



<http://jurnal.universitasputrabangsa.ac.id/index.php/jdbm>

ISSN: 2828-2086

---

---

**ARTICLE INFORMATION**

Received August 6<sup>th</sup> 2023

Accepted August 25<sup>th</sup> 2023

Published August 30<sup>th</sup> 2023

DOI:

[https://doi.org/10.32639/jdbm](https://doi.org/10.32639/jdbm.v2i2.397)

m.v2i2.397



**ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA APLIKASI E-LEARNING (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Putra Bangsa)**

Alfin Nugroho<sup>1</sup>, Yordan Hermawan Apidana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Putra Bangsa, <sup>2</sup>Universitas Putra Bangsa

email: [alfinnugroho@gmail.com](mailto:alfinnugroho@gmail.com)<sup>2</sup>

---

---

**ABSTRAK**

Salah satu hal yang menarik untuk diteliti adalah seberapa baik penggunaan e-learning sebagai metode pembelajaran di perguruan tinggi. Metode Technology Acceptance Model (TAM) digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi tingkat penerimaan e-learning sebagai media pembelajaran yang diterapkan di institusi pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa Universitas Putra Bangsa sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning dalam perkuliahan. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan cara purposive sampling. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang responden. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Sedangkan alat analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda menggunakan software SPSS. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa: persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning, persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning. Dari hasil analisis data pada penelitian ini maka penulis menyarankan kepada intitusi Universitas Putra Bangsa untuk dapat terus meningkatkan persepsi kegunaan dan terus mempertahankan persepsi kemudahan mahasiswa pada media pembelajaran e-learning.

**Kata Kunci:** Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Minat Penggunaan, E-Learning

**ABSTRACT**

*One of the interesting things to research is how well the use of e-learning as a learning method in higher education. The Technology Acceptance Model (TAM) method is used in this study to evaluate the level of acceptance of e-learning as a learning medium applied in educational institutions. This research is a quantitative research. The population in this study were all students of Universitas Putra Bangsa who had used e-learning-based learning media in lectures. In this study, the sample was taken by purposive sampling. The number of respondents in this study were 100 respondents. Data collection used in this study was by using a questionnaire. While the analysis tool in this research uses multiple regression analysis using SPSS software. Based on data analysis shows that: perceived usefulness has a positive effect on interest in using e-learning, perceived convenience has a positive effect on interest in using e-*

*learning, perceived usefulness and perceived convenience together affect interest in using e-learning. From the results of data analysis in this study, the authors suggest that the Putra Bangsa University institution be able to continue to increase the perception of usefulness and continue to maintain the perception of student ease of use of e-learning learning media.*

**Keywords:** *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behaviour Intention, E-learning*

## **PENDAHULUAN**

Penerapan teknologi informasi dalam berbagai bidang kehidupan semakin meningkat, hal ini dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan. Penggunaan perangkat elektronik sebagai penunjang pembelajaran merupakan salah satu contoh implementasi teknologi informasi. Penerapan teknologi informasi dalam penyampaian materi oleh pendidik diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Harahap, 2015). E-learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan media elektronik atau device tertentu sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. E-learning pada umumnya merupakan website dimana user saling berinteraksi satu sama lain layaknya situs media sosial.

Menurut Kusmana (2017), walaupun pemanfaatan internet untuk proses belajar mengajar melalui e-learning sangat banyak dan lebih memberikan kesan fleksibel, terdapat beberapa kekurangan. Kurangnya interaksi secara langsung antara mahasiswa dengan dosen sebagai pengajar dapat menghambat terbentuknya nilai dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan e-learning ini juga menjadi pilihan karena adanya tuntutan perubahan. Berbagai macam implementasi e-learning baik berupa materi dalam web server hingga model terpadu dengan bermacam-macam objek pembelajaran lengkap dengan multimedia serta tautan ke perpustakaan, kursus yang diikuti, komunikasi diskusi dan berbagai educational tools lainnya (Silva, Chan, 2019).

Meskipun aplikasi e-learning di lingkungan Universitas Putra Bangsa telah digunakan sejak Maret 2020, sampai saat ini masih belum ada evaluasi mengenai penerimaan dan manfaatnya bagi mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengukuran dan evaluasi menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi ini di kalangan mahasiswa. Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap teknologi baru yang diperkenalkan atau yang akan digunakan. Faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEU), Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi e-learning di kalangan mahasiswa Univ Putra Bangsa, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk evaluasi dan peningkatan pembelajaran menggunakan e-learning.

