

**ANALISIS DAN EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI
HERBIFY MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

SKRIPSI

Oleh

Satrio Putro Wicaksono	2440091022
Krishna Hendra Wijaya	2440099164
Arya Annurseno	2440078771



**Information Systems Department
BINUS Online Learning
Universitas Bina Nusantara
Jakarta
2023**

**ANALISIS DAN EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI
HERBIFY MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk gelar kesarjanaan pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan Strata-1**

Oleh

Satrio Putro Wicaksono	2440091022
Krishna Hendra Wijaya	2440099164
Arya Annurseno	2440078771



**Information Systems Department
BINUS Online Learning
Universitas Bina Nusantara
Jakarta
2023**

Pernyataan Kesiapan Skripsi untuk Review Skripsi

Pernyataan Penyusunan Skripsi

Satrio Putro Wicaksono

Krishna Hendra Wijaya

Arya Annurseno

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul :

**ANALISIS DAN EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI
HERBIFY MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)**

**adalah benar hasil karya kami dan belum pernah diajukan sebagai karya
ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama kami atau pihak lain**

TTD

TTD

TTD

**Satrio Putro Wicaksono
2440091022**

**Krishna Hendra Wijaya
2440099164**

**Arya Annurseno
2440078771**

Disetujui oleh Pembimbing

Kami setuju Skripsi tersebut layak diajukan untuk Review Skripsi

TTD

**Teguh Prasandy
<<Kode Dosen>>**

<<Tanggal persetujuan>>

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Herbify merupakan platform telemedis yang inovatif, menyediakan informasi herbal berbasis bukti dan akses langsung ke ahli herbal. Tujuan aplikasi ini adalah membantu masyarakat Indonesia membuat keputusan bijak tentang penggunaan herbal dalam perawatan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi user experience dan mengukur efektivitas pada fungsionalitas dan fitur-fitur pada aplikasi Herbify, memastikan bahwa tujuan platform tercapai dan memberikan nilai tambah yang diinginkan.

Untuk melakukan analisis pada user experience aplikasi Herbify, peneliti akan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM merupakan teori sistem informasi yang bertujuan untuk membuat model bagaimana pengguna mau mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi. Berdasarkan teori dari Davis dijelaskan bahwa TAM adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan dari pengguna tersebut. Berdasarkan teori TAM tersebut, terdapat lima variable yang diteliti pada metode ini, yaitu persepsi *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward of use*, *behavioral intention to use*, dan *actual system usage*. Memahami makna masing-masing variabel ini penting karena dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pengguna merespons dan berinteraksi dengan Herbify. Objek utama dari penelitian ini adalah aplikasi Herbify dan penelitian akan fokus pada fitur-fitur aplikasi, seperti HerbalPedia, HerbalTalk, HerbalStore, dan fitur HerbalScan, serta bagaimana pengguna merespons dan menerima aplikasi tersebut. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode penyebaran kuesioner secara online terhadap pengguna aktif Herbify.

Penelitian sebelumnya yang mengkaji user experience dengan metode TAM pada aplikasi serupa dengan Herbify yaitu Halodoc, disimpulkan bahwa persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, dan kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna pada aplikasi Halodoc [3]. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, manfaat aplikasi, dan kualitas informasi yang tersedia, maka akan semakin tinggi minat

mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan penelitian pada aplikasi Health E-Commerce [4], disimpulkan bahwa persepsi kebermanfaatan mempengaruhi kepercayaan pengguna saat menggunakan aplikasi telemedis ini. Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan juga mempengaruhi kenyamanan konsumen dalam menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, beberapa rumusan masalah yang akan menjadi fokus dari pembahasan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Faktor apa yang mempengaruhi pengguna untuk menggunakan fitur-fitur dari Herbify?
2. Apakah faktor *user experience* dapat mempengaruhi minat pengguna untuk menggunakan aplikasi Herbify ?
3. Bagaimana kenyamanan dan kemudahan *user experience* pada Herbify ?
4. Faktor apakah yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi Herbify?
5. Usulan peningkatan *user experience* apa saja yang bisa mendorong pengguna untuk menggunakan Herbify ?
6. Apakah ada usulan fitur yang dapat ditambahkan berdasarkan permasalahan dan kebutuhan dari pengguna ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, ruang lingkup penelitian meliputi aspek-aspek yang terkait dengan analisis dan evaluasi *user experience* pada aplikasi Herbify. Hal-hal yang menjadi fokus adalah sebagai berikut.

1. Objek yang Ditetapkan.
Penelitian akan dilakukan pada aplikasi Herbify untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna saat menggunakan fitur-fitur aplikasi Herbify seperti HerbalPedia, HerbalTalks, HerbalScan, dan HerbalStore.
2. Pengguna yang Diperhatikan.
Fokus pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna untuk melakukan pemesanan.

