



Artikel

Analisa *Massive Open Online Course* Zonainformatika.com Menggunakan *Technology Acceptance Model*

Suryo Atmojo ^{a,*}, Suzana Dewi ^a, Nurwahyudi Widhiyanta ^a, Laily Alfina Wulansari ^a, Ruli Utami ^b

^a Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Putra, Surabaya, 60197, Indonesia

^b Program Studi Sistem Informasi, ITATS, Surabaya, 60117, Indonesia

Abstrak— Analisis ini bertujuan guna mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi *massive open online course* zonainformatika.com dengan menggunakan model penerimaan teknologi. Penelitian ini melibatkan 125 pengguna terdaftar dan 48 roadmap kursus yang tersedia. Metode pelaksanaan meliputi pengumpulan data statistik pengguna, seperti tingkat penyelesaian roadmap dan tingkat kepuasan pengguna. Metode analisis yang diterapkan adalah analisis deskriptif guna memahami pola penggunaan dan tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 65% pengguna berhasil menyelesaikan setidaknya satu roadmap, dengan rata-rata durasi belajar per sesi mencapai 45 menit. Selain itu, 88% pengguna melaporkan merasa puas atau sangat puas dengan platform ini. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi *massive open online course* ini diterima dengan baik oleh pengguna, yang terlihat dari tingginya tingkat penyelesaian kursus dan kepuasan yang dirasakan. Analisis ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang aplikasi guna meningkatkan fitur dan layanan demi memperbaiki pengalaman belajar pengguna. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi pada memberikan pengetahuan terhadap tutor tentang aspek psikologis pengguna pada menggunakan *massive open online course*, serta membantu tutor merancang evaluasi belajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu manfaat dari penelitian ini juga dapat memberikan informasi pada bidang pengembangan aplikasi guna meningkatkan inovasi pengembangan *aplikasi massive open online course*.

Kata kunci— *analisa; course; mooc; tam; teknologi;*

* Penulis korespondensi.

Alamat E-mail: suryoatm@gmail.com (S. Atmojo)

Email para penulis: SA (suryoatm@gmail.com), SD (suzanadewi@uwp.ac.id), NW (nurwahyudiwidhiyanta@uwp.ac.id),
LAW (lailyalfina41@gmail.com), RU (ruli.utami@itats.ac.id)

Digital Object Identifier 10.32815/jitika.v19i1.1110

Manuskrip dikirim 31 Januari 2025; direvisi 13 Februari 2025; diterima 14 Februari 2025.

ISSN: 2580-8397(O), 0852-730X(P). ©2025 Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang. Hak cipta dilindungi undang-undang.

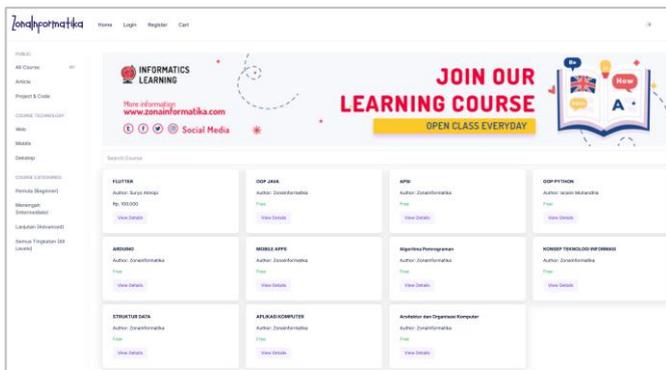
1. Pendahuluan

Pada era digital yang semakin berkembang, pembelajaran *online* telah menjadi salah satu metode pendidikan yang paling diminati. Aplikasi *Massive open online course (MOOC)* menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tidak dapat ditemukan pada sistem pendidikan tradisional. Namun, keberhasilan implementasi aplikasi ini sangat bergantung pada penerimaan pengguna. Model penerimaan teknologi menekankan pentingnya persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan pada menentukan penerimaan teknologi oleh pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM) adalah model penelitian yang paling umum digunakan guna menganalisis perilaku pengguna pada menerima dan memanfaatkan teknologi informasi. Model ini sebenarnya diambil dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yang berlandaskan pada premis bahwa reaksi dan persepsi individu terhadap suatu hal akan memengaruhi sikap dan perilaku mereka. TAM memberikan penjelasan yang jelas dan efektif mengenai penerimaan teknologi informasi serta perilaku pengguna (Hariyadi, 2017). Penelitian ini bertujuan guna menganalisis penerimaan pengguna terhadap aplikasi *MOOC* dengan menggunakan model penerimaan teknologi (Qonita et al., 2019).

