

**PENERAPAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DALAM
PENGUJIAN PENERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA SMK PENERBANGAN SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Bilingual

Jenjang Sarjana



Oleh

Ella Virda Larasati

09031381621090

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DALAM
PENGUJIAN PENERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA SMK PENERBANGAN SRIWLJAYA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Ella Virda Larasati 09031381621090

Palembang, 21 September 2021

Pembimbing



Pacu Putra Suarli M.Sc
NIP. 198912182013011201

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 04 Agustus 2021

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli
2. Ketua Penguji : Rahmat Izwan Heroza, M.T
3. Penguji I : Ari Wedhasmara, M.TI.
4. Penguji II : Dwi Rosa Indah, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

“敵がいくら強くても俺はさらにそれを超える”

“No matter how strong my enemy may be, I will surpass it”

“Tidak peduli seberapa kuat musuh, saya akan melampauinya”

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ✓ Allah SWT
- ✓ Papa dan Mama
- ✓ Dosen Pembimbing dan Penguji
- ✓ Dosen-dosen Fakultas Ilmu Komputer
- ✓ Kakak dan Adik
- ✓ Teman-teman Sistem Informasi
- ✓ Almamater Sriwijaya

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Ella Virda Larasati
NIM : 09031381621090
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul : Penerapan *Technology Acceptance Model (TAM)* Dalam
Pengujian Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif
Pada SMK Penerbangan Sriwijaya

Hasil pengecekan *software ithenticate Turnitin* : 18%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 21 September 2021



Ella Virda Larasati
NIM. 09031381621090

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PENERAPAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DALAM PENGUJIAN PENERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SMK PENERBANGAN SRIWIJAYA” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, Papa dan Mama yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Pacu Putra Suarli, M.Sc Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir
5. Mbak Rifka Ariza Nurhandini selaku admin Sistem Informasi Bilingual yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan

6. Kakak dan adik tersayang, Dilla, Gita, Uni Riri, Ica, Uni Yani, Uni Defi, kak Pandu yang selalu membantu dan memberikan motivasi agar penulis menyelesaikan Tugas Akhir
7. Teman-teman Sistem Informasi Bilingual dan Sistem Informasi reguler angkatan 2016 yang berjuang bersama selama masa belajar.
8. Dosen-dosen yang pernah membagikan dan mengajarkan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

Penulis Menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis membutuhkan kritik dan saran dari semua pihak dalam perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini berguna dan memberikan manfaat untuk kita semua.

Palembang, 21 September 2021
Penulis,



Ella Virda Larasati

**PENERAPAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DALAM
PENGUJIAN PENERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA SMK PENERBANGAN SRIWIJAYA**

Oleh

ELLA VIRDA LARASATI 09031381621090

ABSTRAK

Proses belajar adalah komunikasi atau penyampaian pesan melalui media. Komputer adalah teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh variabel Persepsi Kegunaan (PU) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) terhadap Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif (BITU) serta pengaruh variabel Persepsi Kegunaan (PU) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) secara bersama terhadap Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif (BITU). Model penelitian menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 32 sampel yaitu siswa kelas 10 (Sepuluh) jurusan IPA pada SMK Penerbangan Sriwijaya Palembang. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kegunaan memiliki pengaruh terhadap Penerimaan media pembelajaran Interaktif sedangkan Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak memiliki pengaruh terhadap Penerimaan Media Pembelajaran interaktif dan secara bersama tidak memiliki pengaruh terhadap Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Technology Acceptance Model (TAM)*

**APPLICATION OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) IN
TESTING ACCEPTANCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA AT
SMK PENERBANGAN SRIWIJAYA**

By

ELLA VIRDA LARASATI 09031381621090

ABSTRACT

The learning process is communication or delivery of messages through the media. Computers are technology that can be used as learning media, the use of media in learning can increase interest in learning and motivation to learn. The purpose of this study was to determine the effect of the variables Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEOU) on Acceptance of Interactive Learning Media (BITU) and the effect of the variables Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEOU) together on Acceptance of Interactive Learning Media (BITU). The research model uses Technology Acceptance Model (TAM). Data collection in this research by distributing questionnaires to 32 samples students of class 10 (Ten) majoring in science at SMK Penerbangan Sriwijaya Palembang. The results showed that the Perceived Usefulness had an influence on the Acceptance Of Interactive Learning Media, while the Perceived Ease of Use had no effect on the Acceptance Of Interactive Learning Media and together had no effect on the Acceptance Of Interactive Learning Media.

