

# Analisa Penerimaan Pengguna *e-wallet* Sebagai Transaksi Digital Menggunakan Metode TAM (*Technology Acceptance Model*)

Heppy Rosalina Siahaan<sup>1\*</sup>, Cahyani Budihartanti<sup>2</sup>

STMIK Nusa Mandiri, Jakarta Selatan, Indonesia

<sup>1</sup>siahaan\_heppy@yahoo.com; <sup>2</sup>cahyani.cbh@nusamandiri.ac.id

\* corresponding author

## ARTICLE INFO

### Article History:

Diterima 20 Februari 2020

Diperbaiki 15 April 2020

Diterima 06 Agustus 2023

### Keywords:

*e-wallet*,

TAM (*Technology Acceptance Model*),

Digital Transaction

### Kata Kunci:

*e-wallet*,

TAM (*Technology Acceptance Model*),

Transaksi Digital

### Correspondence:

e-mail: siahaan\_heppy@yahoo.com

## ABSTRACT

As technology advances and digital transactions continue to grow, many companies are now launching digital or cashless transaction applications. This allows users to be more selective in choosing a digital or cashless transaction application, also known as an *e-wallet*, that they want to use. Factors considered in this selection process include ease of use, offered features, transaction speed, security, and the number of merchants available. This research aims to provide users with information to choose a high-demand *e-wallet* by implement the *Technology Acceptance Model (TAM)* to calculate the selection of a high-demand digital wallet. Based on the data calculated using the TAM method and survey results that include appearance criteria, offered items, convenience, security, and the number of merchants, GO-PAY is considered the primary alternative for a digital wallet with a demand rate of 47.8%. OVO comes in second place with 31.1%, followed by DANA in the last position with 21.1%.

## ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan teknologi transaksi digital, saat ini banyak perusahaan yang memperkenalkan aplikasi transaksi digital atau non-tunai. Hal ini membuat pengguna bisa lebih selektif dalam memilih aplikasi transaksi digital atau non-tunai alias *e-wallet* yang akan digunakan. Pilihan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, fitur yang ditawarkan, kecepatan transaksi, keamanan, dan jumlah merchant terkait. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dalam memilih *e-wallet* dengan menerapkan *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk mengevaluasi dompet digital dengan permintaan tinggi. Berdasarkan data yang dihitung menggunakan metode TAM dan hasil survei yang mencakup kriteria tampilan, barang yang ditawarkan, kenyamanan, keamanan, dan jumlah merchant, opsi GO-PAY muncul sebagai *e-wallet* alternatif utama dengan permintaan sebesar 47,8%, disusul OVO di posisi kedua dengan 31,1%, dan terakhir DANA di posisi terakhir dengan 21,1%.

## 1. Pendahuluan

Di era sekarang, teknologi informasi berkembang sangat pesat dan *internet* menjadi satu hal yang sangat umum. Selain itu manfaat teknologi informasi sudah sangat biasa bagi seorang pengguna atau bahkan perusahaan kecil hingga perusahaan besar. Teknologi pada zaman sekarang, banyak aplikasi yang sudah *online* berbasis *web* ataupun *smartphone*, aplikasi penjualan *online*, media sosial dan lain sebagainya. Artinya manusia zaman sekarang dimudahkan dengan teknologi yang semua hanya dengan cara 'klik' aplikasi dan pesan. Sama seperti aplikasi *online* lainnya, Saat ini, di Indonesia, sudah banyak menerapkan *e-wallet*[1], yang telah menjadi pilihan alternatif bagi masyarakat untuk melakukan transaksi non-tunai yang lebih praktis. *e-wallet* memberikan kemudahan dalam melakukan berbagai pembayaran tanpa menggunakan uang tunai, sehingga menjadi solusi yang lebih praktis dalam bertransaksi[2].