## **LANDASAN TEORI**

### **Technology Acceptance Model (TAM)**

Teori psikologis yang membangun Technology Acceptance Model berpusat pada kepercayaan (belief), sikap (attitude), keinginan (intention), dan hubungan perilaku pengguna. Model ini menilai sikap dan perilaku pemakai dengan dua variabel: kemanfaatan (utilitas) dan kemudahan penggunaan (kemudahan penggunaan). Karena keduanya merupakan elemen penting dalam Technology Acceptance Model (TAM), kemudahan penggunaan dan kemanfaatan adalah dua atribut yang banyak dipelajari. Oleh karena itu, reaksi dan persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI dapat dipahami sebagai alasan untuk melakukan sesuatu dalam konteks penggunaan TI, yang menghasilkan tindakan yang mendukung penggunaan TI (Fitria 2017). Kedua variabel model TAM, yaitu kemanfaatan (usefulness), dan kemudahan (ease of use) dapat menjelaskan bahwa persepsi pemakai akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi informasi.

### E-Learning

Pembelajaran berbasis elektronik atau biasa disebut e-learning adalah salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. E-learning dikembangkan di jaringan komputer yang memungkinkan untuk menjadi berbasis web, yang kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas, Internet. Pada dasarnya, e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan alat elektronik sebagai alat bantu, dan sistem e-learning berbasis web ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih lama. Tafiardi (2005).

### Persepsi Kegunaan

Persepsi kegunaan (perceived usefulness) didefinisikan sebagai suatu ukuran dalam penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis, 1989 dan Davis, 1993) dalam Apidana (2020). Davis (1989) dalam Apidana (2020) menyatakan persepsi terhadap kegunaan sebagai kemampuan subjektif para pengguna untuk masa yang akan datang dimana dengan menggunakan sistem aplikasi yang spesifik akan meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi. Thompson et. al. (1991) dalam Gafen et al (2003) kemudian mengemukakan kesimpulan bahwa kemanfaatan teknologi informasi merupakan dampak yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam menjalankan tugas mereka.

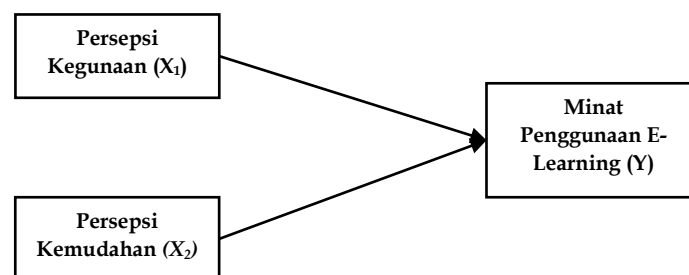
### Persepsi Kemudahan

Davis (1989) dalam Apidana (2020) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) merupakan sebuah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tertentu, mampu mengurangi beban usaha dirinya dalam mengerjakan sesuatu. Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna (user) dengan sistem juga mampu menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut sering digunakan, lebih mudah dikenal dan lebih mudah digunakan bagi pengguna (Mahardhika, 2019). Davis (1989) memberikan beberapa indikator dari perceived ease of use: mudah dipelajari/dipahami (ease of learn), dapat dikontrol (controllable), jelas dan dapat dipahami (clear and understandable), fleksibel (flexible), mudah untuk menjadi terampil (easy to become skillful).

### Minat Penggunaan

Minat perilaku (behavioral intention to use) adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalnya motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain, Arief (2008).

### Model Penelitian



Gambar 1. Model Penelitian

### Hipotesis Penelitian

H1: Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning

H2: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning

H3: Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif, yaitu pendekatan ilmiah yang memandang suatu realitas dapat diklasifikasikan, konkrit, teramati dan terukur, hubungan variabelnya bersifat sebab akibat dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik (Suliyanto, 2011). Penelitian ini akan mengukur tingkat penerimaan penggunaan metode e-learning sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Universitas Putra Bangsa. Untuk menentukan sampel penelitian menggunakan metode purposive sampling sesuai dengan kriteria tertentu. Sample dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Putra Bangsa yang sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning dalam perkuliahan. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner terhadap 100 responden penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2023 sampai dengan 30 Juli 2023 menggunakan kuesioner daring Google Form dan mendapatkan respon sebanyak 100 kuesioner.