Keywords: Interactive Learning Media, Technology Acceptance Model (TAM)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Tujuan Penelitian	4
1.3.Batasan Masalah	4
1.4.Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1.Penelitian Terkait	6
2.2.Manfaat Pembelajaran	7
2.3.Media Pembelajaran Interaktif	8
2.4.Technology Acceptance Model.....	9
2.4.1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease Of Use).....	10
2.4.2. Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness).....	11
2.4.3. Sikap Pengguna (Attitude Towards Using).....	11
2.4.4. Niat Pelaku (Behavioral Intention).....	11
2.4.5. Pengguna Nyata (Actual Use).....	12
2.5.Hipotesis Penelitian	13
2.6.Profil Organisasi.....	13
2.6.1Visi.....	14

2.6.2 Misi	14
2.6.3 Tujuan	14
2.7. Struktur Organisasi	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Objek Penelitian	16
3.2. Metode Pengumpulan Data	16
3.3. Populasi Dan Sampel	16
3.3.1. Populasi	16
3.3.2. Sampel	17
3.4. Model TAM yang Digunakan	17
3.5. Kerangka Berpikir	18
3.6. Definisi Operasional Variabel	19
3.6.1. Variabel Independen	19
3.6.2. Variabel Dependen	19
3.7. Instrumen Penelitian	20
3.7.1. Penyusunan Kuisisioner Penelitian	20
a. Penentuan Objek Penelitian	20
b. Penyusunan Item Kuisisioner	21
3.7.2. Penyusunan Dan Penetapan Alternatif Jawaban	22
3.8. Metode Pengembangan Sistem	23
3.9. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	26
3.9.1. Uji Validitas	26
3.9.2. Uji Reliabilitas	26
3.10. Metode Analisis Data	28
3.10.1. Uji Asumsi Klasik	28
3.10.1.1. Uji Normalitas	28
3.10.1.2. Uji Heteroskedastisitas	28
3.10.1.3. Uji Multikolinieritas	28
3.10.2. Analisis Regresi Linier Berganda	29
3.10.2.1. Uji T	29
3.10.2.2. Uji F	30
3.10.2.3. Uji Koefisien Determinasi	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Gambaran Umum Responden	31
4.2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	31
4.2.1. Halaman Login	31
4.2.2. Halaman Awal	32
4.2.3. Halaman Utama	32
4.2.4. Halaman Profil	33
4.2.5. Halaman Petunjuk	33
4.2.6. Halaman Kompetensi	34
4.2.7. Halaman Materi	34
4.2.8. Halaman Evaluasi	35
4.3. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas	36
4.3.1. Uji Validitas	36
a. Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	36
b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease Of Use</i>)	37
c. <i>Behavioral Intention To Use</i> (Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif)	37
4.3.2. Uji Reliabilitas	38
4.4. Uji Asumsi Klasik	38
4.4.1. Uji Normalitas	38
4.4.2. Uji Multikolinearitas	39
4.4.3. Uji Heterokedastisitas	40
4.5. Analisis Regresi Linier Berganda	41
4.5.1. Uji T	42
a. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)	42
b. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)	43
4.5.2. Uji F	43
4.5.3. Uji Koefisien Determinasi (R ²)	44
4.6. Pembahasan	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model technology Acceptance Model	10
Gambar 2.7 Struktur Organisasi SMK Penerbangan Sriwijaya Palembang.....	16
Gambar 3.4 Model TAM yang Digunakan.....	19
Gambar 3.5 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.8 Tahapan metode MDLC	26
Gambar 4.2.1 Halaman Login	35
Gambar 4.2.2 Halaman Awal	36
Gambar 4.2.3 Halaman Utama.....	36
Gambar 4.2.4 Halaman Profil	37
Gambar 4.2.5 Halaman Petunjuk.....	37
Gambar 4.2.6 Halaman Kompetensi.....	38
Gambar 4.2.7.1 Halaman Depan Materi.....	38
Gambar 4.2.7.2 Halaman Isi Materi.....	39
Gambar 4.2.7.3 Halaman Isi Materi (2).....	39
Gambar 4.2.8.1 Halaman Evaluasi Awal.....	40
Gambar 4.2.8.2 Halaman Evaluasi (1).....	40
Gambar 4.2.8.3 Halaman Evaluasi (2).....	40
Gambar 4.2.8.4 Halaman Hasil Evaluasi.....	41
Gambar 4.4.1.1 P-Plot	45
Gambar 4.4.3 Uji Heteroskedastisitas.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3.3 Populasi Siswa kelas X IPA SMK Penerbangan Sriwijaya	18
Tabel 3.7.1.1 Indikator mengukur konstruk.....	22
Tabel 3.7.1.2 Item Kuisisioner Perceived Ease of Use.....	23
Tabel 3.7.1.3 Item Kuisisioner Perceived Usefulness.....	24
Tabel 3.7.1.4 Item Kuisisioner Behavioral Intention to Use (BITU).....	25
Tabel 3.7.2 Skor Alternatif Jawaban Item Kuisisioner.....	26
Tabel 3.9.2 Intepretasi Nilai Koefisien Reliabilitas	30
Tabel 4.3.1.1 Uji Validitas Persepsi kegunaan (Perceived Usefulness).....	42
Tabel 4.3.1.1 Uji Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use).....	42
Tabel 4.3.1.3 Uji Validitas Behavioral Intention of Use.....	43
Tabel 4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.4.2 Uji Multikolinearitas.....	45
Tabel 4.5 Uji Regresi Linier Berganda	47
Tabel 4.5.1.1 Uji T Hipotesis Pertama (H1).....	49
Tabel 4.5.1.2 Hasil Uji T Hipotesis Kedua (H2).....	50
Tabel 4.5.2 Uji F.....	50
Tabel 4.5.3 Uji Koefisien Determinasi (R2).....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Penelitian.....	A-1
Lampiran 2 Daftar Jawaban Kuisisioner Responden.....	B-3
Lampiran 3 Tabel Hasil Uji Validitas.....	C-4
Lampiran 4 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	D-6
Lampiran 5 Surat Keputusan.....	E-7
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	F-8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer memberikan kontribusi untuk segala aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam aspek pendidikan. CEO Alibaba Group mengatakan pendidikan merupakan tantangan terbesar pada abad ini. Jika cara mendidik dan kegiatan pembelajaran tidak diubah, mungkin untuk akan kesulitan untuk 30 kedepan. Dalam era revolusi industri 4.0, pendidikan harus lebih kreatif dan inovatif. Untuk menciptakan pembelajaran tersebut kita harus mengoptimalkan penggunaan suatu teknologi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Siswa SMK Penerbangan Sriwijaya Palembang dalam pembelajaran fisika mengalami kesulitan untuk memahami, kurang efektifnya metode ceramah berpengaruh pada kurangnya hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan wawancara dengan guru fisika di SMK tersebut, yang menurut beliau siswa sulit memahami dan akhirnya hanya mencatat saja. Akibatnya membuat siswa kurang paham apa yang dituliskannya dan nilai yang menurun. Ini menunjukkan bahwa guru perlu metode atau alat bantu untuk meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk membantu permasalahan tersebut membutuhkan metode pembelajaran pendidikan berbasis multimedia. Peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Teknologi bisa berdampak positif pada proses kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan peluang untuk membuat, berbagi, dan berkolaborasi. Pada dasarnya proses belajar adalah komunikasi atau penyampaian pesan melalui media tertentu

