



## ANALISIS PENGARUHNYA PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED USEFULNESS, DAN PERCEIVED BEHAVIORAL CONTROL TERHADAP AKTUALISASI PENGGUNAAN PADA MAHASISWA KOTA BATAM

Dessy Aliandrina<sup>1\*</sup>, Dion Dewa Barata<sup>2</sup>, Pulung Peranginangin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Magister Manajemen, Universitas Internasional Batam, Indonesia

### Article's Information

DOI: 10.37253/jgbmr.v4i1.6805

### e-ISSN:

2685-3426

### EDITORIAL HISTORY:

SUBMISSION: 01 July 2022

ACCEPTED: 25 July 2022

### CORRESPONDENCE\*:

[dessy.aliandrina@uib.ac.id](mailto:dessy.aliandrina@uib.ac.id)

### AUTHOR'S ADDRESS:

Universitas Internasional Batam  
Jl. Gajah Mada, Baloi – Sei Ladi,  
Batam 29426

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to understand the influence of the variables Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Perceived Behavioral Control on the actualization of use in Batam city students. In this case, this study will investigate how the variables Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Perceived Behavioral Control can make users feel comfortable using an application, website or technology. The technique used by the author is a purposive sampling method, which is a sample used and selected through the knowledge of the researcher or according to the appropriate researcher to participate in this research. After the results of the respondents have been collected, the next author will test the data using PLS software. The results of the study explain that the variables Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Perceived Behavioral Control can create Intention to Use which affects users in using an application, website, or technology, so that an Actual to Use will be formed for users.*

**Keywords:** *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Behavioral Control, Intention to Use*

### ABSTRAK

Adanya tujuan pada penelitian ini untuk memahami adanya pengaruh dari variabel Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Behavioral Control terhadap aktualisasi penggunaan pada mahasiswa kota Batam. Pada kasus penelitian ini akan menyelidiki bagaimana variabel Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Behavioral Control dapat membuat pengguna merasakan nyaman dalam menggunakan suatu aplikasi, website maupun teknologi. Penelitian yang digunakan pada judul diatas merupakan jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Teknik yang digunakan oleh penulis merupakan metode purposive sampling yaitu suatu sampel yang dipakai dan dipilih melalui pengetahuan peneliti atau menurut peneliti yang sesuai untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Setelah hasil responden yang telah dikumpulkan, selanjutnya penulis akan melakukan pengujian data dengan menggunakan perangkat lunak PLS. Hasil penelitian yang memberi penjelasan bahwa variabel Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Behavioral Control dapat membuat Intention to Use yang mempengaruhi pengguna dalam pemakaian suatu aplikasi, website, maupun teknologi tersebut, sehingga akan terbentuk sebuah Actual to Use bagi pengguna.

**Kata Kunci:** *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Behavioral Control, Intention to Use*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran elektronik atau disebut juga dengan E-Learning adalah pembelajaran secara online atau daring yang memanfaatkan teknologi komputer, internet, yang memungkinkan pembelajar dapat belajar melalui teknologi tersebut tanpa harus tatap muka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Upaya dalam meningkatkan adanya kepuasan dalam belajar yang sering dijalankan kepada sektor perguruan tinggi yaitu dengan menerapkan pembelajaran melalui teknologi berbasis internet yang sering diucapkan yaitu e-learning. Dalam penerapan e-learning juga diperlukan adanya proses pertimbangan yang matang agar mendapatkan manfaat yang lebih dalam konteks peningkatan guna untuk pembelajaran mahasiswa dalam perguruan tinggi.

