

Penerimaan Aplikasi Loklok Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* oleh Masyarakat Jakarta

Adinda Mutiara Adzani ¹, Raisah Fajri Aula ^{2*}

¹ Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

^{2*} Program Studi Bisnis Digital, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Email: adindama08@gmail.com ¹, raisahfajriaula@gmail.com ^{2*}

Histori Artikel:

Dikirim 25 Mei 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 Juni 2024; *Diterima* 20 Juli 2024; *Diterbitkan* 20 September 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang semakin populer adalah streaming video. Teknologi streaming video telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat modern. Salah satu aplikasi streaming video yang populer di Indonesia adalah aplikasi Loklok. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerimaan teknologi streaming video pada aplikasi Loklok dan mengetahui apakah dapat diterima secara umum oleh masyarakat Jakarta. Penelitian ini dilakukan di kalangan pengguna aplikasi Loklok. Aplikasi Loklok merupakan aplikasi yang menyediakan layanan streaming video dengan genre drama korea, film barat dan anime. Model konseptual penilaian penerimaan teknologi didasarkan pada *Technology Acceptance Model (TAM)*, yaitu model penelitian yang menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer. Analisis statistik yang digunakan adalah model persamaan struktural kuadrat terkecil parsial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa pengisian kuisioner online yang disebar melalui Google Forms dengan jumlah responden ditentukan oleh rumus slovin dan teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Penelitian ini menggunakan analisis data PLS-SEM dengan tools SmartPLS jumlah sampel 100. Hasil dari penelitian ini bahwa variabel Perceived Usefulness -> Attitude of use, Perceived ease of use -> Attitude of use, Attitude of use -> Behavioral Intention Of Use dan Behavioral Intention Of Use -> Actually System Use bernilai positif yang berarti aplikasi LokLok diterima dengan baik oleh Masyarakat Jakarta.

Kata Kunci: Teknologi Streaming Video; Aplikasi Loklok; *Technology Acceptance Model*; Masyarakat Jakarta.

Abstract

Nowadays, the development of communication and information technology has brought major changes in various aspects of life, one of them is in entertainment aspects. For example video streaming technology. Video streaming technology has been part of modern society. Loklok is of video streaming technology application which is popular in Indonesia. The purpose of this research is to analyze the acceptance video streaming technology on Loklok application and find out whether it can be generally acceptance by the people of Jakarta. This research was done for loklok application users. Loklok is an application or platform that provides video streaming services with many varieties of genres such Korean dramas, western films and animations. The conceptual model of technology acceptance assessment is based on the *Technology Acceptance Model (TAM)*, which is a research model that analyzes the factors that influence the acceptance of computer technology. The statistical analysis used is the partial least squares structural equation model. This research uses quantitative methods with data collection techniques in the form of filling out online questionnaires through Google Forms with the number of respondents determined by the Slovin formula and sampling techniques using simple random sampling. This study uses PLS-SEM data analysis with SmartPLS tools with a sample size of 100. The results of this study indicate that the variables Perceived Usefulness -> Attitude of use, Perceived ease of use -> Attitude of use -> Behavioral Intention Of Use and Behavioral Intention Of Use -> Actually System Use are positive which means that the LokLok application is well received by the Jakarta Community.

Keyword: Video Streaming Technology; Loklok Application; *Technology Acceptance Model*; Jakarta People.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang pesat, terutama terkait dengan penggunaan internet yang kini telah menjangkau hampir seluruh populasi dunia. Akses internet yang luas telah memungkinkan masyarakat untuk terhubung secara global dan memanfaatkan berbagai layanan yang tersedia secara *online*. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan ini adalah kemunculan berbagai teknologi baru yang dapat diaplikasikan di berbagai bidang, termasuk hiburan. Sektor hiburan, khususnya dalam hal menonton film, kini dapat dilakukan secara lebih fleksibel berkat adanya layanan streaming video berbasis internet. Teknologi ini telah mengubah cara masyarakat mengakses hiburan, yang sebelumnya terbatas pada media konvensional seperti televisi dan bioskop. Salah satu bentuk layanan tersebut adalah *Video On Demand (VOD)*, yang memungkinkan pengguna untuk memilih dan menonton tayangan sesuai keinginan mereka kapan saja. *VOD* tersedia melalui berbagai perangkat, baik itu *smartphone* maupun komputer, sehingga memungkinkan pengguna untuk menikmati hiburan secara lebih praktis dan sesuai dengan preferensi mereka (Biznet Home, 2023).

Layanan *streaming* video ini telah menjadi sangat populer di kalangan generasi muda, yang sering kali lebih akrab dengan teknologi digital dibandingkan generasi sebelumnya. Teknologi ini telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, di mana kemudahan akses dan beragam pilihan konten menjadi daya tarik utama. Salah satu aplikasi streaming video yang populer di Indonesia adalah Loklok. Loklok menawarkan berbagai jenis konten, seperti drama Korea, film barat, dan anime, yang dapat diakses secara gratis melalui *smartphone*. Pengguna tidak hanya dapat menonton konten tersebut secara individu, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menonton secara bersamaan dengan teman atau keluarga secara virtual melalui fitur khusus yang disediakan oleh aplikasi ini. Fitur ini memungkinkan pengguna menikmati pengalaman menonton yang lebih interaktif, meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Selain itu, pengguna dapat mengakses aplikasi Loklok tanpa biaya melalui perangkat seluler, sementara akses melalui komputer memerlukan langganan berbayar (Andika, 2023).

Jakarta, sebagai ibu kota Indonesia, memiliki populasi yang sangat aktif dalam penggunaan internet, dengan penetrasi internet mencapai 84,65% pada tahun 2022 (Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2022). Tingginya penetrasi internet di Jakarta menunjukkan bahwa masyarakat di kota ini sangat terbuka terhadap teknologi digital, termasuk penggunaan aplikasi streaming video seperti Loklok. Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana masyarakat Jakarta menerima teknologi streaming video, terutama terkait dengan aplikasi Loklok. Penerimaan masyarakat terhadap aplikasi ini masih perlu dikaji lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini penting dilakukan agar dapat diketahui apakah aplikasi Loklok telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna di Jakarta.

