

# Persepsi Mahasiswa terhadap Kinerja Aplikasi untuk Perkuliahan Online

Ratna Listiana Dewanti<sup>1</sup>, Lilis Endang Wijayanti<sup>2</sup>, Yunus Indra Purnama<sup>3</sup>, Rokhmat<sup>4</sup>

Universitas Teknologi Yogyakarta<sup>1</sup>, Universitas Teknologi Yogyakarta<sup>2</sup>, Universitas Teknologi Yogyakarta<sup>3</sup>, Universitas Teknologi Yogyakarta<sup>4</sup>

Email korespondensi: lilis.endang@uty.ac.uty

## Abstrak

Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa terhadap aplikasi yang digunakan dalam elearning. Penelitian berdasarkan pada kondisi pandemic covid 19 yang menyebabkan perubahan besar dalam perkuliahan. Selama masa pandemic hamper semua perkuliahan dilakukan secara online. Kuliah online memerlukan media online. Beberapa platform media meeting online digunakan untuk proses perkuliahan. Salah satu media online meeting yang banyak digunakan adalah aplikasi zoom. Penelitian akan menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi yang digunakan untuk kuliah online. Analisis akan berdasarkan pada Technology acceptance model (TAM). TAM menyatakan bahwa penerimaan terhadap system informasi dipengaruhi oleh perceived of usefulness (POU) dan perceived ease of use (PEU). Penelitian ini akan mengadopsi variable independent yaitu POU dan PEU dan lianalisis pengaruhnya terhadap kinerja aplikasi perkuliahan online. Penelitian di lakukan di Yogyakarta. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa yang menjalani kuliah online. Jumlah data yang diperoleh sebanyak 334. Analisis data menggunakan regresi berganda. Hasil analisis menunjukkan bahwa PEU dan POU mempengaruhi kinerja aplikasi perkuliahan online.

*Kata kunci: Kuliah online, Aplikasi perkuliahan online, Technology Acceptance Model.*

## 1. Pendahuluan

Pandemi Covid 19 merubah tatanan aktivitas di semua sektor. Bidang Pendidikan tinggi adalah bidang yang berubah sangat besar selama masa pandemic. Perkuliahan yang semula dilakukan dengan tatap muka di kelas menjadi perkuliahan online. Dampak perkuliahan online salah satunya adalah penggunaan media online dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran secara online menyebabkan semua aktivitas pembelajaran, dalam hal ini pemeberian tugas, penilaian dan yudisium juga dilakukan secara online.

Kemampuan mahasiswa dalam menjalani kuliah online tentu tidak sama. Mahasiswa dengan akses internet yang mudah, berada di daerah yang tidak blankspot, akan merasa mudah

mengikuti kelas online. Berbeda dengan mahasiswa yang berada di luar jangkauan internet. Perbedaan ini akan berdampak pada persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi yang digunakan.

Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi dalam pembelajaran online yang mereka ikuti. Pembahasan menggunakan kerangka Technology Accpetance Model (TAM). Model penerimaan teknologi (*Technology Accptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai sistem. *Technology Accptance Model* (TAM) dikembangkan oleh (Davis, 1989) yang diadopsi dari *Theory of Reasoned Actoin (TRA)*, yaitu teori

tindakan yang beralasan yang dikembangkan oleh (Fishben., 1975) dan Technology Acceptance Model yang dikembangkan Davis (1979).

Persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online dapat diprediksi dengan persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan. Penelitian Sanjaya (2017) menyebutkan bahwa persepsi kemanfaatan mempengaruhi persepsi mahasiswa dalam menggunakan internet. Sedangkan penelitian Kartika (2009) bahwa *self efficacy* berhubungan positif dengan *perceived ease of use*. Penelitian Muntianah (2012) menyatakan bahwa persepsi kemudahan mempengaruhi persepsi kemanfaatan. Hal tersebut berarti mahasiswa berpendapat bahwa apabila system informasi mudah digunakan, maka system informasi tersebut mempunyai manfaat. Penelitian ini menggunakan variable independent persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness/POU*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use / PEU*). Kedua variable independen tersebut dihubungkan dengan persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi perkuliahan online. Kinerja system informasi berhubungan dengan kepuasan pemakai system. Kepuasan pemakai system menunjukkan persepsi pemakai terhadap system informasi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan persepsi user terhadap kinerja system informasi. Persepsi user terhadap kinerja system informasi dipengaruhi oleh persepsi user terhadap kemanfaatan dan kemudahan system informasi. Logika yang mendasari penelitian ini adalah apabila user mempunyai persepsi bahwa system informasi mudah digunakan dan bermanfaat, maka user akan mempunyai persepsi bahwa kinerja system informasi itu baik.

