

Pengukuran Penerimaan Aplikasi *Dreamspark* Pada Stikom Surabaya Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model 3*

Budiyanto Prasetyo¹⁾ Pantjawati Sudarmaningtyas²⁾ Marya Mujayana³⁾
Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi dan Informatika
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
Email: 1) s100255@stikom.edu, 2) pantja@stikom.edu, 3) ana@stikom.edu

Abstract

Dreamspark is a result of cooperation with Microsoft and Stikom Surabaya since 2001. Dreamspark provides legal softwares owned buy Microsoft which can be freely access by students. In 2013-2016 legal download software in Dreamspark of 2,07%.

One method that can measure behavior user of the technology is the method information technology acceptance model 3 (tam 3). Tam3 is the result of development based on tam1. TAM 3 discusses the reciprocal relationship of invalid constructs (nomological network) determinant of why individuals adopt and use Information Technology (IT). In this study a test method using two measurements and structural methods, After going through two testing and expressed meet the standards can be conducted analysis using shem with the help of the application of SPSS.

According to the analysis students received use application Dreamspark based on the mean on descriptive analysis of 2,2852, that it could be students can receive application of dreamspark is in supporting lecture. Variable behavioral intention have had a positive impact to use behavioral having the value estimation largest 0,740 and value of the probability of * * *. Said student get legal software for free lecture to help so as to make pengakses dreamspark could increase up at any time.

Keywords: *Technology Acceptance Model 3.*

Dreamspark merupakan hasil kerjasama Stikom Surabaya dengan perusahaan multinasional Microsoft sejak tahun 2001. *Dreamspark* awalnya bernama *campus agreement*. *Campus agreement* pada tahun 2013 berubah nama menjadi *Dreamspark* yang dapat diakses mahasiswa aktif Stikom Surabaya.

Dreamspark menyediakan *software* legal legal milik Microsoft yang dapat diakses secara gratis oleh mahasiswa. Dengan adanya *Dreamspark* dapat membantu kegiatan belajar. *Dreamspark* dapat diakses dengan cara mendaftarkan email Stikom kepada petugas, setelah itu *username* dan *password login* akan dikirimkan ke email yang sudah didaftarkan.

Menurut data yang telah diberikan oleh pihak pengelola *Dreamspark*, data penggunaan *dreamspark* pada tahun 2013-2016 pengunduh software legal *Dreamspark* sebesar 2,07%. Berdasarkan data tersebut

dapat dikatakan bahwa *dreamspark* belum digunakan secara maksimal.

Jogiyanto, (2007:1) mengatakan bahwa pada dasarnya aplikasi teknologi informasi mempunyai dua dampak yang mungkin ditimbulkan. Pertama sistem menjadi optimal dan kinerjanya diterima oleh penggunaannya atau sistem menjadi tidak digunakan dengan baik dikarenakan pengguna sistem tidak mau menggunakannya dengan berbagai alasan. Sebuah teknologi informasi dikatakan berhasil jika dapat diterima oleh penggunaannya. Perilaku pengguna juga mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan sebuah aplikasi.

Salah satu metode yang dapat mengukur perilaku pengguna teknologi informasi adalah metode *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu

mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi (TI).

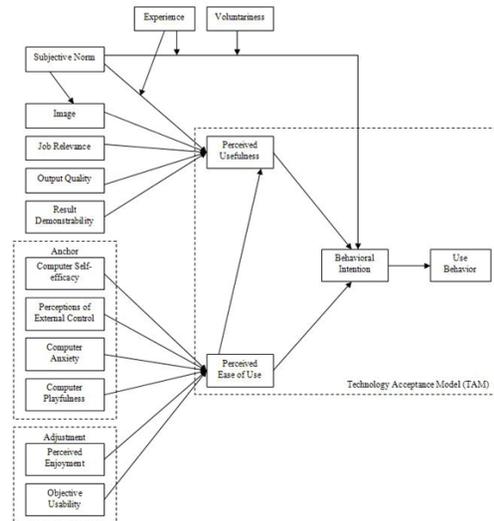
Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana tingkat pengukuran penerimaan mahasiswa Stikom terhadap aplikasi *dreamspark* Stikom Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3*.

Batasan masalah pada pengukuran penerimaan aplikasi *dreamspark* Stikom Surabaya ialah pengukuran penerimaan aplikasi *dreamspark* Stikom Surabaya hanya dilakukan pada 1831 mahasiswa aktif Stikom Surabaya.