untuk penerima pesan. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, siswa memiliki karakteristik yang berbeda antar siswa lain. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, proses selama belajar, alat bantu pembelajaran, evaluasi, buku panduan ajar. Dengan adanya teknologi yang sudah ada disekitar lingkungan pembelajaran maka dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Menurut Heinich dikutip dari Angkowo dan Kosasih (2007: 11) media atau medium yang secara berarti pengantar atau suatu perantara dan sarana komunikasi untuk penyampaian pesan. Menurut (Luh et al., 2017), komputer adalah teknologi yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dibuat dalam bentuk program pembelajaran komputer serta penggunaan alat bantu kegiatan belajar mengajar yang bisa dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar, sehingga mungkin bisa memberi pengaruh positif pada siswa (Kristanto et al., 2015).

Media adalah pengantar untuk mendapatkan suatu pengetahuan, sehingga media menjadi efektif jika bahasa yang digunakan mudah dipahami (Qosyim & Priyonggo, 2018). Maksud dari interaktif pada sebuah media pembelajaran bukan *hardware*, tetapi karakteristik dari cara belajar siswa itu sendiri dan bagaimana respon yang dihasilkan oleh layar komputer (Mustika et al., 2018). Program komputer dan kemauan siswa itu sendiri yang menentukan interaksi antara keduanya.. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dan dipengaruhi oleh persepsi dari individu. Oleh sebab itu pengembangan suatu teknologi harus berorientasi pada individu pengguna dan sesuai dengan karakteristik yang pengguna inginkan. Banyak model untuk

mengukur hubungan sebab akibat dalam penerimaan suatu teknologi informasi salah satunya bisa dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM sendiri merupakan model penerimaan teknologi informasi yang berpengaruh dan paling banyak digunakan di bidang studi Teknologi Informasi. Davis pada tahun 1989 mengembangkan TAM yang diadaptasi dari model yang sebelumnya sudah ada yaitu TRA (*Theory reasoned Action*) yang dikembangkan oleh Fishbein & Ajzen tahun 1980. Pada teori TAM ada 2 (dua) konstruk utama yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerimaan media pembelajaran interaktif pada SMK Penerbangan Sriwijaya dan menguji apakah ada pengaruh dari Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Penerimaan media Pembelajaran Interaktif. Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan, penulis akan melakukan penelitian berjudul **“PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DALAM PENGUJIAN PENERIMAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SMK PENERBANGAN SRIWIJAYA”**