Mahasiswa dalam melakukan pembelajaran online menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan oleh kampus atau oleh dosen. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online

semuanya merupakan aplikasi meeting room. Mahasiswa sebagai pihak pengguna aplikasi adalah pihak yang mempunyai persepsi netral terhadap aplikasi pembelajaran. Kinerja aplikasi pembelajaran online. Penelitian ini akan menggunakan kerangka TAM untuk menganalisis pengaruh *perceived of usefulness (POU)* dan *perceived ease of use (PEU)* terhadap penggunaan dan kinerja aplikasi pembelajaran online.

## 2. Kerangka Teoritis dan Pengembangan Hipotesis

*Theory of Reaction Action (TRA)* diformulakan oleh (Ajzen & Fishbein, 1980) . Teori tersebut merupakan hasil dari penelitian mereka pada tahun 1980. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dalam melakukan sesuatu didorong oleh dua faktor yaitu *behavior beliefs* dan *Normatif beliefs*. Faktor tersebut kemudian mendorong seseorang untuk memiliki *outcome evaluation* dan *motivation to comply*. Sehingga kedua hal tersebut akan mendorong seseorang untuk berperilaku (*Attitude*) dan Norma-Norma Pribadi ( *Subjective Norms*). Adanya *Attitude* dan *Subjective Norms* akan mempengaruhi perhatian/fokus seseorang dalam berperilaku (*behavior intention*). Pada akhir *Behavior Intention* akan mempengaruhi pada perilaku seseorang (*behavior*).

Berdasarkan TRA, Davis (1989) mengembangkan TAM untuk meneliti faktor determinan dari penggunaan teknologi informasi oleh pengguna. TAM menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA. Dua konstruk utama ini adalah persepsi tentang kegunaan teknologi (*perceived usefulness*) dan persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi (*perceived ease of use*). (Jogiyanto, 2007) menyatakan TAM berargumentasi

bahwa penerimaan individual terhadap teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk tersebut.

Beberapa peneliti telah mengadopsi TAM untuk menganalisis penerimaan teknologi informasi atau aplikasi tertentu. Penelitian (Sanjaya, 2017) tentang Pengaruh Rasa Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku (Behavioral Intention) Para Mahasiswa dalam Menggunakan Internet. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa manfaat (*Perceived Usefulness*) dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan internet, sedangkan kemudahan (*Perceived Ease of Use*) tidak dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan internet.

Penelitian (Kartika, 2009) tentang Analisis Proses Penerimaan Sistem Informasi iCons Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model pada Karyawan PT.Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. Di Kota Semarang. Hasil penelitiannya menunjukkan Self-Efficacy mempunyai hubungan yang positif dengan *perceived of usefulness* dalam penggunaan system informasi iCons. Hal ini mengindikasikan bahwa tinggi rendahnya kemampuan karyawan untuk mengambil keputusan berdampak pada persepsi manfaat dari pemanfaatan iCons.

Persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online dapat diprediksi dengan persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan. Penelitian Sanjaya (2017) menyebutkan bahwa persepsi kemanfaatan mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan internet. Sedangkan penelitian Kartika (2009) bahwa self efficacy berhubungan positif dengan *perceived ease of use*. Penelitian Muntianah (2012) menyatakan bahwa persepsi kemudahan mempengaruhi persepsi kemanfaatan.

Hal tersebut berarti mahasiswa berpendapat bahwa apabila system informasi mudah digunakan, maka system informasi tersebut mempunyai manfaat. Penelitian ini menggunakan variable independent persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness/POU*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use / PEU*). Kedua variable independen tersebut dihubungkan dengan persepsi mahasiswa terhadap kinerja aplikasi perkuliahan online. Kinerja system informasi berhubungan dengan kepuasan pemakai system. Kepuasan pemakai system menunjukkan persepsi pemakai terhadap system informasi yang digunakan. Persepsi user terhadap kinerja system informasi dipengaruhi oleh persepsi user terhadap kemanfaatan dan kemudahan system informasi. Logika yang mendasari penelitian ini adalah apabila user mempunyai persepsi bahwa system informasi mudah digunakan dan bermanfaat, maka user akan mempunyai persepsi bahwa kinerja system informasi itu baik.