3. Responden dan Wilayah Penelitian.

Penelitian ini akan melibatkan responden yang telah menggunakan aplikasi Herbify secara aktif. Tidak ada pembatasan geografis dalam pemilihan responden.

4. Faktor yang Dipertimbangkan.

Analisis akan mencakup berbagai fitur aplikasi dan aspek user experience yang dapat mempengaruhi minat pengguna dalam melakukan penggunaan aplikasi, seperti antarmuka pengguna (UI), kecepatan, keandalan, ketersediaan informasi, dan layanan pelanggan.

5. Usulan Peningkatan dan Fitur Baru.

Selain melakukan evaluasi, penelitian ini juga akan mengusulkan langkah-langkah perbaikan desain pada halaman-halaman tertentu dan penambahan fitur baru yang berdasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam penggunaan aplikasi Herbify.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam rangka untuk memperdalam pemahaman tentang user experience pada aplikasi Herbify, penelitian ini menetapkan beberapa tujuan yang spesifik. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak terkait. Berikut adalah tujuan dan manfaat dari penelitian ini:

- Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang user experience pada Herbify dengan menggunakan metode TAM. Adapun tujuannya adalah:

- 1) Mengidentifikasi Kepuasan Pengguna

Melalui analisis TAM, tujuan utamanya adalah untuk memahami sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Herbify. Ini akan membantu dalam mengevaluasi apakah aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

- 2) Mengukur Adopsi Teknologi

Dengan menggunakan TAM, kita dapat mengevaluasi tingkat adopsi aplikasi Herbify oleh pengguna. Ini termasuk pemahaman sejauh mana pengguna bersedia untuk menggunakan aplikasi ini secara konsisten dan

apakah mereka memiliki niat untuk terus menggunakannya di masa depan.

3) Menganalisis Perilaku Pengguna

TAM membantu dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna terhadap aplikasi Herbify. Dengan demikian, kita dapat mengevaluasi apakah faktor-faktor seperti persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi niat dan perilaku pengguna.

4) Meningkatkan Desain dan Pengembangan

Hasil dari analisis dan evaluasi UX menggunakan pendekatan TAM dapat memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan desain dan pengembangan aplikasi Herbify. Dengan memahami area di mana pengguna mungkin mengalami kesulitan atau tidak puas, tim Herbify pengembangan dapat membuat perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

5) Mendorong Pertumbuhan dan Peningkatan Aplikasi

Dengan memahami persepsi pengguna terhadap aplikasi Herbify, perusahaan dapat mengidentifikasi peluang untuk meningkatkan fitur, fungsionalitas, atau layanan yang ditawarkan. Hal ini dapat membantu dalam mendorong pertumbuhan aplikasi dan memperluas pangsa pasar.

6) Memperkuat Hubungan dengan Pengguna

Melalui evaluasi UX menggunakan TAM, perusahaan dapat menunjukkan kepada pengguna bahwa mereka peduli dengan pengalaman mereka dan berkomitmen untuk meningkatkannya. Hal ini dapat memperkuat hubungan antara tim Herbify dan pengguna, serta membangun loyalitas pengguna terhadap aplikasi Herbify.

■ Manfaat Penelitian.

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan, antara lain:

- 1) Bagi Tim Herbify: Analisis TAM akan membantu tim Herbify untuk memahami dengan lebih baik kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna terhadap aplikasi mereka. Hal ini memungkinkan tim untuk membuat keputusan yang lebih baik

dalam pengembangan produk dan meningkatkan fitur-fitur yang tepat.

- 2) Bagi Pembaca: Analisis dan evaluasi UX Herbify dengan pendekatan TAM akan memberikan wawasan kepada pembaca tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Ini dapat membantu pembaca untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi dan kepuasan pengguna dalam konteks aplikasi mobile.
- 3) Bagi Penulis: Penulis skripsi akan dapat memberikan kontribusi baru terhadap literatur tentang UX dan adopsi teknologi dengan menerapkan pendekatan TAM pada studi kasus Herbify. Hal ini memperkaya pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi mobile dalam konteks spesifik.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

a. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Metode ini dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada sejumlah responden untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk membantu menganalisis karakteristik dari pengguna aplikasi Herbify. Kuesioner ini dilakukan dengan 5 penilaian berikut :

1. *Perceived Ease of Use:*

Dalam teknologi, variabel ini didefinisikan sebagai ukuran kepercayaan pada computer atau sistem yang mudah digunakan dan seseorang percaya bahwa kegunaan dapat mengurangi upaya seseorang untuk melakukan tugas menggunakan sistem tertentu. Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah faktor kunci untuk Herbify yang mencerminkan sejauh mana pengguna percaya bahwa platform ini mudah digunakan, mengurangi upaya dalam menjalankan tugas.