Tujuan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat penerimaan mahasiswa Stikom Surabaya terhadap sistem informasi aplikasi *dreamspark* Stikom Surabaya.
2. Mengetahui faktor-faktor perilaku yang mempengaruhi mahasiswa Stikom Surabaya untuk menggunakan aplikasi *dreamspark*.

informasi adalah metode *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi (TI).



kerangka konseptual TAM 3 (Sumber : Venkatesh and Bala, 2008)

LANDASAN TEORI

a. Technology Acceptance Model 3 (TAM3)

TAM 3 merupakan salah satu model penelitian yang digunakan untuk memprediksi adopsi teknologi informasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989. TAM dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi.

TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/*user* suatu sistem informasi.

Salah satu metode yang dapat mengukur perilaku pengguna teknologi

b. User Acceptance

Perilaku pengguna suatu sistem teknologi informasi memiliki peran penting terhadap keberhasilan implementasinya. Perkembangan perilaku teknologi perlu mendapatkan perhatian khusus dalam konteks penerapan teknologi informasi. Faktor-faktor teknis, perilaku, situasi dan oersonil pengguna teknologi perlu dipertimbangkan sebelum teknologi diimplementasikan.

Bahwa kehadiran suatu teknologi baru dapat menimbulkan reaksi ada diri pengguna, baik reaksi menerima maupun menolak. Oleh karena itu, dianggap perlu untuk mengetahui model penerimaan teknologi oleh para pengguna. Teo (2011:1) mengatakan bahwa *User acceptance* didefinisikan sebagai "...as a user's willingness to employ technology for the tasks it is designed to support." Maksudnya bahwa penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang.

Menurut Wexler (2001) mengapa pengguna dapat menerima teknologi informasi didasarkan pada enam faktor dibawah ini :

1. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum.
2. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.
3. *Intrinsic Motivation (Computer Playfulness)* yaitu individu yang menggunakan komputer untuk kesenangan atau tugas pribadi (tidak hanya untuk bekerja) akan menunjukkan lebih siap menerima sebuah teknologi informasi.
4. *Emotion (Level of Computer Anxiety)* yaitu Kekawatiran terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan penggunaan persepsian.
5. *Object Usability* yaitu seberapa banyak sistem sesungguhnya memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik.
6. *Perceived Enjoyment* yaitu derajat penggunaan untuk memperoleh kepuasan ketika menggunakan sistem.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga tahap yaitu, tahap pendahuluan, tahap analisa dan tahap akhir. Pada tahap pendahuluan terdapat kegiatan studi literatur, wawancara dan observasi, identifikasi dan analisa masalah.

Tahap selanjutnya adalah tahap analisa penentuan variabel penelitian, pembuatan kuesioner, penyebaran kuesioner, tabulasi data, pengujian tingkat penerimaan dengan melakukan (uji validitas, uji reliabilitas, analisa deskriptif dan uji ANOVA), analisa faktor-faktor tingkat penerimaan dan uji hipotesa. Tahap akhir merupakan tahap pengambilan kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan.

TAHAP PENDAHULUAN

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan:

1. Studi literatur, dalam tahapan ini dilakukan studi terhadap jurnal dan penelitian yang telah ada sebelumnya dan berkaitan dengan metode TAM 3.
2. Wawancara dan observasi, pada tahap ini dilakukan wawancara dan pengambilan data secara langsung kepada bagian perpustakaan Stikom Surabaya dan bagian PPTI Stikom Surabaya.
3. Mengidentifikasi dan analisa masalah, pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dari hasil studi literatur yang dilakukan perbandingan dengan data-data yang telah didapat pada tahap wawancara dan observasi sebelumnya, kegiatan mengidentifikasi masalah bertujuan untuk menemukan perbedaan atau kesenjangan antara data yang didapat dari studi literatur dan data yang diambil dari wawancara dan observasi. Setelah ditemukan perbedaan dari hasil identifikasi, langkah selanjutnya dilakukan analisa berdasarkan masalah yang ditemukan menggunakan metode TAM 3.

TAHAP ANALISA

Tahap Analisa dilakukan kegiatan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan mahasiswa Stikom Surabaya terhadap *dreamspark* dengan menggunakan metode TAM 3. Kegiatan dari tahap analisa terdiri dari, penentuan variabel penelitian, penentuan populasi dan sampel, pembuatan kuisiner, tabulasi data, menguji tingkat penerimaan, analisa faktor-faktor tingkat penerimaan dan uji hipotesa tingkat penerimaan mahasiswa terhadap *dreamspark* menggunakan metode TAM 3.