Salah satu model yang sering digunakan untuk mengukur penerimaan teknologi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Model ini dikembangkan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan memanfaatkan teknologi baru dalam kehidupan sehari-hari. *TAM* terdiri dari dua variabel utama, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan menggambarkan sejauh mana pengguna melihat teknologi sebagai alat yang dapat membantu mereka mencapai tujuan tertentu, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan merujuk pada sejauh mana pengguna merasa bahwa teknologi tersebut mudah untuk digunakan. Kedua faktor ini berperan penting dalam membentuk sikap pengguna terhadap teknologi, yang pada gilirannya akan mempengaruhi niat mereka untuk terus menggunakan teknologi tersebut (Chaniago dan Akbar, 2020).

Model *TAM* telah diterapkan dalam berbagai penelitian terkait teknologi, seperti *e-learning*, *e-commerce*, dan *fintech*, yang menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan menjadi faktor utama dalam penerimaan teknologi oleh pengguna (Agustina *et al.*, 2023; Kurniawan dan Taufan, 2019). Dalam penelitian ini, *TAM* akan diterapkan untuk menganalisis penerimaan

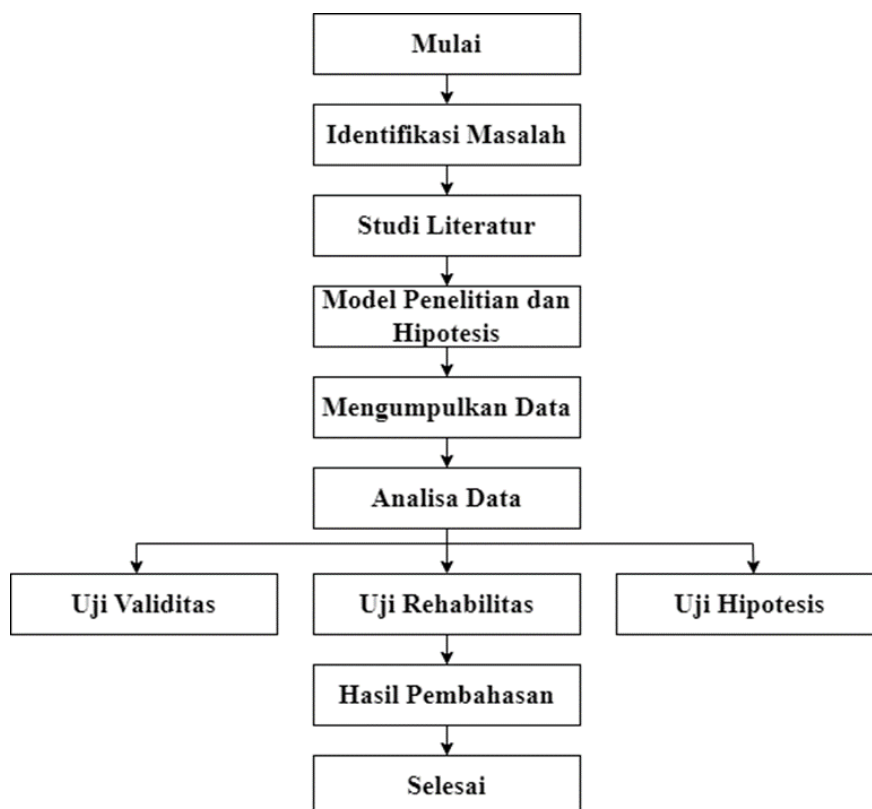
masyarakat Jakarta terhadap aplikasi Loklok, khususnya bagaimana pengguna menilai kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini melibatkan berbagai kelompok usia dan latar belakang pendidikan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat mewakili pandangan dari berbagai segmen masyarakat di Jakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang penerimaan aplikasi Loklok di Jakarta, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong atau menghambat penerimaan teknologi streaming video di kota ini. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang berguna bagi pengembang aplikasi Loklok dalam meningkatkan layanan mereka, baik dari segi kegunaan maupun kemudahan penggunaan, sehingga dapat lebih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna di Jakarta. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi studi-studi lain yang berkaitan dengan penerimaan teknologi di Indonesia, khususnya dalam kaitannya dengan aplikasi hiburan digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penerimaan aplikasi Loklok di Jakarta dengan menggunakan pendekatan TAM. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi dalam menciptakan layanan yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di masa mendatang, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan teknologi streaming video di Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam penelitian ini. Berikut tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

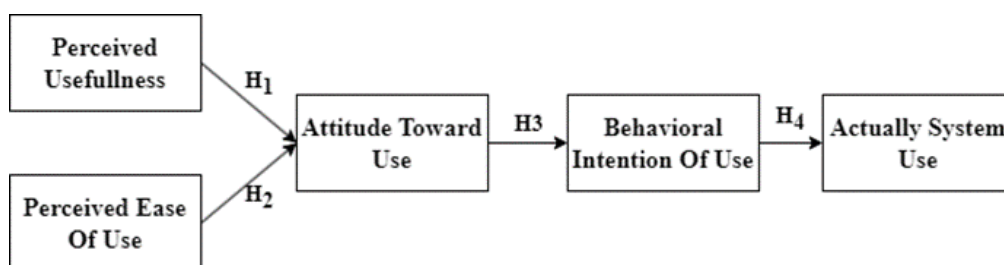
2.1 Data Sample

Dalam menentukan jumlah sample dalam penelitian ini menggunakan metode slovin yang merupakan metode praktis untuk menentukan ukuran atau jumlah sampel dengan syarat jumlah populasi yang relatif besar. Rumus metode *slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

2.2 Model Penelitian dan Hipotesis

Bagan kerangka penelitian ini memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh dari sejumlah factor yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *attitude toward use*, *attitude toward use* berpengaruh terhadap *behavioral intention of use*, *behavioral intention of use* berpengaruh terhadap *actually system use*. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, ini dapat dirumuskan melalui suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. Model Penelitian