2. *Perceived Usefulness:*

Menurut Teori Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM), penelitian oleh Venkatesh dan Bala pada tahun 2008 menunjukkan bahwa persepsi kegunaan secara positif memengaruhi sikap

pengguna terhadap adopsi teknologi [4]. Mereka menemukan bahwa semakin tinggi persepsi kegunaan, semakin positif sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi tersebut. Dengan meningkatkan persepsi kegunaan, Herbify dapat lebih efektif menarik dan mempertahankan pengguna, mendukung tujuannya untuk memberikan nilai tambah dan pengalaman pengguna yang optimal.

3. *Attitude Toward Using:*

Pada metodologi TAM, variable ini mendefinisikan sikap terhadap penggunaan sistem dalam bentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak ketika seseorang menggunakan teknologi tersebut [1].

Kegunaannya untuk Herbify adalah mengevaluasi sikap atau persepsi pengguna terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Konsep ini mencakup bagaimana pengguna melihat dan merespons secara emosional terhadap fitur-fitur seperti HerbalTalk, HerbalPedia, dan HerbalStore, serta manfaat pengguna yang ditawarkan oleh Herbify.?

4. *Behavioral Intention of Use:* Menurut Hemawan dan Suseno (2009), perilaku niat menggunakan teknologi adalah minat atau keinginan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu [5]. Variable ini mendefinisikan kecenderungan perilaku untuk terus menggunakan teknologi dan sejauh mana seseorang akan menggunakan teknologi itu dapat diprediksi dari sikap dan perhatian mereka terhadap teknologi tersebut. Kegunaan variable pada penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa besar keinginan pengguna untuk secara aktif menggunakan aplikasi Herbify dalam kegiatan sehari-hari mereka di masa depan. Konsep ini mencakup niat pengguna untuk menggunakan Herbify secara konsisten dan berkelanjutan setelah mereka mencoba aplikasi tersebut.

5. *Actual System Usage:* Penggunaan Sistem Aktual mengukur sejauh mana individu benar-benar menggunakan suatu sistem atau teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Pengukuran ini memberikan wawasan langsung tentang sejauh mana teknologi diimplementasikan dan diadopsi oleh pengguna. Averweg dalam penelitiannya pada tahun 2008, menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan Sistem Informasi Eksekutif memiliki korelasi dengan adopsi teknologi di konteks organisasi [6]. Meskipun

studi tersebut tidak secara langsung mengacu pada penggunaan aplikasi seperti yang terjadi pada aplikasi Herbify, hasilnya memberikan perspektif yang relevan terkait penggunaan teknologi. Dalam konteks aplikasi Herbify, konsep ini dapat diterapkan untuk mengukur sejauh mana pengguna secara aktif menggunakan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi. Sebagai contoh, pengukuran ini dapat mencakup seberapa sering pengguna mencari informasi tentang tanaman herbal, berpartisipasi dalam fitur-fitur interaktif seperti HerbalPedia atau HerbalTalk, dan melakukan transaksi pembelian produk herbal melalui HerbalStore.

b. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengidentifikasi, membaca, memahami, dan merangkum informasi yang relevan dengan penelitian ini. Sumber informasi diperoleh dari referensi jurnal, artikel, situs web, dan *e-book* yang terkait dengan topik penelitian. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan dasar teoretis yang menjadi landasan penelitian, serta menyediakan pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini. Selain itu, dilakukan juga pemahaman lebih dalam tentang variabel-variabel dalam TAM yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEU), *Attitude Toward of Use* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BI), dan *Actual Usage* (AU).

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka peneliti membuat sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Landasan Teori, Literatur Review, dan Kerangka Pikir

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Profil Perusahaan Penelitian, Visi Misi, Proses Bisnis Aplikasi, Metodologi Penelitian, Fitur Aplikasi, dan Teknik Pengambilan Populasi dan Sampel

BAB 4 HASIL DAN BAHASAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang hasil penelitian yang dilakukan berupa analisa dan evaluasi menggunakan *software SmartPLS* beserta penjelasannya dan beberapa rekomendasi desain *user interface* baru sesuai dengan indikator yang perlu diperbaiki dari hasil analisa yang telah dilakukan

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mungkin dialami pengguna saat menggunakan aplikasi dan meningkatkan kenyamanan pengguna aplikasi Herbify. Selain itu, bab ini juga membahas tentang usulan yang diberikan peneliti untuk penelitian-penelitian selanjutnya, serta saran bagi pengguna yang akan menggunakan hasil rancangan / penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Dalam era yang didominasi oleh teknologi, pemahaman akan pengalaman pengguna (User Experience/UX) menjadi inti dalam kesuksesan aplikasi telemedicine seperti Herbify. Landasan teori yang dibangun untuk menganalisis dan mengevaluasi UX pada platform-platform ini memperhatikan aspek-aspek krusial yang memengaruhi keputusan pengguna dalam melakukan transaksi perjalanan.