Penentuan variabel dan kuesioner mengacu pada jurnal vankatesh and Bala 2008. Responden yang digunakan untuk penelitian ini adalah mahasiswa aktif semua jurusan Stikom Surabaya dari tahun 2008-2015, dengan jumlah responden sebanyak 200 orang. Perhitungan menggunakan aplikasi SPSS dan AMOS, aplikasi SPSS berguna untuk menghitung validitas, reliabilitas dan analisis deskriptif.

Aplikasi AMOS berguna untuk menggambar dan menghitung multivariabel dari variabel independen, variabel dependen dan variabel moderat.

TAHAP AKHIR

Pada tahap akhir ini merupakan tahapan untuk menyimpulkan dari beberapa hasil perhitungan korelasi dan regresi sehingga dapat mengetahui nilai pada tiap-tiap variabel dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat penerimaan *dreamspark*. Langkah-langkah untuk menganalisisnya adalah dengan cara menganalisis nilai tertinggi dari hasil regresi dan korelasi pada masing-masing variabel yang ada dalam model TAM 3.

Pada tahapan ini akan menghasilkan variabel-variabel apa saja yang lebih mempengaruhi tingkat penerimaan *dreamspark* bagi mahasiswa Stikom Surabaya. Setelah menentukan variabel yang lebih mempengaruhi maka akan menghasilkan saran dan penjelasan pada pengaruh variabel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas suatu kegiatan pengujian terhadap variabel penelitian yang bertujuan mendapatkan data valid, apabila data dikatakan valid berarti variabel tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur.

Setelah melakukan uji validitas dan semua data dinyatakan valid, langkah selanjutnya melakukan uji reliabilitas. Dalam uji reliabilitas apabila data dinyatakan reliable penelitian dapat dilanjutkan, reliable dimaksudkan jika melakukan pengukuran berulang kali terhadap objek yang sama dapat menghasilkan hasil yang konsisten.

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap variabel berikut, *Subjective Norm* (X1), *Image* (X2), *Job Relevance* (X3), *Output Quality* (X4), *Result of Demonstrability* (X5), *Computer Self-efficacy* (X6), *Perceptions of External* (X7), *Computer Anxiety* (X8), *Computer Playfulness* (X9), *Perceived Enjoyment* (X10), *Objective Usability* (X11), *Perceived Usefulness* (Y1), *Perceived Ease of Use* (Y2), *Behavioral Intention* (Y3), *Use Behaviour*

(Y4), *Expeiece* (X1.1), dan *Voluntaries* (X1.2). Variabel-variabel tersebut diolah menggunakan aplikasi SPSS dan menghasilkan data yang valid dan reliable, dengan kesalahan 5% menghasilkan rtabel sebesar 0,1381.

b. Analisa Deskriptif

Langkah selanjutnya dilakukan uji deskriptif, dalam uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap varibel-varibale metode TAM 3, hasil analisa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Rekap Analisa Deskriptif

Tabel 1 Uji Deskriptif

Variabel	Item	Mean		Std. Deviation
<i>Perceived Usefulness</i> (Y1)	PU1	3,04	3,035	0,210
	PU2	3,05		0,240
	PU3	3,03		0,184
	PU4	3,02		0,172
<i>Perceived Ease of Use</i> (Y2)	PEO U1	3,03	3,0925	0,198
	PEO U2	3,02		0,223
	PEO U3	3,32		0,480
	PEO U4	3,00		0,187
<i>Behavioral Intention</i> (Y3)	BI1	2,99	2,9867	0,187
	BI2	2,98		0,187
	BI3	2,99		0,173
<i>Use Behaviour</i> (Y4)	USE1	2,59	2,59	0,703

