

# ANALISIS PENERIMAAN TEKNOLOGI APLIKASI CREW APPS DI PT. PATRIA MARITIME LINES (UNITED TRACTOR) DENGAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2

Verena Yuri Amelia Gultom<sup>1</sup>, Hendro Poerbo Prasetya<sup>2</sup>

Sistem Informasi Universitas Machung, Villa Puncak Tidar N-1 Malang email : [321710015@student.machung.ac.id](mailto:321710015@student.machung.ac.id)<sup>1</sup>, [hendro.puerbo@machung.ac.id](mailto:hendro.puerbo@machung.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan. Sebagai beberapa contohnya adalah dengan penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan. Sebagai beberapa contohnya adalah dengan penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan. Sebagai beberapa contohnya adalah dengan penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan. Sebagai beberapa contohnya adalah dengan penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan. Sebagai beberapa contohnya adalah dengan penerapan teknologi informasi di sebuah perusahaan sudah banyak dilakukan di berbagai sektor perusahaan.

**Kata Kunci:** Dokumen Analisis, Teknologi Informasi, Crew Apps, Technology Acceptance Model 2

## Abstract

*The application of information technology in a company has been widely carried out in various corporate sectors. As some examples are the application of information technology built a website or application to provide convenience and efficiency in the work. The application of information technology is considered as one way to build a better company so as not to be left behind and achieve the appropriate goals. In this study, where the researcher did the internship program, there had never been an analysis of the acceptance of crew apps technology applications at PT. Patria Maritime Line. Because they have never done an analysis on this matter, the researchers conducted an analysis of the application crew application in order to find out the feedback and how the progress of the crew application shortage at PT. Patria Maritime Line. This research was conducted as the Technology Acceptance Model 2 method in which the method has several constructs that can be used to assess the opinions and acceptance of head office employees and ship crews. The method will also later be able to show the relationship and influence between variables. Based on the results of the study, it is known that the factors chosen in the submission of the hypothesis are interconnected and have a significant effect on each variable. As an example, respondents*

*were greatly helped by the crew apps which have user friendly and efficient applications.*

**Keywords:** Document Analysis, Information Technology, Crew Apps, Technology Acceptance Model 2

## 1. PENDAHULUAN

Dengan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, saat ini sangat dibutuhkan bagi perusahaan kecil maupun besar guna membantu perusahaan dalam mengelola informasi menjadi lebih mudah dan efisien. Implementasi teknologi informasi dapat mengubah citra layanan yang manual menjadi modern. Di mana digitalisasi teknologi informasi ini menjadi pilar utama layanan pada PT. Patria Maritime Lines. Pada PT. Patria Maritime Lines terdapat tim digitalisasi IT yang berdiri berdasarkan kebutuhan perusahaan dalam meningkatkan proses bisnis perusahaan dibidang teknologi. Team digitalisasi IT itu sendiri mempunyai tanggung jawab guna memberikan terobosan baru dalam bidang teknologi pelayanan kapal agar setiap pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah dan efisien. Sehingga memberikan keuntungan yang baik di perusahaan. Transformasi digital di PT. Patria Maritime lines baik dilakukan guna menekan biaya operasional tanpa mengorbankan performa tim, bahkan meningkatkan performa. Revolusi industri saat ini sudah masuk ke tahap 4.0 yang di mana era saat ini teknologi semakin mendominasi. Perusahaan akan dituntut untuk bisa melakukan efisiensi dengan memanfaatkan sumber daya teknologi yang sudah sangat beragam. Sebelum itu PT. Patria Maritime Lines memakai aplikasi WhatsApp untuk memantau pergerakan kapal. Namun penggunaan WhatsApp cenderung kurang efektif dalam proses komunikasi. Mengatasi masalah di PT. Patria Maritime Lines membuat suatu teknologi informasi baru yang bertujuan untuk membantu kinerja setiap crew dan pergerakan kapal mendapat kemudahan dalam berkomunikasi baik secara data maupun informasi operasional kapal yang sedang berjalan yang disebut Crew Apps. Aplikasi Crew Apps ini akan mengupdate aktivitas keseharian kapal dan tracking system vessel yang mencakup kegiatan secara garis besar pergerakan kapal secara sistem yang terintegrasi dan efisien. Memberikan kepuasan customer melalui kualitas pelayanan teknologi informasi seperti kemudahan dalam memantau pergerakan kapal dan mendapat informasi lebih detail dan akurat. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi informasi Crew Apps oleh crew kapal itu sendiri dan pegawai di PT. Patria Maritime Lines sesuai dengan divisi masing-masing.