*E-wallet* tidak hanya memfasilitasi transaksi, tetapi juga memberikan pedagang wawasan tentang perilaku pembelian pelanggan yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan pengalaman berbelanja

[3]. Disamping itu, transaksi digunakan melalui *e-wallet*, dapat meminimalisir kebutuhan uang tunai dari pelanggan. Oleh karena itu, pembayaran dengan *e-wallet* dapat menjadi pilihan untuk pengiriman uang, karena pembayaran yang mudah dan cepat dapat memberikan nilai tambah bagi pelanggan dan penyedia layanan pembayaran di masa mendatang. Konsumen perlu memastikan saldo di aplikasi *mobile wallet* Jumlah ini cukup untuk melakukan pembayaran, jika saldo tidak cukup, pengguna dapat mengisi saldo terlebih dahulu melalui *mobile banking/ATM* yang bekerja sama dengan *e-wallet*. Dengan layanan ini, pengguna tidak perlu khawatir untuk menyediakan uang tunai, tetapi juga dapat pergi ke *retail point* seperti Indomaret, Alfamart, toko *online*, dll.

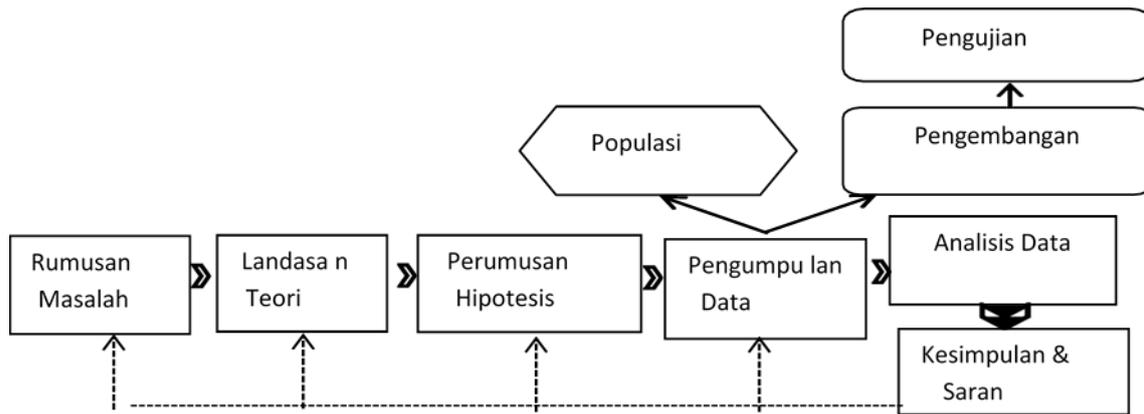
Fadliyah [4], dalam penelitiannya menguji dampak dari persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan kepada penerimaan aplikasi dompet elektronik "Dana" berdasarkan tingkat penggunaan yang sebenarnya. Studi tersebut mengadopsi model TAM. Pada penelitiannya, metode kuantitatif digunakan dengan fokus pada penggunaan data numerik untuk analisis yang mendalam. Data kuantitatif diolah dengan menggunakan teknik perhitungan statistika, terutama analisis regresi linier berganda. Berdasarkan hasil yang diuraikan disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berdampak kepada tingkat penggunaan aktual aplikasi dompet elektronik "Dana." Selain itu, persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan juga mempunyai dampak positif dan penting terhadap penggunaan aktual aplikasi dompet elektronik "Dana."

Karena beberapa *e-wallet* memiliki fungsi dan produk yang berbeda, maka peneliti menganalisis penerimaan aplikasi *e-wallet* yang berbeda. Penentuan tingkat penerimaan pengguna dapat ditentukan dengan menerapkan Technology Acceptance Model (TAM). TAM adalah salah satu model adopsi TI yang paling populer saat ini [4],[5]. Berbagai model telah digunakan dalam penelitian TAM sebelumnya untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dan menjelaskan teknologinya. Proses Persetujuan Instan [6]. Model penerimaan TAM adalah model penerimaan yang digunakan oleh pengguna, dimana didasarkan pada TRA (teori tindakan rasional). TAM memasukkan dua struktur penting ke model TRA. Dua konsep penting tersebut yaitu kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan [7].