Berikut adalah penjelasan masing-masing konstruk yang ada pada metode TAM dalam penelitian ini sesuai dengan gambar 3 tersebut, yaitu:

- 1) *Perceived usefulness* : Persepsi Kegunaan
- 2) *Perceived ease of use* : Persepsi Kemudahan Penggunaan
- 3) *Attitude toward use* : Sikap Terhadap Pengguna Teknologi
- 4) *Behavioral intention of use* : Minat Perilaku Pengguna
- 5) *Actually system use* : Penggunaan Teknologi Informasi

2.3 Instrumen Penelitian

Metode dalam pengumpulan data adalah penyebaran kuisisioner dengan bantuan instrument penelitian adalah skala likert. Skala likert adalah metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat responden. Dalam penelitian ini menggunakan 5 poin skala dengan interval yang sama dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Angka	1	2	3	4	5
Keterangan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju

2.4 Variabel dan Indikator Penelitian

Pada penelitian ini kuisisioner yang akan dirancang disesuaikan dengan indikator pada setiap variabel yang telah dimodifikasi pada metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Variabel dan indikator penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Variabel dan Indikator Penelitian

No.	Variabel	Kode	Indikator
1.	<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kegunaan)	PU1	Menonton dan mencari video yang diinginkan
		PU2	Mendapatkan informasi tentang video yang sedang ramai
		PU3	Meningkatkan keinginan untuk menonton
		PU4	Efektif dan efisiensi dibanding media lain
2.	<i>Perceived Ease Of Use</i> (Persepsi Kemudahan Pengguna)	PEOU1	Kemudahan untuk dipelajari/dipahami
		PEOU2	Kemudahan untuk digunakan
		PEOU3	Fleksibilitas
		PEOU4	Kemudahan untuk berinteraksi
3.	<i>Attitude Toward Use</i> (Sikap Terhadap Pengguna Teknologi)	ATU1	Tidak membosankan
		ATU2	Menikmati video yang ditonton
		ATU3	Tertarik terhadap video yang ada pada aplikasi
4.	<i>Behavioral Intention Of Use</i> (Minat Perilaku Pengguna)	ITU1	Pilihan utama untuk menonton video
		ITU2	Tetap menggunakan aplikasi untuk menonton video dimasa yang akan datang
		ITU3	Merekomendasikan aplikasi kepada orang lain
5.	<i>Actually System Use</i> (Penggunaan Teknologi Informasi)	ACC1	Penggunaan aplikasi minimal sehari sekali
		ACC2	Mengakses aplikasi rata-rata selama 10 menit
		ACC3	Kepuasan penggunaan

2.5 Uji Validitas

Untuk melakukan uji validitas penelitian ini menggunakan program Smart-PLS. Teknik pengujian yang sering digunakan oleh para peneliti untuk uji validitas ini adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (*Produk Moment Pearson*). Menurut Husein Umar (1998) untuk menguji tingkat validitas instrumen dalam penelitian digunakan teknik analisis Koefisien Korelasi *Produk-Moment Pearson* (*Pearson Product-Moment Correlation Coeficient*) dengan rumus di gambar 4 dibawah ini sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum nXY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 3. Rumus Korelasi *Product Moment*

Dimana:

r_{xy} : Koefisien korelasi *Pearson* antara item instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang bersangkutan

X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden

Dasar pengambil keputusan:

$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$: validitas sangat tinggi (sangat baik).

$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$: validitas tinggi (baik).

$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$: validitas sedang (cukup).

$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$: validitas rendah (kurang).

$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$: validitas sangat rendah (sangat kurang).

$r_{xy} < 0,00$: tidak valid.

2.6 Uji Reliabilitas

Dalam beberapa penelitian untuk menentukan reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Metode *Alpha* sangat cocok digunakan pada skor berbentuk skala (misal 1-4, 1-5) atau skor rentangan (misal 0-20, 0-50) (Putra, 2014). Rumus dari metode *Alpha Cronbach* dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right) \dots\dots\dots (2)$$

$$\sigma^2 b = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{K}}{K}$$

$$\sigma^2 t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{K}}{K}$$

Gambar 4. Rumus Metode *Alpha Cronbach*

Dimana:

σ = nilai reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

K = jumlah responden

$\sum \sigma^2 b$ = jumlah semua varian tiap butir

$\sigma^2 t$ = varian total

X = skor pertanyaan

Y = skor total

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$: reliabilitas sangat tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$: reliabilitas tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$: reliabilitas sedang

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$: reliabilitas rendah.

$-1,00 \leq r_{11} \leq 0,20$: reliabilitas sangat rendah (tidak reliable).

2.7 Uji Hipotesis

Dalam setiap penelitian dirancang hipotesis untuk diuji dalam penelitian lanjutan dengan membuktikan hipotesis tersebut benar atau tidak sesuai teori yang diterapkan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hipotesis Penelitian

Jalur Hipotesa	Keterangan Hipotesis
H ₁	<i>perceived usefulness</i> (Persepsi Kegunaan) terhadap <i>attitude toward use</i> (Sikap Terhadap Pengguna Teknologi)
H ₂	<i>perceived ease of use</i> (Persepsi Kemudahan Penggunaan) terhadap <i>attitude toward use</i> (Sikap Terhadap Pengguna Teknologi)
H ₃	<i>attitude toward use</i> (Sikap Terhadap Pengguna Teknologi) terhadap <i>behavioral intention of use</i> (Minat Perilaku Pengguna)
H ₄	<i>behavioral intention of use</i> (Minat Perilaku Pengguna) terhadap <i>actually system use</i> (Penggunaan Teknologi Informasi)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan data, pengolahan data penelitian hingga pengujian data evaluasi pengukuran (*outer model*) yang meliputi *convergent validity*, *discriminant validity*, *composite reliability* sampai uji hipotesis dengan interpretasi hasil mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi secara signifikan dengan metode PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Modeling*) dengan menggunakan tool SmartPLS 4.

