

Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen Dengan Metode TAM

Wahyu Candra Setyaji^{1*}, Novia Ratnasari², Anisa Hudi Widaningrum³, Farid Wahyudi⁴, Zurriat Nyndia Rahmawati⁵

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : **28 Mei 2025**

Direvisi : **1 Juli 2025**

Diterbitkan : **5 Desember 2025**

Kata Kunci:

Gadget,
Minat Belajar,
TAM

Keywords:

Gadget,
Interest in Learning,
TAM

ABSTRAK

Teknologi berkembang sangat pesat hal ini juga dapat mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. *Gadget* telah merubah gaya/pola hidup sehari-hari, terutama dalam aspek pendidikan. Begitupula dengan minat belajar, siswa akan lebih memusatkan perhatiannya terhadap mata pelajaran jika siswa tersebut minat dengan mata pelajarannya dan sebaliknya. Minat belajar ini dipengaruhi atas faktor internal maupun eksternal, adapun penggunaan *gadget* sebagai satu dari faktor eksternal. Tujuannya dari penelitian ini guna mengetahui seberapa pengaruh *gadget* pada minat belajar siswa di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen Kabupaten Malang. Data yang menjadi sumber dalam penelitian ini merupakan data primer dan metode pengumpulan data yaitu kuisioner. Populasinya ini sebanyak 275 responden dengan 163 sampel siswa kelas X pada semua Program Keahlian yang ada di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Dari perolehan temuan ini menunjukkan adanya pengaruh diantara *gadget* pada minat belajar, dibuktikan hal ini oleh nilai sig. < nilai prob. ($0,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hit} > t_{tab}$ ($10,745 > 1,975$).

ABSTRACT

Technology is developing at a rapid pace, and this significantly affects our daily lives. Gadgets have transformed our lifestyle, particularly in the field of education. One of the aspects impacted is students' learning interest. Students tend to focus more on subjects they are interested in, and less on those they are not. Learning interest is influenced by both internal and external factors, with gadget use being one of the external factors. The purpose of this study is to determine the extent to which gadgets influence students' learning interest at SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, Malang Regency. The data used in this research is primary data collected through questionnaires. The population consists of 275 students, with a sample of 163 tenth-grade students from all vocational programs at SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. The findings indicate that gadgets have a significant influence on students' learning interest, as evidenced by a significance value (sig.) lower than the probability value ($0.001 < 0.05$) and a t-calculated value greater than the t-table value ($10.745 > 1.975$).

Penulis Korespondensi:

Wahyu Candra Setyaji,
Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia
Email: wahyuucs0530@gmail.com

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi mempunyai dampaknya yang besar bagi aktivitas sehari-hari, khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan ini membawa pengaruh yang positif bagi pengguna, karena dengan adanya *gadget* pencarian informasi menjadi lebih mudah dalam berbagai aktivitas baik dalam hal pekerjaan ataupun lainnya, hal lain karena adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalamnya [1]. Aplikasi dimanfaatkan sebagai salah satu referensi informasi dalam memperluas wawasan dan pengetahuan manusia. Adanya *gadget* telah memberikan pengaruh pada proses perkembangan khususnya pada anak-anak, dengan menghasilkan pengaruh yang bersifat *dualistic* positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* oleh anak mencakup peningkatan pengetahuan atau informasi, perluasan relasi sosial, serta kemudahan dalam berkomunikasi. Sementara itu, dampak negatifnya antara lain dapat mengganggu kondisi kesehatan terutama pada indera penglihatan, menghambat perkembangan anak, dan memengaruhi pola perilakunya [2]. Walaupun demikian pada era ini kita tidak bisa lepas dari *gadget*, yang bisa kita lakukan adalah memanfaatkan penggunaan teknologi seperti *gadget* dengan bijak-bijaknya

Aktivitas belajar mempunyai peranannya yang fundamental dan berdampak besar pada perilaku manusia, serta menjadi tolak ukur dalam menilai tingkat pengetahuan dan sejauh mana informasi yang dimiliki manusia tersebut [3]. Dengan demikian *gadget* memiliki peran penting dalam proses kehidupan manusia terutama dalam aspek belajar. *Gadget* dapat digunakan sebagai media belajar yang efektif, banyak penelitian yang menunjukkan pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar yang tinggi. Untuk memaksimalkan potensi dari penggunaan *gadget* atau memberikan dampak secara positif peran orang tua dibutuhkan, orang tua memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* sebagai media belajar siswa [4].

