

Analisi Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Mahasiswa Horizon University terhadap Aplikasi PhinmaEdLearning Menggunakan UTAUT

Muhammad Jembar Jomantara¹, Jajang Mulyana², Lila Setiyani³, Arif Budimansyah Purba⁴, Dedih⁵
^{1,2,3,4,5} Fakultas Informasi dan Komputer Teknologi Horizon University Indonesia

Corresponding Author: Muhammad Jembar Jomantara, email : muhammad.jomantara.krw@horizon.ac.

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa Horizon University terhadap penggunaan aplikasi *PhinmaEdLearning* dengan menggunakan pendekatan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model UTAUT menggabungkan empat konstruk utama, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, yang diyakini berperan signifikan dalam menentukan tingkat adopsi dan kepuasan pengguna terhadap teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei sebagai teknik pengumpulan data. Sampel terdiri dari 150 mahasiswa aktif yang secara rutin menggunakan aplikasi *PhinmaEdLearning* sebagai media pembelajaran daring. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh masing-masing konstruk terhadap kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* dan *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kepuasan mahasiswa. Sementara itu, *Social Influence* menunjukkan pengaruh yang moderat, sedangkan *Facilitating Conditions* memberikan pengaruh yang tidak signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat aplikasi sangat berkontribusi terhadap kepuasan mahasiswa, lebih dari sekadar pengaruh sosial atau ketersediaan dukungan teknis. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian adopsi teknologi di sektor pendidikan tinggi, serta memberikan implikasi praktis bagi pengembang dan manajemen perguruan tinggi dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Rekomendasi selanjutnya adalah peningkatan fitur interaktif dan penyederhanaan antarmuka aplikasi guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: Learning Management System (LMS), UTAUT, User Satisfaction

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Terlebih pada era digital dan revolusi industri 4.0 teknologi informasi memiliki peran yang sangat besar dalam berbagai faktor kehidupan (Patmalasari & Indriyanti, 2021). Salah satu wujud transformasi ini adalah pemanfaatan platform digital berbasis

Learning Management System (LMS) yang memungkinkan institusi pendidikan untuk mengelola proses pembelajaran secara daring maupun hybrid. Learning Management System(LMS) merupakan bentuk implementasi dari perkembangan teknologi informasi yang saat ini sedang populer digunakan pada sektor pendidikan (Sabila et al., 2024). Platform LMS menjadi solusi strategis untuk menjembatani interaksi antara dosen dan mahasiswa, mendistribusikan materi ajar, serta memfasilitasi penugasan dan evaluasi pembelajaran. LMS umumnya disamakan dengan istilah seperti e-learning, virtual learning dan remote learning (Bansal et al., 2022).

Di Horizon University, aplikasi *PhinmaEdLearning* telah diimplementasikan sebagai platform resmi dalam menunjang kegiatan pembelajaran daring sejak beberapa tahun terakhir. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, khususnya dalam menjawab tantangan pembelajaran jarak jauh serta memenuhi kebutuhan mahasiswa akan akses pendidikan yang lebih mudah dan terstruktur. Namun demikian, meskipun adopsi penggunaan aplikasi ini sudah berjalan cukup lama, belum terdapat kajian komprehensif yang mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi tersebut. Padahal, tingkat kepuasan pengguna merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan implementasi sistem informasi pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk meneliti pengalaman siswa dalam menggunakan sistem pembelajaran elektronik, dengan penekanan pada faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi tersebut(Alshehri et al., 2019).