Untuk membuktikan secara empiris diterimanya teknologi informasi Crew Apps, dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan teori dan model. Salah satu model untuk memprediksi dan menjelaskan penggunaan teknologi adalah Technology Acceptance Model (TAM) 2.

## 2. METODE / ALGORITMA

Pada metode penelitian ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian dari proses awal sampai akhir. Secara garis besar tahapan-tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1

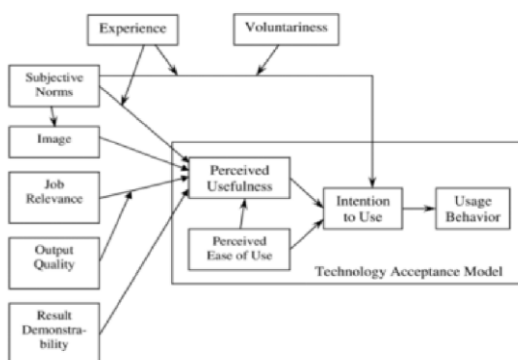


Gambar 2.1 Alur Tahap Penelitian

### 2.1. TAHAP AWAL

Tahapan awal didalamnya memiliki beberapa hal yang berbeda-beda, diantaranya yaitu *meeting team* digitalisasi IT, studi literatur, menganalisis aplikasi *Crew Apps*, *Conceptual Model*, perhitungan *sample*, penentuan variabel, penyebaran kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan model konsep dari TAM 2 dimana terdapat hubungan antara variabel dependen (X), independen (Y), dan moderator (Z). untuk model konseptual penelitian ini ditunjukkan pada Gambar

2.2. [2]



Gambar 2.2 Conceptual Model

Berikut penyusunan dan penjelasan hipotesis serta relasi antar masing-masing variabel yang akan diteliti yang dibuat oleh peneliti:

#### 1. Hipotesis :

Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap pandangan penerimaan aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 2. Hipotesis 2:

Pandangan pengguna berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan dari aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 3. Hipotesis 3: Relevansi pekerjaan berpengaruh positif terhadap kegunaan dari aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 4. Hipotesis 4: Kualitas hasil berpengaruh positif terhadap norma subjektif dari aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 5. Hipotesis 5: Ketampakan hasil berpengaruh positif terhadap kegunaan yang dirasakan dari aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 6. Hipotesis 6: Pengalaman berpengaruh positif terhadap norma subjektif aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 7. Hipotesis 7: Kesukarelaan berpengaruh positif terhadap minat dalam penggunaan pada aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 8. Hipotesis 8: Pandangan pengguna berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan pada aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 9. Hipotesis 9: Pandangan pengguna berpengaruh positif terhadap minat dalam penggunaan pada aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 10. Hipotesis 10: Pandangan pengguna berpengaruh positif terhadap perilaku pada aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

#### 11. Hipotesis 11: Norma subjektif berpengaruh positif terhadap perilaku pada aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

Hipotesis 12: Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap kemudahan yang dirasakan aplikasi *crew apps* di PT. Patria Maritime Lines

Dalam perhitungan sample menjabarkan mengenai tahapan perhitungan sample dan populasi yang akan digunakan di penelitian sebagai berikut.[4]

#### 1. Populasi Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi kategori populasi adalah staf digitalisasi IT dan crew kapal. Dua kategori ini masing-masing memiliki jumlah sebanyak 5 orang staf team digitalisasi IT, dan 25 orang crew kapal dengan total 30 keseluruhan orang.

#### 2. Metode dan perhitungan sampel

Dari populasi, untuk menghitung jumlah sampel digunakanlah rumus milik Slovin. Dibawah ini adalah rumus perhitungannya:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

n = jumlah sample

e = batasi toleransi *margin of error*, e = 3% (0,03)

Perhitungannya sebagai berikut:



$$n = \frac{30}{1+(30)(0,03^2)}$$

$$n = \frac{30}{1+(30)(0,0009)}$$

$$n = \frac{30}{1+(0,027)}$$

$$n = \frac{30}{1,027} = 29,2 = 29 = 30$$

Diketahui jumlah sampel yang diuji adalah sebanyak 29 sampel (dibulatkan menjadi 30). Setelah mengetahui jumlah sampel langkah selanjutnya menentukan sampel masing-masing responden dengan dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Proportionate Stratified Random Sampling*:

Tabel 1. Perhitungan Sample

Populasi	Jumlah	Perhitungan	Hasil
Staff	5	5/30 X 30	4,8 = 5
Crew Kapal	25	25/30 X 30	24,9 = 25
	30		30

Penelitian Variabel penelitian ini terdiri dari variabel dependen, independen, dan variabel moderator. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang menjadi sebab berubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.[3] Variabel-variabel yang ada dalam metode TAM 2 memiliki beberapa indikator yang digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi aplikasi crew apps pada PT. Patria Maritime Lines. Variabel penelitian terdiri:

1. Variabel Independen (variabel bebas)
  - a. Norma subjektif (*subjective norm*) sebagai X1
  - b. Pandangan Pengguna (*image*) sebagai X2
  - c. Relevansi Pekerjaan (*job relevance*) sebagai X3
  - d. Kualitas hasil (*output quality*) sebagai X4
  - e. Ketampakan hasil (*result demonstrability*) sebagai X5
2. Variabel Dependen (variabel terikat)
  - a. Kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*) sebagai Y1
  - b. Kemudahan yang dirasakan (*perceived ease of use*) sebagai Y2
  - c. Minat pengguna (*intention to use*) sebagai Y3
  - d. Perilaku pengguna (*usage behavior*) sebagai Y4
3. Variabel Moderator
  - a. Pengalaman (*experience*) sebagai Z1
  - b. Kesukarelaan (*voluntariness*) sebagai Z2

Variabel yang telah ditentukan pada sub-bab 3.2.6 lalu dibuatkan kuesioner yang nantinya akan dijadikan sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk diolah dan digunakan dalam penelitian ini. Pertanyaan – pertanyaan pada kuesioner akan dijawab dan dinilai

menggunakan skala Likert dari 1 sampai 5, yaitu dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), biasa saja (BS), setuju (S), dan sangat setuju (ST).[5] Kuesioner yang akan disebarakan adalah sebagai berikut:

1. Subjective Norm didefinisikan sebagai persepsi seseorang tentang pemikiran orang lain yang akan mendukung atau tidak dalam melakukan sesuatu.
  - a. X1.1 Orang yang mempengaruhi perilaku berpikir saya bahwa saya harus menggunakan crew apps
  - b. X1.2 Orang penting bagi saya untuk berfikir bahwa saya harus menggunakan crew apps
2. Image menjelaskan bahwa pelanggan teknologi informasi dipersiapkan untuk meningkatkan status perusahaan
  - a. X2.1 Perusahaan yang menggunakan crew apps memiliki gengsi lebih dari perusahaan yang tidak
  - b. X2.2 Perusahaan saya menggunakan crew apps memiliki profil tinggi
  - c. X2.3 Menggunakan crew apps adalah simbol status dalam perusahaan
3. Job Relevance menjelaskan bahwa seberapa penting sebuah teknologi informasi dalam mempengaruhi sebuah pekerjaan.
  - a. X3.1 Dalam pekerjaan saya, penggunaan crew apps ini penting
  - b. X3.2 Didalam pekerjaan saya menggunakan crew apps ini bersangkut paut/relevan
4. Output Quality menjelaskan tentang tingkat kepercayaan manusia bahwa sebuah sistem teknologi informasi yang digunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaannya.
  - a. X4.1 Kualitas dari hasil crew apps yang saya dapatkan bernilai tinggi
  - b. X4.2 Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas hasil crew apps
5. Result Demonstrability dapat diartikan sebagai hasil yang berwujud dari sebuah inovasi.
  - a. X5.1 Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu orang lain tentang hasil penggunaan crew apps
  - b. X5.2 Saya percaya saya bisa berkomunikasi dengan orang lain akibat/konsekuensi dari penggunaan crew apps
  - c. X5.3 Hasil Menggunakan crew apps terlihat jelas bagi saya
  - d. X5.4 Saya akan kesulitan menjelaskan kenapa menggunakan crew apps bermanfaat atau mungkin tidak bermanfaat.
6. Perceived Usefulness dapat diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi informasi dapat meningkatkan performa kerja.
  - a. Y1.1 Menggunakan crew apps meningkatkan kinerja saya dalam pekerjaan saya