Dalam aspek pendidikan, kegiatan belajar mengajar (KBM) merepresentasikan proses interaksi dinamis antara siswa maupun berbagai elemen pembelajaran, di mana peran guru terletak pada pengelolaan jalannya aktivitas agar berlangsung secara lebih aktif dan optimal agar siswa dapat menyerap materi yang dipelajari [5]. *Gadget* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, ketika siswa merasa kesulitan mengenai suatu materi dengan menggunakan *gadget* dapat mencari berbagai informasi yang dianggap sulit [6]. Efektivitas kegiatan belajar, baik di lingkungan kelas ataupun di luar kelas bergantung pada dorongan yang berasal dari dalam diri siswa. Ketika keinginan untuk belajar tumbuh secara internal, hal tersebut memunculkan ketertarikan terhadap proses belajar, yang disebut sebagai minat belajar [7].

Untuk mengembangkan prestasi akademik maupun non akademik siswa, minat belajar memiliki peranan penting karena minat belajar akan memusatkan konsentrasi dan perhatian siswa pada pembelajaran yang diikuti. Jika seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian terhadap pelajaran yang dipelajari maka siswa tersebut akan sulit memperoleh prestasi pada pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila siswa memiliki minat dan perhatian pada pelajaran yang dipelajari maka siswa akan dengan mudah memperoleh prestasi pada pelajaran tersebut [8]. Minat belajar siswa ini dipengaruhi oleh dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal [9] salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar dari siswa adalah *gadget* [10].

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan observasi di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada bulan November – Desember 2024, didapatkan permasalahan yaitu masih rendahnya minat belajar siswa. Pada awal-awal KBM siswa masih memperhatikan penjelasan dari guru setelah beberapa menit kemudian siswa cenderung melakukan kegiatan lain salah satunya membuka dan bermain *gadget*. Di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen diperbolehkan membawa *gadget*, tetapi pihak sekolah masih kurang melakukan pengawasan secara intens dan masih belum memaksimalkan penggunaan dari *gadget*.

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, menjadikan peneliti tertarik guna mengkaji mengenai "Pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen dengan metode TAM". TAM (*Technology Acceptance Model*) sebagai suatu kerangka teoritis yang disusun guna menjabarkan proses pemahaman dan penerapan teknologi informasi oleh pengguna, serta memberikan penjelasan mengenai sejauh mana suatu teknologi dapat diterima oleh individu dalam pemanfaatannya [11]. Adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi penerimaan tersebut, seperti persepsi terhadap kebermanfaatan *perceived usefulness* dan kemudahan penggunaan *perceived ease of use*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, khususnya dengan menggunakan

pendekatan TAM. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai sejauh mana persepsi siswa terhadap manfaat dan kemudahan gadget yang dapat membentuk sikap mereka dalam menggunakan teknologi tersebut untuk kegiatan belajar, serta bagaimana hal tersebut berdampak terhadap peningkatan minat belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Dilakukannya penelitian ini di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen dengan populasi sebanyak 275 yaitu siswa kelas X pada semua Program Keahlian. Teknik pengambilan sampel ini mengadopsi *simple random sampling* teknik ini diambil dikarenakan lebih dari 95% siswa mempunyai *gadget*. Adapun dalam memperoleh sampel yang memberikan gambarnya mengenai populasi, maka penentuan sampel untuk jumlah populasi yang diketahui dapat menggunakan rumus Slovin [12]. Teknik pengambilan data menggunakan rumus slovin dengan sebesar *margin error* 5%.

Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad [12]$$

$$n = 275 / (1 + (275 \times (0,05)^2))$$

$$n = 275 / (1 + (275 \times 0,0025))$$

$$n = 275 / (1 + (275 \times 0,0025))$$

$$n = 275 / (1 + 0,6875)$$

$$n = 275 / 1,6875$$

$$n = 275 / 1,6875$$

$$n = 162,962 \longrightarrow \text{dibulatkan menjadi } 163$$

Dari perhitungan rumus Slovin diatas, dapat diketahui jumlah sampel dengan menggunakan rumus slovin 162,962 dibulatkan menjadi 163 sampel. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang disebut demikian karena data yang dikumpulkan berbentuk numerik dan dapat dianalisis menggunakan statistik [12].