Studi ini bertujuan untuk (a) menentukan apakah penggunaan yang disengaja mempengaruhi penggunaan aplikasi *e-wallet* yang sebenarnya. (b) Untuk mengetahui apakah penggunaan yang dirasakan mempengaruhi penggunaan *e-wallet* yang sebenarnya. (c) Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah keramahan pengguna yang dirasakan memiliki efek positif pada penggunaan aplikasi *e-wallet* yang sebenarnya. (d) Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah preferensi penggunaan memiliki efek positif pada penggunaan aplikasi *e-wallet* yang sebenarnya.

## 2. Metode

Studi ini merupakan penelitian kuantitatif [8] dengan tahapan: (i) Pendefinisian dan perumusan masalah yang dihadapi dirumuskan dengan jelas, (ii) Melakukan kajian literatur, mencari referensi teori yang berkaitan dengan masalah. (iii) Perumusan hipotesis yang diajukan, (iv) Penentuan model, merupakan penyederhanaan untuk dapat memvisualisasikan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi setelah hipotesis dibuat. (v) Menentukan metode pengumpulan data yang cocok dengan metode sampling. (vi) Memproses dan menyajikan data, dengan menerapkan metode analisis data yang cocok dengan maksud dan tujuan penelitian. (vii) Menganalisis dan menerjemahkan hasil pengolahan data (menguji hipotesis). (viii) Memberikan kesimpulan dan saran. (ix) Menyusun laporan ringkasan hasil penelitian dari tahapan penelitian penelitian kuantitatif [9].



Gambar 1. Alur Studi

### 2.1. Pengumpulan Data

Suatu teknik yang dipergunakan untuk menjelaskan atau menganalisis hasil penelitian tertentu, namun tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan secara umum [10]. Metode pengujian, di sisi lain, merupakan sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menilai hubungan antar variabel dengan menggunakan analisis statistik untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak [10].

- Jenis data dan teknik pengumpulan data: Jenis data yang dimanfaatkan adalah data kuantitatif yang diperoleh dari bisnis dalam bentuk digital. Di sisi lain, data yang digunakan berasal dari sumber data sekunder yang berupa informasi tertulis, dokumen, dan juga laporan dari pelanggan.
- Teknik pengumpulan data, menjadi tahap yang sangat strategis dalam penelitian ini karena fokus penting penelitian adalah pada tahapan pengumpulan data [10]. Dalam penelitian ini, digunakan dua metode pengumpulan data, yaitu: (i) Kuesioner, yang merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan menyajikan kalimat atau pertanyaan kepada responden. Responden akan memberikan nilai sesuai dengan pilihan jawaban yang disediakan. Terdapat lima alternatif jawaban yang digunakan dalam penilaian, yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Netral = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. (ii) Studi kepustakaan, metode ini digunakan untuk mendapatkan referensi dari berbagai sumber, seperti berbagai sumber media dan buku-buku teori. Data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan menjadi landasan teori dan bahan referensi yang penting dalam penyusunan penelitian.
- Populasi dan Sampel Studi, tahapan ini mengacu pada keseluruhan populasi yang memperlihatkan sifat tertentu [11]. Pada saat yang sama, sampel mewakili sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik populasi. Populasi sasaran yaitu seluruh pengguna yang menggunakan TAM dan berjumlah sebanyak 326 orang.

### 2.2. Instrumen Studi

Instrumen penelitian yaitu suatu alat yang dipergunakan untuk menghimpun data pada suatu penelitian [12]. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Defenisi variabel penelitian, dapat dilihat pada Tabel 1., yang terdiri dari nama variabel, defenisi variabel, dimensi, indikator, kode variabel, dan skala pengukuran yang digunakan.