- b. Y2.2 Menggunakan crew apps dalam pekerjaan saya meningkatkan produktivas saya
  - c. X6.3 Menggunakan crew apps meningkatka efektivitas saya dalam pekerjaan
  - d. X6.4 Saya mengetahui crew apps yang berguna bagi pekerjaan saya  
28
7. Perceived Ease of Use diartikan sebagai persepsi pelanggan terhadap kemudahan dalam penggunaannya.
- a. Y1.1 Interaksi saya dengan crew apps sudah jelas dan dapat dimengerti
  - b. Y2.2 Berinteraksi dengan crew apps tidak memerlukan banyak usaha
  - c. X6.3 Saya mengetahui crew apps mudah untuk digunakan X6.4 Saya menemukan kemudahan untuk menjalankan crew apps melakukan apa yang mau saya lakukan
8. Intention to Use di definisikan keinginan seorang individu untuk melakukan suatu perilaku tertentu.
- a. Y3.1 Saya berminat menggunakan aplikasi crew apps untuk bekerja
9. Usage Behavior sebagai penggunaan aktual pegawai terhadap sebuah teknologi atau Teknik informasi
- a. Y4.1 Saat mengakses crew apps, saya berminat menggunakannya
  - b. Y4.2 Mengingat saya telah mengakses crew apps, saya prediksi saya akan menggunakannya
10. Experience sebagai pengalaman pegawai dalam penggunaan system
- a. Z1.1 Pengalaman menggunakan crew apps serupa dalam bekerja
11. Voluntariness didefinisikan sebagai kesukarelaan atas penggunaan pegawai terhadap system.
- a. Z2.1 Saya menggunakan crew apps ini secara suka rela
  - b. Z2.2 Atasan saya tidak mengharuskan saya untuk menggunakan crew apps

## 2.2. TAHAP ANALISIS

Tahapan berikutnya adalah tahapan analisis yang terdiri dari uji instrumen, analisis deskriptif, dan analisis data SEM. Dalam uji instrumen terdapat uji validitas menurut Sugiyono [1] menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut.[6]

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1)(\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(n\sum X_{1tot}^2) - (\sum X_1 X_{1tot})^2)}}$$

Keterangan :

r = Korelasi *product moment*

$\sum X_i$  = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$  = Jumlah total skor jawaban

$\sum X_i^2$  = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

$\sum X_{tot}^2$  = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$  = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

Berikutnya uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur apakah dapat diandalkan dan konsisten jika dilakukan pengukuran berulang dengan instrument tersebut. Pengujian reliabilitas dalam hal ini menggunakan Teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown. (Singarimbun, 1989:140) Uji reliabilitas kuesioner dalam penelitian digunakan metode split half tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok item ganjil dan kelompok item genap. Kemudian masing-masing kelompok skor tiap itemnya dijumlahkan sehingga menghasilkan skor total. Apabila korelasi 0,6 maka dikatakan item tersebut memberikan tingkat reliabel yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah 0,6 maka dikatakan item tersebut kurang reliabel.[7] Adapun rumus untuk mencari reliabilitas adalah sebagai berikut.

$$r = \frac{n(\sum AB) - (\sum A)(\sum B)}{\sqrt{((n\sum A^2) - (\sum A)^2)(n(\sum B^2) - (\sum B)^2)}}$$

Dimana :

r = koefisien korelasi

n = banyaknya responden

A = skor item pertanyaan ganjil

B = skor pertanyaan genap

Selanjutnya variabel-variabel yang ada dalam penelitian ditanggapi oleh responden dalam bentuk jawaban-jawaban mereka pada kuisisioner yang telah diberikan. Jawaban-jawaban terhadap variabel penelitian itu di deskripsikan dengan analisis deksriptif.[8] Variabel yang ditanggapi yaitu:

1. *Usage Behaviour* (Perilaku Pengguna)
2. *Intention to Use* (Minat pengguna)
3. *Perceived Usefulness* (Manfaat yang dirasakan)
4. *Perceived Ease of Use* (Kemudahan yang dirasakan)
5. *Subjective Norms* (Norma Subjektif)
6. *Image* (Pandangan Pengguna)
7. *Job Relevance* (Relevansi Pekerjaan)
8. *Output Quality* (Kualitas Hasil)
9. *Result Demonstrability* (Ketampakan Hasil)
10. *Experience*
11. *Voluntariness*