### Deskriptif Penelitian

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat diidentifikasi karakteristik responden dan karakteristik variabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Karakteristik Responden

Profil Responden	Frekuensi	Persentase
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	67	67%
Perempuan	33	33%
	100	100%
<b>Usia</b>		
17 – 20 Tahun	60	60%
21 – 25 Tahun	34	34%
> 25 Tahun	6	6%
	100	100%
<b>Tahun Pendidikan</b>		
≤ 1 Tahun	24	24%
≤ 2 Tahun	37	37%
≤ 3 Tahun	24	24%
≤ 4 Tahun	15	15%
	100	100%
<b>Bidang Studi Asal</b>		
Ilmu Komputer	17	17%
Manajemen	19	19%
Akuntansi	16	16%
Bisnis Digital	31	31%
Science Data	8	8%
Agribisnis	9	9%
	100	100%

Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan karakteristik responden di atas dapat dilihat bahwa, sebagian besar responden berjenis kelamin laki laki sebesar 67 responden. Berusia 17 – 20 Tahun sebanyak 60 responden, mengenyam pendidikan di Universitas Putra Bangsa sebagian besar ≤ 2 tahun, dan sebagian besar responden berada di Program Studi Bisnis Digital.

## Uji Validitas Dan Reliabilitas

### Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mengukur sejauh mana ketepatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil uji validitas dapat ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kriteria
Persepsi Kegunaan	X1.1	0.936	0.361	Valid
	X1.2	0.925	0.361	Valid
	X1.3	0.937	0.361	Valid
	X1.4	0.742	0.361	Valid
Persepsi Kemudahan	X2.1	0.955	0.361	Valid
	X2.2	0.931	0.361	Valid
	X2.3	0.907	0.361	Valid
Minat Penggunaan E-Learning	Y.1	0.859	0.361	Valid
	Y.2	0.816	0.361	Valid
	Y.3	0.830	0.361	Valid
	Y.4	0.824	0.361	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui semua pernyataan yang digunakan dalam kuesioner adalah valid, semua item pernyataan dalam variabel memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  0.361 dengan tingkat signifikansi 5%.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat memberikan hasil konsisten bila digunakan untuk mengukur obyek yang sama dengan alat ukur yang sama. Teknik yang digunakan adalah Cronbach Alpha, dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner kepada para responden.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Nilai Tabel	Kriteria
Persepsi Kegunaan	0.905	0.60	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0.923	0.60	Reliabel
Minat Penggunaan E-Learning	0.852	0.60	Reliabel

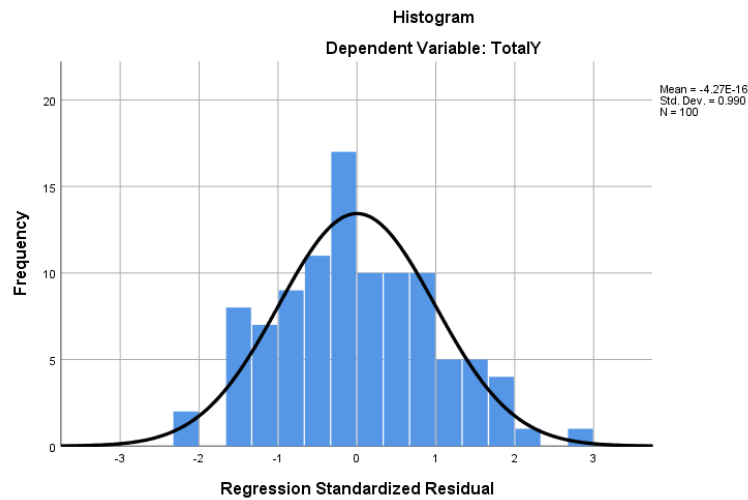
Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji reliabilitas seperti dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *cronbach alpha* secara keseluruhan adalah lebih besar dari nilai 0,6. Berdasarkan hasil analisis maka semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian adalah reliabel. Sehingga pertanyaan dalam variabel penelitian dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## Uji Asumsi Klasik