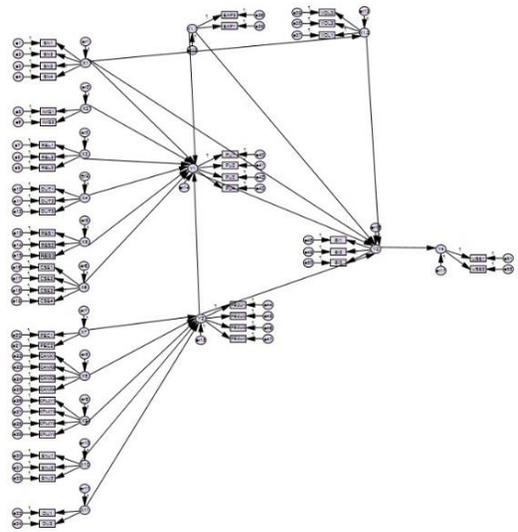
Variabel	Item	Mean		Std. Deviation
<i>Subjective Norm</i> (X1)	SN1	3,38	3,2175	0,536
	SN2	3,12		0,369
	SN3	3,05		0,366
	SN4	3,32		0,478
<i>Image</i> (X2)	IMG1	3,18	3,17	0,381
	IMG2	3,16		0,390
<i>Job Relevance</i> (X3)	REL1	3,03	3,02	0,211
	REL2	3,01		0,200
	REL3	3,02		0,212
<i>Output Quality</i> (X4)	OUT1	3,04	2,8133	0,262
	OUT2	3,03		0,184
	OUT3	2,30		0,489
<i>Result of Demonstrability</i> (X5)	RES1	3,03	3,00	0,264
	RES2	3,07		0,256
	RES3	2,90		0,383
<i>Computer Self-efficacy</i> (X6)	CSE1	3,10	2,9625	0,326
	CSE2	3,09		0,344
	CSE3	3,09		0,335
	CSE4	2,57		0,516

Perceptions of External (X7)	PEC1	3,12	3,11	0,341
	PEC2	3,10		0,341
Computer Anxiety (X8)	CANX1	3,15	2,672 5	0,372
	CANX2	2,34		0,487
	CANX3	2,26		0,494
	CANX4	2,60		0,558
Computer Playfulness (X9)	CPLAY 1	3,13	3,05	0,337
	CPLAY 2	3,08		0,272
	CPLAY 3	3,07		0,256
	CPLAY 4	2,92		0,344
Perceived Enjoyment (X10)	ENJ1	3,00	3,003 3	0,235
	ENJ2	3,01		0,158
	ENJ3	3,00		0,142
Objective Usability (X11)	OU1	2,73	2,73	0,520
Expeerie (X1.1)	EXP1	3,09	3,09	0,391
Voluntaries (X1.2)	VOL1	3,06	3,01	0,295
	VOL2	2,99		0,235
	VOL3	2,98		0,172
Total			2,285 2	

Mean adalah suatu alat ukur yang sering digunakan dalam menganalisa, berdasarkan tabel 1 nilai mean 2,2852 berarti banyak responden yang menerima aplikasi *Dreamspark*.

c. Analisa menggunakan Metode SEM

SEM dapat digunakan untuk menyelesaikan model persamaan dengan variabel terikat lebih dari satu. Aplikasi yang digunakan untuk penyelesaian metode SEM adalah SPSS AMOS, hasil dari aplikasi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 analisa SEM

Gambar analisa SEM diatas menghasilkan perhitungan Regression Weight yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 2 Regression Weight

	Estimasi	S.E	C.R	P	Label
Y1 ← X1	,045	,042	1,051	,293	par_36
Y1 ← X2	,078	,089	,879	,382	par_37
Y1 ← X3	,301	,087	3,462	***	par_38
Y1 ← X4	,052	,407	,126	,900	par_39
Y1 ← X5	-,001	,088	-,016	,988	par_40
Y2 ← X6	,015	,066	,233	,816	par_41
Y2 ← X7	,355	,520	,683	,495	par_42
Y2 ← X8	-,012	,078	-,152	,879	par_43
Y2 ← X9	-,161	,110	- 1,465	,143	par_44
Y2 ← X10	1,383	2,125	,651	,515	par_45
Y2 ← X11	,141	,066	2,137	,033	par_46
Y3 ←	,221	,077	2,864	,004	par_49

Y1					
Y3 ← Y2	,267	,028	9,488	***	par_48
Y1 ← Y2	,081	,041	1,982	,047	par_47
Y4 ← Y3	,740	,222	3,338	***	par_50
Y1 ← EXP	,016	,009	1,680	,093	par_54
Y3 ← EXP	,097	,035	2,755	,006	par_55
Y3 ← VOL	,130	,197	,661	,509	par_51

Estimasi merupakan nilai yang muncul dari pengaruh variabel dependen kepada variabel independen, P merupakan probabilitas yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis.

d. Uji Hipotesa

Pada tahap akhir berisi kesimpulan dari tahap pengujian tingkat penerimaan, pada tahap pengujian tingkat penerimaan semua hipotesa dapat diterima. Hipotesa dapat diterima apabila nilai probabilitas < dari 0.05. Hasil hipotesis dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Hipotesis