Untuk melakukan analisa deskriptif terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan acuan atau standar dari perhitungan data-data agar analisis deskriptif bisa diukur, seperti dibawah ini:

- a. Menentukan Interval Kelas Skala Jawaban ditentukan dengan cara membuat rentang kelas atau dengan nama lain interval kelas. Pada penelitian ini digunakan skala Likert untuk menjawab kuisisioner yang memiliki jawaban 1 sampai 5 dengan deskripsi sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Interval kelas ditentukan dengan menggunakan rumus seperti dibawah ini:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

- b. Menentukan rentang skala kelas nilai dari interval kelas telah diketahui, yaitu 0,8. Hal berikutnya yang harus dilakukan adalah menerapkan nilai interval kelas ke dalam range jawaban. *Range* diurutkan mulai dari yang paling kecil hingga yang paling besar, yaitu:
  - 1) 1= sangat tidak setuju
  - 2) 2= tidak setuju
  - 3) 3= biasa saja
  - 4) 4= setuju
  - 5) 5= sangat setuju

Range ini digunakan untuk menyusun hasil *mean* respon yang diberikan oleh responden kuisisioner. Sebagai contoh apabila responden menjawab dengan nilai 1 atau sangat tidak setuju maka akan masuk ke kelas 1.00 – 1.8 karena nilainya adalah 1.00. jadi bisa disimpulkan nilai 1.8 – 2.6 memiliki arti tidak setuju, nilai 2.6-3.4 artinya biasa saja, nilai 3.4-4.2 artinya setuju, dan nilai 4.2-5 artinya sangat setuju.

Setelah itu data yang sudah didapatkan juga diolah dan dianalisa menggunakan metode *Structural Equation Modeling*. Analisis data structural ini dilakukan dengan menggunakan sebuah software atau perangkat lunak yang bernama IBM Statistics SPSS 26. Sebelumnya, sudah dilakukan beberapa pengujian sebelum dilakukan analisis data SEM, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas yang dilaksanakan menggunakan perangkat lunak yang sama atau software yang sama bernama IBM Statistics SPSS Versi 26

### 2.3. TAHAP AKHIR

Pada tahap akhir ini memiliki dua tahap yang digunakan untuk menerangkan dan menjelaskan hasil pengujian dan hasil olah data, yaitu tahapan hasil analisis dan tahapan kesimpulan. Tahapan hasil analisis membahas pengujian dan pengolahan, yaitu adalah pengujian validitas dan pengujian reliabilitas serta pengolahan data structural dengan SEM. Pada tahapan analisis ini juga dilakukan pengujian terhadap hipotesis-hipotesis. Variabel-variabel pada TAM 2 juga dibahas pula pada tahapan ini. Tahapan yang terakhir adalah tahapan kesimpulan. Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap semua pengujian dan

analisis yang telah dilakukan terhadap variabel, hipotesis, kuesioner, respons, dll. Analisis yang dilakukan pada variabel, hipotesis, kuesioner, respons, dan lainnya nantinya akan dibuatkan sebuah kesimpulan diakhir menjadi simpulan tentang bagaimana respon penerimaan responden di PT. Patria Maritime Lines terhadap aplikasi Crew Apps.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang digunakan adalah cara penyebaran kuesioner melalui berbagai media *online*, yaitu *Whatsapp*. dan penyebaran link dengan media sosial *Whatsapp*. Berdasarkan perhitungan sampel yang telah dilakukan berikut rinciannya:

No.	Jabatan/Posisi	Responden	Jumlah	Keterangan
1.	Staff Kantor Head Office	5	5	Terpenuhi
2.	Crew Kapal	25	25	Terpenuhi
Total		30	30	

Keseluruhan data yang ada didapatkan melalui media Google Form yang lalu dilakukan ekspor menjadi file dengan format csv yang diolah menggunakan Microsoft Excel dan setelah itu diolah lebih lanjut menggunakan aplikasi dari IBM, yaitu IBM SPSS Versi 26. Berikutnya dilakukan uji validitas yang korelasi dari masing-masing pertanyaan dan item pertanyaan dihitung dan dicari menggunakan aplikasi IBM statistics SPSS versi 26 agar menjadi uji validitas. Pada penelitian ini nilai N adalah 30, maka  $df = N(30-2) = 28$ . Jadi  $df 28 = 0,3$  dengan nilai signifikan 0,3 atau 3% sesuai dengan table. Disini r hitung dikatakan valid apabila r hitung > r table dan begitu juga berlaku sebaliknya. Dari hasil pengujian validitas, kuesioner yang berisi pernyataan sebagai berikut.

1. Perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem yaitu variabel *Usage Behavior* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, Harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Usage Behavior* valid.
2. Kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi yaitu variabel *Intention to Use* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Intention to Use* Valid.
3. Persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan” yaitu variabel *Perceived Ease of Use* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, Harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r



- hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Perceived Ease of Use* Valid.
4. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku” yaitu variabel *Subjective Norm* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, Harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Subjective Norm* valid.
  5. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku” yaitu variabel *Image* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Image* valid.
  6. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku” yaitu variabel *Job Relevance* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Job Relevance* valid.
  7. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku yaitu variabel *Output Quality* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Output Quality* valid.
  8. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku yaitu variabel *Result of Demonstrability* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Result of Demonstrability* valid.
  9. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku” yaitu variabel *Experience* telah diisi oleh 30 responden. Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Experience* valid.
  10. Persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku” yaitu variabel *Voluntariness* telah diisi oleh 30 responden.

Salah satu cara agar bisa mengetahui kuisisioner mana yang valid dan tidak valid, harus mengetahui r tabelnya terlebih dahulu. Sedangkan r hitung diproses menggunakan IBM statistic SPSS versi 26, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner pada variabel *Voluntariness* valid.

Berikutnya harus dilakukannya uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak konsisten. Kuisisioner dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh tidaknya variabel penelitian ini. Sebelum dilakukannya pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu alpha sebesar 0,6. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari > 0,6 jika lebih kecil maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel karena < 0,6 dengan perincian sebagai berikut.

1. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel IU atau variabel *Intention to Use* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,574 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,574 < 0,6. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan tidak reliabel atau tidak bisa dipercaya.
2. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel PU atau variabel *Perceived Usefulness* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,661 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,661 > 0,60. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.
3. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel PEOU atau variabel *Perceived Ease of Use* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,671 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,671 > 0,60. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.
4. Hasil dari uji reliabilitas SN atau variabel *Subjective Norm* dapat dilihat pada tabel di atas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,672 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,672 > 0,60. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.
5. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel IMG atau variabel *Image* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,72 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,72 > 0,60. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.
6. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel REL atau variabel *Job Relevance* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,359 menunjukkan bahwa cronbach's alpha 0,359 < 0,60. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan tidak reliabel atau tidak bisa dipercaya.
7. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel OUT atau variabel *Output Quality* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,436 menunjukkan bahwa cronbach's



alpha  $0,436 < 0,60$ . Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan tidak reliabel atau tidak bisa dipercaya.

8. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel RES atau variabel *Result of Demonstrability* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah  $0,805$  menunjukkan bahwa cronbach's alpha  $0,805 > 0,60$ . Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan tidak reliabel atau tidak bisa dipercaya.
9. Hasil dari uji reliabilitas pada variabel VOL atau variabel *Voluntariness* dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah  $0,756$  menunjukkan bahwa cronbach's alpha  $0,756 > 0,60$ . Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan tidak reliabel atau tidak bisa dipercaya.

Pada analisis deskriptif data penelitian ini diperoleh setelah mengadakan pelatihan dan pendampingan Crew Apps. Kuesioner penelitian yang diedarkan mendapatkan data sejumlah 30 responden. Informasi demografis responden yang diperoleh dari data yang terkumpul meliputi jenis kelamin dan jabatan. Jenis kelamin responden menunjukkan bahwa keseluruhan responden adalah laki laki. Informasi demografis jabatan responden menunjukkan 5 responden merupakan staff dan head office, responden dengan jabatan Crew kapal ada 25 responden dengan perincian sebagai berikut.

