan aplikasi yaitu Technology Acceptance Model (TAM) 3
2. Aplikasi yang dianalisis adalah PosPay

3. Responden pada penelitian ini adalah masyarakat umum yang pernah mengakses ataupun menggunakan aplikasi PosPay, dengan jumlah maksimal 100 responden.
4. Software yang digunakan untuk mengolah data yaitu SmartPLS dan Microsoft Excel 2010.

4. TUJUAN DAN MANFAAT

4.1 TUJUAN PENELITIAN

Dari penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Melakukan analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna pada aplikasi PosPay.
2. Mengetahui hubungan antar setiap variabel TAM yang mempengaruhi penerimaan pengguna aplikasi PosPay.
3. Memberikan rekomendasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih diterima masyarakat

4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran tentang bagaimana penerimaan aplikasi ini di masyarakat
2. Memberikan rekomendasi yang bisa digunakan sebagai penunjang keputusan dalam upaya untuk meningkatkan penerimaan aplikasi ini pada masyarakat
3. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya

5. LANDASAN TEORI

5.1 ANALISIS

5.1.1 Definisi Analisis

Analisis adalah proses pemecahan masalah yang dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu ditaksiran makna dan kaitannya.

Menurut Y. Astutik and L. Kurniawan [1] "analisis merupakan suatu upaya penyelidikan untuk melihat, mengamati, mengetahui, menentukan, memahami, menelaah, mengklasifikasi, dan mendalami serta menginterpretasikan fenomena yang ada".

Menurut Maith [2] "Analisis adalah penguraian suatu persoalan atau permasalahan serta menjelaskan mengenai hubungan antara bagian - bagian yang ada di dalamnya untuk selanjutnya diperoleh suatu pengertian secara keseluruhan".

Menurut Nugroho [3] "Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.

Sehingga dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam proses pengembangan sebuah sistem sehingga dapat menentukan apakah telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

5.1.2 Jenis Analisis

Analisis pada umumnya dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif (qualitatif control) dan analisis kuantitatif (quantitatif control) [4] yaitu:

1. Analisis kualitatif (qualitatif control)

Analisis kualitatif adalah aktivitas intensif yang memerlukan pengertian yang mendalam, kecerdikan, kreativitas, kepekaan, konseptual, dan pekerjaan berat. Analisis kualitatif tidak berproses dalam suatu pertunjukan linier dan lebih sulit serta kompleks dibanding analisis kuantitatif sebab tidak diformulasi dan distandarisasi. Analisis data kualitatif digunakan pada

penulisan yang menggunakan pendekatan kualitatif. Pada analisis ini tidak menggunakan alat statistik, akan tetapi dilakukan dengan membaca tabel, grafik-grafik, atau angka-angka yang tersedia kemudian melakukan uraian dan penafsiran.

2. Analisis kuantitatif (quantitatif control)

Analisis kuantitatif Analisis kuantitatif merupakan analisis penulisan yang secara umum memakai analisis statistik. Analisis data kuantitatif digunakan pada penulisan dengan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan seperti ini menggunakan alat statistik. Pendekatan menggunakan alat statistik berarti analisis data dilakukan menurut dasar-dasar statistik.

5.3 APLIKASI

Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user [5].

Aplikasi merupakan suatu substeks perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan satu tugas yang diinginkan pengguna [6].

Utari et al [7] mengungkapkan bahwa :

Aplikasi adalah penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program siap pakai yang digunakan untuk melakukan segala sesuatu sesuai dengan perintah yang dijalankan agar dapat membantu memudahkan aktivitas atau kegiatan sehari-hari.