Berdasarkan opini Venkatesh dan Davis TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah sebuah metode dan konsep paling baik untuk menjelaskan sikap pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi informasi [13]. Tujuan utama dari TAM untuk mengetahui pengaruh eksternal pada kepercayaan, sikap, maupun tujuan pengguna. Ada beberapa variabel dalam metode TAM, pada penelitian ini menggunakan variabel yang pertama; persepsi kegunaan (*percieved usefulness*) adalah suatu ukuran untuk mengetahui tingkat kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi sehingga dapat meningkatkan produktivitasnya [14]. Jika seseorang mempercayai suatu teknologi, maka teknologi tersebut akan dipergunakan dan sebaliknya. Dan yang kedua sikap penggunaan (*attitude toward using*) adalah sikap seseorang terhadap penggunaan dan menerima suatu teknologi yang dapat membantu dalam menunjang pekerjaannya [15]. Dengan demikian penelitian ini menggunakan *variable perceived usefulness* sebagai *variable independent* (X) dan *attitude toward using* sebagai *variable dependent* (Y). Adapun hipotesis penelitian yaitu, H_0 diduga tidak adanya pengaruh antara *gadget* terhadap minat belajar, H_1 diduga adanya pengaruh antara *gadget* terhadap minat belajar.

Tabel 1. Operasional Penelitian

Dimensi	Definisi	Indikator
Kebermanfaatan <i>Perceived Usefulness</i> (X)	Sejauh mana seseorang mempercayai dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya	• Bermanfaat • Efisiensi • Produktivitas
Minat belajar <i>Attitude Toward Using</i> (Y)	Tingkat kecenderungan minat belajar dalam menggunakan <i>Gadget</i>	• Intensitas • Pengalaman belajar • Keinginan menggunakan <i>gadget</i>

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi yaitu perhitungan statistik dalam pengujian guna mengetahui seberapa dekat hubungan dan pengaruh antar variabel [16]. Analisis regresi sederhana berfungsi untuk menguji hubungan sebab akibatnya diantara faktor pada variabel akibatnya [16], [17]. Temuan ini didasarkan pada beberapa metode pengujian meliputi:

1. Uji validitas maupun reliabilitas data yang bertujuan guna mendapatkan data yang valid dan reliabel [12].
2. Statistik deskriptif sebagai metode analisis yang digunakan dalam menginterpretasikan data melalui proses pendeskripsian maupun penggambaran atas data yang telah dihimpun [12].
3. Analisis regresi linear sederhana guna mengetahui pengaruhnya dari tingkat penerimaan *gadget* pada minat belajar.

3. HASIL DAN ANALISIS

Bagian ini menganalisis data yang telah dikumpulkan guna untuk mengetahui sejauh mana variabel *perceived usefulness* (X) memengaruhi variabel *Attitude Toward Using* (Y).

Uji Validitas

Pengujian validitas pada penelitian ini melalui pendekatan *Product Moment Pearson*, yakni dengan membandingkan nilai item (*r hit*) dan nilai total item (*r tab*). Tujuannya dari pengujian ini untuk menentukan apakah instrument pengukuran dalam hal ini butir pertanyaan pada kuisioner telah memenuhi kriteria validitas atau belum [18]. Adapun hasil pengujian validitas pada penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel *Independet* dan *Dependent*

Variabel	Nilai <i>r tabel</i>	Nilai Sig.	Nilai <i>r hitung</i>	Keterangan
X.1	0,1285	0,001	0,730	Valid
X.2	0,1285	0,001	0,658	Valid
X.3	0,1285	0,001	0,704	Valid
X.4	0,1285	0,001	0,744	Valid
X.5	0,1285	0,001	0,655	Valid
X.6	0,1285	0,001	0,491	Valid
Y.1	0,1285	0,001	0,685	Valid
Y.2	0,1285	0,001	0,638	Valid
Y.3	0,1285	0,001	0,738	Valid
Y.4	0,1285	0,001	0,730	Valid
Y.5	0,1285	0,001	0,609	Valid
Y.6	0,1285	0,001	0,738	Valid