Kepentingan penelitian ini terletak pada pentingnya memahami faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan dan keberhasilan pengguna pada menyelesaikan *MOOC* pada domain www.zonainformatika.com, seperti pada Gambar 1. Pada akhirnya, hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran digital (Wangi et al., 2022).

Sebuah studi oleh Venkatesh et al. (2003) menunjukkan



Gambar 1. Halaman utama situs www.zonainformatika.com

bahwa pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini dapat membantu pengembang aplikasi pada merancang fitur yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna (Andriani et al., 2020). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur akademis tetapi juga memberikan wawasan praktis bagi pengembang aplikasi dan institusi pendidikan pada meningkatkan kualitas dan kemudahan *user* guna menggunakan *MOOC* (Alyoussef, 2023).

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi pada memberikan pengetahuan terhadap tutor tentang aspek psikologis pengguna pada penggunaan *MOOC*, serta membantu tutor merancang evaluasi belajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Lu et al., 2023). Tujuan utama dari penelitian ini adalah melakukan identifikasi *factor* dan elemen penting yang dapat mempengaruhi penerimaan pengguna dan juga dapat memberikan informasi guna meningkatkan inovasi serta pengalaman pada penggunaan *MOOC*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei sebagai alat utama pengumpulan data (Niken Widowati & Khusaini, 2022). Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna. Metode survei digunakan karena dapat mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dengan efisien dan memberikan hasil yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif guna mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi *massive open online course*. Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mendetail tentang pola penggunaan dan persepsi pengguna terhadap aplikasi. Penggunaan metode kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan antara variabel dalam model penerimaan teknologi dengan tingkat akurasi yang tinggi

2.2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh pengguna terdaftar aplikasi *massive open online course*, yang berjumlah 125 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive*

sampling, di mana semua pengguna yang aktif dan telah menyelesaikan setidaknya satu roadmap dipilih sebagai responden.

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner yang dirancang berdasarkan model penerimaan teknologi (TAM) yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 (Davis, 1989; Rafique et al., 2020). Kuesioner ini mencakup pertanyaan mengenai persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, kepuasan pengguna, dan niat guna terus menggunakan aplikasi.

2.4. Pengumpulan Data Kuesioner

Data dikumpulkan dari kuesioner yang disebarikan kepada seluruh sampel. Responden diminta guna menjawab pertanyaan dengan skala 5 poin, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju (Rafique et al., 2020).

2.5. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan guna menggambarkan karakteristik responden dan distribusi jawaban. Analisis inferensial, seperti regresi linier, digunakan guna menguji hubungan antara variabel-variabel pada model penerimaan teknologi.

2.6. Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan guna memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan dan valid. Uji validitas dilakukan dengan analisis faktor, sedangkan reliabilitas diukur dengan koefisien Cronbach's Alpha.

2.7. Etika Penelitian

Penelitian ini memperhatikan aspek etika dengan memastikan kerahasiaan dan anonimitas responden. Partisipasi pada penelitian ini bersifat sukarela, dan responden diberikan informasi lengkap mengenai tujuan dan prosedur penelitian sebelum memberikan persetujuan guna berpartisipasi. Metodologi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerimaan pengguna terhadap aplikasi *massive open online course* dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini memberikan wawasan menpada mengenai penerimaan pengguna terhadap aplikasi *massive open online course*, berdasarkan model penerimaan teknologi. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

3.1. Karakteristik Responden

Dari 125 pengguna terdaftar yang menjadi sampel penelitian, mayoritas adalah pengguna aktif yang telah menyelesaikan setidaknya satu roadmap. Data demografis menunjukkan variasi pada usia, latar belakang pendidikan, dan

Tabel 2. Demografi responden

Kategori	Persentase
Usia	
18-24 tahun	40%
25-34 tahun	35%
35-44 tahun	15%
45 tahun ke atas	10%
Jenis Kelamin	
Laki-laki	55%
Perempuan	45%
Latar Belakang Pendidikan	
Sarjana	60%
Diploma	25%
Lainnya	15%

Tabel 3. Survei persepsi kemudahan penggunaan

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Aplikasi ini mudah dinavigasi	50%	30%	10%	5%	5%
Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini	48%	32%	12%	5%	3%

pengalaman dengan teknologi, yang memberikan konteks beragam pada analisis penerimaan pengguna, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 2. Mayoritas responden berada dalam rentang usia 18-24 tahun (40%) dan 25-34 tahun (35%), menunjukkan bahwa penelitian ini didominasi oleh kelompok usia muda. Artinya, demografi responden menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan kelompok usia muda dengan tingkat pendidikan yang cukup tinggi

3.2. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sebagian besar responden menilai aplikasi ini mudah digunakan, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 3. Faktor-faktor seperti antarmuka yang intuitif dan navigasi yang sederhana berkontribusi positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Analisis statistik menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki korelasi positif yang signifikan dengan kepuasan pengguna. Namun, ada sebagian kecil responden yang memberikan respons negatif, yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal kemudahan penggunaan aplikasi.