3.1.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data didapatkan dari penyebaran kuesioner yang menggunakan metode *purposive sampling* merupakan cara pengambilan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan yaitu masyarakat Jakarta yang merupakan pengguna aplikasi LokLok. Jenis kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner *online* yaitu melalui *google form* dengan jumlah 22 pertanyaan. Pertanyaan tersebut dikembangkan berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai metode TAM (*Technology Acceptance Model*) yang telah diadaptasi berdasarkan studi kasus. Dalam pengumpulan data diperoleh 100 responden yang akan dijadikan sebagai data primer dalam penelitian ini. Kuesioner ini menggunakan skala *Likert* dalam penilaiannya. Skala tersebut diberi nilai 1 sampai 5, dengan kriteria :

- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 4 : Sangat Setuju (SS)

3.1.2 Data Penelitian

Dari proses penyebaran kuesioner maka didapatkan total data kuesioner adalah sebanyak 100 responden. Berikut di bawah ini rincian data yang akan digunakan sebagai data primer untuk penelitian ini:

Tabel 4. Data Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Presentase
Kurang dari 17 tahun	3	3%
17 – 25 tahun	87	87%

25 – 35 tahun	9	9%
Lebih dari 35 tahun	1	1%
Total	100	100%

Berdasarkan hasil deskripsi yang tertera menunjukkan mayoritas usia responden yang menggunakan aplikasi LokLok di umur 17–25 tahun dengan jumlah 87 responden atau dengan presentase 87%.

Tabel 5. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	33	33%
Perempuan	67	67%
Total	100	100%

Berdasarkan hasil data diatas maka didominasi oleh perempuan dengan jumlah 67 responden atau dengan presentase sebesar 67%.

Tabel 6. Data Responden Seberapa Sering Menggunakan

Keterangan	Jumlah	Presentase
Jarang	39	39%
Sekali sebulan	12	12%
Sekali seminggu	16	16%
Sekali sehari	12	12%
Beberapa kali sehari	21	21%
Total	100	100%

Berdasarkan data diatas menunjukkan seberapa sering responden menggunakan aplikasi LokLok yaitu 39 responden jarang dengan presentase 39%.

Tabel 7. Data Responden Berapa Jam Menggunakan

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kurang dari 1 jam	31	31%
1 – 3 jam	54	54%
3 – 5 jam	15	15%
Total	100	100%

Berdasarkan data diatas hasil menunjukkan bahwa didominasi responden menggunakan aplikasi LokLok dalam sehari selama 1-3 jam dengan jumlah 54 responden atau dengan presentase 54%.

Tabel 8. Data Responden Berdasarkan Biaya

Keterangan	Jumlah	Presentase
Murah	88	88%
Mahal	12	12%
Total	100	100%

Berdasarkan data di atas maka hasil yang didominasi dari biaya langganan aplikasi LokLok adalah murah dengan jumlah 88 responden atau dengan presentase 88%.

3.1.3 Convergent Validity

Convergent Validity dapat dilihat dari korelasi indikator dengan nilai konstruksinya. Indikator dengan nilai *Loading Factor (Outer Loading)* dapat dikatakan valid apabila memiliki nilai korelasi di atas 0,7. Nilai *Outer Loading* dapat dilihat pada *Calculate* → *PLS Algorithm* → *Start Calculation* → *Outer Loadings*.

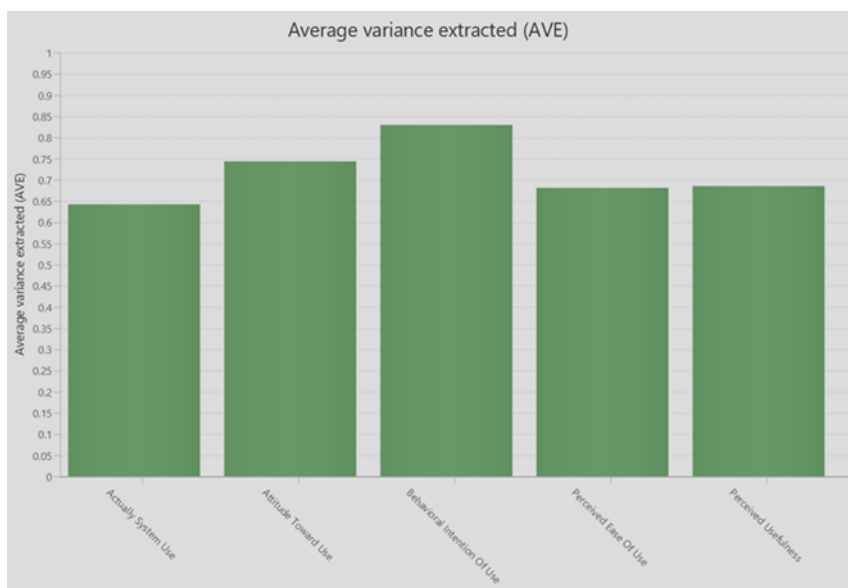
Tabel 9. *Outer Loading*

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>
<i>Actually System Use</i>	ACC1	0.852
	ACC2	0.749
	ACC3	0.799
<i>Attitude Toward Use</i>	ATU1	0.775
	ATU2	0.917
	ATU3	0.889
<i>Behavioral Intention Of Use</i>	ITU1	0.917
	ITU2	0.912
	ITU3	0.903
<i>Perceived Ease Of Use</i>	PEOU1	0.845
	PEOU2	0.821
	PEOU3	0.882
	PEOU4	0.748
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	0.842
	PU2	0.761
	PU3	0.856
	PU4	0.849

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai dari setiap indikator sudah bernilai di atas 0,7 yang menandakan nilai dari setiap indikator tersebut kuat atau valid. Nilai AVE (*Average Variance Extracted*) dapat dilihat pada *Calculate* → *PLS Algorithm* → *Start Calculation* → *Construct Reliability and Validity* → *Overview*.

Tabel 10. Nilai AVE

Variabel	AVE
<i>Actually System Use</i>	0.642
<i>Attitude Toward Use</i>	0.744
<i>Behavioral Intention Of Use</i>	0.830
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0.681
<i>Perceived Usefulness</i>	0.685



Gambar 5. Diagram Nilai AVE

Berdasarkan tabel di atas bahwa pada tiap *variable* sudah bernilai di atas 0,6 yang artinya nilai AVE (*Average Variance Extracted*) dari setiap *variable* sudah valid dan dapat diterima.