Keberhasilan suatu sistem informasi dapat dilihat melalui minat dan penerimaan pengguna untuk menggunakan sistem tersebut dengan melakukan evaluasi terhadap penggunaan sistem untuk menentukan tingkat pelaksanaan suatu sistem (Saragih & Septamia, 2019). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan teoritis yang dapat menjelaskan keterkaitan antara berbagai variabel tersebut. Salah satu model yang banyak digunakan dalam menilai penerimaan dan penggunaan teknologi adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model ini dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003) dan menggabungkan empat konstruk utama, yaitu *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), dan *Facilitating Conditions* (FC). Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam melakukan analisis terkait penerimaan dan penggunaan teknologi yang telah dikembangkan oleh Venkatesh, et al (Bayhaqi & Nuryana, 2022). UTAUT juga banyak diadopsi untuk mengetahui penerimaan teknologi yang digunakan baik dalam bidang Pendidikan ataupun pemerintahan (Novianti, 2019) . Kesiapan guru dalam menerima teknologi e-learning terutama dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan sistem

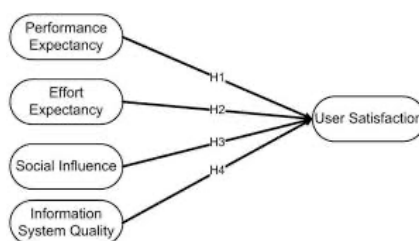
tersebut(Korsah, 2024). Keempat konstruk ini telah terbukti relevan dalam berbagai studi terkait penerimaan teknologi di sektor pendidikan, bisnis, dan pemerintahan.

Penggunaan model UTAUT dalam konteks penelitian ini dianggap tepat karena mampu mengukur tidak hanya aspek penerimaan teknologi, tetapi juga bagaimana faktor-faktor tersebut berkontribusi terhadap tingkat kepuasan pengguna dalam konteks sistem pembelajaran daring. Dengan menerapkan model ini, penelitian diharapkan dapat mengidentifikasi konstruk mana yang paling dominan memengaruhi kepuasan mahasiswa Horizon University terhadap aplikasi *PhinmaEdLearning*. Temuan ini akan memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan strategi peningkatan mutu layanan digital kampus, baik dari sisi teknis maupun pedagogis.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi akademik dalam literatur kajian teknologi pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan LMS di lingkungan perguruan tinggi. Dengan memahami preferensi dan persepsi mahasiswa sebagai pengguna utama, pengembangan aplikasi dapat diarahkan pada peningkatan aspek-aspek yang benar-benar berdampak terhadap pengalaman belajar mereka. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan tinggi di era digital, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, adaptif, dan berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel dalam model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) terhadap tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *PhinmaEdLearning* di Horizon University. UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) model berfokus pada harapan kinerja (performance expectancy), harapan usaha (effort expectancy) dan pengaruh sosial (social influence)(Mustaqim et al., 2018). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh masing-masing konstruk UTAUT secara objektif dan statistik berdasarkan data yang dikumpulkan dari responden.



Gambar 1. Model UTAUT

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Performance Expetancy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap User Satisfaction (Hipotesis 1)
2. Effort Expetancy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap User Satisfaction (Hipotesis 2)
3. Social influence memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap User Satisfaction (Hipotesis 3)
4. Information System Quality memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap User Satisfaction (Hipotesis 4)

Metode kuantitatif digunakan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan terhadap mahasiswa aktif Horizon University yang telah menggunakan aplikasi *PhinmaEdLearning* dalam kegiatan perkuliahan mereka. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kriteria utama bahwa responden adalah mahasiswa yang pernah mengakses atau menggunakan aplikasi secara aktif minimal selama satu semester.

Setelah data terkumpul, dilakukan proses analisis statistik inferensial menggunakan bantuan perangkat lunak pengolah data seperti SPSS atau SmartPLS. Analisis ini mencakup uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji regresi linier berganda atau uji Structural Equation Modeling (SEM) Gambar



Gambar 2

tergantung pada kompleksitas hubungan antar variabel. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi masing-masing konstruk UTAUT terhadap kepuasan pengguna aplikasi.

Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya mengevaluasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *PhinmaEdLearning*, tetapi juga memberikan wawasan empiris mengenai faktor-faktor utama yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem dan strategi peningkatan layanan pembelajaran digital di Horizon University.

Untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan guna menganalisis instrumen penelitian, dibutuhkan minimal 400 responden dari populasi Indonesia. Instrumen penelitian akan disusun dalam Bahasa Indonesia dan akan diisi oleh responden secara daring melalui Google Forms. Selanjutnya, data yang diperoleh dari para responden akan dianalisis menggunakan aplikasi Smart PLS untuk menguji hubungan antar variabel. Pemilihan responden akan dilakukan secara acak, dan analisis lebih lanjut hanya akan dilakukan pada data responden yang telah menggunakan aplikasi Agoda lebih dari satu kali. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Kategori responden akan dijelaskan dalam bentuk tabel.

Penelitian ini akan menggunakan rumus Slovin dalam proses pengambilan sampel. Margin of error yang digunakan adalah sebesar 5%. Berikut adalah rumus yang akan digunakan dalam penelitian ini:

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

Dalam penelitian ini, tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 5% dengan jumlah populasi sebanyak 3000 total mahasiswa. Oleh karena itu, perhitungan dapat dijabarkan sebagai berikut: $n = 3000 : (1 + 3000(0.0000)^2) = 41.522$. Berdasarkan rumus Slovin, hasil dari “n” akan dibulatkan ke atas. Oleh karena itu, penelitian ini akan membutuhkan jumlah responden sebanyak itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, sehingga diperlukan pengukuran untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner yang digunakan harus memenuhi dua syarat utama agar dapat dianggap valid dan reliabel. Uji validitas berfungsi sebagai langkah pengendalian kualitas terhadap data yang digunakan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan benar-benar dapat dipercaya.

Tabel 1. Keterangan Responden

Jurusan	Banyak Mahasiswa
Fakultas Informasi dan Komputer Teknologi (FICT)	34 Mahasiswa
Fakultas Manajemen Bisnis (FMB)	18 Mahasiswa
Fakultas Keperawatan (FK)	20 Mahasiswa

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat tiga buah fakultas berbeda dari masing-masing mahasiswa yang mengisi kuesioner penelitian. Terdapat 34 mahasiswa berasal dari Fakultas Informasi dan Teknologi, 18 mahasiswa berasal dari Fakultas Manajemen Bisnis, dan 20 mahasiswa berasal dari Fakultas Keperawatan.

Variabel	Indicator	Outer Loading	Cronbach Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted
Performance Expetancy	PE1, PE2, PE3	0.805 0.735 0.960	0.874	0.932	0.885
Effort Expetancy	EE1, EE2, EE3	0.826 0.923 0.828	0.683	0.716	0.789
Social Influence	SI1, SI2, SI3	0.927 0.853 0.792	0.767	0.954	0.854
Information System Quality	ISC1, ISC2, ISC3	0.733 0.836 0.788	0.841	0.852	0.856
User Satisfaction	US1, US2, US3	0.985 0.884 0.825	0.886	0.786	0.824

Terdapat dua cara untuk mengukur validitas: uji validitas konvergen, yang dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti melihat nilai factor loading untuk setiap indikator, yang idealnya berada dalam rentang 0,4 hingga 0,7, atau menggunakan nilai Average Variance Extracted (AVE) untuk setiap variabel, yang seharusnya melebihi 0,5.

Sebuah kuesioner dianggap reliabel jika jawaban responden bersifat konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha, di mana suatu metode dinyatakan reliabel jika nilai tersebut melebihi 0,7. Selain itu, reliabilitas juga dapat diukur menggunakan nilai Composite Reliability, dengan ketentuan bahwa nilai tersebut harus di atas 0,7 agar dapat dianggap reliabel.