Mahasiswa dalam melakukan pembelajaran online menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan oleh kampus atau oleh dosen. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online semuanya merupakan aplikasi *meeting room*. Mahasiswa sebagai pihak pengguna aplikasi adalah pihak yang mempunyai persepsi netral terhadap aplikasi pembelajaran. Kinerja aplikasi pembelajaran online. Penelitian ini akan menggunakan kerangka TAM untuk menganalisis pengaruh *perceived of usefulness (POU)* dan *perceived ease of use (PEU)* terhadap penggunaan dan kinerja aplikasi pembelajaran online.

Beberapa peneliti telah mengadopsi TAM untuk menganalisis penerimaan teknologi informasi atau aplikasi

tertentu. Penelitian (Sanjaya, 2017) tentang Pengaruh Rasa Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku (Behavioral Intention) Para Mahasiswa dalam Menggunakan Internet. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa manfaat (*Perceived Usefulness*) dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan internet, sedangkan kemudahan (*Perceived Ease of Use*) tidak dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan internet.

Penelitian (Kartika, 2009) tentang Analisis Proses Penerimaan Sistem Informasi iCons Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model pada Karyawan PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. Di Kota Semarang. Hasil penelitiannya menunjukkan Self-Efficacy mempunyai hubungan yang positif dengan perceived yang akan dalam penggunaan yang informasi iCons. Hal ini mengindikasikan bahwa tinggi rendahnya kemampuan karyawan untuk mengambil yang akan berdampak pada persepsi manfaat dari pemanfaatan yang iCons.

Hasil penelitian Mega (2020) tentang Penggunaan TAM untuk analisis system keuangan desa di kabupaten Sleman, menunjukkan bahwa *perceived of usefulness* dan *perceived ease of use* mempengaruhi minat penggunaan siskeudes. Minat penggunaan (intention) mempengaruhi penggunaan siskeudes. Selain itu sikap juga mempengaruhi penggunaan siskeudes. Hal tersebut menunjukkan bahwa TAM dapat diterapkan untuk menganalisis siskeudes.

Penelitian Irawati (2019) mengenai penggunaan TAM untuk analisis penggunaan aplikasi Alista bagi karyawan Telkom Surakarta, hasilnya menunjukkan bahwa TAM dapat digunakan sebagai dasar analisis untuk

penggunaan aplikasi Alisa oleh karyawan Telkom Surakarta. POU dan PEU mempengaruhi kinerja aplikasi Alisa.

Hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa temuan penelitian diatas dan alur logika sebagai berikut: mahasiswa menggunakan aplikasi pembelajaran online berdasarkan pada ketentuan dosen atau kampus. Mahasiswa menggunakan aplikasi tertentu dengan tingkat kesulitan dan rasa manfaat yang berbeda. Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) dan persepsi kemanfaatan (POU) dirasakan mahasiswa dalam pembelajaran online. Berdasarkan persepsi tersebut mahasiswa akan dapat menentukan penggunaan aplikasi dan kinerja aplikasi yang digunakan selama pembelajaran online.

Hipotesis yang diajukan adalah:

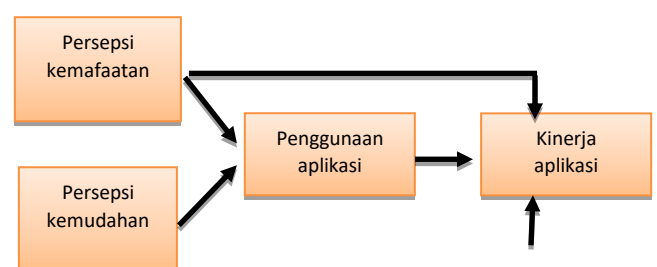
H1: persepsi kemanfaatan (*Perceived of Usefulness*.POU) mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online

H2: Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online

H3: persepsi kemanfaatan berpengaruh langsung dan tidak langsung terhadap persepsi user tentang kinerja aplikasi pembelajaran online

H4: Persepsi kemudahan berpengaruh langsung dan tidak langsung terhadap persepsi user tentang kinerja aplikasi pembelajaran online

#### Kerangka Penelitian



---

Gambar 1 Kerangka Penelitian

### 3. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode survey. Survey dilakukan dengan penyebaran kuesioner ke perguruan tinggi yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penyebaran dilakukan di 6 perguruan tinggi yang mahasiswanya mengikuti kuliah online. Kuesioner yang disebarkan sebanyak 400 kuesioner. Penyebaran kuesioner melalui google form. Kuesioner diharapkan menjangkau semua mahasiswa dari semua perguruan tinggi, namun setelah batas waktu pengembalian kuesioner, hanya mahasiswa dari 6 enam perguruan tinggi yang menjawab kuesioner.