Aplikasi mobile secara garis besar terbagi menjadi tiga kategori yaitu aplikasi native, aplikasi hybrid, dan aplikasi mobile web. Masing-masing kategori memiliki karakteristik yang berbeda yaitu sebagai berikut [8] :

1. Aplikasi native memiliki karakteristik terkait dengan single platform. Dalam pengembangan aplikasi diturunkan dari suatu platform perangkat mobile seperti android atau IOS. Pembuatan program aplikasi native ditulis dengan menggunakan platform SDK misalnya android SDK. Ketika akan mengembangkan aplikasi mobile yang berjalan pada beberapa platform, maka setiap program harus ditulis pada masing-masing platform tersebut. Aplikasi native dapat mengakses ke semua native API (Application Programming interface). Aplikasi native juga memiliki performa grafik yang cepat. Setelah pembuatan aplikasi selesai dilakukan akan didistribusikan, pendistribusiannya dapat dilakukan melalui appstore (marketplace) yang mendukung platform tersebut.
2. Aplikasi hybrid. Berbeda dengan aplikasi native, aplikasi hybrid diciptakan berkaitan dengan cross platform. Aplikasi ini ditulis dengan menggunakan teknologi web seperti html 5, CSS3, atau dengan javascript. Aplikasi ini dapat berjalan pada suatu perangkat dan mendukung aplikasi offline.
3. Aplikasi mobile web. Aplikasi ini diciptakan dari dukungan cross platform. Aplikasi ini ditulis dengan teknologi web seperti HTML, CSS, Javascript, atau server side seperti PHP, ASP.net dan lainnya. Aplikasi mobile web dijalankan pada sisi server dan dapat ditampilkan pada berbagai perangkat. Update data pada aplikasi ini dilakukan secara terdistribusi atau terpusat.

5.4 POSPAY

PosPay merupakan jasa pembayaran melalui online untuk melakukan pembayaran rekening atau tagihan milik PT Pos Indonesia [9]. Kantorpos menawarkan berbagai kemudahan dan kenyamanan pembayaran, diantaranya lokasi yang lebih dekat, lebih lengkap, pelayanan yang cepat, serta aman karena menggunakan Sistem Online Payment Point(SOPP) yang telah menjangkau hingga 4.800 jaringan Kantorpos di seluruh wilayah Indonesia dan lebih dari 40.000 Agenpos yang akan terus dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan dan harapan Masyarakat.

Pembayaran dan Mitra Kerja :

1. PLN :Rekening listrik dan token listrik ;
2. Multi Finance(Angsuran Kredit) : Adira Finance, FIF (Federal International Finance), BAF (Bussan Auto Finance), PT Summit Oto Finance/PT Oto Multiartha, WOM Finance, Mega Finance, BFI Finance, MCF/MAF, Mandiri

Tunas Finance, Home Credit, ACC Finance, Toyota Finance, BCA Multifinance, NSC Finance, Indomobil Finance, Mandala Finance, Clipan Finance, Kreditplus Finansia, JACCS-MPM Finance, Suzuki Financeserta mitra lainnya ;

3. Pajak dan Penerimaan Negara : MPN-G2, PBB, PNB, Pajak Kendaraan Bermotor (PKB), Denda Tilang, 80 Pajak Daerah di Indonesia ;
4. PDAM : Palyja, Aetra, ATB Batam dan 229 PDAM di Indonesia ;
5. Gas : Perusahaan Gas Negara (PGN), Pertamina ;
6. Pulsa, Paket Data dan Telco : Telkom, Telkomsel, Indosat (Mentari, Matrix, IM3) PT Axiata Excelcomindo (XL), 3 (Three), NTS (Axis), Nusapro, Sampoerna Telkom/STI (Net-1), Smartfren ;
7. Perbankan dan Asuransi (Kartu Kredit, Personal Loan) : BPJS Kesehatan, BTN, Jiwasraya, Citibank, AEON, Setoran Virtual Account, Giropos, BPRS Lantabur Tebuireng, BPRS KMS, Prudential, Allianz, Takaful, Heksa ;
8. Belanja Online: Bukalapak, Lazada, Matahari Mall, Elevenia, MNC Shop, Blibli.com, Tokopedia, Easy Shopping, Pay @ WU (Amazon) ;
9. Top Up Uang Elektronik : e-Money Mandiri, Link Aja, Grab Driver, Mobile JKN BPJS KS (Mobile cash) ;
10. Pembayaran Lainnya : Zakat, TV Kabel, Ticket Citilink, KAI

