

Examining University Muhammadiyah Purwokerto Students' Behavioural Intention to Use E-Learning During the Covid -19 Pandemic: An Extended TAM

Luthfi Arie Widzayanto

Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Article Info

Article history:

Received September 10, 2024

Revised September 20, 2024

Accepted October 1, 2024

Keywords:

E-learning; Extended TAM;
University students; COVID-19; Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel-variabel seperti Experience of System (XS), Perceived Ease of Use (PEU), Perceived Usefulness (PU), dan System Quality (SQ) terhadap Attitude Toward Technology (AT) dan Behavioral Intention (BI) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto Angkatan 2020-2021 yang menggunakan sistem e-learning OnClass selama masa pandemi. Penelitian ini berfokus pada penerapan model Technology Acceptance Model (TAM) untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi sikap dan niat mahasiswa dalam menggunakan platform e-learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara online menggunakan Google Form. Populasi penelitian ini terdiri dari sekitar 950 mahasiswa Angkatan 2020-2021. Responden penelitian ini berjumlah 104 mahasiswa yang menjawab kuissoner. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode Partial Least Squares (PLS) 3.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 8 hipotesis yang diuji, dimana 6 hipotesis diterima dan 2 hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima antara lain menunjukkan bahwa XS berpengaruh signifikan terhadap AT, PEU berpengaruh signifikan terhadap AT dan BI, PU berpengaruh signifikan terhadap AT dan BI, serta SQ berpengaruh signifikan terhadap BI. Sementara itu, hipotesis yang ditolak adalah bahwa SQ tidak berpengaruh signifikan terhadap AT dan XS tidak berpengaruh signifikan terhadap BI.



© 2022 by the authors; licensee UMP. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Corresponding Author:

Name Luthfi Arie Widzayanto,
Faculty of Economics and Business,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
Email:

1. INTRODUCTION

Pandemi COVID-19 yang dimulai pada akhir tahun 2019 dan menyebar dengan cepat di seluruh dunia memaksa hampir seluruh sektor kehidupan untuk beradaptasi dengan keadaan yang baru,

termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tatap muka yang selama ini menjadi metode utama dalam proses pendidikan terpaksa digantikan dengan pembelajaran daring (e-learning) sebagai langkah untuk menanggulangi penyebaran virus (Dhawan, 2020). Perubahan drastis ini menuntut mahasiswa dan pengajar untuk beradaptasi dengan teknologi pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk tetap menjalani proses pendidikan meskipun ada pembatasan fisik dan sosial yang ketat. Meskipun e-learning menawarkan berbagai keuntungan, seperti fleksibilitas waktu dan akses informasi yang lebih luas, penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang masih menghadapi tantangan dalam memaksimalkan penggunaan teknologi ini (Al-Fraihat et al., 2020).

Di Indonesia, salah satu universitas yang merasakan dampak besar dari peralihan ini adalah Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP). Sebelum pandemi, UMP menggunakan metode pembelajaran tatap muka, namun pada awal pandemi, universitas ini dengan cepat beralih ke sistem e-learning. UMP memanfaatkan aplikasi OnClass sebagai platform pembelajaran daring yang memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti kuliah secara online. OnClass adalah aplikasi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, menyediakan akses materi perkuliahan, tugas, ujian, serta interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam format digital.

Keputusan mahasiswa untuk mengadopsi e-learning tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebijakan pemerintah atau institusi pendidikan, tetapi juga oleh faktor internal, seperti persepsi terhadap kualitas sistem, pengalaman sebelumnya dalam menggunakan teknologi pembelajaran, serta keyakinan akan manfaat dan kemudahan penggunaan platform tersebut (Nordin & Nordin, 2020). Penelitian terbaru menyatakan bahwa meskipun e-learning menawarkan banyak manfaat, faktor-faktor seperti kualitas sistem, pengalaman e-learning, dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi sejauh mana mahasiswa bersedia untuk terus menggunakan platform e-learning (Maan & Malhotra, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang memengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan e-learning selama pandemi COVID-19.

Dalam Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis, (1989) menjadi teori yang relevan untuk menganalisis penerimaan teknologi, termasuk e-learning. Model ini menyatakan bahwa ada dua variabel utama yang mempengaruhi niat untuk menggunakan teknologi, yaitu Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU), yang pada gilirannya mempengaruhi Sikap Terhadap Penggunaan (Attitude Toward Use) dan Niat Perilaku untuk Menggunakan (Behavioral Intention to Use) (Chen & Zhou, 2016). Model TAM ini sangat berguna untuk memahami proses adopsi e-learning di kalangan mahasiswa. Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa kualitas sistem dan pengalaman e-learning adalah dua faktor yang sangat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan e-learning (Al-Fraihat et al., 2020). Sistem yang memiliki kualitas tinggi, seperti kecepatan akses, keandalan, dan kemudahan navigasi, berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan mahasiswa terhadap platform e-learning (DeLone & McLean, 2003). Selain itu, pengalaman penggunaan e-learning yang positif berhubungan langsung dengan persepsi mahasiswa terhadap efektivitas dan kegunaan teknologi tersebut dalam mendukung pembelajaran (Sun et al., 2008).

Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) dan persepsi kegunaan (PU) memiliki pengaruh besar terhadap sikap terhadap penggunaan dan niat perilaku untuk menggunakan e-learning. Mahasiswa yang merasa bahwa e-learning mudah digunakan dan bermanfaat untuk mendukung tujuan akademik mereka cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap penggunaan platform ini, yang selanjutnya meningkatkan niat mereka untuk terus menggunakan e-learning (Venkatesh et al., 2003). Oleh karena itu, sikap mahasiswa terhadap penggunaan e-learning memiliki peran kunci dalam menentukan niat perilaku untuk menggunakan e-learning di masa depan (Al-Adwan et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara beberapa variabel yang mempengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan e-learning selama pandemi COVID-

19, dengan menggunakan model TAM sebagai dasar teorinya. Dalam hal ini, faktor-faktor seperti kualitas sistem, pengalaman e-learning, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kegunaan akan dianalisis untuk melihat sejauh mana mereka mempengaruhi sikap terhadap penggunaan dan niat perilaku untuk menggunakan aplikasi OnClass di Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Literature Review

Technology Acceptance Model (TAM)

Teori yang mendasari hubungan antar variabel dalam penelitian ini adalah Technology Acceptance Model (TAM), yang dikembangkan oleh Davis, (1989) TAM menjelaskan bahwa dua faktor utama, yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) dan Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness), mempengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi dan, pada akhirnya, niat untuk menggunakannya. Menurut Davis, (1989) bagaimana dan kapan pengguna akan mengadopsi dan menggunakan teknologi baru dapat diselidiki dengan Technology Acceptance Model (TAM). Sikap merupakan faktor penting dalam menjelaskan perilaku penggunaan teknologi pengguna Huang et al., (2020). Selain itu, niat untuk menggunakan merupakan variabel dependen yang lebih progresif dibandingkan dengan penggunaan (Teo, 2010). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, menggunakan sikap terhadap pengguna (Y1) dan niat perilaku untuk menggunakan e-learning (Y2) sebagai variabel dependen.

Hypotheses Development

Kualitas Sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

DeLone & McLean, (2003), berpendapat bahwa system quality adalah karakteristik yang diinginkan dari sistem informasi, seperti kemudahan penggunaan, fleksibilitas sistem, keandalan sistem, kemudahan belajar, intuitif, kecanggihan, waktu respons. Selain itu system quality di lingkungan internet, mengukur karakteristik yang diinginkan dari suatu sistem. Kegunaan, ketersediaan, keandalan, kemampuan beradaptasi, dan waktu respons merupakan hal yang perlu diperhatikan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kualitas sistem berpengaruh positif terhadap Attitude Toward Using (AT) seperti yang dilakukan oleh Park et al., (2012), Lee et al., (2013) dan Fathema et al., (2015) Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kualitas sistem yang digunakan, semakin positif sikap pengguna terhadap penggunaan e-learning.

H1: Kualitas Sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Pengalaman E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Pengalaman e-learning mencerminkan keterlibatan pengguna dengan sistem e-learning selama periode tertentu dan mencakup persepsi mereka terhadap kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas penggunaan teknologi tersebut (Ariannor & Abidah, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan e-learning dapat secara signifikan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi tersebut. Pengguna yang memiliki pengalaman positif, seperti kemudahan dalam mengakses materi, interaksi yang lancar dengan sistem, dan hasil pembelajaran yang memuaskan, cenderung mengembangkan sikap yang lebih mendukung penggunaan teknologi ini di masa depan. Penelitian oleh Chu & Chen, (2016) dan Kashive et al., (2021) menyatakan bahwa Pengalaman penggunaan yang sukses akan memperkuat keyakinan dan sikap pengguna tentang manfaat dan efektivitas teknologi tersebut.

H2: Pengalaman E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) adalah sejauh mana pengguna merasa bahwa menggunakan e-learning tidak memerlukan usaha yang besar. Perceived ease of use yaitu derajat seberapa percaya diri seorang individu untuk dapat mempelajari, menggunakannya, dan memudahkan pengguna teknologi (Naufaldi & Tjokrosaputro, 2020). Perceived ease of use merupakan derajat seberapa yakin individu penggunaan teknologi bisa mengecilkan kegiatan berlebihan (Indarsin & Ali, 2017)). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa PEU berpengaruh positif terhadap sikap pengguna terhadap penggunaan e-learning Putra & Wardani, (2022) dan Regita et al., (2020) Teknologi yang dianggap mudah digunakan akan mendorong pengguna untuk memiliki sikap yang lebih baik terhadap penggunaan sistem e-learning.

H3: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Persepsi kegunaan (PU) adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan e-learning akan meningkatkan kinerja mereka. Selain itu Perceived usefulness diartikan bahwa seseorang yakin kinerja mereka meningkat jika diimbangi dengan penggunaan teknologi (Chawla & Joshi, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Al-Gahtani, (2016), Elkaseh et al., (2016), Regita et al., (2020), Setiawan et al., (2018) dan Putra & Wardani, (2022) menunjukkan bahwa PU berpengaruh positif terhadap sikap terhadap teknologi, karena pengguna cenderung menggunakan teknologi yang mereka anggap berguna dalam mencapai tujuan mereka. Dengan kata lain, jika e-learning dianggap berguna, pengguna akan lebih cenderung memiliki sikap positif terhadap penggunaan teknologi ini.

H4: Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Terhadap Penggunaan

Kualitas Sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Menurut DeLone & McLean, (2003) semakin tinggi information quality website yang dihasilkan oleh suatu sistem informasi akan semakin meningkatkan user satisfaction. Menurut Kim & Ong dalam Kumar & Lata (2021), information quality tidak hanya menyediakan aksesibilitas tetapi juga memastikan kepuasan dari beragam pelanggan dalam memberikan layanan berkualitas. Kualitas sistem e-learning tidak hanya mempengaruhi sikap, tetapi juga niat pengguna untuk menggunakannya. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem yang lebih baik akan meningkatkan niat pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi tersebut dalam jangka panjang Park et al., (2012) dan Fathema et al., (2015) Oleh karena itu, kualitas sistem menjadi faktor penting dalam adopsi teknologi e-learning.