Pembelajaran elektronik atau disebut sebagai E-Learning yang telah diketahui dari berbagai cara salah satunya adalah mengatasi masalah dalam dunia pendidikan. Sehingga terjadinya bencana pandemic Covid-19 pembelajaran di Universitas kota Batam menjadi secara online dan menggunakan e-learning sebagai platform pembelajaran mahasiswa, sehingga banyak mahasiswa Kota Batam menggunakan E-Learning untuk melakukan pembelajarannya. Pembelajaran yang berbasis elektronik (E-Learning) terdiri dari dua bagian terpenting, yakni 'e' yang mempunyai singkatan yaitu electronic dan 'Learning' yang memiliki pengertian dari adanya pembelajaran. Sehingga E-Learning merupakan Teknologi Informasi yang dapat membantu dalam pembelajaran melalui perangkat elektronika.

E-learning yang dikutip dalam buku Rahmawati (2019) memberi penjelasan bahwa tata cara dalam pemberian materi pembelajaran terdapat media elektronik yang digunakan seperti jaringan internet,

satellite broadcast, extranet, audio maupun visual berupa video, interactive televisi, CD-ROM, Computer-Based Training (CBT) ataupun perangkat Mobile (ponsel genggam) untuk memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mengajar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya e-learning dalam sector pembelajaran adalah suatu konsep pembelajaran yang mungkin didapat dengan tersampainya bahan pembelajaran untuk siswa/mahasiswa dengan teknik menggunakan media pembelajaran yang berbasis internet serta memiliki peralatan elektronik yang memadai yang dapat memberikan keefektifan proses pembelajaran menggunakan media elektronik.

Adanya kepesatan dalam perkembangan teknologi yang memeberikan adanya lembaga pemanfaatan dalam pendidikan yang ditujukan oleh E-Learning untuk mencapai peningkatan yang efektif serta adanya fleksibilitas kepada pembelajaran mahasiswa Kota Batam. Perlu adanya penerapan prinsip e-learning yang dinyatakan dalam sector universitas/perguruan tinggi adanya manfaat yang diberikan sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan interaksi antar mahasiswa kepada sesama maupun kepada dosen,
2. Tidak terbatasnya kemunculan sumber-sumber pembelajaran,
3. Adanya peningkatan kualitas dalam pembelajara yang tertuju kepada E-Learning untuk dikembangkan dengan benar dan efektif.
4. Adanya pemberian materi pembelajaran dalam membentuk suatu komunitas ataupun kelompok dengan saling berinteraksi satu sama yang lain.
5. Mencari informasi yang secara luas bahkan tidak ada batasnya akan

memberikan peningkatan kualitas pada dosen.

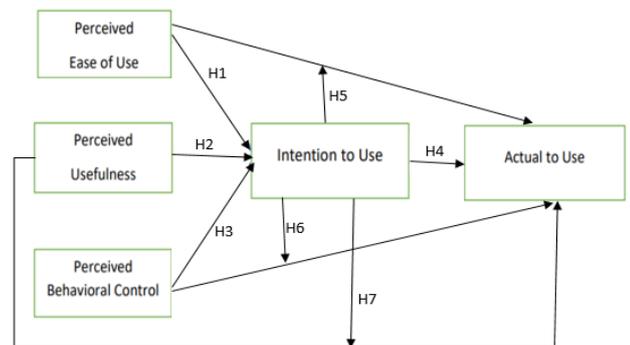
Pemanfaatan adanya teknologi di dunia pembelajaran salah satunya adalah menggunakan sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan yang telah mengubah cara pandang kepada sistem pembelajaran dari tradisional menjadi pembelajaran yang modern. Dalam kondisi episentrum Covid-19 pada saat ini, kegiatan ajar-mengajar secara luring belum dapat dilaksanakan guna untuk mengupaya yang dapat diberikan oleh pihak perguruan tinggi dan pihak sekolah pastinya merupakan diberlakukannya pembelajaran secara daring. Dengan adanya pembelajar elektronik dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan interaksi dari dosen maupun mahasiswa, dalam proses pembelajaran secara daring. Meskipun sistem terlihat sulit dari segi pembelajaran secara daring. Akan ada permasalahan dosen dan mahasiswa yang kurang efektif, namun harus tetap dilakukan guna memberikan solusi yang tepat bagi pembelajaran selama kondisi Covid-19 yang melanda sampai saat ini.