3.1.4 Discriminat Validity

Discriminant Validity berdasarkan cross loading dapat dinyatakan valid apabila setiap indikator pada variabel laten memiliki nilai *cross loading* yang lebih tinggi pada konstraknya masing-masing dan setiap konstruk memiliki nilai *cross loading* di atas 0,7 sebagai syarat diskriminasi nilai terpenuhi.

Tabel 11. Cross Loading

Item	Actually System Use	Attitude Toward Use	Behavioral Intention Use	Perceived Ease Of Use	Perceived Usefulness
ACC1	0.852	0.462	0.635	0.340	0.302
ACC2	0.749	0.382	0.488	0.363	0.397
ACC3	0.799	0.654	0.704	0.578	0.520
ATU1	0.470	0.775	0.500	0.501	0.483
ATU2	0.628	0.917	0.613	0.637	0.602
ATU3	0.555	0.889	0.604	0.613	0.617
ITU1	0.762	0.625	0.917	0.557	0.537
ITU2	0.655	0.566	0.912	0.504	0.608
ITU3	0.691	0.626	0.903	0.626	0.593
PEOU1	0.402	0.545	0.509	0.845	0.575
PEOU2	0.457	0.603	0.481	0.821	0.546
PEOU3	0.495	0.565	0.552	0.882	0.474
PEOU4	0.439	0.526	0.500	0.748	0.459
PU1	0.375	0.532	0.471	0.506	0.842
PU2	0.242	0.425	0.337	0.444	0.761
PU3	0.519	0.655	0.598	0.566	0.856
PU4	0.505	0.539	0.648	0.532	0.849

Berdasarkan pada tabel 9 di atas bahwa semua nilai *cross loading* pada setiap elemen variabel yang diketahui memiliki nilai di atas 0,7 dan korelasi item memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan

korelasi item tersebut terhadap item lainnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid dan lolos dalam uji *Discriminant Validity*. Dalam pengujian *Discriminant Validity* dapat menggunakan metode lain yaitu dengan menerapkan *fornell-larcker criterion*. Pada pengujian *fornell-larcker criterion* dalam *discriminant validity* dapat dikatakan baik jika akar dari AVE pada konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi konstruk dengan variabel laten lainnya. Nilai kriteria *fornell-larcker criterion* dapat dilihat pada *Calculate* → *PLS Algorithm* → *Start Calculation* → *Discriminant Validity* → *Fornell-Larcker criterion*.

Tabel 12. Fornel-Lacker Criterion

Variabel	Actually System Use	Attitude Toward Use	Behavioral Intention Of Use	Perceived Ease Of Use	Perceived Usefulness
Actually System Use	0.801				
Attitude Toward Use	0.643	0.862			
Behavioral Intention Of Use	0.774	0.666	0.911		
Perceived Ease Of Use	0.544	0.680	0.619	0.825	
Perceived Usefulness	0.511	0.661	0.634	0.624	0.828

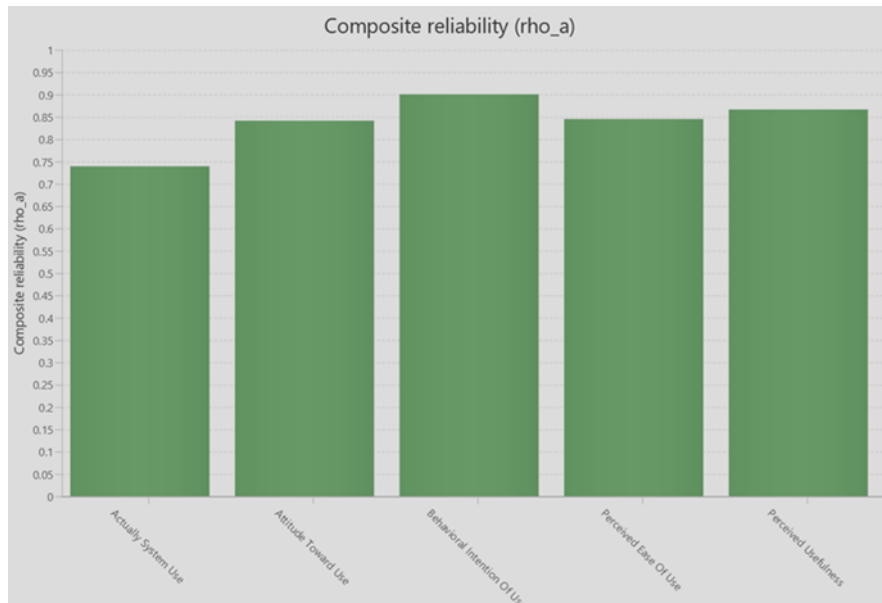
Dilihat pada tabel 10 diketahui bahwa semua nilai *Fornell-Larcker* dari setiap item variabel bernilai di atas 0,7 dan korelasi item memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi item tersebut terhadap item lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel dinyatakan valid dan memenuhi uji *discriminant validity*.