H5: Kualitas Sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Pengalaman E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Pengalaman didefinisikan sebagai keterlibatan atau tindakan individu dalam sesuatu selama periode waktu tertentu (Abbasi et al., 2011). Dalam penelitian ini, kami mengacu pada pengalaman sejauh mana siswa terlibat atau terlibat dalam tugas tertentu menggunakan e-learning selama masa studi mereka di kampus. Pengalaman pengguna dalam menggunakan e-learning berpengaruh pada niat mereka untuk terus menggunakan platform tersebut di masa depan. Penelitian oleh Lau & Woods, (2008), dan C.-W. Lee & Hidayat, (2018) menunjukkan bahwa pengalaman yang positif meningkatkan

Oleh karena itu, pengalaman e-learning yang baik dapat meningkatkan kemungkinan niat untuk menggunakan platform ini di masa depan.

H6: Pengalaman E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Persepsi Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Perceived ease of use yakni derajat dimana seseorang seberapa percaya dengan penggunaan teknologi bisa terbebas kegiatan yang menguras tenaga dan waktu (Cudjoe et al., 2015). Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) memiliki dampak langsung terhadap niat untuk menggunakan teknologi. Pengguna yang merasa bahwa teknologi mudah digunakan akan lebih cenderung untuk melanjutkan penggunaan di masa depan (Teo, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Naufaldi & Tjokrosaputro, (2020) dan Leon, (2018) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berperan penting dalam membentuk niat untuk menggunakan teknologi, yang konsisten. Penelitian ini mendukung peran PEU dalam meningkatkan niat perilaku untuk mengadopsi e-learning.

H7: Persepsi Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

Persepsi kegunaan (PU) berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan e-learning. Pengguna yang menganggap bahwa e-learning dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka lebih cenderung untuk terus menggunakan dan mengadopsi teknologi tersebut di masa depan. Dalam konteks ini, persepsi kegunaan mencerminkan keyakinan pengguna bahwa penggunaan e-learning akan memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar, seperti mempermudah akses ke materi, meningkatkan pemahaman, dan mendukung pencapaian hasil yang lebih baik (Abdullah et al., (2016). Penelitian yang dilakukan oleh Al-Gahtani, (2016), Elkaseh et al., (2016), Regita et al., (2020), Setiawan et al., (2018), Leon, (2018) dan Putra & Wardani, (2022) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berperan besar dalam meningkatkan niat penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa PU adalah faktor utama dalam membentuk niat perilaku pengguna.

H8: Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku untuk Menggunakan

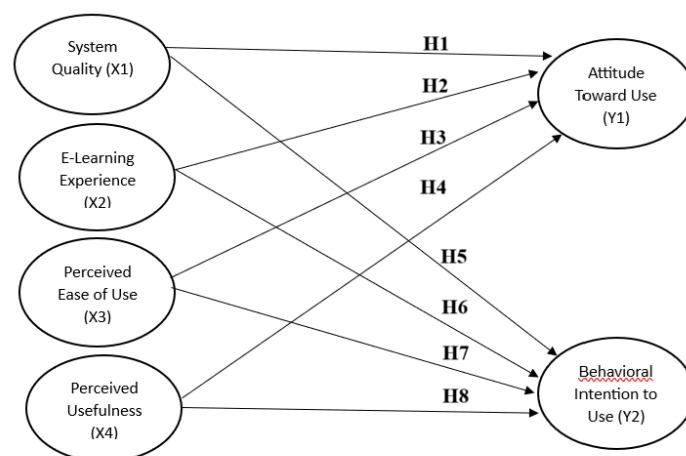


Figure 1. Research Framework

2. METHOD

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto Angkatan 2020-2021 yang merasakan menggunakan onclass masa pandemi. Populasi penelitian ini kurang lebih 950 mahasiswa. Responden penelitian ini berjumlah 104 mahasiswa yang menjawab kuissoner. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan Kuissoner. Kuissoner disebarluaskan langsung mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto Angkatan 2020-2021 melalui Google form. Data primer diukur menggunakan skala likert dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Pengolahan data menggunakan metode Partial Least Squares (PLS) yang telah terbukti bermanfaat dan efektif dalam menganalisis data dengan ukuran sampel kecil, data non-normal, atau model kompleks. Metode ini membantu dalam menilai signifikansi hasil estimasi (Hair et al., 2019).