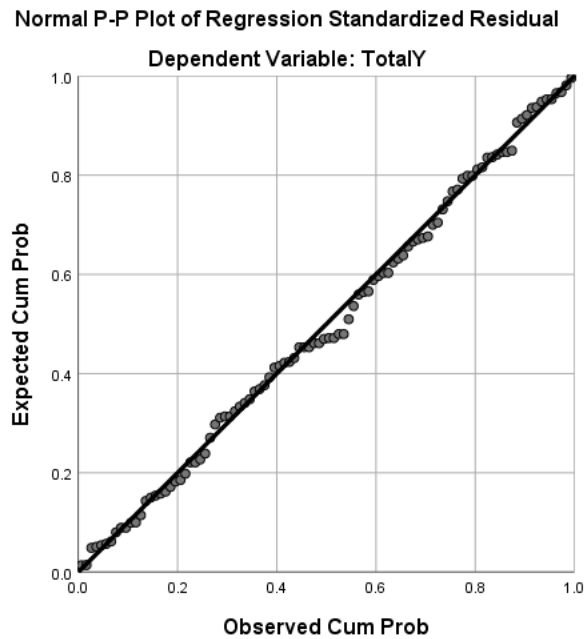
### Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui dan menguji apakah dalam model regresi, variabel residual atau variabel pengganggu berdistribusi normal atau tidak. pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan analisis grafik histogram dan grafik normal probabiltiy plot. Pada grafik histogram, data disebut normal jika data berbentuk lonceng dan simetris. Sedangkan pada grafik normal probability plot, apabila data tersebar di sekitar garis diagonal atau grafik histogram, maka model regresi tersebut berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas (Ghozali,2006).



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Grafik Histogram

Grafik histogram diatas terlihat residual terdistribusi secara normal dan simetris tidak melenceng ke kiri ataupun melenceng ke kanan atau berbentuk lonceng. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan adalah berdistribusi normal



Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Grafik Probability Plot

Pada gambar grafik normal probability di atas dapat dilihat bahwa data tersebar di sekitar garis diagonal atau grafik histogram, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

#### Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk melihat ada tidaknya korelasi antar variabel independent atau variabel bebas pada model regresi. Dalam mendeteksi multikolinearitas pada model regresi dapat dilihat dari nilai tolerance dan variance inflation factor (VIF), Jika terdapat variabel independent yang mempunyai nilai tolerance > 0,10 atau VIF < 10 maka model tersebut tidak memiliki multikolinieritas. (Ghozali,2006).

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Nilai Tolerance	Nilai VIF
Persepsi Kegunaan	0.827	1.209
Persepsi Kemudahan	0.827	1.209

Sumber : Data primer diolah, 2023

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada variabel bebas yang memiliki nilai tolerance kurang dari 0,10 yang berarti tidak ada korelasi antar variabel bebas yang nilainya lebih dari 95%. Hasil perhitungan nilai *variance inflation factor* (VIF) juga menunjukkan hal yang sama tidak ada satu variabel bebas yang memiliki nilai VIF lebih dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

### Uji Heteroskedastisitas

Untuk mengetahui adanya heteroskedastisitas ini, peneliti menggunakan uji glejser. Dimana dengan menggunakan uji glejser ini, kita bisa mengetahui data tersebut bebas dari heteroskedastisitas yaitu dengan melihat besarnya signifikansi variabel independen. Jika signifikansi pada variabel independen > 0.05 maka dapat dinyatakan bahwa variabel tersebut bebas dari heteroskedastisitas (Ghozali, 2006). Berikut ini adalah hasil uji heteroskedastisitas:

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Nilai Signifikasi	Tingkat Signifikasi
Persepsi Kegunaan	0.103	0.05
Persepsi Kemudahan	0.377	0.05

Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi variabel persepsi kegunaan ( $X_1$ ) sebesar 0.103 dan persepsi kemudahan ( $X_2$ ) sebesar 0.377. Masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi diatas 0.05 yang berarti data ini termasuk homokedastisitas. Jadi dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak mengandung heteroskedastisitas, sehingga asumsi persamaan regresi baik.

### Uji Hipotesis

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk menilai sejauh mana kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 dan 1. Nilai  $R^2$  yang mendekati 1 menandakan variabel – variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan dalam memprediksi variabel variabel terikat (Ghozali,2006).

Tabel 6. Hasil Uji  $R^2$

Adjusted $R^2$	Nilai $R^2$
0.495	0.505

Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (*adjusted  $R^2$* ) pada variabel  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap Y sebesar 0.495 artinya bahwa kontribusi variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 49.5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

#### Uji Signifikansi Pengaruh Parsial (Uji T)

Uji-t menunjukkan sejauh mana pengaruh satu variabel bebas atau independent secara individual (persepsi kemudahan, persepsi keamanan) terhadap variabel terikat atau dependent (kepuasan), menggunakan taraf nyata  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 (Ghozali, 2006). Berdasarkan tabel berikut ini akan dijelaskan pengujian masing-masing variabel secara individual.