Pandemic Covid-19 merubah kehidupan pembelajaran dengan kondisi yang berbeda, dulunya kegiatan pembelajaran masih menggunakan proses tatap muka di kelas. Namun datangnya pandemic memberikan kondisi yang baru dalam dunia akademik dengan menggunakan teknologi yang berkembang dalam upaya memeberikan pembelajaran yang efektif dengan sistem daring yang dapat dilakukan dengan benar dan efektif. Kegiatan luring juga dapat dilakukan melalui jaringan online dengan menggunakan Microsoft Teams, Edmodo, Google Classroom, Sevima Edlink, dan lain-lain.

Didapatlah penjelasan dari materi diatas menunjukkan bahwa penulis mendapatkan judul berupa “Analisis

Pengaruhnya Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Behavioral Control terhadap Aktualisasi Penggunaan pada Mahasiswa Kota Batam”.

## TINJAUAN PUSTAKA



Gambar 2.21 Model Penelitian Analisis Pengaruhnya *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Behavioral Control* terhadap Aktualisasi Penggunaan pada Mahasiswa Kota Batam.

Berdasarkan pada pembahasan diatas yang sudah dijelaskan diatas, maka didapatlah pengujian hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- H1: *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*
- H2: *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*
- H3: *Perceived Behavioral Control* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*
- H4: *Intention to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use*
- H5: *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* melalui *Intention to Use*.
- H6: *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* melalui *Intention to Use*
- H7: *Perceived Behavioral Control* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* melalui *Intention to Use*

## METODE PENELITIAN

### Rancangan dalam Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan teori yang telah dikemukakan oleh Assimakopoulos et al., (2017) dengan dilakukannya analisa melalui hasil penelitian berdasarkan fakta dan kebenaran. Penelitian ini melibatkan pengukuran variabel dan menguji hubungan antara variabel. Variabel dalam penelitian ini adalah Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Behavioral Control sebagai variabel independent. Intention to Use sebagai variabel mediasi dan Actual to Use sebagai variabel dependen.

### Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah responden yang memiliki niat dan keinginan untuk menggunakan E-Learning. Populasi pada penelitian ini adalah responden yang menggunakan E-Learning di Kota Batam. Sampel pada penelitian saya yakni mahasiswa Universitas Internasional Batam, Universitas Putera Batam, Universitas Universal, Politeknik Negeri Batam, dan Universitas Batam.

Pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah non-probabilistik, yaitu Pengambilan sampel tidak acak. Dalam pengambilan sampel, penulis menggunakan metode purposive sampling. Purposive sampling merupakan sampel yang dipilih berdasarkan pengetahuan dan kredibilitas peneliti atau menurut peneliti yang sesuai untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Kuesioner merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data untuk melakukan penelitian.

Menurut Hair et al. (2014), dapat melakukan pemilihan elemen dalam populasi yang telah ditetapkan pada sebelumnya. Sehingga pada penelitian ini peneliti mengambil sampel berupa Mahasiswa pada Universitas Internasional

Batam, Universitas Putera Batam, Universitas Universal, Politeknik Negeri Batam, dan Universitas Batam. Dengan ini peneliti mengambil jumlah sampel dengan menggunakan perhitungan metode 1:10. Sehingga pada penelitian ini, penulis memiliki 15 item pertanyaan, dengan ini minimal sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak 150 responden.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Outer Loading yang digunakan dalam kuesioner mempunyai makna untuk memahami apakah soal pertanyaan dapat dibagikan telah sesuai untuk penggambaran variabel yang akan diteliti. Instrument yang digunakan bisa dikatakan valid jika menunjukkan alat ukur yang dipakai dalam mencari data apakah itu valid atau sebaliknya. Instrument dapat dipakai sebagai pengukur yang dapat di ukur. Item dalam pertanyaan bisa dinyatakan valid jikalau dari pertanyaan yang dilontarkan memiliki korelasi yang baik dengan variable yang dituju, sehingga item-item pertanyaan bisa dikatakan valid jikalau mempunyai nilai loading factor lebih dari angka 0,5 (Agustin, 2019).

Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu output yang dinyatakan dari tidak semua pertanyaan mempunyai nilai lebih dari 0,5 kepada nilai outer loading maka dari itu dapat diberi kesimpulan bahwa ada beberapa indicator dinyatakan valid, terkecuali salah satu indicator yaitu Perceived Ease of Use 3 dengan keterangan tidak valid. Dengan hasil yang didapat dari Perceived Ease of Use 3 dengan nilai validitas sebesar -0,399 pada penelitian seterusnya.

Variabel	AVE	Keterangan
<i>Actual To Use</i>	0,545	<i>Valid</i>
<i>Intention To Use</i>	0,584	<i>Valid</i>
<i>Perceived Behavioral Control</i>	0,609	<i>Valid</i>
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0,719	<i>Valid</i>
<i>Perceived Usefulness</i>	0,586	<i>Valid</i>

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Actual to Use	0,579	0,781	Reliabl
Intention to Use	0,642	0,807	Reliabl
Perceived Behavioral Control	0,685	0,823	Reliabl
Perceived Ease of Use	0,612	0,836	Reliabl
Perceived Usefulness	0,652	0,806	Reliabl

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O/STDEV))	1 Vai
Perceived Ease of Use - > Intention to Use	0,270	0,269	0,060	4,470	0,000
Perceived Usefulness - > Intention to Use	0,190	0,197	0,048	3,940	0,000
Perceived Behavioral Control -> Intention to Use	0,189	0,195	0,051	3,718	0,000
Intention to Use -> Actual to Use	0,509	0,515	0,046	11,027	0,000

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

- H1. Variabel *Perceived Ease of Use* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 4,470 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,269 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*. Maka bisa dikatakan bahwa *E-Learning* memberikan kemudahan dalam pemakaian bagi mahasiswa serta memberikan daya tarik kepada mahasiswa dalam pemakaian *E-Learning* dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Ritz *et al.*, 2019).
- H2. Variabel *Perceived Usefulness* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 3,940 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,197 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*. Maka bisa dikatakan bahwa *E-Learning* memberikan kegunaan dalam pemakaian bagi mahasiswa serta

memberikan daya tarik kepada mahasiswa dalam pemakaian *E-Learning* dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Ritz *et al.*, 2019).

- H3. Variabel *Perceived Behavioral Control* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 3,718 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,195 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Behavioral Control* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use*. Maka bisa dikatakan bahwa *E-Learning* memberikan persepsi yang positif salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam penggunaan *E-Learning* dan mengubah perilaku mahasiswa maka dari itu memberikan daya tarik kepada mahasiswa dalam pemakaian *E-Learning* dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Rafi *et al.*, 2020).
- H4. Variabel *Intention to Use* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 11,027 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,515 yang membuktikan bahwa variabel *Intention to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use*. Maka bisa dikatakan bahwa *E-Learning* memberikan daya tarik kepada mahasiswa untuk menggunakan teknologi baru yang akan digunakan secara terus-menerus dengan durasi waktu yang telah ditetapkan. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Assimakopoulos *et al.*, 2017).