1. Variabel (USE) memiliki 1 indikator pernyataan, nilai rata-rata variabel USE adalah 4.13 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.
2. Variabel (IU) memiliki 2 indikator pernyataan, nilai ratarata indikator IU adalah 4.3 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan
3. Variabel (PU) memiliki 4 indikator pernyataan, nilai rata-rata indikator PU adalah 3.96 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan biasa saja terhadap pernyataan yang diajukan.
4. Variabel (PEOU) memiliki 4 indikator pernyataan, nilai rata-rata indikator PEOU adalah 4.23 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.
5. Variabel (SN) memiliki 2 indikator pernyataan, nilai ratarata indikator SN adalah 4.36 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan
6. Variabel (IMG) memiliki 3 indikator pernyataan, nilai ratarata indikator IMG ke 3 adalah 4.2 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.
7. Variabel (REL) memiliki 2 indikator pernyataan, nilai ratarata indikator REL adalah 3.63 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan biasa saja terhadap pernyataan yang diajukan.
8. Variabel (OUT) memiliki 2 indikator pernyataan, hal ini menyatakan bahwa responden sangat setuju terhadap pernyataan 2 yang diajukan. Nilai ratarata indikator OUT adalah 4.1 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.

9. Variabel (RES) memiliki 4 indikator pernyataan, nilai rata-rata indikator RES adalah 4.46 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.
10. Variabel (RES) memiliki 1 indikator pernyataan, nilai rata-rata indikator EXP adalah 4.23 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.
11. Variabel (VOL) memiliki 3 indikator pernyataan, nilai ratarata indikator VOL adalah 4.06 yang berarti sejumlah rata-rata responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan.

Dalam uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel bebas, dan variabel terikat keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilihat pada nilai *skewness* (kemiringan) dan *kurtosis* (keruncingan). Nilai *skewness* dan *kurtosis* masing-masing harus kurang dari 2 dan 5 untuk bisa dikatakan normal. Berikut dibawah ini merupakan gambar daari uji normalitas *skewness* dan *kurtosis*

1. Pada variabel USE menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
2. Pada variabel IU menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
3. Pada variabel PU menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
4. Pada variabel PEOU menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
5. Pada variabel SN menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
6. Pada variabel IMG menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
7. Pada variabel REL menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
8. Pada variabel OUT menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kortosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kortosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran



- datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
9. Pada variabel RES menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kurtosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kurtosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.
  10. Pada variabel EXP menunjukkan bahwa tidak ada nilai dari *skewness* dan *kurtosis* yang *skewnessnya diatas 2 dan kurtosisnya diatas 5*. Sehingga bisa dikatakan bahwa persebaran datanya adalah normal dan sesuai dengan ketentuan.

Pada uji hipotesis dilakukan untuk melihat korelasi antara variabel independen dan dependen, lalu begitu pula sebaliknya, antara variabel dependen dan independen. Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk melihat korelasi ini. Berikut dibawah ini merupakan hasil pengujian hipotesis berdasarkan hipotesis-hipotesis yang sudah dibuat diawal

Tabel 3. Hipotesis Antar Variabel

Hipotesis	Variabel
H1	Use Behavior dan Intention to Use
H2	Use Behavior dan SN
H3	PEOU dan SN
H4	IU dan IMG
H5	PEOU dan IMG
H6	PU dan IMG
H7	IU dan VOL
H8	SN dan EXP
H9	PEO dan RES
H10	SN dan OUT
H11	PEOU dan REL
H12	IMG dan SN

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dan juga dijelaskan pada bab 4, peneliti menyimpulkan beberapa hal dan faktor yang mempengaruhi dan faktor-faktor yang diinginkan oleh responden terhadap analisis penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines dengan metode Technology Acceptance Model 2 (TAM 2), Seluruh responden rata-rata setuju dengan pernyataan yang diajukan. Kuisisioner yang diberikan terhadap responden valid semua. Ini dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan Kuisisioner yang diberikan terhadap responden ada 3 variabel yang tidak reliabel yaitu *Job Relevance*, *Output Quality*, dan *Intention to Use*, yang dimana aplikasi crew apps saling berhubungan (*job relevance*) dengan crew kapal kecuali kepala divisi, dan tidak relevan dengan kualitas hasil (*output quality*) karena aplikasi crew apps dibuat sesuai dengan kebutuhan pada perusahaan PT. Patria Maritime Lines dan minat pengguna (*Intention to Use*) disini diwajibkan sehingga tidak relevan, hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner dalam penghitungan yaitu  $\alpha > 0,6$ .