Kuesioner yang bisa diolah sebanyak 334. Langkah pertama olah data adalah uji kualitas data. Uji kualitas data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi Spearman. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara nilai butir pertanyaan dengan nilai totalnya diatas 0,5, untuk semua variable. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach alpha. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach alpha diatas 0,6 untuk semua variable.

Uji Hipotesis menggunakan *mediating regression analysis*, yaitu regresi bertahap untuk menentukan pengaruh POU dan PEU terhadap penggunaan dan kinerja system informasi.

Tahapan uji hipotesis adalah

Tahap 1 menguji pengaruh POU dan PEU terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran online. Persamaannya:

$$X3 = a + b1X1 + b2X2$$

X3 = Penggunaan Aplikasi pembelajaran online

X2 = Persepsi kemanfaatan (perceived

of usefulness / POU)

X3 = Persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use / PEU)

a = konstanta

b1, b2 = koefisien regresi

Persamaan tahap 1 akan menunjukkan pengaruh POU dan PEU terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran online

Tahap 2 menguji pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran online terhadap persepsi user tentang kinerja aplikasi

$$Y = a + b3X3$$

Persamaan 2 akan menunjukkan pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran online terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online

Tahap 3 menguji pengaruh POU dan PEU terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online

$$Y = a + b4X1 + b5X2$$

Berdasarkan persamaan 3 dapat diketahui pengaruh POU dan PEU terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online

Hipotesis 3 dan 4 dianalisis berdasarkan perbandingan nilai koefisien korelasi persamaan 2 dan 3. Menurut Gozali (2017) Apabila koefisien korelasi persamaan variable mediasi – variable dependen (persamaan 2) lebih besar dari koefisien korelasi variable independent – variable dependen (persamaan 3) maka terjadi pengaruh tidak langsung antara POU dan PEU terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online. Dan sebaliknya apabila koefisien korelasi persamaan 2 lebih kecil daripada koefisien korelasi persamaan 3 maka terjadi pengaruh langsung variable independent ke variable dependen.

### 4. Hasil, Diskusi, dan Implikasi

## Manajerial.

Hasil olah data menggunakan mediating regression analysis adalah sebagai berikut:

### Persamaan 1 (tahap 1)

Tabel 1 hasil regresi 1

Keterangan	Koefisien regresi	Nilai t	sig
Konstanta	3.025	11.326	0,000
POU	.079	.963	0.336
PEU	.150	1.757	0,080
R <sup>2</sup> .036			
Nilai F 6.174 Sig 0,002			

Variabel dependen: penggunaan aplikasi

Persamaan pada table 1 menunjukkan nilai t masing-masing variable independen mempunyai sig diatas 0,05. Sig diatas 0,05 berarti secara individual POU maupun PEU tidak mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online. Hasil ini menolak H1 yang diajukan. Nilai F sebesar 6.174 sig 0,002 yang berarti secara simultan mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online. Nilai R2 sebesar 0,036 yang artinya variable independent (POU dan PEU) mampu menjelaskan perubahan dalam variable dependen (penggunaan aplikasi pembelajaran online sebesar 3%.

### Persamaan 2 (tahap 2)

Tabel 2 Hasil Regresi 2

Keterangan	Koefisien regresi	Nilai t	sig
Konstanta	3.672	.034	.000
Penggunaan aplikasi	.034	.693	.489
R <sup>2</sup> .001			
Nilai F .480 Sig .489b			

Variabel dependen Kinerja aplikasi

Persamaan pada table 2 menunjukkan bahwa nilai t untuk penggunaan aplikasi sebesar 0,693 sig. 0,489. Nilai

signifikansi diatas 0,05, berarti penggunaan aplikasi pembelajaran online tidak mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online. Hasil ini menolak H2 yang diajukan. Nilai F 0,480 sig 0,489 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran online tidak mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja. Nilai R<sup>2</sup> 0,001, nilai ini menunjukkan bahwa variable independen mampu menjelaskan variasi dalam variable independent sebesar 0,1%.