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O-STDEV))	V <sub>i</sub>
Perceived Ease Of Use -> Intention To Use -> Actual To Use	0,137	0,139	0,035	3,926	0,
Perceived Usefulness -> Intention To Use -> Actual To Use	0,097	0,102	0,027	3,586	0,
Perceived Behavioral Control -> Intention To Use -> Actual To Use	0,096	0,101	0,030	3,193	0,

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

- H5. Variabel *Perceived Ease of Use* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 3,926 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,139 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* yang memberikan dampak melalui *Intention to Use*. Maka *E-Learning* memberikan kemudahan dalam pemakaian yang didampingi dengan tertariknya mahasiswa maka berdampak kepada penggunaan teknologi baru secara terus-menerus oleh mahasiswa. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Assimakopoulos *et al.*, 2017).
- H6. Variabel *Perceived Usefulness* mendapatkan nilai *T-Statistics* sebesar 3,586 dengan nilai *P Value* sebesar 0,000 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,102 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* yang memberikan dampak melalui *Intention to Use*. Maka *E-Learning* memberikan kegunaan bagi mahasiswa yang memberikan daya tarik tersendiri untuk menggunakan teknologi baru secara terus-menerus terutama bagi mahasiswa. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Assimakopoulos *et al.*, 2017).
- H7. Variabel *Perceived Behavioral Control* mendapatkan nilai *T-*

*Statistics* sebesar 3,193 dengan nilai *P Value* sebesar 0,001 dengan jumlah sampel *mean* yang didapat dengan hasil 0,101 yang membuktikan bahwa variabel *Perceived Behavioral Control* berpengaruh signifikan terhadap *Actual to Use* yang memberikan dampak melalui *Intention to Use*. Maka *E-Learning* memberikan persepsi yang positif salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam penggunaan *E-Learning* serta memberikan stimulus dalam merubah perilaku mahasiswa yakni memberikan daya tarik kepada mahasiswa, maka terciptalah teknologi baru yang akan digunakan secara terus-menerus yang oleh mahasiswa. Maka dari itu, penelitian ini memiliki hasil penelitian yang sama dari (Rafi *et al.*, 2020).

#### Hasil Uji R Square

Tabel 4.15 merupakan hasil uji R Square, Agustin (2021) nilai R Squares > 0,50 yang didapat memberi petunjuk dari hasil prediksi yang dikategorikan sebagai prediksi yang “Kuat”, dan nilai R Square <0,25 memberikan hasil prediksi dikategorikan sebagai prediksi yang “Lemah”. Nilai R Square didapat menjadi variabel endogen *Actual to Use* adalah 0,268, yang artinya PEOU, PU, PBC dan ITU mampu menjelaskan variabel *Actual to Use* didapat dengan total sebesar 26,8%, sisa yang lain yaitu 73,2% yang memberikan penjelasan melalui variabel yang tidak ada didalam penelitian ini, sehingga memiliki nilai R Square <0,25 didapatlah hasil prediksi dalam kategori “Lemah”. Sedangkan Nilai R Square digunakan sebagai variabel endogen *Intention to Use* didapatlah sebesar 0,228 yang artinya PEOU, PU dan PBC dapat memberikan penjelasan yang tepat kepada variabel *Intention to Use* dengan score total 22,8% sisa dari itu semua sebesar

77,2% yang mampu dijelaskan kepada variabel lain yang tidak termasuk dalam model ini, sehingga memiliki nilai R Square <0,25 maka hasil prediksi pada penelitian ini dikategorikan bagai kategori yang “Lemah”.

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O/STDEV))	P Values
Actual to Use	0,259	0,268	0,047	5,551	0,000
Intention to Use	0,212	0,228	0,049	4,372	0,000

Sumber: Data Primer Diolah (2022)

## SIMPULAN

Dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu Analisis Pengaruhnya *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Behavioral Control* terhadap Aktualisasi penggunaan pada Mahasiswa Kota Batam. Pada penelitian tersebut dapat memberikan kesimpulan bahwa satu-persatu mahasiswa Kota Batam telah menggunakan *E-Learning* sebagai media pembelajaran secara *online*. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagi bahwa *Covid-19* ini membuat mahasiswa Kota Batam menggunakan *E-Learning* untuk pembelajarannya. *E-Learning* memiliki manfaat yang didapatkan oleh mahasiswa Kota Batam seperti pembelajaran tidak harus bertemuan/*Face to Face* melainkan dapat melakukannya secara *online class*, mendapatkan materi dengan mudah, dan pembelajaran akan lebih efektif. Sehingga dengan menggunakan *E-Learning* akan memudahkan mahasiswa Kota Batam dalam pembelajarannya.