Hipotesis	Variabel	Original Sampel (O)	Sample Mean (M)	T- Statistic	P-Values
H1	Performace Expetancy -> User Satisfaction	0.076	0.097	0.560	0.576
H2	Effort Expetancy -> User Satisfaction	0.532	0.478	3.545	0.000
H3	Social Influence -> User Satisfaction	0.083	0.146	0.553	0.581
H4	Information Quality -> System User Satisfaction	0.244	0.248	1.755	0.080

Penelitian ini menguji empat hipotesis yang mengukur pengaruh beberapa variabel independen terhadap **User Satisfaction** sebagai variabel dependen. Analisis dilakukan menggunakan **Partial Least Square (PLS)** dengan bantuan aplikasi **Smart PLS**. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan:

H1: Performance Expectancy → User Satisfaction

Berdasarkan hasil analisis, nilai **T-Statistic** yang diperoleh adalah **0.560**, yang berarti lebih kecil dari batas minimum sebesar **1.96**, serta nilai **P-Values** sebesar **0.576**, yang jauh lebih besar dari **0.05**. Hal ini menunjukkan bahwa **Performance Expectancy tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction**. Meskipun nilai **Original Sample** sebesar **0.076** menunjukkan arah hubungan positif, pengaruh tersebut secara statistik tidak signifikan. Oleh karena itu, **hipotesis H1 ditolak** dan **H0 diterima**.

H2: Effort Expectancy → User Satisfaction

Hasil menunjukkan bahwa variabel **Effort Expectancy** memiliki pengaruh signifikan terhadap **User Satisfaction**, dengan nilai **T-Statistic** sebesar **3.545** (> 1.96) dan nilai **P-Values** sebesar **0.000** (< 0.05). Nilai **Original Sample** sebesar **0.532** menunjukkan adanya pengaruh positif yang cukup kuat. Dengan demikian, **hipotesis H2 diterima** dan **H0 ditolak**, yang berarti semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan (effort expectancy), maka semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna.

H3: Social Influence → User Satisfaction

Nilai **T-Statistic** sebesar **0.553** dan **P-Values** sebesar **0.581** menunjukkan bahwa **Social Influence** tidak berpengaruh secara signifikan terhadap **User Satisfaction**. Meskipun nilai **Original Sample** sebesar **0.083** menunjukkan arah hubungan yang positif, hasil ini tidak memenuhi kriteria signifikansi statistik. Oleh karena itu, **hipotesis H3 ditolak** dan **H0 diterima**.

H4: Information System Quality → User Satisfaction

Variabel **Information System Quality** menunjukkan nilai **T-Statistic** sebesar **1.755**, yang masih berada di bawah ambang batas signifikansi (**1.96**), dan nilai **P-Values** sebesar **0.080**, yang lebih besar dari **0.05**. Artinya, meskipun terdapat **pengaruh positif** yang terlihat dari nilai **Original Sample** sebesar **0.244**, pengaruh ini tidak cukup signifikan secara statistik. Dengan demikian, **hipotesis H4 ditolak** dan **H0 diterima**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, variabel yang memiliki pengaruh paling signifikan terhadap kepuasan pengguna (User Satisfaction) adalah Effort Expectancy, dengan nilai T-Statistic sebesar 3.545 (>1.96) dan P-Values sebesar 0.000 (<0.05), yang berarti hipotesis H2 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi Agoda menjadi faktor utama yang meningkatkan kepuasan pengguna. Sementara itu, tiga hipotesis lainnya yaitu H1 (Performance Expectancy), H3 (Social Influence), dan H4 (Information System Quality) ditolak karena tidak memenuhi kriteria signifikansi statistik (T-Statistic < 1.96 dan P > 0.05), meskipun semua menunjukkan arah hubungan yang positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari semua variabel yang diuji, hanya Effort Expectancy yang berperan signifikan dalam membentuk kepuasan pengguna Agoda, yang mengindikasikan bahwa pengguna lebih menghargai pengalaman penggunaan yang mudah dan praktis dibandingkan dengan harapan kinerja, pengaruh sosial, maupun kualitas sistem informasi.