Tabel 1. Defenisi Variabel Penelitian

No Variabel	Definisi Variabel	Dimensi	Indikator	Kode	Skala Pengukuran
1	Perceived ease of use (PEU) of used computer yang mudah dipahami dan digunakan (Davis, 2013).	Kemudahan penggunaan perangkat TAM	1. Mudah digunakan 2. Cocok untuk transaksi 3. Mudah dimengerti 4. Pengisian saldo	PEU1 PEU2 PEU3 PEU4	Skala Likert

Tabel 1. Definisi Variabel Studi (Lanjutan)

No Variabel	Definisi Variabel	Dimensi	Indikator	Kode	Skala Pengukuran	
1	Perceived ease of use (X1)	Kepercayaan seseorang terhadap komputer yang mudah dipahami dan digunakan (Davis, 2013).	Kemudahan penggunaan perangkat TAM	1. Mudah digunakan 2. Cocok untuk transaksi 3. Mudah dimengerti 4. Pengisian saldo	PEU1 PEU2 PEU3 PEU4	Skala Likert
2	Perceived use (X2)	Pengukuran manfaat tersebut berdasarkan frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dijalankan. Thompson	Manfaat TAM	1. Menggunakan perangkat mempercepat transaksi 2. Menggunakan Perangkat sangat efektif	PU1 PU2 PU3 PU4	Skala Likert
3	Behaviour Intention use (X3)	Konstruk kemudahan penggunaan persipian (perceived ease of use) ini juga merupakan suatu kepercayaan (belief)	Kepercayaan	1. Sebagai uang elektronik 2. Memiliki marchat yang banyak 3. Transaksi langsung tanpa membawa uang	BIU1 BIU2 BIU3 BIU4	Skala Likert
4	Attitude Toward Using (X4)	Sikap terhadap penggunaan sistem yang berbetuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang	Kebanggaan	1. Bertransaksi Prangkat TAM ide yang baik 2. Sangat aktif menggunakan TAM 3. Bertransaksi terhadap Prangkat adalah Bijak.	ATU1 ATU2 ATU3	Skala Likert
5	Resived Risk (X5)	Bentuk layanan perbankan berbasis online adalah Automatic Teller Machine (ATM) dan	Keamanan	1. Beresiko dalam melakukan transaksi bayar tagihan 2. Akan menghilangkan privasi	RR1 RR2 RR3	Skala Likert
4	Kepuasan Pelanggan (Y)	Kepuasan Pelanggan merupakan Perasaan senang atau kecewa yang muncul setelah membandingkan kinerja (hasil) produk yang dipikirkan terhadap kinerja (atau hasil) yang diharapkan Kotler (2015:150)	Kepuasan Pelanggan	1. <i>Pelanggan Reputation</i> (reputasi pelanggan) 2. <i>Website Information</i> (informasi website) 3. <i>Contact Personnel</i> (kontak person) 4. <i>Physical environment</i> (lingkungan fisik)	KP1 KP2 KP3 KP4	Skala Likert

Tabel 2. Populasi Berdasarkan Satuan Kelompok Masyarakat

	Satuan Kerja	Populasi Konsumen	Sampel Uji Coba	Jumlah
1	Perkantoran	31	64	95
2	Wiraswasta	54	24	78
3	Mahasiswa	29	19	48
4	Pelajar	23	22	45
5	Masyarakat Umum	20	40	60
	<b>Jumlah</b>	<b>157</b>	<b>169</b>	<b>326</b>

### 1. Sampel

Dalam studi ini, sampel mewakili sebagian dari populasi keseluruhan, yang terdiri dari beberapa individu populasi. Pendekatan pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling*[13], sehingga memberikan peluang yang tidak seimbang kepada elemen-elemen atau individu-individu dalam populasi untuk menjadi bagian dari sampel. Jumlah responden (sampel) ditentukan menggunakan metode *incidental sampling*[14]. Selain itu, teknik pengambilan sampel juga memanfaatkan rumus *Slovin* untuk menetapkan ukuran sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian[15]:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2} \tag{1}$$