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel Penelitian

No.	Variabel	Definisi	Indikator
1.	System Quality (X1)	Kualitas sistem mengacu pada kualitas yang terkait dengan fungsi, kecepatan, fitur, dan konten dari Learning Management System (LMS) yang digunakan (E. Park, 2020)	1. Accessibility 2. Reliability 3. Response Time 4. Flexibility 5. Integration 6. Ease Of Use (Davis, 1989)
2.	E-learning Experience (X1)	keterlibatan atau tindakan seseorang dalam sesuatu selama periode waktu tertentu (Abbasi et al., 2011)	1. Attractiveness 2. Perspicuity 3. Efficiency, 4. Dependability 5. Stimulation 6. Novelty (Esawe, 2022)
3.	Perceived Ease of Use (X3)	Persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan sistem e-learning akan menjadi mudah (Davis, 1989)	1. Ease to learn, 2. Ease to use, 3. Clear and understandable, (Davis, 1989)
4.	Perceived Usefulness (X4)	Persepsi kegunaan adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa e-learning dapat mendukung mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Davis, 1989)	1. Work more quickly 2. Performance 3. Effectiveness 4. Easier (Abdennebi, 2023)
5.	Attitude Toward Using (Y1)	Sikap terhadap penggunaan adalah evaluasi positif atau negatif pengguna terhadap penggunaan e-learning (Hamid et al., 2016)	1. fun to use, 2. good to use, 3. wise to use, 4. the necessity to use the system (Mostafa, 2020)
6.	Behavioral Intention (Y2)	Niat perilaku untuk menggunakan adalah keinginan atau niat individu untuk menggunakan e-learning (Teo, 2010)	1. Repurchase intentions 2. Positive word-of-mouth communication 3. Service Quality (Davis, 1989)

(Source: Research Data, 2024)

3. RESULTS AND DISCUSSION

Results

Deskripsi Responden

Berdasarkan data karakteristik responden yang berjumlah 104 orang, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin wanita, berjumlah 61 orang atau (59%), sedangkan responden pria berjumlah 43 orang atau (41%). Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya persepsi bahwa perempuan lebih banyak yang memilih dan menjadi responden untuk penelitian mengenai onclass Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Rata-rata umur responden didominasi oleh kelompok usia 22-25 tahun, yang berjumlah 80 orang atau (77%), sementara 24 orang atau (23%) berada dalam rentang usia 19-21 tahun. Hal ini terjadi karena sebagian besar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto berada pada usia tersebut saat memulai pendidikan setelah lulus dari sekolah menengah atas.

Table 2. Karakteristik Responden

No	Classification	Number of people	Percentage (%)
1.	Gender		
	Man	43	41.0
	Woman	61	59.0
2.	Age		
	19 - 21 Years	24	23.0
	22 - 25 Years	80	77.0

(Source: Research Data, 2024)

Measurement Model

Analisis model pengukuran dilakukan dengan memeriksa loading faktor $> 0,70$ dan Average Variance Extracted (AVE) minimum 0,50 atau lebih (Hair et al., 2019). Model pengukuran dapat lanjut ke tahap inner model apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel. Dalam penelitian ini seluruh indikator memenuhi kriteria dengan nilai lebih besar dari 0. 70 dan nilai Variance Extracted (AVE) lebih besar dari 0,50.

Tabel 3. Measurement Model Analysis

Variables	Indicators	Loading Factors ^a Running	Average of Variance Extracted (AVE) ^b	Composite Reliability (CR) ^c	Cronbach's α ^d
System Quality (SQ)	SQ1	0,853	0,705	0,935	0.916
	SQ 2	0,866			
	SQ 3	0,792			
	SQ 4	0,887			
	SQ 5	0,797			
	SQ 6	0,838			
E-learning Experience (XS)	XS 1	0,772	0,879	0,977	0.971
	XS 2	0,973			
	XS 3	0,975			
	XS 4	0,967			
	XS 5	0,964			
	XS 6	0,959			
Perceived Ease of Use (PEU)	PEU1	0,884	0, 787	0,917	0,865
	PEU 2	0,897			
	PEU 3	0,881			

Usefulness (PU)	PU1	0,864	0,718	0,911	0,869
	PU 2	0,884			
	PU 3	0.864			
	PU 4	0.800			
Attitude Toward Using (AT)	AT 1	0.840	0.708	0.906	0.861
	AT 2	0.878			
	AT 4	0.878			
	AT 4	0.765			
Behavioral Intention (BI)	BI 1	0.859	0.776	0.912	0.857
	BI 2	0.901			
	BI 3	0.882			

(Source: Research Data, 2024)