3.1.5 Composite Reliability

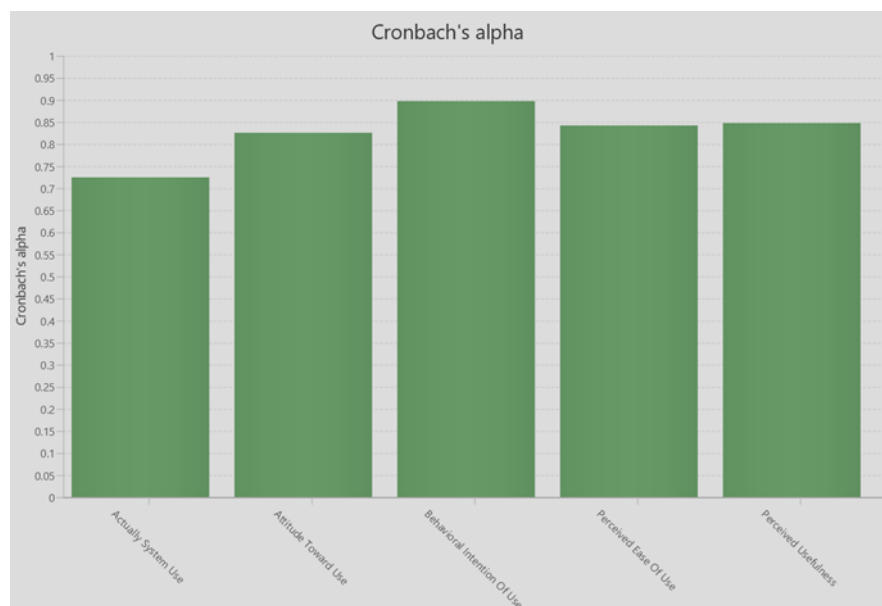
Composite reliability dapat dinilai lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk. Aturan yang digunakan untuk nilai *Composite Reliability* yaitu di atas 0,7 serta nilai *cronbach's alpha* di atas 0,7. Untuk nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's alpha* dapat dilihat pada *Calculate* → *PLS Algorithm* → *Start Calculation* → *Construct Reliability and Validity* → *Overview*. Sedangkan untuk diagram *Composite Reliability* dan *Cronbach's alpha* dapat dilihat pada *Calculate* → *PLS Algorithm* → *Start Calculation* → *Construct Reliability and Validity* → *Cronbach's alpha-Bar chart* atau *Composite reliability (rho_a)-Bar chart*.

Tabel 13. Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel	Cronbach's alpha	Composite Reliability (rho_a)
Actually System Use	0.725	0.739
Attitude Toward Use	0.826	0.842
Behavioral Intention Of Use	0.897	0.901
Perceived Ease Of Use	0.842	0.845
Perceived Usefulness	0.848	0.867



Gambar 6. Diagram Nilai *Composite Reliability*



Gambar 7. Diagram Nilai *Cronbach's Alpha*

Berdasarkan tabel 11, gambar 7 dan gambar 8 dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,7 dan *cronch's alpha* di atas 0,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel dinyatakan valid dan memenuhi uji reliabilitas berdasarkan nilai *composite reliability* dan koefisien *Cronbach's Alpha*.

3.1.6 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen pada SmartPLS 4 dapat dilakukan pada *Calculate* → *Boostrapping* → *Start Calculation* → *Path Coefficient* dan lihat nilai *T-Statistics*. Dalam pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan cara menguji hasil perolehan nilai original sample dan nilai t-statistik. Pengujian hipotesis menggunakan tingkat signifikan *p-value* 0,05 (5%) dan nilai t-

statistik yang digunakan adalah > 1,96. Hubungan antar variabel *independent* dengan variabel *dependent* dinyatakan berpengaruh signifikan jika nilai t-statistik >1,96 dan nilai korelasi dibawah 0.05.

Tabel 14. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
<i>Attitude Toward Use -> Behavioral Intention Of Use</i>	0.666	9.596	0.000
<i>Behavioral Intention Of Use -> Actually System Use</i>	0.774	20.479	0.000
<i>Perceived Ease Of Use -> Attitude Toward Use</i>	0.439	4.471	0.000
<i>Perceived Usefulness -> Attitude Toward Use</i>	0.388	4.076	0.000

Berdasarkan tabel 14 menunjukkan bahwa dari total 4 hipotesis yang di uji semua hipotesisnya menunjukkan hasil yang signifikan dengan memiliki kondisi nilai t-statistik di atas 1.96 dan tingkat nilai korelasi dibawah 5% atau 0.05. Berikut di bawah ini tabel 13 adalah rangkuman dari hipotesis yang diterima berdasarkan nilai yang didapatkan setelah melakukan pengujian.

Tabel 15. Hipotesis

Hipotesis	Analisis
<i>attitude toward use</i> berpengaruh terhadap <i>behavioral intention of use</i>	Diterima
<i>behavioral intention of use</i> berpengaruh terhadap <i>actually system use</i>	Diterima
<i>perceived ease of use</i> berpengaruh terhadap <i>attitude toward use</i>	Diterima
<i>perceived usefulness</i> berpengaruh terhadap <i>attitude toward use</i>	Diterima

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis penerimaan aplikasi Loklok oleh masyarakat Jakarta. Berdasarkan hasil yang diperoleh, variabel *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan), *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), *Attitude Toward Use* (sikap terhadap penggunaan), dan *Behavioral Intention to Use* (niat perilaku penggunaan) memberikan pengaruh signifikan terhadap penerimaan aplikasi ini. Menurut Kurniawan dan Taufan (2019), *Perceived Usefulness* adalah persepsi mengenai seberapa besar teknologi membantu pengguna mencapai tujuan. Dalam penggunaan aplikasi Loklok, pengguna merasakan manfaat yang signifikan dari kemudahan akses berbagai konten hiburan, seperti drama Korea, film barat, dan anime, yang dapat dinikmati kapan saja. Fitur aplikasi yang memungkinkan pengguna menonton bersama secara virtual juga dianggap bermanfaat dan meningkatkan daya tarik. Agustina *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berperan penting dalam meningkatkan penerimaan teknologi di berbagai sektor, termasuk pendidikan *e-learning*.