Tabel 7. Hasil Uji Parsial

Variabel	Unstandardized Coefficients Beta	Sig.	Tingkat Sig	Keterangan
Persepsi kegunaan - Minat Penggunaan E-Learning	0.377	0.000	0.05	Berpengaruh
Persepsi kemudahan - Minat Penggunaan E-Learning	0.486	0.000	0.05	Berpengaruh

Sumber : Data primer diolah, 2023

**Berdasarkan analisis regresi tabel diatas dapat disimpulkan bahwa:**

Berdasarkan analisis regresi pertama pada tabel diatas diketahui bahwa persepsi kegunaan terhadap kepuasan diperoleh nilai Beta adalah 0.377 dan nilai signifikan sebesar 0.000. Nilai Beta positif dan nilai signifikan kurang dari 0.05, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Pada Beta diperoleh nilai sebesar 0.377, hal ini menunjukkan bahwa apabila persepsi kegunaan naik sebesar 1 satuan maka minat penggunaan e-learning mahasiswa akan mengalami peningkatan sebesar 37.7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning atau Hipotesis 1 (H<sub>1</sub>) diterima.

Berdasarkan analisis regresi kedua pada tabel diatas diketahui bahwa persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan e-learning diperoleh nilai Beta adalah 0.486 dan nilai signifikan sebesar 0.000. Nilai Beta positif dan nilai signifikan kurang dari 0.05, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kedua variabel tersebut. Pada Beta diperoleh nilai sebesar 0.486, hal ini menunjukkan bahwa apabila persepsi kemudahan naik sebesar 1 satuan maka minat penggunaan e-learning mahasiswa akan mengalami peningkatan sebesar 48.6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-learning atau Hipotesis 2 (H<sub>2</sub>) diterima.

**Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)**

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang digunakan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat.(Ghozali,2006).

Tabel 8. Hasil Uji F

F	Nilai Signifikasi
49.577	0.000

Sumber : Data primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> terhadap Y sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa varabel bebas yaitu variabel persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning atau Hipotesis 3 (H<sub>3</sub>) diterima.

**Simpulan dan Saran**

**Simpulan**

Berdasarkan analisis data diperoleh beberapa kesimpulan yaitu persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning, persepsi kemudahan minat penggunaan e-learning. Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan e-learning.

**Saran**

Penelitian selanjutnya dapat mencoba sampel campuran yaitu dosen dan mahasiswa untuk lebih mengetahui penyebab kurang optimalnya penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. Dosen dapat menjadi alasan bagi mahasiswa dalam memiliki persepsi kegunaan yang tinggi, sedangkan tampilan antar muka dan kemudahan akses terhadap sistem menjadi latar belakang seseorang pengguna teknologi berminat untuk terus menggunakan suatu sistem. Maka dari itu pihak Universitas Putra Bangsa harus



terus meningkatkan kualitas e-learning dan dosen juga harus terus memberikan konten yang menarik dan informatif di dalam e-learning.

## **REFERENSI**

- Apidana, Y. H., Suroso, A., & Setyanto, R. P. (2020). Model penerimaan teknologi mobile payment pada digital native dan digital immigrant di Indonesia. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 21(4).
- Fauziridwan, M., & Apidana, Y.H. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Teknologi Mobile Payment Pada Generasi Baby Boomers Di Indonesia. *Journal of Digital Business and Management*, 1(1), 1-14.
- Fitria. (2017). Pengaruh Presepsi Manfaat, Presepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Presepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ghozali I. (2006), Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.Semarang.
- Harahap, S. H. (2015). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Lcms Moodle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 15(1).
- Hermawan, A. (2008). The Determining Factors of the Acceptance of Information Technology Users among the Teaching Staffs of the Vocational Program. Universitas Teknologi Yogyakarta. Yogyakarta Indonesia.
- Kusmana, A. (2017). E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 14(1).
- Mahardhika, A. S. (2019). Akuntan di Era Digital: Pendekatan TAM (Technology Acceptance Model) Pada Software Berbasis Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 8(1), 12-16.
- Silva, J. R., Silva, A. F. D., & Chan, B. L. (2019). Enterprise risk management and firm value: Evidence from Brazil. *Emerging Markets Finance and Trade*, 55(3), 687-703.
- Suliyanto, (2011), *Ekonometrika Terapan : Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.Yogyakarta.
- Tafiardi. (2005). Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Elearning. *Jurnal Pendidikan Penabur - No. 04/Th. IV/Juli 2005*.