(Sumber: Pengelolaan Data Responden Pada Aplikasi SPSS versi 30.0)

Sebagaimana diketahui pada tabel 2 nilai *r hit* > *r tab*, dengan demikian seluruh instrument pertanyaan dari variabel X dan Y dapat dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada instrument penelitian tujuannya agar diketahui jika kuisioner yang digunakan untuk pengambilan data sudah dinyatakan reliabel atau tidak [18], [19] dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Adapun hasil pengujian reliabilitas pada penelitian ini:

Tabel 3. Nilai *Cronbach Alpha* Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Item	Keterangan
X	0,848	6	Reliabel

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Item	Keterangan
Y	0,848	6	Reliabel

(Sumber: Pengelolaan Data Responden Pada Aplikasi SPSS versi 30.0)

Diketahui pada tabel 3 diatas, menunjukkan variabel (X) dan variabel (Y) dapat dinyatakan reliabel.

Uji Statistik Deskriptif

Pemaparan data pada bagian ini membantu menampilkan persepsi umum dari responden terkait penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Adapun hasil uji statistik deskriptif pada penelitian ini :

Tabel 4. Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
X	163	9	24	19,19	2,461
Y	163	11	24	18,38	2,590

(Sumber: Pengelolaan Data Responden Pada Aplikasi SPSS versi 30.0)

- Variabel *Percieved Usefullnes* (X) mempunyai nilai min 9 dan nilai max 24, dengan rata-rata 19,19 serta standar deviasinya 2,461.
- Variabel *Attitude Toward Using* (Y) mempunyai nilai min 11 dan nilai max 24, dengan rata-rata 18,38 serta standar deviasinya 2,590.

Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian regresi linier sederhana diterapkan guna untuk mengidentifikasi korelasi/pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel *independent* pada variabel *dependent*. Adapun hasil uji regresi linier sederhana pada penelitian ini :

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients ^a				Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	5,330	1,224		4,353
	PU	0,680	0,063	0,646	10,745

a. Dependent Variable: ATU

(Sumber: Pengelolaan Data Responden Pada Aplikasi SPSS versi 30.0)

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 5 dengan persamaan rumus regresi yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,330 + 0,680X$$

Konstanta sebesar 5,330 menunjukkan bahwasanya nilai tetap dari variabel *Attitude Toward Using* yaitu 5,330. Koefisien regresi X yakni 0,680 mengandung makna bahwasanya setiap kenaikan 1% pada nilai *Percieved Usefulness* akan menyebabkan peningkatan yaitu 0,680 pada *Attitude Toward Using*. Koefisien regresi yang bernilai positif ini mengindikasikan bahwasanya arah pengaruh variabel *Percieved Usefulness* (X) pada *Attitude Toward Using* (Y) bersifat positif.

Dari persamaan tersebut dapat diinterpretasikan, konstanta sebesar 5,330 menunjukkan bahwa nilai tetap variabel *Attitude Toward Using* sebesar 5,330. Koefisien regresi X yakni 0,680 dapat diartikan bahwa setiap kenaikan 1% nilai *Percieved Usefulness*, akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,680 pada nilai *Attitude Toward Using*. Koefisien regresi yang bernilai positif ini mengindikasikan bahwa arah dari pengaruh variabel *Percieved Usefulness* (X) pada *Attitude Toward Using* (Y) bersifat positif.

Berdasarkan nilai sig pada tabel 5 diatas, yang menunjukkan angka $0,001 < 0,05$, dapat diambil kesimpulan bahwasanya variabel (X) mempunyai pengaruh pada variabel (Y). Selain itu, nilai t pada tabel 5 memperlihatkan $t_{hit} 10,745 > t_{tab} 1,975$, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya (X) mempunyai pengaruhnya pada (Y).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan interpretasi data yang telah dianalisis dalam penelitian ini yang mengenai pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Pengujian terhadap variabel *Perceived Usefulness* (X) terhadap *Attitude Toward Using* (Y) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui nilai sig sebesar 0,001 yang lebih kecil dari nilai prob 0,05 ($0,001 < 0,05$). Selain itu, nilai t hitung sebesar 10,745 juga lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,975 ($10,745 > 1,975$), temuan ini mengindikasikan bahwa penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_1) serta penolakan terhadap hipotesis nol (H_0).

Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bila semakin tinggi persepsi siswa terhadap kebermanfaatan *gadget* dalam mendukung kegiatan belajar, maka semakin positif pula sikap mereka dalam menggunakan *gadget* untuk tujuan pembelajaran. Artinya, kebermanfaatan *gadget* secara langsung mendorong peningkatan minat belajar siswa. *Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan saja, tetapi jika digunakan secara tepat juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen.

4.2 Saran

Penelitian serupa juga dapat dilakukan dengan lebih rinci, dengan memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat saling mempengaruhi variabel, sehingga dapat menemukan lebih banyak permasalahan dan dapat menghasilkan temuan baru dan juga bisa menggunakan metode lain. Hasil penelitian pada variabel *gadget* (X), pihak SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen yang menjadi subjek penelitian ini. Dan juga berterima kasih kepada para pihak yang telah senantiasa berkontribusi pada penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- [1] N. Hamida, R. Handayani, S. Edwin, M. Ridwan, and S. Ahmad, "Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari." [Online]. Available: <https://journalpedia.com/1/index.php/jipp>
- [2] R. Nurhalipah, M. Yustiana, and M. Muslih, "PENGARUH GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PADA ANAK-ANAK," *Seminar Nasional Informatika*, vol. 2020.
- [3] E. Utami et al., "Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar (Literatur Review) SYMBIOTIC: Journal of Biological Education and Science," no. 2, p. 65, 2022.
- [4] D. Kurniawati, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA CORE View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, 2020, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- [5] E. G. Ginanjar and B. Darmawan, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMK," 2019.
- [6] D. Kurniawati, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, 2020, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- [7] C. O. Rohmah, S. Umi, K. Mardiyah, P. A. Perkantoran, F. Ekonomi, and U. N. Yogyakarta, "THE EFFECT OF THE USE OF GADGET AND LEARNING ENVIRONMENT TOWARD LEARNING INTEREST OF STUDENT GRADE XI OFFICE ADMINISTRATION COMPETENCE SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA."
- [8] H. Suryo Bintoro, K. Kunci, P. Gadget, H. Belajar, and M. Belajar, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar A R T I C L E I N F O," *Jurnal Edutech*

- Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 254–259, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- [9] F. Fitriani Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD," 2019.
 - [10] I. P. Setiawan, B. Prodi, P. Guru, and S. Dasar, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V DI SD INPRES TAMALANREA II MAKASSAR," 2019.
 - [11] A. Yanny, A. Sumiaty, A. M. Hutabarat, and S. Hatuaon, *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) Pengaruh Website STMIK Budi Darma Terhadap Penerimaan Mahasiswa Dengan Model TAM (Studi Kasus: Mahasiswa STMIK Budi Darma)*. [Online]. Available: <https://seminar-id.com/seminas-sainteks2019.html>
 - [12] Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, Kesatu. Yogyakarta: ALFABETA, 2018.
 - [13] F. Oktaviani Panjaitan and G. Leonarde Ginting, "Analisis Kepuasan Masyarakat Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Administrasi Kecamatan (SIK) Menggunakan Metode TAM," *JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY*, vol. 2, no. 2, 2022.
 - [14] K. Ardianto and N. Azizah, "Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya," *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, vol. 23, no. 1, p. 13, May 2021, doi: 10.33370/jpw.v23i1.511.
 - [15] B. Santoso, E. Zusrony, K. Satya Wacana, A. Program Magister Sistem Informasi, and U. Kristen Satya Wacana, "ANALISIS PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI PAYMENT BERBASIS FINTECH MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)." [Online]. Available: www.cnbcindonesia.com
 - [16] N. Almumtazah, N. Azizah, Y. L. Putri, and D. C. R. Novitasari, "Prediksi Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana," *JURNAL ILMIAH MATEMATIKA DAN TERAPAN*, vol. 18, no. 1, pp. 31–40, Jun. 2021, doi: 10.22487/2540766x.2021.v18.i1.15465.
 - [17] S. Lestari, "Analisis Algoritma Regresi Linear Sederhana dalam Memprediksi Tingkat Penjualan Album KPOP," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 199–209, Feb. 2023, doi: 10.55123/insologi.v2i1.1692.
 - [18] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS."
 - [19] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER PERILAKU PROSOSIAL," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 279, Jul. 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.