3.3. Persepsi Kegunaan

Responden umumnya setuju bahwa aplikasi ini bermanfaat pada meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 4. Persepsi kegunaan terbukti menjadi prediktor kuat dari niat guna terus menggunakan aplikasi, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis regresi linier. Namun, ada sebagian kecil responden yang memberikan respons negatif, yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal kegunaan aplikasi.

Tabel 4. Survei persepsi kegunaan

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Aplikasi ini membantu saya memahami materi lebih baik	55%	30%	10%	3%	2%
Aplikasi ini meningkatkan keterampilan saya	52%	33%	9%	4%	2%

Tabel 5. Survei kepuasan pengguna

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya puas dengan kualitas konten yang disediakan	60%	28%	8%	3%	1%
Dukungan teknis yang diberikan memuaskan	58%	30%	7%	3%	2%

Tabel 1. Survei niat melanjutkan penggunaan

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya berencana menggunakan aplikasi ini lagi	65%	25%	5%	3%	2%
Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain	63%	27%	6%	2%	2%

3.4. Kepuasan Pengguna

Tingkat kepuasan pengguna sangat tinggi, dengan 88% responden menyatakan puas atau sangat puas, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 5. Kepuasan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas konten, dukungan teknis, dan interaksi dengan instruktur. Namun, ada sebagian kecil responden yang memberikan respons negatif, yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal dalam hal kualitas konten dan dukungan teknis.

3.5. Niat Guna Melanjutkan Penggunaan

Sebagian besar pengguna menunjukkan niat yang kuat guna terus menggunakan aplikasi di masa depan, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 1. Niat ini dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan kepuasan pengguna, yang keduanya menunjukkan hubungan yang signifikan pada analisis statistik. Namun, ada sebagian kecil responden yang memberikan respons negatif, yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal dalam hal pengalaman pengguna aplikasi.

3.6. Analisis Inferensial

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa persepsi mengenai kemudahan penggunaan dan kegunaan secara signifikan memengaruhi kepuasan pengguna serta niat guna melanjutkan penggunaan aplikasi. Model penerimaan teknologi terbukti efektif pada menjelaskan variasi pada penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini.

Secara keseluruhan, hasil dari desain penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *massive open online course* diterima dengan baik oleh pengguna, dengan adanya persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan yang berkontribusi pada tingkat kepuasan serta niat guna melanjutkan penggunaan aplikasi. Temuan ini memberikan landasan yang kokoh bagi pengembang guna meningkatkan fitur dan layanan aplikasi demi memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

3.7. Populasi dan Sampel

3.7.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna terdaftar dari aplikasi *massive open online course* yang sedang dianalisis. Total populasi terdiri dari 125 pengguna yang telah mendaftar dan memiliki akses ke berbagai kursus dan roadmap yang disediakan oleh platform tersebut. Populasi ini mencakup pengguna dengan berbagai latar belakang demografis dan tingkat pengalaman dalam menggunakan teknologi pendidikan.

3.7.2. Sampel

Sampel penelitian diambil dari populasi pengguna terdaftar dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih guna memastikan bahwa sampel yang diambil adalah representatif dari pengguna yang aktif dan relevan dengan tujuan penelitian.

3.7.3. Kriteria Inklusi

- Pengguna yang telah menyelesaikan setidaknya satu roadmap kursus.
- Pengguna yang telah menggunakan aplikasi minimal satu bulan.
- Bersedia mengisi kuesioner secara lengkap.

3.7.4. Kriteria Eksklusif

- Pengguna yang baru mendaftar dan belum aktif mengikuti kursus.
- Pengguna yang tidak melengkapi kuesioner.

3.8. Metode Penyebaran Kuesioner

Kuesioner disebarakan melalui platform aplikasi *massive open online course* dengan notifikasi kepada pengguna aktif. Selain itu, kuesioner juga dibagikan melalui email kepada pengguna yang memenuhi kriteria inklusi. Responden diberikan waktu satu minggu untuk mengisi kuesioner sebelum data dikumpulkan dan dianalisis.