### Keterbatasan

Pada penelitian ini, peneliti hanya memberi fokus pada *E-Learning*. Untuk mempersempit pembahasan penelitian setelah memfokuskan diri kepada permasalahan supaya tidak menyimpang dari topik peneliti yang akan dibahas. Maka dari itu keterbatasan dari penelitian ini memperoleh 3 variabel *independent* yakni *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Behavioral*

*Control*. Kemudian adanya variabel mediasi yaitu *Intention to Use* serta yang terakhir adalah variabel *dependen* yakni *Actual to Use* kepada *E-Learning* yang digunakan oleh mahasiswa Kota Batam.

### Saran

Hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran yang membangun sebagai berikut:

#### 1. Bagi Mahasiswa Kota Batam

Mahasiswa akan mengetahui bahwa *E-Learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran secara *online* saja, dan juga dapat saling berbagi ilmu atau materi yang masih belum diketahui. Dengan menggunakan *E-Learning* akan membuat pembelajaran *Online* menjadi lebih efektif.

#### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Jumlah sampel yang dipakai dalam penelitian ini masih jauh dari perkiraan. Peneliti selanjutnya bisa memberikan sumbangsih yang lebih terkait dengan jumlah sampel yang akan digunakan pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustin, I. N. (2019). Aplikasi Software Spss dan SmartPLS Modul Statistika Universitas Internasional Batam - 2017. 50.

Agustin, I. N. (2021). Modul Statistika Universitas Internasional Batam - 2019. Universitas Internasional Batam, 1, 01–102.

Akhlaq, A., & Ahmed, E. (2015). Digital commerce in emerging economies Factors associated with online. <https://doi.org/10.1108/IJoEM-01-2014-0051>

Ambrose, G. J., Meng, J. (Gloria), & Ambrose, P. J. (2020). Why do millennials use Facebook? Enduring insights. *Qualitative Market Research*, 23(1), 171–197. <https://doi.org/10.1108/QMR-03-2018-0036>

- Assimakopoulos, C., Antoniadis, I., Kayas, O. G., & Dvizac, D. (2017). Effective social media marketing strategy: Facebook as an opportunity for universities. *International Journal of Retail and Distribution Management*, 45(5), 532–549. <https://doi.org/10.1108/IJRDM-11-2016-0211>
- Baccarella, C. V., Wagner, T. F., Scheiner, C. W., Maier, L., & Voigt, K. I. (2020). Investigating consumer acceptance of autonomous technologies: the case of self-driving automobiles. *European Journal of Innovation Management*. <https://doi.org/10.1108/EJIM-09-2019-0245>
- Beckett, C., Eriksson, L., Johansson, E., & Wikström, C. (2017). Multivariate Data Analysis (MVDA). In *Pharmaceutical Quality by Design: A Practical Approach*. <https://doi.org/10.1002/9781118895238.ch8>
- Cahya, A. (2016). Aplikasi Model TAM Pada Penggunaan E-Newspaper di kota Denpasar. 6, 1485–1512.
- Gavino, M. C., Williams, D. E., Jacobson, D., & Smith, I. (2019). Latino entrepreneurs and social media adoption: personal and business social network platforms. *Management Research Review*, 42(4), 469–494. <https://doi.org/10.1108/MRR-02-2018-0095>
- Hsiao, C. H., & Tang, K. Y. (2014). Explaining undergraduates' behavior intention of e-textbook adoption: Empirical assessment of five theoretical models. *Library Hi Tech*, 32(1), 139–163. <https://doi.org/10.1108/LHT-09-2013-0126>
- Jain, G., Singh, H., Chaturvedi, K. R., & Rakesh, S. (2020). Blockchain in logistics industry: in fizza customer trust or not. *Journal of Enterprise Information Management*, 33(3), 541–558. <https://doi.org/10.1108/JEIM-06-2018-0142>
- Kim, S. (2016). Factors affecting the use of social software: TAM perspectives. *Electronic Library*, 30(5), 690–706. <https://doi.org/10.1108/02640471211275729>
- Lee, D. T. (1991). BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Teori Perilaku Terencana (Theory of Planned Behavior). Ajzen, 1–20.
- Lee, W., Tyrrell, T., & Erdem, M. (2013). Exploring the behavioral aspects of adopting technology: Meeting planners' use of social network media and the impact of perceived critical mass. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 4(1), 6–22. <https://doi.org/10.1108/17579881311302329>
- Loanata, T., & Tileng, K. G. (2016). Pengaruh Trust dan Perceived Risk pada Intention To Use Menggunakan Technology Acceptance Model (Studi Kasus Pada Situs E-Commerce Traveloka). *JUISI Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 02(2460–1306), 10.
- Loredana Di Pietro and Francesca Di Virgilio, E. P. (2012). 기사 (Article) 와 안내문 (Information) [. *The Electronic Library*, 34(1), 1–5.
- Marakarkandy, B., Yajnik, N., & Dasgupta, C. (2017). Enabling internet banking adoption: An empirical examination with an augmented technology acceptance model (TAM). *Journal of Enterprise Information Management*, 30(2), 263–294. <https://doi.org/10.1108/JEIM-10-2015-0094>
- Marquez, A., Cianfrone, B. A., & Kellison, T. (2020). Factors affecting spectators' adoption of digital ticketing:

the case of interscholastic sports. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(3), 527–541. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-07-2019-0080>

Muñoz-Leiva, F., Hernández-Méndez, J., & Sánchez-Fernández, J. (2012). Generalising user behaviour in online travel sites through the Travel 2.0 website acceptance model. *Online Information Review*, 36(6), 879–902. <https://doi.org/10.1108/14684521211287945>

Pipitwanichakarn, T., & Wongtada, N. (2019). Leveraging the technology acceptance model for mobile commerce adoption under distinct stages of adoption: A case of micro businesses. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*. <https://doi.org/10.1108/APJML-10-2018-0448>

Pipitwanichakarn, T., & Wongtada, N. (2020). The role online review on mobile commerce adoption: an inclusive growth context. *Journal of Asia Business Studies*. <https://doi.org/10.1108/JABS-02-2019-0060>

Rafi, M., JianMing, Z., & Ahmad, K. (2020). Digital resources integration under the knowledge management model: an analysis based on the structural equation model. *Information Discovery and Delivery*, 48(4), 237–253. <https://doi.org/10.1108/IDD-12-2019-0087>

Ritz, W., Wolf, M., & McQuitty, S. (2019). Digital marketing adoption and success for small businesses: The application of the do-it-yourself and technology acceptance models. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 13(2), 179–203. <https://doi.org/10.1108/JRIM-04-2018-0062>

Usman, H., Mulia, D., Chairy, C., & Widowati, N. (2020). Integrating trust, religiosity and image into technology acceptance model: the case of the Islamic philanthropy in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*. <https://doi.org/10.1108/JIMA-01-2020-0020>

Wang, K., & Lin, C. L. (2012). The adoption of mobile value-added services: Investigating the influence of IS quality and perceived playfulness. *Managing Service Quality*, 22(2), 184–208. <https://doi.org/10.1108/09604521211219007>

Wibowo, A. (2015). *Tinjauan Pustaka Technology Acceptance Model*. 1989.

Widyaprabha. (2016). No Title דוקטורט גב. 1-22 - גלית גב.

Yang, L., Jiang, Y., Zhang, W., Zhang, Q., & Gong, H. (2019). An empirical examination of individual green policy perception and green behaviors. *International Journal of Manpower*, 41(7), 1021–1040. <https://doi.org/10.1108/IJM-09-2019-0455>