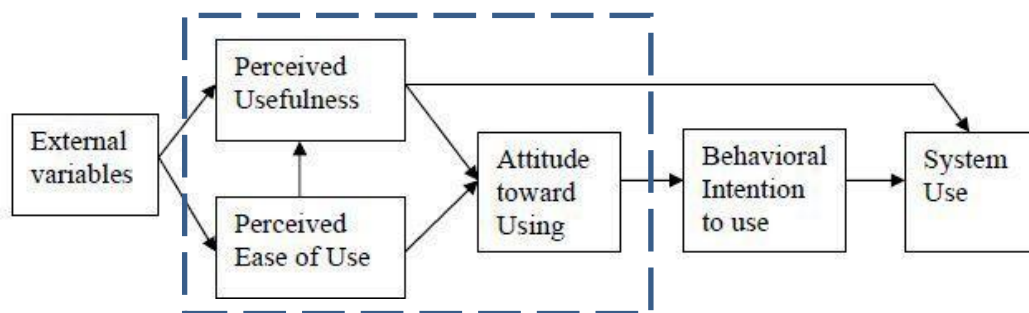
5.5 Technology Acceptance Model

5.5.1 Definisi TAM

Menurut Endang Fatmawati [10] "Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (behavioral theory) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Bagaimanapun yang namanya model yang bagus itu tidak hanya memprediksi, namun idealnya juga harus bisa menjelaskan. Rupanya dengan model TAM dan indikatornya memang sudah teruji dapat mengukur penerimaan teknologi".

TAM (Technology Acceptance Model) pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1986. TAM ini merupakan pengembangan dari dari TRA (Theory of Reasoned Action), yaitu suatu model penilaian penerimaan teknologi yang mengidentifikasi tingkat penerimaan individu terhadap suatu teknologi. Tujuan utama TAM seperti yang dinyatakan oleh Davis adalah untuk menjelaskan factor yang mempengaruhi dalam penerimaan Teknologi Informasi dengan jangkauan luas dari teknologi informasi dan populasi dari pengguna. [11]

Davis mengatakan dalam Kharismaputra. A. P (2013:46) bahwa tujuan utama dari TAM adalah untuk menjelaskan faktor yang mempengaruhi dalam penerimaan Teknologi Informasi dengan jangkauan luas dari teknologi informasi dan populasi dari pengguna. [11]



Gambar Model TAM

Pada gambar di atas, model ini telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna teknologi informasi seperti komputer, dimana banyak pengguna komputer dapat dengan mudah menerima teknologi informasi karena sesuai dengan yang diinginkannya.

Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness). Persepsi kegunaan merupakan suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa pengguna suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan kinerja kerja orang tersebut.

Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use). Persepsi kemudahan penggunaan mampu meyakinkan pengguna bahwa suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Sikap Terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using) disebut sebagai sikap perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Dalam model TAM, sikap berpengaruh pada intensi serta dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kegunaan.

Minat Perilaku Penggunaan (Behavioral Intention to Use) memiliki pengaruh pada penggunaan teknologi yang sesungguhnya serta dipengaruhi oleh sikap dan kegunaan.

System use dalam TAM, penggunaan teknologi sesungguhnya setara dengan istilah perilaku (behavior) untuk digunakan dalam konteks teknologi.