Kemudahan penggunaan aplikasi (*perceived ease of use*) juga terbukti berpengaruh secara positif terhadap penerimaan pengguna. Seperti dijelaskan oleh Enisia *et al.* (2021), pengguna cenderung lebih menerima teknologi yang mudah dipelajari dan dioperasikan. Aplikasi Loklok dinilai mudah diakses dengan antarmuka yang intuitif, sehingga pengguna merasa tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Ardhian *et al.* (2022) menemukan bahwa kemudahan penggunaan berperan penting dalam meningkatkan penerimaan teknologi pada aplikasi *e-learning*, yang sejalan dengan temuan penelitian ini. Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur yang jelas, pengguna Loklok merasa nyaman dan cepat beradaptasi dengan aplikasi ini. Sikap positif pengguna terhadap aplikasi (*Attitude Toward Use*) juga memiliki peran signifikan. Pengguna yang memiliki pengalaman positif cenderung lebih berminat untuk terus menggunakan aplikasi. Irawati *et al.* (2020) menyatakan bahwa sikap pengguna yang positif terhadap teknologi merupakan faktor penting yang memengaruhi niat penggunaan. Aplikasi Loklok memberikan pengalaman menonton yang baik, dengan konten yang beragam dan berkualitas, yang

mendorong pengguna untuk terus menggunakannya. Sikap ini memperkuat keterikatan emosional pengguna, sehingga mereka lebih berkomitmen untuk tetap menggunakan aplikasi tersebut di masa depan.

Selanjutnya, variabel *Behavioral Intention to Use* (niat perilaku) menunjukkan adanya hubungan kuat antara niat pengguna dan perilaku penggunaan aktual. Pengguna yang memiliki niat kuat untuk menggunakan aplikasi Loklok cenderung mengaksesnya secara lebih rutin dan dengan durasi yang lebih lama. Hasan dan Kholifah (2021) menjelaskan bahwa niat pengguna untuk menggunakan teknologi berkaitan erat dengan perilaku aktual dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini didukung oleh data penelitian ini, di mana sebagian besar responden menggunakan Loklok secara berkala, setidaknya satu kali sehari, menunjukkan bahwa aplikasi ini telah menjadi pilihan utama untuk hiburan digital. Temuan ini konsisten dengan penelitian Bambang Firdaus *et al.* (2022), yang menunjukkan bahwa niat perilaku yang kuat berkontribusi terhadap peningkatan frekuensi dan durasi penggunaan teknologi.

Dari sudut pandang demografis, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Loklok lebih banyak digunakan oleh generasi muda, khususnya usia 17 hingga 25 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian Mardiyoko *et al.* (2020), yang menemukan bahwa generasi muda cenderung lebih cepat dalam mengadopsi teknologi baru, terutama teknologi berbasis internet. Mayoritas pengguna Loklok adalah perempuan, yang menunjukkan preferensi tertentu terhadap konten yang disajikan, seperti drama Korea dan anime. Safitri *et al.* (2022) menjelaskan bahwa preferensi konten merupakan faktor yang memengaruhi adopsi teknologi, di mana pengguna cenderung menerima teknologi yang menyediakan konten sesuai dengan minat mereka.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan sikap positif pengguna memainkan peran penting dalam penerimaan aplikasi Loklok. Hal ini sejalan dengan penelitian Chaniago dan Akbar (2020), yang menunjukkan bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) dapat digunakan secara efektif untuk menganalisis penerimaan teknologi baru, termasuk aplikasi hiburan digital. Temuan ini juga konsisten dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa TAM efektif diterapkan di berbagai bidang, termasuk fintech (Kurniawan dan Taufan, 2019), pendidikan *e-learning* (Agustina *et al.*, 2023), dan layanan hiburan (Andika, 2023). Implikasi dari hasil penelitian ini sangat penting bagi pengembang aplikasi Loklok. Untuk mempertahankan pengguna dan meningkatkan kepuasan, pengembang perlu terus memperbaiki kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi. Selain itu, memahami preferensi pengguna, seperti berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin, dapat membantu menyajikan konten yang lebih relevan dan menarik. Hasil ini juga relevan bagi penelitian lebih lanjut tentang penerimaan teknologi di Indonesia, khususnya aplikasi berbasis internet yang terus berkembang.

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Loklok diterima dengan baik oleh masyarakat Jakarta, khususnya generasi muda, yang menjadi pengguna dominan teknologi digital di sektor hiburan. Dengan demikian, *Technology Acceptance Model* (TAM) telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam memahami bagaimana faktor-faktor seperti persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan sikap pengguna memengaruhi penerimaan teknologi di berbagai sektor.

4. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai penerimaan teknologi streaming video pada aplikasi Loklok di kalangan remaja hingga dewasa di Jakarta. Pertama, tingkat penerimaan aplikasi Loklok di kalangan pengguna di Jakarta dinilai sangat baik, dengan pengujian terhadap empat hipotesis yang semuanya menunjukkan hasil signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-statistik yang lebih besar dari 1,96 dan tingkat signifikansi (*p-value*) di bawah 5% atau 0,05. Kedua, variabel *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) terbukti berpengaruh terhadap *Attitude Toward Use* (sikap terhadap pengguna teknologi) dengan nilai t-statistik sebesar 4,076, yang berarti pengaruhnya positif dan

diterima. Ketiga, variabel *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan) juga berpengaruh secara signifikan terhadap *Attitude Toward Use*, dengan nilai t-statistik sebesar 4,471 yang menunjukkan pengaruh positif. Keempat, *Attitude Toward Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention of Use* (minat perilaku pengguna), dengan nilai t-statistik sebesar 9,596 yang juga menunjukkan pengaruh positif. Terakhir, *Behavioral Intention of Use* berpengaruh terhadap *Actually System Use* (penggunaan teknologi informasi secara nyata), dengan nilai t-statistik sebesar 20,479, yang mengindikasikan bahwa niat perilaku untuk menggunakan aplikasi secara langsung berdampak pada penggunaan sistem secara nyata. Semua hasil ini menunjukkan bahwa faktor kegunaan, kemudahan penggunaan, serta sikap pengguna memainkan peran penting dalam meningkatkan niat dan penggunaan aplikasi Loklok di Jakarta.

5. Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian hingga ke pembuatan jurnal ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran yang sangat berharga, rekan-rekan sejawat yang selalu memberikan dukungan moral dan intelektual, serta keluarga yang senantiasa memberikan doa dan semangat tanpa henti. Semua kontribusi ini sangat berarti dalam menyelesaikan jurnal ini, dan penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pengembang teknologi dan masyarakat luas.