Penjelasan rumus (1), n = besar sampel, N = besar populasi, e = nilai presisi 95% atau sig 0,05. Berdasarkan rumus tersebut, jadi besarnya sampel yang akan digunakan, dapat dihitung seperti dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + 326 (0,05)^2}$$

n = 179,61 dibulatkan menjadi = 180

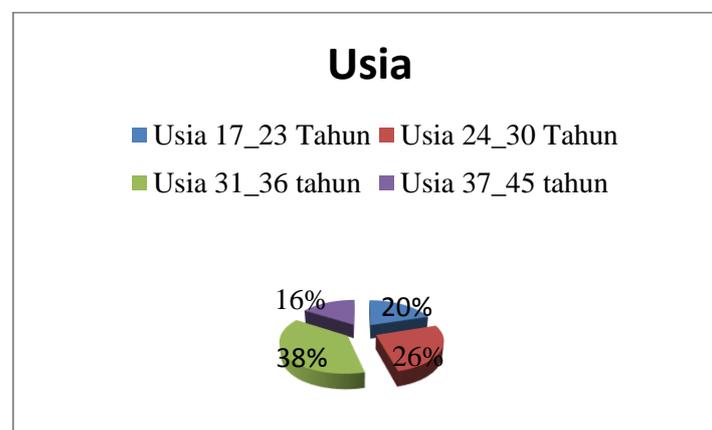
Dari hasil perhitungan yang disajikan di atas, maka jumlah individu yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini ialah 180 pegawai yang berasal dari unit kerja. Detail mengenai jumlah sampel atau obyek berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Sampel Studi

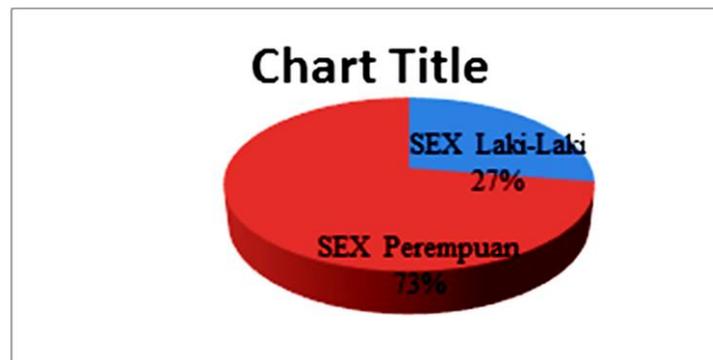
	Satuan Kerja	Populasi Konsumen	Sampel Uji Coba	Jumlah
1	Perkantoran	95	9	52
2	Wiraswasta	78	7	43
3	Mahasiswa	48	4	27
4	Pelajar	45	4	25
5	Masyarakat Umum	60	6	33
	<b>Jumlah</b>	<b>326</b>	<b>30</b>	<b>180</b>

### 3. Hasil dan Pembahasan

Profil Responden terdiri dari beberapa kelompok usia, 37-45 tahun sebanyak 16%, 17-23 tahun sebanyak 20%, 24-30 tahun sebanyak 26%, untuk kelompok usia responden dengan prosentasi paling banyak ada di rentang usia 31-36 tahun sebanyak 38%. Seperti yang terlihat pada gambar 2. Sementara profil responden yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, untuk laki-laki sebesar 27% dan perempuan 73%. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Grafik Profil Responden yang disusun berdasarkan jenis



Gambar 3. Grafik Profil Responden yang disusun berdasarkan jenis kelaminnya

Tabel 3. Pilihan Konsumen Terhadap TAM

		Frequency	Percent
<b>Valid</b>	Gopay	31	47,8
	Ovo	54	31,1
	Dana	29	21,1
	<b>Total</b>	<b>180</b>	<b>100,0</b>

Tabel 3 menyajikan informasi pilihan responden. Pada penelitian kali ini diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan jumlah Jenis belanja yang dilakukan para responden adalah untuk merek Gopay (47,8%), Jenis Ovo (31,1%), Jenis Dana (21,1%).