5.5.2 Dimensi Technology Acceptance Model (TAM)

Berikut ini akan dijelaskan mengenai dimensi yang dimiliki oleh TAM [12] yaitu:

1. Variable luar (External variables), Variabel ini adalah variabel luar yang mempengaruhi kemudahan dan manfaat sebuah sistem. Sebenarnya variabel eksternal merupakan penentu utama dalam menentukan kemudahan penggunaan teknologi (perceived ease of use).
2. Persepsi kemudahan pengguna yang dirasakan (Perceived ease of use) (Persepsi) dari kemudahan penggunaan (perceived ease of use) sebuah teknologi yang berguna dalam mengukur kemudahan penggunaan suatu teknologi komputer.
3. Manfaat yang dirasakan (Perceived of usefulness) manfaat yang dirasakan (perceived usefulness) didefinisikan sebagai ukuran dimana penggunaan teknologi dipercayai akan mendatangkan keuntungan bagi penggunanya. Konstruk ini dibagi menjadi 2 dimensi yaitu menghasilkan keuntungan bagi organisasi dan menghasilkan keuntungan bagi individu pengguna.
4. Sikap terhadap pengguna (Attitude toward using (ATU)), ATU dalam hal ini dijelaskan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem berbentuk penerimaan dan penolakan sebagai dampak apabila seseorang menggunakan sebuah teknologi.

5. Niat atau perilaku (Behavioral intention to use (BU)) dalam hal ini dijabarkan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan teknologi tersebut. Tingkat penggunaan teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya pada teknologi tersebut. Perilaku adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku (behavior) jika mempunyai keinginan atau minat (behavior intention) untuk melakukannya.
6. Penggunaan sebenarnya (Actual use (AU)) adalah penggunaan aktual dari sistem teknologi informasi tersebut.

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 ALAT PENELITIAN

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat bantu (*tools*) yang digunakan penulis, antara lain:

1. Perangkat keras (*Hardware*)
 - a. Laptop DELL Latitude E6330
 - b. RAM 2 GB
 - c. Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.
2. Perangkat lunak (*Software*)
 - a. Sistem operasi Windows 7 32-bit
 - b. Microsoft Word 2010
 - c. SmartPLS
 - d. Zotero

6.2 BAHAN PENELITIAN

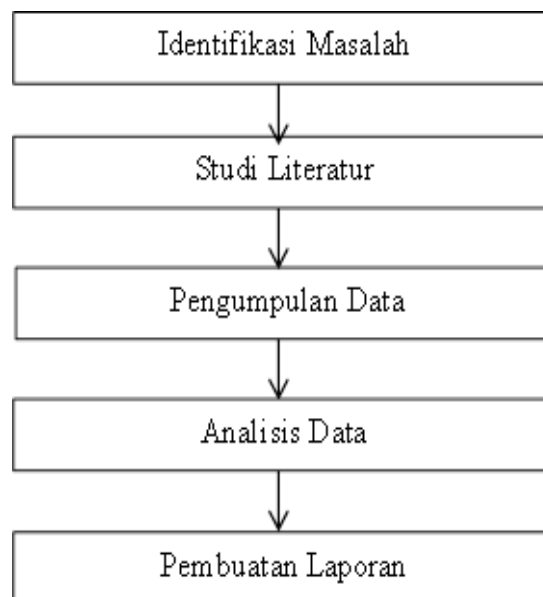
1. Kertas A4
2. Jurnal

3. Data yang diperoleh dari responden

7. METODE PENELITIAN

7.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini, penulis menentukan objek penelitian yang akan diteliti kemudian menetapkan masalah yang ingin dianalisis pada objek penelitian tersebut. Selain itu, penulis juga menentukan metode yang akan digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menentukan aplikasi PosPay dari PT. Pos Indonesia sebagai objek penelitian yang akan diteliti, dengan fokus penelitian pada analisis untuk mendapatkan gambaran akan tingkat penerimaan aplikasi tersebut. Metode yang akan digunakan untuk menganalisis website tersebut adalah metode Technology Acceptance Model (TAM) 3 yang mengukur penerimaan suatu aplikasi.