a Acceptable Loading Factor criteria ≥ 0.7

b Acceptable AVE criteria > 0.5

c Acceptable Composite Reliability criteria > 0.6

d Acceptable Cronbach's α Reliability criteria > 0.7

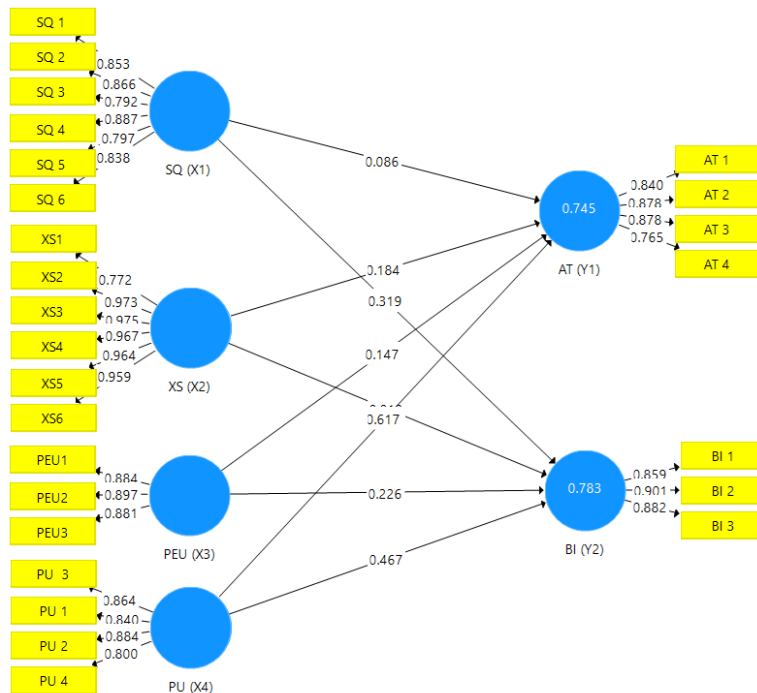


Figure 2. Outer Model

Validitas Diskriminan

Berdasarkan tabel dibawah, maka semua akar dari AVE (Fornell-Larcker Criterion) tiap konstruk lebih besar dari pada korelasinya dengan variable lainnya. yaitu X1 nilai AVE adalah 0,840. Nilai 0,840 tersebut lebih besar dari pada korelasinya dengan konstruk lainnya, yaitu dengan X2 sebesar 0,375, dengan X3 sebesar 0,466, dengan X4 sebesar 0,724, dengan Y1 sebesar 0,670 dengan Y2 sebesar 0,767. Begitu pula dengan variable latent lainnya, dimana nilai AKAR AVE $>$ Korelasi dengan konstruk lainnya. Karena semua variable latent nilai Akar AVE $>$ Korelasinya dengan konstruk lainnya, maka syarat validitas diskriminan pada model ini telah terpenuhi, seperti yang tercantum dalam table dibawah.

Table 4. Fornell-Lacker Criterion

	(X1)	(X2)	(X3)	(X4)	(Y1)	(Y2)
System Quality	0.840					
E-learning Experience	0.375	0.938				
Perceived Ease of Use	0.466	0.345	0.887			
Perceived Usefulness	0.724	0.353	0.566	0.848		
Attitude Toward Using	0.670	0.485	0.600	0.827	0.842	
Behavioral Intention	0.767	0.375	0.643	0.30	0.722	0.881

(Source: Research Data, 2024)

Uji Inner Model

Analisis R-Square

Dalam tabel yang terlampir, terlihat pengaruh System Quality (X1) E-learning Experience (X1) Perceived Ease of Use (X3) Perceived Usefulness (X4) menunjukkan nilai Adjusted R Square 0,735. Nilai ini diartikan variabel Attitude Toward Using (Y1) dijelaskan 73,5% oleh variabel System Quality (X1) E-learning Experience (X1) Perceived Ease of Use (X3) Perceived Usefulness (X4). Sementara itu, variabel lain yang tidak menjadi fokus penelitian ini memiliki kontribusi 26,5% terhadap Attitude Toward Using (Y1). Dalam konteks pengaruh System Quality (X1) E-learning Experience (X1) Perceived Ease of Use (X3) Perceived Usefulness (X4), didapatkan nilai Adjusted R Square 0,774. Oleh karena itu, diartikan variabel Behavioral Intention (Y2) dijelaskan 77,4% oleh variabel System Quality (X1) E-learning Experience (X1) Perceived Ease of Use (X3) Perceived Usefulness (X4). Sementara itu, variabel lain yang tidak menjadi fokus penelitian memberikan pengaruh 22,6% terhadap Behavioral Intention (Y2).

Tabel 5. Nilai *R-Square* Model

Variabel	<i>R-Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
Attitude Toward Using (Y1)	0.745	0.735
Behavioral Intention (Y2)	0.783	0.774

(Source: Research Data, 2024)

Analisis F Square

Uji f-square yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai f square sebesar 0,02, 0,15 dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural (Ghozali, 2016). Dalam hasil yang berada tabel dibawah ini menunjukkan efek size besar dengan kriteria F Square > 0,35 yaitu pengaruh X4 terhadap Y1 dan X4 terhadap Y2. Dan untuk efek sedang yaitu dengan F Square antara 0,15 sd 0,35 adalah pengaruh X1 terhadap Y2 dan X3 terhadap Y2. Sedangkan nilai F Square berada dalam rentang 0,02 sd 0,15 yaitu X1 terhadap Y1, X2 terhadap Y1 dan X3 terhadap Y1. Sedangkan yang mempunyai nilai f square < 0,02 yaitu X1 terhadap Y1 dan X2 Terhadap Y2.

Tabel 6. Nilai *F-Square* Model

	(X1)	(X2)	(X3)	(X4)	(Y1)	(Y2)
System Quality (X1)					0.013	0.214
E-learning Experience (X2)					0.109	0.001
Perceived Ease of Use (X3)					0.055	0.153
Perceived Usefulness (X4)					0.608	0.409
Attitude Toward Using (Y1)						
Behavioral Intention (Y2)						

(Source: Research Data, 2024)

Structure Model

Setelah dilakukan pengujian outer model dan inner model apabila sudah terpenuhi semua, langkah selanjutnya adalah pengukuran hipotesis yang dapat dilihat dari tabel 6 yang menguraikan hasil hubungan koefisien jalur, dan nilai P. Terdapat 8 hipotesis dari pengaruh secara langsung. Berdasarkan analisis, 6 hipotesis diterima yaitu XS berpengaruh positif signifikan terhadap AT (H2), PEU berpengaruh positif signifikan terhadap AT (H3) dan berpengaruh positif signifikan terhadap BI (H7), PU berpengaruh positif signifikan terhadap AT (H4) dan berpengaruh positif signifikan terhadap BI (H8) dan SQ berpengaruh positif signifikan terhadap BI (H5), Semua hipotesis berpengaruh positif signifikan dapat dilihat dari nilai p value $< 0,05$. Sedangkan 2 hipotesis dinyatakan ditolak yaitu SQ berpengaruh tidak signifikan terhadap AT (H1) dan yaitu XS berpengaruh tidak signifikan terhadap BI (H6), ditunjukkan dengan nilai p value $> 0,05$.