### 3.1. Uji Validitas

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi validitas sebuah kuesioner. Validitas suatu survei dapat dikatakan terpenuhi, kalau pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner bisa mencerminkan hal-hal yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut [8]. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program komputer H.SPSS untuk Windows sebagai alat ukur. Jika hasil dari alat ukur tersebut menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara nilai target dan skor total, maka alat penilaian dianggap valid.

Tes validasi digunakan untuk menentukan seberapa akurat tes (meteran) melakukan tugas pengukurannya. Uji validitas diterapkan melalui perbandingan skor dari setiap pertanyaan dengan skor total (korelasi item-total).

Tabel 4. Uji Validitas Variable

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corect Item – Cronbach's Alpha If Item Deleted Total Correlation
PEF	14.95	5.25	.449
PU	14.24	8.04	.603
BIU	10.85	6.66	.473
ATU	10.74	6.12	.721
PR	10.62	5.55	.440
KP	11.20	5.26	.707
			.421
			.662
			.441
			.640
			.317
			.601

### 3.2. Uji Reliabilitas Pre-Test

*Reliabel* → jika nilai  $R \alpha > 0,6$ . Syarat sebuah variabel ditetapkan reliabel yaitu jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6[6].

Tabel 5. Populasi Berdasarkan Satuan Kelompok Masyarakat

Variabel	Jumlah Item Valid	Cronbach's Alpha	Status
PEF (X1)	5	0.666	Reliabel (Andal)
PU (X2)	5	0.750	Reliabel (Andal)
BIU (X3)	4	0.727	Reliabel (Andal)
ATU (X4)	3	0.659	Reliabel (Andal)
PR (X5)	4	0.687	Reliabel (Andal)
KP (Y)	4	0.700	Reliabel (Andal)

Tabel 5. menunjukkan bahwa variabel *Perceived easy of use fullness* bernilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.666; untuk variabel *Perceived use* sebesar 0.750; variabel *Behavior intention use* sebesar 0.727; variabel *Attitude toward using* sebesar 0.659; variabel *Perceived risk* sebesar 0.687 dan variabel *Kepuasan Pelanggan* 0.700; Seluruh variabel tersebut memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,5$ , maka dapat dinyatakan bahwa variabel-variabel tersebut reliabel. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada pre-test, semua indikator yang terbukti valid dan reliabel diasumsikan mampu mengukur variabel masing-masing dengan baik. Selanjutnya, indikator-indikator tersebut akan digunakan dalam sampel besar dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas kembali pada sampel besar tersebut.

### 4. Kesimpulan

Dari hasil analisis penelitian dan pengolahan data (SPSS 18) menggunakan pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, penggunaan yang dirasakan, tujuan penggunaan perilaku, penggunaan tur sikap dan risiko yang dirasakan terhadap kepuasan pelanggan. (i) Kemudahan yang pengguna dirasakan berdampak positif kepada kepuasan pelanggan, dengan nilai  $p < 0,05$ , yaitu 0,000, berdasarkan hasil pengolahan data studi ini. Pengolahan data hasil penelitian ini dengan demikian menunjukkan bahwa pengguna cenderung puas ketika kualitas fisik suatu produk atau merek tertentu diperbaiki oleh teknologi. (ii) *Perceived usability* berpengaruh positif terhadap customer satisfaction, dengan  $P\text{-value} < 0,05$  berdasarkan hasil pengolahan data penelitian ini yaitu H.0,012. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kepuasan pelanggan yang diharapkan dari teknologi dan penggunaan yang diamati berdampak pada kepuasan pelanggan mengingat keramahan adalah salah satu nilai jual produk TAM. (iii) *Behavioral intention* berpengaruh positif terhadap kepuasan pelanggan dengan  $P\text{-value} < 0,05$  yaitu H.0.000. Dari sini dapat disimpulkan bahwa ketika kepuasan pelanggan tinggi maka kepuasan pengguna juga tinggi. (iv) *Attitude Toward Using* juga berpengaruh positif terhadap kepuasan pelanggan yaitu  $P\text{-value} 0,007 > 0,05$ . Berdasarkan hasil yang didapat, peningkatan persepsi penggunaan menara hunian oleh pengguna juga meningkatkan persepsi perilaku perumahan. (v) *Perceived risk* juga berpengaruh positif terhadap kepuasan nasabah yaitu  $P\text{-value} 0,007 > 0,05$ . Berdasarkan hasil yang didapat, bahwa persepsi peningkatan penggunaan *Attitude Toward Using* oleh pengguna juga meningkatkan persepsi kepuasan pelanggan terhadap *Attitude Toward Using*, yang berpengaruh positif terhadap loyalitas merek ketika  $P\text{-value} < 0,05$  yaitu 0.000. Dari sini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kepuasan pelanggan cenderung mengarah pada penggunaan *Attitude* yang lebih besar. Karena pengguna yang puas secara alami akan membeli lebih banyak dan menjadi setia pada produk TAM dari waktu ke waktu.