6. Daftar Pustaka

- Agustina, H. (2023). Analisis Penerimaan E-learning Madrasah Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 173-181. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1097>.
- Ardhian, T., Najib, K. H., & Nofrida, E. R. (2022). Penerimaan Teknologi E-Learning SiPeDar Dengan Menggunakan Technology of Acceptance Model (TAM). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 134-144. DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.22314>.
- Chaniago, D., & Akbar, M. (2020). Analisis kemampuan pengguna dalam menggunakan e-commerce shopee dengan metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 1(2), 77-84. DOI: <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v1i2.154>.
- Fauzy, A. (2019). Metode sampling. *Universitas Terbuka*, 9(1).
- Firdaus, M. B., Budiman, E., & Kusuma, L. A. (2023). Analisis Penerimaan E-Learning MOLS Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Sains, Aplikasi, Komputasi dan Teknologi Informasi*, 4(1), 01-09. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/jsakti.v4i1.4995>.
- Hasan, M., & Kholifah, D. N. (2021). Penerimaan Aplikasi E-Raport pada SMK Bhakti Kartini Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. *CONTEN: Computer and Network Technology*, 1(1), 42-53. DOI: <https://doi.org/10.31294/conten.v1i1.438>.
- Hervilia, H., Singasatia, D., & Sunandar, M. A. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi Pada Pengguna Aplikasi Shopee Menggunakan Technology

Acceptance Model (TAM). *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(4), 401-410. DOI: <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i4.750>.

Irawati, T., Rimawati, E., & Pramesti, N. A. (2019). Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses). *@ is The Best: Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise*, 4(2), 106-120. DOI 10.34010/AISTHEBEST.V4I02.2257.

Krisnawijaya, N. K., & Dewi, I. G. A. A. P. (2019). Evaluasi Penerapan Undiknas Mobile: Analisis Technology Acceptance Model. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(2), 71-80. DOI: <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i2.319>.

Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.

Laora, S. E., Hidayati, T., & Asnawati, A. (2021). Pengaruh perceived ease of use dan perceived usefulness terhadap repurchase intention yang dimediasi oleh customer trust. *Kinerja: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 18(2), 304-313.

Latifah, N., Rokhmawanto, S., Purwanto, P., & Syarifah, L. (2021). Penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 151-162. DOI: 10.21831/jitp.v8i2.39755.

Mardiyoko, I., Rohman, H., & Aulia, A. (2020). EVALUASI PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUSKESMAS MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL DI PUSKESMAS SEMIN I. *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)*, 1(3), 40-45. DOI: <https://doi.org/10.55314/jcoment.v1i3.274>.

Muflikah, B., Kusuma, V. A., & Swidarto, S. (2022). Analisis Penggunaan Tutorial Webinar di Masa Pandemi Covid-19 dengan Pendekatan Technology Acceptance Model Pada Universitas Terbuka. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 52-59. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i1.p52-59>.

Parumpu, F. A., Hardani, R., & Syaifiqah, S. A. ANALISIS TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL) APLIKASI MEDSCAPE® PADA MAHASISWA JURUSAN FARMASI UNIVERSITAS TADULAKO.

Pibriana, D. (2020). Technology acceptance model (TAM) untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi belanja online XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 7(3), 580-592. DOI: <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.382>.

Purwandani, I., & Syamsiah, N. O. (2020). Analisa penerimaan dan penggunaan teknologi google classroom dengan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 3(2), 247-255.

Qonita, A. 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*, 2(2), 140-148.

- Rohman, A. N., Mukhsin, M., & Ganika, G. (2023). Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Analisis Actual Use Penggunaan E-Commerce Tokopedia Indonesia. *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Keuangan Bisnis Digital*, 2(1), 25-36. DOI: <https://doi.org/10.58222/jemakbd.v2i1.150>.
- Roziqin, M. C., Mudiono, D. R. P., & Amalia, N. (2021). Analisis penerimaan SIMPUS ditinjau dari persepsi pengguna di Puskesmas Mojoagung dengan metode TAM. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(1), 47-54.
- Safitri, H., Rakhmadani, D. P., & Alike, S. D. (2022). Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi WeTV di Pulau Jawa Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 996-1005. DOI: <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4557>.
- Safitri, J. L. G., & Oktafani, F. (2022). Analisis Penerimaan Augmented Reality Pada Wardah Virtual Try On dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *SEIKO: Journal of Management & Business*, 5(2), 490-503. DOI: <https://doi.org/10.37531/sejaman.v5i2.2367>.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439. DOI: <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Saputra, M. S., & Nurjihadi, M. (2023). Sikap Mahasiswa dalam Adopsi Aplikasi Keuangan BRIMO dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 4(1), 18-24.
- Setiyani, L. (2021). Implementasi cybersecurity pada operasional organisasi. In *Seminar Nasional: Inovasi & Adopsi Teknologi*.
- Siahaan, M. D. L. (2019). Mengukur Tingkat Kepercayaan Sistem Zakat Online Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) di Kalangan Masyarakat Kampus. *Jurnal Teknik Dan Informatika*, 6(1), 18-24.
- Sitompul, B. R. Y., & Herian, A. (2023). Analisis Penerimaan Aplikasi Kopi Kenangan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. *KOLONI*, 2(2), 116-130. DOI: <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i2.468>.
- Stefany, B. A., Wibowo, F. M., & Wiguna, C. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata Brebes Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(1), 172-184. DOI: [10.33557/journalisi.v3i1.107](https://doi.org/10.33557/journalisi.v3i1.107).
- Sumantri, E., & Maulana, Y. (2024). Penerimaan Teknologi Kesehatan Masyarakat ALODOKTER Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), 227-236. DOI: <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i1.7173>.
- Suriana, S., Rahmawati, R., & Ekawati, D. (2022). Partial Least Square-Structural Equation Modeling pada Tingkat Kepuasan dan Persepsi Mahasiswa terhadap Perkuliahan Online. *SAINTIFIK: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 8(1), 10-19.

Suyanto, S., & Kurniawan, T. A. (2019). Faktor yang mempengaruhi tingkat kepercayaan penggunaan fintech pada UMKM dengan menggunakan technology acceptance model (TAM). *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 16(1). DOI: <https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i1.166>.