Tabel 6. Structural Analysis Result

	Original Sample	T Statistics (O/STDEV)	P value	Hypothesis	Result
SQ → AT	0.086	0.962	0.337	H1	Not Supported
XS → AT	0.184	2.727	0.007	H2	Supported
PEU → AT	0.147	1.974	0.049	H3	Supported
PU → AT	0.617	7.014	0.000	H4	Supported
SQ → BI	0.319	3.232	0.001	H5	Supported
XS → BI	0.012	0.237	0.813	H6	Not Supported
PEU → BI	0.226	2.551	0.011	H7	Supported
PU → BI	0.467	6.256	0.000	H8	Supported

(Source: Research Data, 2024)

Discussion

Pengaruh System Quality terhadap Attitude Toward Using

Berdasarkan hasil uji, System Quality (SQ) tidak berpengaruh signifikan terhadap Attitude Toward Using (AT), sehingga hipotesis pertama (H1) ditolak. Artinya, kualitas sistem tidak cukup mempengaruhi sikap pengguna terhadap penggunaan sistem. Hal ini bertentangan dengan temuan yang dijelaskan dalam teori Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis, (1989), yang menyatakan bahwa kualitas sistem yang baik seharusnya dapat meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi. Hasil penelitian oleh Rai et al. (2002) juga menunjukkan bahwa meskipun kualitas sistem relevan, pengaruhnya terhadap sikap pengguna dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan teknologi. Oleh karena itu, meskipun kualitas sistem penting, pengalaman langsung dan interaksi dengan teknologi lebih berpengaruh terhadap sikap pengguna terhadap penggunaan sistem. Penelitian ini bertentangan dengan yang dilakukan Fathema et al., (2015) dan Park et al., (2012) yang menyatakan bahwa kualitas sistem mempengaruhi kegunaan yang dirasakan.

Pengaruh E-learning Experience terhadap Attitude Toward Using

Hasil pengujian menunjukkan bahwa E-learning Experience (PEU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (AT), sehingga hipotesis kedua (H2) diterima. Artinya, pengalaman yang baik dalam menggunakan e-learning akan mendorong sikap positif pengguna terhadap penggunaan teknologi tersebut. Temuan ini mendukung teori TAM yang menyatakan bahwa pengalaman positif dengan teknologi (termasuk e-learning) dapat membentuk sikap pengguna yang lebih baik. Penelitian oleh Chu & Chen, (2016) dan Kashive et al., (2021) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa pengalaman pengguna yang baik berhubungan erat dengan sikap positif

terhadap teknologi. Pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem e-learning berperan penting dalam membentuk sikap mereka terhadap teknologi tersebut, karena pengalaman yang positif meningkatkan kepercayaan dan persepsi pengguna terhadap kegunaan teknologi tersebut.

Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Attitude Toward Using

Perceived Ease of Use (PEU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (AT), sehingga hipotesis ketiga (H3) diterima. Temuan ini konsisten dengan teori TAM yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi. Davis, (1989) dalam model TAM menjelaskan bahwa semakin mudah teknologi digunakan, semakin positif sikap pengguna terhadap teknologi tersebut. Penelitian oleh Regita et al., (2020) dan Putra & Wardani, (2022) juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap sikap pengguna, yang mendukung relevansi faktor ini dalam pengembangan teknologi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi, faktor kemudahan penggunaan harus diperhatikan dengan serius dalam desain sistem.

Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Attitude Toward Using

Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (AT), sehingga hipotesis keempat (H4) diterima. Temuan ini konsisten dengan teori TAM yang menjelaskan bahwa semakin berguna teknologi bagi pengguna, semakin positif sikap mereka terhadap penggunaannya. Davis (1989) mengemukakan bahwa persepsi kegunaan merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi sikap dan niat pengguna terhadap teknologi. Hasil penelitian ini juga selaras dengan yang dilakukan Hamid et al., (2016), Hes et al (2014) dan Mou et al., (2017) yang menyatakan hasilnya bahwa PU telah menunjukkan urgensi sikap terhadap pengguna e-learning.

Pengaruh System Quality terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa System Quality (SQ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI), sehingga hipotesis kelima (H5) diterima. Artinya, kualitas sistem yang baik akan meningkatkan niat pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Temuan ini sejalan dengan teori TAM yang menghubungkan kualitas sistem dengan niat pengguna untuk menggunakan teknologi lebih lanjut. Penelitian yang dilakukan oleh Fathema et al., (2015) dan Park et al., (2012) mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa kualitas sistem yang tinggi akan meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan teknologi. Dalam teori TAM, kualitas sistem yang tinggi memberikan pengaruh terhadap persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan, yang akhirnya meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan sistem tersebut. Sedangkan penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh Mailizar et al., (2021)), yang menyatakan bahwa kualitas sistem tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat pengguna.

Pengaruh E-learning Experience terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa E-learning Experience (XS) tidak berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI), sehingga hipotesis keenam (H6) ditolak. Artinya, pengalaman positif dalam e-learning tidak memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan niat pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hrtoňová et al., (2015) yang menyatakan bahwa pengalaman sebelumnya dengan e-learning tidak memainkan peran yang signifikan karena teknologi digital telah menjadi bagian yang biasa dalam dunia Pendidikan. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh, Lau & Woods, (2008), dan C.-W. Lee & Hidayat, (2018) yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang baik dengan teknologi berpengaruh signifikan terhadap niat mereka untuk melanjutkan penggunaan teknologi.

Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Perceived Ease of Use (PEU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI), sehingga hipotesis ketujuh (H7) diterima. Artinya, semakin mudah digunakan teknologi, semakin tinggi niat pengguna untuk terus menggunakannya. Penelitian oleh Naufaldi & Tjokrosaputro, (2020) dan Leon, (2018) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berperan penting dalam membentuk niat untuk menggunakan teknologi, yang konsisten dengan hasil penelitian ini. Dalam teori TAM, persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi niat pengguna untuk melanjutkan penggunaan teknologi, yang tercermin dalam hasil pengujian ini.

Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Behavioral Intention

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI), sehingga hipotesis kedelapan (H8) diterima. Artinya, semakin berguna teknologi bagi pengguna, semakin besar niat mereka untuk menggunakannya. Hal ini sesuai dengan teori TAM yang menjelaskan bahwa Perceived Usefulness adalah faktor kunci yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan teknologi. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang pernah dilakukan oleh Al-Gahtani, (2016), Elkaseh et al., (2016), Regita et al., (2020), Setiawan et al., (2018), Leon, (2018) dan Putra & Wardani, (2022) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berperan besar dalam meningkatkan niat penggunaan teknologi, yang selaras dengan temuan dalam penelitian ini. Berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Lew, et al (2019) yang menyatakan bahwa PEU tidak signifikan terhadap BI. Hal ini menurutnya menunjukkan bahwa resistensi terhadap teknologi baru mungkin tidak sepenting dulu.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa System Quality (SQ) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using (AT)*, meskipun terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention (BI)*, yang berarti kualitas sistem lebih memengaruhi niat penggunaan daripada sikap pengguna. Sebaliknya, E-learning Experience (EE) dan Perceived Ease of Use (PEU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Attitude Toward Using (AT)* maupun *Behavioral Intention (BI)*, sehingga pengalaman positif dan kemudahan penggunaan menjadi faktor kunci dalam membentuk sikap dan niat mahasiswa untuk menggunakan OnClass. Selain itu, Perceived Usefulness (PU) juga berpengaruh positif signifikan terhadap sikap dan niat penggunaan, menunjukkan bahwa manfaat nyata dari platform e-learning mendorong mahasiswa untuk terus menggunakannya. Dengan demikian, faktor kemudahan penggunaan, pengalaman positif, dan manfaat yang dirasakan terbukti lebih dominan dibanding kualitas sistem dalam membentuk sikap dan niat mahasiswa. Oleh karena itu, disarankan agar Biro Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Purwokerto lebih memfokuskan pengembangan OnClass pada peningkatan kemudahan penggunaan, pengalaman pengguna, serta manfaat yang diberikan, melalui evaluasi berkelanjutan dan pembaruan fitur yang membuat sistem lebih intuitif, nyaman, cepat diakses, dan bermanfaat nyata bagi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan kepuasan sekaligus memperkuat niat mereka untuk terus memanfaatkan OnClass dalam kegiatan pembelajaran.

5. REFERENCES

- Abbasi, M. S., Chandio, F. H., Soomro, A. F., & Shah, F. (2011). Social influence, voluntariness, experience and the internet acceptance: An extension of technology acceptance model within a south-Asian country context. *Journal of Enterprise Information Management*, 24(1), 30–52. <https://doi.org/10.1108/17410391111097410>
- Abdennebi, H. Ben. (2023). M-banking adoption from the developing countries perspective: A mediated model. *Digital Business*, 3(2), 100065. <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2023.100065>
- Al-Adwan, A. S., Nofal, M., Akram, H., Albelbisi, N. A., & Al-Okaily, M. (2022). Towards a Sustainable Adoption of E-Learning Systems: the Role of Self-Directed Learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 21, 245–267. <https://doi.org/10.28945/4980>
- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 102(June 2019), 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- Al-Gahtani, S. S. (2016). Empirical investigation of e-learning acceptance and assimilation: A structural equation model. *Applied Computing and Informatics*, 12(1), 27–50. <https://doi.org/10.1016/j.aci.2014.09.001>
- Ariannor, W., & Abidah, S. (2022). Evaluasi User Experience Sistem E-Learning Menerapkan User Experience Questionnaire. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(2), 383. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.902>
- Chen, Q. L., & Zhou, Z. H. (2016). Unusual formations of superoxo heptaoxomolybdates from peroxo molybdates. *Inorganic Chemistry Communications*, 67(3), 95–98. <https://doi.org/10.1016/j.inoche.2016.03.015>
- Chu, T. H., & Chen, Y. Y. (2016). With Good We Become Good: Understanding e-learning adoption by theory of planned behavior and group influences. *Computers and Education*, 92–93, 37–52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.09.013>
- Cudjoe, A. G., Anim, P. A., & Tetteh Nyanyofio, J. G. N. (2015). Determinants of Mobile Banking Adoption in the Ghanaian Banking Industry: A Case of Access Bank Ghana Limited. *Journal of Computer and Communications*, 03(02), 1–19. <https://doi.org/10.4236/jcc.2015.32001>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update. *Journal of Management*
-
- Examining University Muhammadiyah Purwokerto Students' Behavioural Intention to Use E-Learning During the Covid -19 Pandemic: An Extended TAM (Luthfi Arie Widzayanto)*