### Persamaan 3 (tahap 3)

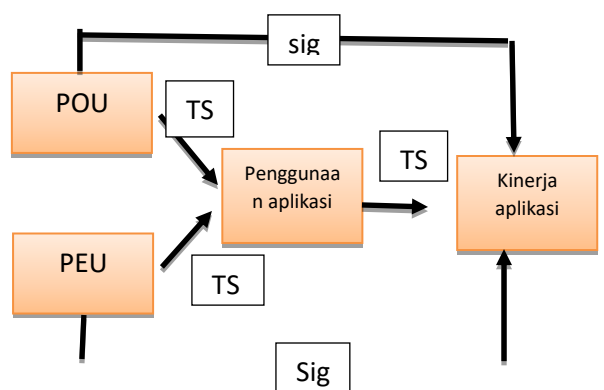
Tabel 3 Hasil Regresi 3

Keterangan	Koefisien regresi	Nilai t	sig
Konstanta	1.076	5.821	.000
POU	.160	2.709	.007
PEU	.524	9.228	.000
R <sup>2</sup> .426			
Nilai F 122.312 Sig .000			

Variabel dependen: perrsepsi kinerja

Tabel 3 menunjukkan nilai t masing-masing variable independent mempunyai sig dibawah 0,05. Hal ini berarti secara individual POU dan PEU mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online. Hasil ini menerima hipotesis 3 dan 4 yang menyatakan bahwa POU dan PEU berhubungan langsung dengan persepsi user terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online.

Hasil ketiga persamaan apabila digambarkan dalam kerangka penelitian maka hasilnya dalam gambar berikut:



---

## Gambar 2 Hasil Olah Data

Keterangan: TS = Tidak Signifikan, Sig. = signifikan.

Berdasarkan hasil olah data dan kerangka penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pengaruh POU dan PEU terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran online tidak signifikan. Yang berarti POU dan PEU tidak mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online. Secara logika, hal tersebut dapat dibenarkan. Responden penelitian ini adalah mahasiswa yang dalam pembelajaran online tidak mempunyai kebebasan memilih aplikasi jenis apa yang digunakan. Mahasiswa menggunakan aplikasi pembelajaran sesuai yang disediakan pihak dosen dan pihak kampus. Sehingga meskipun mahasiswa mempunyai persepsi kemanfaatan (manfaat banyak atau sedikit) aplikasi tetap digunakan. Karena bersifat mandatory. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani dan Harsono (2016) namun bertentangan dengan penelitian yang dilakukan Sanjaya (2017) dan Muntianah (2012).

Penggunaan aplikasi pembelajaran online terhadap persepsi user tentang kinerja aplikasi pembelajaran online tidak signifikan. Hal ini berarti penggunaan aplikasi pembelajaran online tidak mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online. Logika dari hasil ini adalah penggunaan aplikasi sifatnya mandatory, sehingga penggunaan banyak atau sedikit tidak akan mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi. Hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian Sanjaya (2017), Hambali (2011) dan Kartika (2009). Namun

penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Irawati (2019) dan penelitian Mega (2020).

Pengaruh langsung POU dan PEU terhadap persepsi user pada kinerja aplikasi pembelajaran online menunjukkan hasil yang signifikan. Berarti POU dan PEU berpengaruh langsung terhadap persepsi user pada kinerja aplikasi pembelajaran online. Aplikasi pembelajaran online yang digunakan oleh responden adalah aplikasi *google meeting* (20%) dan aplikasi *zoom meeting* (80%). Hasil ini secara spesifik menyatakan bahwa user mempunyai asumsi bahwa kedua aplikasi tersebut mudah digunakan dan mempunyai manfaat. Dengan kondisi tersebut user berasumsi bahwa kinerja aplikasi pembelajaran online dikatakan baik apabila aplikasi pembelajaran bermanfaat dan mudah digunakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Irawati (2019) dan Mega (2020)

Diskusi dari keseluruhan hasil penelitian ini adalah mahasiswa mempunyai persepsi kinerja aplikasi apabila aplikasi bermanfaat bagi user dan mudah digunakan oleh user. Penelitian ini menggunakan responden mahasiswa sehingga bagi kampus penyelenggara kuliah online, disarankan untuk menggunakan atau menyediakan aplikasi yang mudah digunakan oleh mahasiswa dan memberi manfaat.