7.2 Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Teori-teori ini diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, internet, dan referensi lainnya. Teori-teori yang dicari adalah mengenai analisis tingkat penerimaan pengguna menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) 3 sebagai metode analisis penerimaan

suatu aplikasi dan adakah pengaruh tiap-tiap variable bebas terhadap variable terikat secara parsial atau simultan lalu mencari tahu variabel mana yang paling dominan mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi. Serta teori-teori pendukung lain yang nantinya akan diterapkan dalam laporan penelitian sehingga memiliki landasan keilmuan yang baik dan sesuai.

7.3 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui dua cara yaitu:

A. Pengamatan (Observation)

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan observasi pada aplikasi PosPay untuk mengetahui dan memahami apakah aplikasi telah memenuhi kriteria dalam metode TAM 3 dengan melakukan navigasi dan uji coba terhadap aplikasi itu sendiri.

B. Kuesioner

Pada tahap ini penulis membuat kuesioner melalui Google Form yang berisi pertanyaan tentang indikator-indikator yang ada pada model TAM 3. Kemudian diajukan kepada masyarakat umum pengguna aplikasi PosPay. Dari hasil kuesioner tersebut penulis dapat melakukan analisis tentang masalah-masalah yang mempengaruhi tingkat penerimaan aplikasi PosPay.

7.4 Analisis Data

Pada tahap ini penulis menganalisis data. pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS yang bertujuan untuk membantu mengidentifikasi permasalahan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan pada kuesioner sebelumnya.

7.5 Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga menjadi sebuah laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang penelitian yang sedang dilakukan.

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah																
Studi Literatur																
Pengumpulan Data																
Analisis Data																
Pembuatan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Astutik and L. Kurniawan, "ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA ARITMATIKA SOSIAL," p. 6, 2015.
- [2] H. A. Mait, "ANALISIS LAPORAN KEUANGAN DALAM MENGUKUR KINERJA KEUANGAN PADA PT. HANJAYA MANDALA SAMPOERNA TBK.," p. 10, 2013.
- [3] K. Nugroho, "MODEL ANALISIS PREDIKSI MENGGUNAKAN METODE FUZZY TIME SERIES," p. 5.
- [4] N. Netriwati, "Analisis Kesulitan Mahasiswa tentang Pembelajaran Pecahan pada Kitab Faroid," *Al-Jabar J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 21–28, Jun. 2016, doi: 10.24042/ajpm.v7i1.27.
- [5] M. Y. Simargolang and N. Nasution, "Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran)," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, p. 9, Dec. 2018, doi: 10.36294/jurti.v2i1.402.
- [6] A. Mulyawan and D. Novia, "APLIKASI PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR ONLINE BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI SAMSAT SOREANG KAB. BANDUNG)," p. 10.
- [7] H. Utari and N. Silalahi, "PERANCANGAN APLIKASI PERAMALAN PERMINTAAN KEBUTUHAN TENAGA KERJA PADA PERUSAHAAN OUTSOURCING MENGGUNAKAN ALGORITMA SIMPLE MOVING AVERAGE," no. 2, p. 5, 2016.
- [8] Wardana and Leonardus Ari, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Konseling Pada Gereja Katolik dengan Metode User Centered Design dan Wireframe," 2016, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/11092>
- [9] Cantika Dewi, Cindhy and DYAH P, ISMAYANTIKA and RATNANTO, and SIGIT, "IDENTIFIKASI PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PROMOSI, DAN VARIASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA APLIKASI POSPAY DI KOTA KEDIRI," 2022.
- [10] E. Fatmawati, "TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGANALISIS PENERIMAAN TERHADAP SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN," p. 13, 2015.
- [11] A. P. Kharismaputra, "ANALISIS PENENTU PENERIMAAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING OLEH SISWA SMK DI SURAKARTA TAHUN 2012," no. 1, p. 13, 2013.
- [12] R. K. Wiyati and S. Bali, "ANALISIS AWAL PENERIMAAN APLIKASI E-KRS MENGGUNAKAN PENDEKATAN TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL)," p. 5, 2014.