Uraian hasil kontruk analisis penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines dengan

menggunakan metode Technology Acceptance Model 2 (TAM 2) :

1. Faktor konstruk perilaku pengguna (*Usage Behavior*) dalam pemakaian aplikasi crew apps berpengaruh signifikan positif pada pandangan pengguna (*image*) karena aplikasi crew apps menunjukkan kemajuan teknologi pada perusahaan PT. Patria Maritime Lines.
2. Faktor konstruk perilaku pengguna (*Usage Behavior*) dalam pemakaian aplikasi crew apps berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk norma subjektif (*subjective norm*) karena kepentingan pemakaian crew apps di PT. Patria Maritime Lines mempengaruhi pegawai dan crew kapal wajib memakai crew apps.
3. Faktor konstruk kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) oleh para pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk norma subjektif (*Subjective Norms*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines dikarenakan dengan kewajiban memakai aplikasi crew kapal maka aplikasi tersebut dibuat dengan konsep aplikasi yang *user friendly* yang dimana memudahkan para pegawai dan crew kapal untuk memakai aplikasi crew apps.
4. Faktor konstruk kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) oleh para pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk pandangan pengguna (*image*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines dikarenakan aplikasi yang dirancang mudah dimengerti dan digunakan, tata letak dan kebutuhan pada masing-masing menu di aplikasi dirancang sesuai dengan kepentingan pengguna.
5. Faktor konstruk kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) oleh para pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk ketampakan hasil (*Result of Demonstrability*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines karena aplikasi crew apps dirancang *user friendly*.
6. Faktor konstruk kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) oleh para pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk relevansi pekerjaan (*Job Relevance*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines karena dalam pekerjaan penggunaan crew apps sangatlah penting dan bersangkutan paut dari satu bidang ke bidang lain baik itu secara data maupun komunikasi.
7. Faktor konstruk manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) oleh perusahaan dan client berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk pandangan (*Image*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines sangatlah baik. Dengan adanya aplikasi crew apps memberikan manfaat kepada pada client dengan waktu yang akurat keberadaan kapal dimana dan waktu yang efisien dalam pekerjaan. Sehingga pandangan terhadap aplikasi ini sangat baik dan membantu perusahaan ataupun client.





8. Faktor konstruk minat pengguna (*Intention to Use*) pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap factor konstruk kesukarelaan (*Voluntariness*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines karena secara keseluruhan pegawai dan crew kapal menggunakan aplikasi ini dengan baik dan sukarela.
  9. Faktor konstruk minat pengguna (*Intention to Use*) pegawai dan crew kapal berpengaruh signifikan positif terhadap factor konstruk pandangan pengguna (*Image*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines diterima karena aplikasi crew apps *user friendly* dan wajib digunakan.
  10. Faktor konstruk norma subjektif (*Subjective Norm*) berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk pengalaman (*Experiences*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines ini memberikan hal baru yang diwajibkan dalam perusahaan untuk pemakaian aplikasi karena kemajuan teknologi sehingga para pegawai dan crew kapal mempunyai perbedaan pengalaman dari penggunaan *whatsapp* yang tidak terintegrasi dan tidak efisien ke crew apps yang terintegrasi dan efisien.
  11. Faktor konstruk norma subjektif (*Subjective Norm*) berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk kualitas hasil (*Output Quality*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines karena kualitas hasil dari crew apps yang didapatkan berkualitas tinggi dan tidak mempunyai masalah dengan kualitas hasil crew apps.
  12. Faktor konstruk pandangan pengguna (*Image*) berpengaruh signifikan positif terhadap faktor konstruk norma subjektif (*Subjective Norm*) mengenai penerimaan teknologi aplikasi crew apps di PT. Patria Maritime Lines karena perusahaan PT. Patria Maritime Lines memiliki profil tinggi sehingga mempengaruhi pegawai dan crew kapal bahwa harus menggunakan aplikasi crew kapal.
- [8] Syafnidawaty. 2020, Analisis. Raharja

## 5. REFERENSI

- [1] Sarwono. 2010, Structural Equation Model. Konsep dasar & teori dasar.
- [2] Fay, D. L. 1967, Teknik sampling, Angewandte Chemie International Edition.
- [3] Ibrahim, A. 2021, Pengertian Analisa Menurut Ahli.
- [4] Maludi, A. 2017, Implementasi Model Pendekatan Taktis Dalam Permainan Bolatangan Terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Universitas Pendidikan Indonesia
- [5] Rahayu, F. S, dkk 2017, Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jurnal Terapan Teknologi Informasi
- [6] Rumus Slovin. 2020, Rumusstatistik
- [7] Sarwono, Y. 2010, Pengertian Dasar Structural Equation Modeling (SEM). Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Ukrida