1.2 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh variable Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap penerimaan Media Pembelajaran Interaktif (*Behavioral Intention to Use*)
2. Mengetahui pengaruh variable Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Penerimaan media Pembelajaran Interaktif (*Behavioral Intention to Use*)
3. Mengetahui pengaruh variable Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif.
4. Mengetahui pengaruh variabel Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap *Behavioral Intention to Use* (Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif)

1.3 Batasan Masalah

Pada latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan menguji variable Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Penerimaan Media Pembelajaran Interaktif (*Behavioral Intention to Use*)

2. Penelitian dilakukan di SMK Penerbangan Sriwijaya Palembang
3. Pada aplikasi ini hanya mencakup pelajaran bab bagian Hukum Newton pada kelas X (Sepuluh) Jurusan IPA.
4. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer berdasarkan sampel penelitian.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang dan tujuan dari penelitian ini, manfaat yang dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk SMK Penerbangan Sriwijaya, penelitian dapat membantu dalam pengembangan media pembelajarn yang menarik, interaktif, dan dapat dijadikan sebagai sarana kegiatan pembelajaran sehari-hari.
2. Untuk Peneliti digunakan sebagai tugas akhir sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan Sistem Informasi Bilingual, program Sarjana, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto. (2015). Kajian Penerimaan Sistem Informasi Kepesertaan Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model Studi Kasus Pada Dana Pensiun PIn
- Ariandi, M. (2014). Penerapan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penerimaan Krs Online (Studi Kasus : Mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang). *Jurnal Imiah MATRIK*, 16(2), 1–9.
- Budiaji, W. (2013). *LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)*. 2(2), 127–133.
- Cheng, G. (2009). Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(2).
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339.
- Hamrul, H., Soedijono, B., & Amborowati, A. (2013). Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi Stmik Dipanegara Makassar). *Seminar Nasional Informatika 2013, 2013(semnasIF)*, 140–146.
- Hunaifi, N. (2018). Penerapan Metode Tam Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Produksi Garment. *Jurnal Informatika*, 5(2), 221–227.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Matematika. *JIPMat*, 2(1).

- Kristanto, T., Hapsari, R. K., Nita, V. S., Maimunah, S., Informatika, T., Teknologi, I., & Tama, A. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multiplatform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). 1*, 279–290.
- Luh, N., Srinadi, P., Nyoman, N., & Puspita, H. (2017). *Implementasi Technology Acceptance Model pada Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 170–174.
- Fatmasari, F., & Ariandi, M. (2014). PENERAPAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP PENERIMAAN KRS ONLINE. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 3, 135–144.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*.
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38.
- Widodo, A. P., Agushyana, F., & Jati, S. P. (2018). Pengukuran Penerimaan Sistem Informasi EWSKIA Berdasarkan Persepsi Pengguna dengan Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 166. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp166-173>

- Mulyono, S., Syafei, W. A., & Kusumaningrum, R. (2020). Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *JOINS (Journal of Information System)*, 5(1), 147–155.
- Pradana, M., & Reventiary, A. (2016). Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi Di Merek Dagang Customade Indonesia). *Jurnal Manajemen*, 6(1), 1–10.
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38.
- Sayekti, F., & Putarta, P. (2016). *Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah*. 3, 196–209.
- Tambunan, D. S., & Siregar, A. M. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Media Kartun terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Gaya dan Hukum Newton Di Kelas VIII SMP Swasta An-Nizam Medan Tahun Pelajaran 2013/2014*. 2(3), 28–37.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*.

- Fatmasari, F., & Ariandi, M. (2014). PENERAPAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP PENERIMAAN KRS ONLINE. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 3, 135–144.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*.
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38.
- Widodo, A. P., Agushybana, F., & Jati, S. P. (2018). Pengukuran Penerimaan Sistem Informasi EWSKIA Berdasarkan Persepsi Pengguna dengan Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 166. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp166-173>
- Wiyono, K., Setiawan, A., & Paulus, C. T. (2012). Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia (Indonesian Journal of Physics Education)*, 8(1), 74–82.