3.9. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

3.9.1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menentukan sejauh mana instrumen penelitian (kuesioner) dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Salah satu metode yang umum digunakan adalah analisis faktor eksploratori (EFA) guna mengidentifikasi struktur faktor dari item-item kuesioner. Kriteria validitas adalah Item dianggap valid jika memiliki loading faktor di atas 0.4.

3.9.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi internal dari instrumen penelitian. Salah satu metode yang umum digunakan adalah dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha. Kategori nilai Cronbach's alpha yaitu: 0.9-1.0 dianggap sangat baik, 0.8-0.9 dianggap baik, 0.7-0.8 dianggap cukup, 0.6-0.7 dianggap kurang, dan di bawah 0.6 dianggap tidak dapat diterima yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut memiliki masalah reliabilitas yang signifikan.

Langkah-langkah uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

- Pengumpulan data dari kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- Perhitungan Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi antar item.
- Pada analisis platform MOOC ini, User Acceptance Model digunakan untuk menganalisis beberapa dimensi penting terkait penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Hasil penelitian disajikan dalam Tabel 6 untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis.

3.10. Interpretasi dan Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan pengguna terhadap platform MOOC sangat tinggi, terutama dalam aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, dan sikap terhadap aplikasi. Faktor utama yang mendukung penerimaan ini adalah fitur roadmap, desain antarmuka yang responsif, serta stabilitas sistem.

Dari perspektif teori, temuan ini sejalan dengan model penerimaan teknologi (TAM), di mana kegunaan dan kemudahan penggunaan berkontribusi terhadap sikap positif dan niat perilaku untuk terus menggunakan aplikasi (Davis, 1989). Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa desain UI yang baik berperan dalam meningkatkan kepuasan pengguna (Almarashdeh & Alsmadi, 2016).

Dalam praktiknya, hasil ini memberikan wawasan bagi pengembang platform MOOC untuk terus meningkatkan fitur yang mendukung pengalaman belajar yang lebih baik. Secara khusus, perbaikan pada kecepatan muat video dan optimalisasi pada perangkat mobile perlu menjadi fokus utama agar aplikasi semakin kompetitif.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *massive open online course* telah diterima dengan baik oleh pengguna, yang tercermin dari persepsi positif terhadap

Tabel 6. Hasil penelitian

Dimensi	Hasil	Rata-rata Skor	Analisis
<i>Perceived Usefulness</i> (Kegunaan yang Dirasakan)	85% pengguna merasa aplikasi memberikan manfaat signifikan pada pembelajaran, dengan fitur roadmap yang membantu perencanaan kursus.	4.5/5	Tingginya persentase pengguna yang merasakan manfaat menunjukkan efektivitas aplikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fitur roadmap berkontribusi pada kegunaan, dan nilai rata-rata yang tinggi mencerminkan penghargaan pengguna, yang dapat meningkatkan retensi dan loyalitas (Fahlevi & Dewi, 2019).
<i>Perceived Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	80% pengguna menganggap antarmuka mudah digunakan, dengan 70% mengakses melalui perangkat mobile dan 95% dari mereka melaporkan pengalaman yang sangat baik.	4.3/5	Kemudahan penggunaan yang tinggi menunjukkan desain aplikasi yang baik, memudahkan adaptasi pengguna. Pengalaman positif di perangkat mobile menunjukkan responsivitas aplikasi, dengan nilai rata-rata 4.3 menunjukkan kenyamanan pengguna (Almarashdeh & Alsmadi, 2016).
<i>Attitude Toward Using</i> (Sikap Terhadap Penggunaan)	88% pengguna berniat terus menggunakan platform.	4.6/5	Sikap positif mencerminkan kepuasan tinggi terhadap pengalaman belajar. Fitur interaktif dan feedback otomatis meningkatkan motivasi pengguna, dan nilai rata-rata 4.6 menunjukkan penghargaan yang tinggi terhadap aplikasi (Sugiri et al., 2017).
<i>Behavioral Intention to Use</i> (Niat Perilaku untuk Menggunakan)	65% pengguna berniat melanjutkan ke kursus lain, dan 75% akan merekomendasikan platform.	4.4/5	Niat tinggi untuk melanjutkan kursus menunjukkan kepuasan pengguna, dan willingness untuk merekomendasikan platform menunjukkan potensi menarik pengguna baru. Nilai rata-rata 4.4 mencerminkan keinginan kuat untuk terus menggunakan aplikasi.
<i>System Functionality</i> (Fungsionalitas Sistem)	90% pengguna menyatakan aplikasi berjalan baik dan stabil, meskipun ada masukan tentang waktu muat video saat koneksi lambat.	4.2/5	Tingkat kepuasan tinggi menunjukkan aplikasi dapat diandalkan, tetapi masukan tentang waktu muat video menunjukkan area yang perlu diperbaiki. Pengembang harus mempertimbangkan optimasi konten video untuk pengalaman pengguna yang lebih baik (Ang et al., 2021).
<i>User Interface Design</i> (Desain Antarmuka Pengguna)	85% pengguna menyukai tampilan UI yang modern dan mudah dinavigasi, serta desain responsif untuk semua perangkat.	4.5/5	Desain antarmuka yang menarik dan responsif berkontribusi pada pengalaman positif. Pengguna yang nyaman dengan tampilan dan navigasi cenderung lebih terlibat dan puas, menunjukkan pentingnya desain UI dalam penerimaan aplikasi.

kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, dan keinginan guna melanjutkan penggunaan. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini memberikan manfaat signifikan pada proses pembelajaran, didukung oleh fitur-fitur yang intuitif dan interaktif. Temuan ini menegaskan pentingnya desain antarmuka yang responsif dan fungsionalitas sistem yang stabil pada meningkatkan pengalaman pengguna. Guna langkah penelitian selanjutnya, disarankan guna mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi penerimaan pengguna, seperti aspek sosial dan budaya, serta melakukan studi longitudinal guna memahami perubahan persepsi pengguna seiring waktu. Pesan penting yang ingin disampaikan adalah bahwa pengembang aplikasi harus terus berfokus pada kebutuhan dan umpan balik pengguna guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pendidikan online dan menarik lebih banyak pengguna di masa depan.

5. Daftar Rujukan

- Almarashdeh, I., & Alsmadi, M. (2016). Investigating the acceptance of technology in distance learning program. *2016 International Conference on Information Science and Communications Technologies (ICISCT)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICISCT.2016.7777404>
- Alyoussef, I. Y. (2023). The Impact of *Massive open online courses* (MOOCs) on Knowledge Management Using Integrated Innovation Diffusion Theory and the Technology Acceptance Model. *Education Sciences*, *13*(6), 531. <https://doi.org/10.3390/educsci13060531>
- Andriani, R., Setyanto, A., & Nasiri, A. (2020). Evaluasi Sistem Informasi Menggunakan Technology Acceptance Model dengan Penambahan Variabel Eksternal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(3), 531. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202073850>
- Ang, W. L., Jedi, A., & Lohgheswary, N. (2021). Factors affecting the acceptance of open learning as e-learning platform by technical course students. *Journal of Engineering Science and Technology*, *16*(2).
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, *13*(3), 319. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fahlevi, P., & Dewi, A. O. P. (2019). Analisis Aplikasi iJATENG Dengan Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, *8*(2), 103–111.
- Hariyadi, R. R. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Digital Library Ur Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model Di Fisip Universitas Riau. *JOM Fisip Universitas Riau*, *4*(2), 1–17.
- Lu, K., Pang, F., & Shadiev, R. (2023). Understanding college students' continuous usage intention of asynchronous online courses through extended technology acceptance model. *Education and Information Technologies*, *28*(8), 9747–9765. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11591-1>
- Niken Widowati, & Khusaini, M. (2022). Adopsi Pembayaran Digital Qris Pada UMKM Berdasarkan Technology Acceptance Model. *Journal of Development Economic and Social Studies*, *1*(2), 325–347.

- <https://doi.org/10.21776/jdess.2022.01.2.15>
- Qonita, A., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Aksesibilitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2018 Terhadap Penerapan Sipejar Menggunakan Model TAM (Technology Acceptance Model). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 140–148. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p140>
- Rafique, H., Almagrabi, A. O., Shamim, A., Anwar, F., & Bashir, A. K. (2020). Investigating the Acceptance of Mobile Library Applications with an Extended Technology Acceptance Model (TAM). *Computers & Education*, 145, 103732. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103732>
- Sugiri, W. A., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2017). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Pengguna *Massive open online course*. *Prosiding TEP & PDS*, 110–117.
- Venkatesh, Morris, Davis, & Davis. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Wangi, A. A., Kustono, A. S., & Effendi, R. (2022). Model Unified Theory of Acceptance Use of Technology di Perkuliahan Daring. *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*, 20(2), 136. <https://doi.org/10.19184/jauj.v20i2.35466>
- foto dan biografi para penulis (Suryo Atmojo, Suzana Dewi, Nurwahyudi Widhiyanta, Laily Alfina Wulansari, dan Ruli Utami) tidak tersedia pada saat publikasi.