### Referensi

- [1] R. Njatrijani, "Perkembangan Regulasi Dan Pengawasan Financial Technology di Indonesia," *Diponegoro Private Law Review*, vol. 4, no. 1, Jun. 2019. [Online]. Retrieved from : <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr/article/view/5109>
- [2] E. Silaen, and B. Prabawani, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan *e-wallet* Dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo *e-wallet* Ovo," *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, vol. 8, no. 4, pp. 155-163, Oct. 2019. doi: 10.14710/jiab.2019.24834

- [3] Ispriandina, M. Sutisna, and K. Kunci, "Memengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan Mobile Wallet Di Kota Bandung," pp. 1046–1055.
- [4] Fadliyah, Maryam. Penerapan Technology Acceptance Model (Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use) Terhadap Penggunaan Dompot Elektronik Dana. Diss. Universitas Bakrie, 2019.
- [5] Handayani, Agustin Tri, and Leon Andretti Abdillah. "Analisis Penerimaan Pengguna dalam Memanfaatkan Media Sosial Terhadap Usaha Kecil Menengah Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)." Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS). Vol. 1. No. 6. 2019.
- [6] A. Syafrizal, E. Ernawati, and Y. Dwiandiyanta, "Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif," Sci. J. Informatics, vol. 2, no. 1, pp. 9–14, 2016, doi: 10.15294/sji.v2i1.4524.
- [7] C. Kharismaya, L. S. Dewi, E. Arisawati, and F. Handayanna, "Analisa Kemanfaatan Dan Kemudahan Terhadap Penerimaan Sistem OPAC Menggunakan Metode TAM," J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform., vol. 1, no. 1, p. 37, 2017, doi: 10.30645/j-sakti.v1i1.27.
- [8] P. D. Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. 2016.
- [9] Ghozali, "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS," J. Ilm. Univ. Pandanaran, 2011, doi: 10.1177/107049659800700202.
- [10] Hermawan, Iwan. Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method). Hidayatul Quran, 2019
- [11] Danuri, Prosa PGSD, Siti Maisaroh, and P. G. S. D. Prosa. "Metodologi Studi Pendidikan." (2019).
- [12] Anufia, Budur, and Thalha Alhamid. "Instrumen pengumpulan data." (2019).
- [13] Firmansyah, Deri. "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Studi: Literature Review." Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH) 1.2 (2022): 85-114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- [14] Hariputra, Rakhmad Pribowo, and Sarjon Defit. "Analisis Sistem Antrian dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Menggunakan Metode Accidental Sampling." Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (2022): 70-75. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- [15] Buana, Arum, and Utaminingsih Linarti. "Measurement of Technology Acceptance Model (TAM) in Using e-Learning in Higher Education." Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan 14.2 (2021): 165-171.