Hipotesis	Esti masi	Hasil
<i>Subject Norm</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,045	H _{0,1} diterima, H _{1,1} ditolak
<i>Image</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,078	H _{0,2} diterima, H _{1,2} ditolak
<i>Job Relevance</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,301	H _{0,3} ditolak, H _{1,3} diterima
<i>Output Quality</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,052	H _{0,4} diteri ma, H _{1,4} ditolak
<i>Result of demonstrability</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	-,001	H _{0,5} diterima, H _{1,5} ditolak

<i>Computer Self-efficacy</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,015	H _{0,6} diterima, H _{1,6} ditolak
<i>Perception of external control</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi Dreamspark.	,355	H _{0,7} diterima, H _{1,7} ditolak
<i>Computer Anxiety</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi Dreamspark.	-,012	H _{0,8} diterima, H _{1,8} ditolak
<i>Computer Playfulness</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi Dreamspark.	-,161	H _{0,9} diterima, H _{1,9} ditolak
<i>Perceived Enjoyment</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi Dreamspark.	1,383	H _{0,10} diterima, H _{1,10} ditolak
<i>Objective Usability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> pada aplikasi Dreamspark.	,141	H _{0,11} ditolak, H _{1,11} diterima
<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi Dreamspark.	,221	H _{0,12} ditolak, H _{1,12} diterima
<i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi Dreamspark.	,267	H _{0,13} ditolak, H _{1,13} diterima
<i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark.	,081	H _{0,14} ditolak, H _{1,14} diterima
<i>Behavioral Intention</i> berpengaruh terhadap <i>Use Behavioral</i> pada aplikasi Dreamspark.	,740	H _{0,15} ditolak, H _{1,15} diterima
<i>Subject Norm X1</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Perceived Usefulness</i> pada aplikasi Dreamspark yang dimoderasi <i>Experience</i> .	,016	H _{0,16} diterima, H _{1,16} ditolak
<i>Subject Norm X1</i> berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi Dreamspark yang	,097	H _{0,17} ditolak, H _{1,17} diterima

dimoderasi <i>Experience</i> .		
<i>Subject Norm X1</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> pada aplikasi <i>Dreamspark Voluntariness</i> .	,130	H _{0,18} diterima, H _{1,18} ditolak

Berdasarkan tabel 3 Uji hipotesis hasil pengujian yang memiliki nilai paling besar *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavioral* dengan probabilitas (P) *** dan estimasi 0,740. Nilai tersebut menjelaskan bahwa mahasiswa menerima aplikasi *Dreamspark* sebesar 0,740. Hasil ini menjelaskan mahasiswa mendapatkan *software* legal secara gratis untuk membantu perkuliahan sehingga membuat pengakses *Dreamspark* dapat meningkat sewaktu-waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil analisis pada BAB IV dapat disimpulkan:

1. Mahasiswa menerima penggunaan aplikasi *Dreamspark* berdasarkan nilai mean pada analisis *deskriptif* sebesar 2,2852, sehingga dapat dikatakan mahasiswa dapat menerima aplikasi *Dreamspark* dalam menunjang perkuliahan.
2. Dalam Uji hipotesa variabel *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavioral* yang memiliki nilai estimasi terbesar 0,740 dan nilai probabilitas sebesar ***. Menyatakan mahasiswa mendapatkan *software* legal secara gratis untuk membantu perkuliahan sehingga membuat pengakses *Dreamspark* dapat meningkat sewaktu-waktu.

SARAN

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan dapat diketahui faktor-faktor apa saja yang bisa menjadi fokus bagi civitas dalam mengembangkan aplikasi *Dreamspark* adalah menjelaskan mahasiswa tidak merasa bosan untuk mengakses aplikasi *Dreamspark* tidak dipengaruhi oleh kemudahan akses dan respon yang baik.

Dari hasil penelitian saran untuk perpustakaan sebagai berikut:

1. Perlu adanya sosialisasi tentang keuntungan menggunakan aplikasi

Dreamspark kepada mahasiswa. Sosialisasi aplikasi *Dreamspark* dapat dilakukan dengan cara mengadakan seminar, menempelkan informasi di mading kampus dan bantuan dosen untuk merekomendasikan aplikasi *Dreamspark* untuk menunjang perkuliahan mahasiswa.

2. Untuk melakukan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cara memodifikasi model fit sehingga dapat menghasilkan model yang sesuai dengan kriteria *goodness of fit*.

RUJUKAN

- Jogiyanto, H. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Teo, T. 2001. *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publishers.
- Venkatesh, V. a. 2008. Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions. *Decisopn Sci.*, 39, 273-315.
- Wexler, Joanie, "Why Computer Users Accept New System" *MIT Sloan Management Review*, Spring 2001, pp.17