Hipotesis	Hubungan Antar Variabel	Hasil
H1	Performance Expetancy -> User Satisfaction	Ditolak
H2	Effort Expetancy -> User Satisfaction	Diterima
H3	Social Influence -> User Satisfaction	Ditolak
H4	Information System Quality -> User Satisfaction	Ditolak

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan mahasiswa Horizon University dalam menggunakan aplikasi Phinma Ed Learning. Penelitian ini menguji empat variabel utama, yaitu Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Information System Quality, terhadap variabel User Satisfaction. Melalui pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS dan berdasarkan hasil analisis tabel hipotesis, diketahui bahwa hanya satu variabel yang memiliki pengaruh signifikan, yaitu Effort Expectancy. Temuan ini ditunjukkan oleh nilai T-Statistic sebesar 3.545, yang melebihi batas minimal 1.96, serta nilai P-Values sebesar 0.000 yang jauh lebih kecil dari batas signifikan 0.05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi Phinma Ed Learning memiliki pengaruh nyata terhadap tingkat kepuasan mahasiswa. Mahasiswa cenderung merasa lebih puas ketika aplikasi yang mereka gunakan mudah dioperasikan, memiliki antarmuka yang intuitif, serta tidak memerlukan usaha berlebih dalam memahami fitur-fitur yang tersedia.

Sementara itu, variabel Performance Expectancy, Social Influence, dan Information System Quality tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa, karena nilai T-Statistic ketiganya berada di bawah angka 1.96 dan nilai P-Values melebihi 0.05. Meskipun ketiga variabel tersebut tetap menunjukkan arah hubungan positif terhadap kepuasan pengguna, namun pengaruhnya tidak cukup kuat secara statistik untuk dinyatakan signifikan dalam penelitian ini. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa harapan mahasiswa terhadap performa aplikasi, pengaruh dari lingkungan sosial, serta kualitas sistem secara teknis belum menjadi perhatian utama bagi mahasiswa dalam menentukan tingkat kepuasan mereka terhadap penggunaan Phinma Ed Learning.

Secara keseluruhan, kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa kemudahan penggunaan (Effort Expectancy) adalah faktor utama yang harus diperhatikan dalam mengembangkan dan meningkatkan aplikasi pembelajaran seperti Phinma Ed Learning, khususnya di lingkungan Horizon University. Temuan ini memberikan masukan penting bagi pengembang aplikasi maupun pihak kampus dalam merancang sistem pembelajaran digital yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Fokus pengembangan sebaiknya diarahkan pada penyederhanaan antarmuka, peningkatan navigasi yang user-friendly, serta pengurangan hambatan teknis yang dapat mengganggu pengalaman belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshehri, A., Rutter, M., & Smith, S. (2019). The Effects Of Utaut And Usability Qualities On Students' Use Of Learning Management Systems In Saudi Tertiary Education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 891–930. <https://doi.org/10.28945/4659>
- Bansal, R., Jain, R., & Seth, N. (2022). Digitalization in Education: Application of Utaut To Use Learning Management System. *Journal of Content, Community and Communication*, 15(8), 260–275. <https://doi.org/10.31620/JCCC.06.22/18>
- Bayhaqi, F., & Nuryana, I. K. D. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi Bima + dengan Metode UTAUT*. 03(03), 84–93.
- Korsah, D. P. (2024). *Adoption and utilization of Moodle learning management system for emergency remote teaching: A UTAUT perspective*. 1011.
- Mustaqim, R. N., Kusyanti, A., & Aryadita, H. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use Of Technology). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2584–2593. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Novianti, K. D. P. (2019). Analisis Evaluasi E-learning Menggunakan Integrasi Model D&M dan UTAUT. *Techno.Com*, 18(2), 122–133. <https://doi.org/10.33633/tc.v18i2.2217>
- Patmalasari, D., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Model UTAUT. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 02(02), 37–45. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39559/34526>
- Sabila, F. N., Suryanto, T. L. M., & Wulansari, A. (2024). Analisis Faktor Yang Memengaruhi Minat Dan Perilaku Penggunaan Learning Management System Dengan Model UTAUT. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 2246–2257. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9704>
- Saragih, A. H., & Septamia, N. U. (2019). Analisis Penerimaan Pengguna E-Filing Menggunakan Model Unified Theory Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Kajian Akuntansi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jka.v3i1.2129>