## 5. Kesimpulan, Saran, dan Keterbatasan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah *perceived of usefulness* (POU) dan *perceived ease of use* (PEU) tidak mempengaruhi penggunaan aplikasi pembelajaran online. Penggunaan

aplikasi pembelajaran online tidak mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi. POU dan PEU terbukti mempengaruhi persepsi user terhadap kinerja aplikasi pembelajaran online.

Bagi kampus penyelenggara pembelajaran online disarankan untuk menggunakan aplikasi yang mempunyai manfaat bagi mahasiswa dan mudah digunakan oleh mahasiswa.

Bagi peneliti berikutnya diharapkan memperoleh responden yang menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran online yang lebih bervariasi. Karena penelitian ini mendapatkan responden yang menggunakan dua macam aplikasi. Peneliti berikutnya dapat memfokuskan pada satu aplikasi yang digunakan oleh lebih banyak responden.

Keterbatasan penelitian ini hanya dilakukan di satu wilayah terbatas yaitu DIY dan hanya menjangkau mahasiswa dari enam perguruan tinggi. Hal ini tentu menyebabkan hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi.

## 6. Referensi

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). Understanding Attitudes and Predicting Sosial Behavior. In *Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ*.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, Vol. 13(Issue 3), 318–340.
- Fernanda, D. (2011). *Paradigma New Public Management (NPM) Sebagai Kerangka Reformasi Birokrasi Menuju Pemerintahan Yang Baik (Good Governance) di Indonesia*.
- Fishbe., A. (1975). *Believe, attitude, intention and behavior*.
- Goodhue. (1995). *Task - Technology fit and individual performance*.
- Hambali, Fitriansyah, . dkk. (2011). *Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Faktor faktor yang mempengaruhi penerimaan nasabah terhadap layanan internet banking*. Universitas Gunadarma.
- Handayani, W. P. P., & Harsono, M. (2016). Aplikasi Technology Acceptance Model (Tam) Pada Komputerisasi Kegiatan Pertanahan. *Jurnal Economia*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.21831/economia.v12i1.8415>
- Hartwick. (1994). Measuring user participation, user involvement, and user attitude. *MIS Quarterly*.
- Irawati, Tri, dkk., (2019), Penggunaan Technology Acceptance Model dalam Analisis Sistem Informasi Alista a (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta. Andi.
- Kartika, A. (2009). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Audit Delay di Indonesia (Studi Empiris pada Perusahaan-Perusahaan LQ 45 yang Terdaftar di Bursa Efek Jakarta). *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 16(1), 1–17.
- Mega, Cornelia (2020). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) dalam Sistem Keuangan Desa (Siskeudes), Skripsi, Universitas Sanata Dharma,
- Muntianah, Tutik S. Astuti, E. S. A. D. F. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Profit Universitas Brawijaya Malang*, 6(1), 88–113. <https://profit.ub.ac.id/index.php/profit/article/view/141>
- Natalia Tangke. (2004). Analisa Penerimaan Penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer (Tabk) Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Pada Badan Pemeriksa Keuangan (Bpk) Ri. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 6(1), 10–28. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index>.



php/aku/article/view/16151

Nurhayati, N. (2015). Melukiskan Akuntansi Dengan Kuas Interpretif. *BISNIS : Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam*, 3(1), 174.

<https://doi.org/10.21043/bisnis.v3i1.1481>

Puspitasari, R. A. (2011). *Analisis Pengaruh Gender, Tekanan Ketaatan, Kompleksitas Tugas, dan Pengalaman Auditor dalam Pembuatan Audit judgment.*

Sanjaya, I. P. S. (2017). Pengaruh Rasa Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku (Behavioral Intention) Para Mahasiswa Dan Mahasiswi Dalam Penggunaan Internet. *Kinerja*, 9(2), 113–122.

<https://doi.org/10.24002/kinerja.v9i2.909>

Sanusi, Z.M., , Iskandar TM. , J. M. L. P. (2007). Effects of Goal Orientation and Task Complexity on Audit judgment Performance. *Malaysian Accounting Review*, 6(2), 34–47.

Utami Budi W, & Pardanawati Laksmi S. (2016). Pengaruh likuiditas, Solvabilitas, Dan manajemen aset terhadap kinerja keuangan pada perusahaan go publik yang terdaftar dalam kompas100 Di indonesia. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 17(1), 1–63.