- Information Systems*, 19(4), 9–30. <https://doi.org/10.1080/07421222.2003.11045748>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Elkaseh, A. M., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2016). Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness of Social Media for e-Learning in Libyan Higher Education: A Structural Equation Modeling Analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(3), 192–199. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2016.v6.683>
- Esawe, A. T. (2022). Understanding mobile e-wallet consumers' intentions and user behavior. *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 26(3), 363–384. <https://doi.org/10.1108/SJME-05-2022-0105>
- Fathema, N., Shannon, D., & Ross, M. (2015). Expanding The Technology Acceptance Model (TAM) to Examine Faculty Use of Learning Management Systems (LMSs) In Higher Education Institutions. *Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 210–233.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). The Results of PLS-SEM Article information. *European Business Review*, 31(1), 2–24.
- Hamid, A. A., Razak, F. Z. A., Bakar, A. A., & Abdullah, W. S. W. (2016). The Effects of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on Continuance Intention to Use E-Government. *Procedia Economics and Finance*, 35(October 2015), 644–649. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(16\)00079-4](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(16)00079-4)
- Hrtoňová, N., Kohout, J., Rohlíková, L., & Zounek, J. (2015). Factors influencing acceptance of e-learning by teachers in the Czech Republic. *Computers in Human Behavior*, 51, 873–879. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.018>
- Huang, F., Sánchez-Prieto, J. C., Teo, T., García-Peñalvo, F. J., Sánchez, E. M. T., & Zhao, C. (2020). The influence of university students' learning beliefs on their intentions to use mobile technologies in learning: a study in China and Spain. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 3547–3565. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09806-0>
- Indarsin, T., & Ali, H. (2017). Attitude toward using m-commerce: The analysis of perceived usefulness perceived ease of Use, and perceived trust: case study in Iken's Wholesale Trade. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, 2(11), 995–1007. <https://doi.org/10.21276/sjbms.2017.2.11.7>
- Kashive, N., Powale, L., & Kashive, K. (2021). Understanding user perception toward artificial intelligence (AI) enabled e-learning. *International Journal of Information and Learning Technology*, 38(1), 1–19. <https://doi.org/10.1108/IJILT-05-2020-0090>
- Lau, S. H., & Woods, P. C. (2008). An empirical study of learning object acceptance in

- multimedia learning environment. *Innovation and Knowledge Management in Business Globalization: Theory and Practice - Proceedings of the 10th International Business Information Management Association Conference*, 1–2, 1063–1068.
- Lee, C.-W., & Hidayat, N. (2018). The Influence of Transformational Leadership and Intrinsic Motivation to Employee Performance. *Advances in Management & Applied Economics*, 8(2), 1792–7552.
- Lee, Y. H., Hsieh, Y. C., & Chen, Y. H. (2013). An investigation of employees' use of e-learning systems: Applying the technology acceptance model. *Behaviour and Information Technology*, 32(2), 173–189. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2011.577190>
- Leon, S. (2018). Service mobile apps: a millennial generation perspective. *Industrial Management and Data Systems*, 118(9), 1837–1860. <https://doi.org/10.1108/IMDS-10-2017-0479>
- Maan, A., & Malhotra, K. (2024). Mapping Students' Readiness for E-Learning in Higher Education: A Bibliometric Analysis. *Journal of Learning for Development*, 11(1), 27–51. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.1036>
- Mailizar, M., Burg, D., & Maulina, S. (2021). Examining university students' behavioural intention to use e-learning during the COVID-19 pandemic: An extended TAM model. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7057–7077. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10557-5>
- Mostafa, R. B. (2020). Mobile banking service quality: a new avenue for customer value co-creation. *International Journal of Bank Marketing*, 38(5), 1107–1132. <https://doi.org/10.1108/IJBM-11-2019-0421>
- Mou, J., Shin, D. H., & Cohen, J. (2017). Understanding trust and perceived usefulness in the consumer acceptance of an e-service: a longitudinal investigation. *Behaviour and Information Technology*, 36(2), 125–139. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1203024>
- Naufaldi, I., & Tjokrosaputro, M. (2020). Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(3), 715. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i3.9584>
- Nordin, N. B., & Nordin, N. B. (2020). Impact of Pandemic COVID-19 to the Online Learning: Case of Higher Education Institution in Malaysia. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12A), 7607–7615. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082546>
- Park, E. (2020). User acceptance of smart wearable devices: An expectation-confirmation model approach. *Telematics and Informatics*, 47(September 2019). <https://doi.org/10.1016/j.tele.2019.101318>
- Park, S. Y., Nam, M. W., & Cha, S. B. (2012). University students' behavioral intention

- to use mobile learning: Evaluating the technology acceptance model. *British Journal of Educational Technology*, 43(4), 592–605. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01229.x>
- Putra, I. S., & Wardani, N. A. K. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Behavioral Intention To Use Penggunaan Software Akuntansi Pada Umkm. *Jurnal Riset Akuntansi Politala*, 5(2), 60–74. <https://doi.org/10.34128/jra.v5i2.130>
- Regita, A., Santoso, T., Bisnis, P. M., Manajemen, P. S., Bisnis, F., & Siwalankerto, J. (2020). 9. Pengaruh PEU, PU, dan T Terhadap BIU Metode TAM. 8(1).
- Setiawan, N., Nurhadi, M., Djuwito, & Diptyana, P. (2018). Analisis Perilaku Penggunaan Learning Management System. *Spirit Pro Patria*, IV(2), 138–153.
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers and Education*, 50(4), 1183–1202. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.11.007>
- Teo, T. (2010). A path analysis of pre-service teachers' attitudes to computer use: Applying and extending the technology acceptance model in an educational context. *Interactive Learning Environments*, 18(1), 65–79. <https://doi.org/10.1080/10494820802231327>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.