2.1.1 Konsep Mendalam tentang User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. Dalam konteks aplikasi telemedicine, UX mencakup faktor-faktor penting seperti:

- Usability (Kemudahan Penggunaan): Faktor ini menitikberatkan pada kejelasan antarmuka, kemudahan navigasi, dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas tanpa hambatan.
- Emotional Design (Desain Emosional): Memperhatikan dimensi emosional pengguna dalam menggunakan aplikasi, seperti daya tarik visual, kebaruan desain, dan pengalaman yang merangsang emosi positif.
- Reliability (Keandalan): Pentingnya pengalaman yang konsisten, dapat diandalkan, dan memberikan kepercayaan pada pengguna bahwa informasi yang diberikan benar dan akurat.
- Accessibility (Aksesibilitas): Memastikan bahwa aplikasi dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus.

2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Keputusan Pengguna

Dalam lingkungan yang kompetitif pada aplikasi Telemedicine, faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna dalam melakukan pemesanan menjadi krusial, termasuk:

➤ Kesadaran Kesehatan

Pengguna yang lebih sadar akan kesehatan mereka dan memiliki preferensi terhadap solusi alami cenderung lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi seperti Herbify.

- **Kemudahan Penggunaan**
Jika Herbify memiliki antarmuka yang ramah pengguna, mudah dinavigasi, dan responsif, ini dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan membuat mereka lebih sering menggunakan aplikasi tersebut.
- **Kualitas dan Kepercayaan Informasi**
Keakuratan, relevansi, dan keandalan informasi tentang herbal dan pengobatan alami yang disediakan oleh aplikasi sangat penting. Pengguna akan mencari informasi yang didukung oleh penelitian atau validasi dari ahli.
- **Fitur Personalisasi**
Fitur yang menyesuaikan konten dan rekomendasi berdasarkan preferensi individu, kondisi kesehatan, atau riwayat pencarian pengguna dapat meningkatkan relevansi dan daya tarik Herbify.
- **Integrasi dengan Perangkat atau Aplikasi Kesehatan Lainnya**
Kemampuan untuk terhubung dengan aplikasi atau perangkat kesehatan lain (seperti smartwatch atau aplikasi fitness) untuk sinkronisasi data kesehatan dapat meningkatkan nilai tambah bagi pengguna.
- **Biaya dan Aksesibilitas**
Jika aplikasi berbayar, harga yang terjangkau dan adanya opsi langganan yang fleksibel bisa menjadi faktor penting. Untuk aplikasi gratis, ketersediaan tanpa biaya tentunya menjadi daya tarik tersendiri.
- **Ulasan dan Reputasi**
Ulasan positif dari pengguna lain dan reputasi yang baik di media sosial atau di antara komunitas pengguna dapat meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas, yang mempengaruhi keputusan pengguna.
- **Dukungan dan Layanan Pelanggan**
Dukungan yang cepat dan efektif saat pengguna menghadapi masalah atau memiliki pertanyaan terkait aplikasi dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas terhadap Herbify.
- **Kesadaran Brand dan Marketing**

Strategi pemasaran yang efektif yang meningkatkan kesadaran tentang Herbify dan manfaat penggunaannya bisa sangat mempengaruhi jumlah pengguna baru.

2.1.3 Usulan Peningkatan dan Fitur Berdasarkan Evaluasi User Experience

Hasil evaluasi user experience menggunakan TAM akan memberikan dasar untuk merumuskan usulan perbaikan dan pengembangan fitur yang mungkin perlu ditambahkan. Rekomendasi akan difokuskan pada indikator yang memiliki nilai terkecil pada variable TAM. Perbaikan akan difokuskan untuk meningkatkan kejelasan informasi, tata letak yang lebih baik, dan kemungkinan penambahan fitur sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

2.1.4 Pemanfaatan Metode TAM dalam Analisis User Experience.

Pemanfaatan metode Technology Acceptance Model (TAM) dalam analisis user experience (UX) melibatkan penggunaan konsep-konsep TAM untuk memahami bagaimana persepsi pengguna terhadap aplikasi atau sistem berkontribusi terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dalam pengukuran persepsi pengguna, Perceived Usefulness (PU) dievaluasi untuk menilai sejauh mana pengguna percaya bahwa aplikasi memberikan nilai atau manfaat yang signifikan bagi mereka. Ini dapat dilakukan melalui survei atau kuesioner untuk menilai sejauh mana pengguna merasa aplikasi memberikan solusi atas kebutuhan atau masalah mereka. Selain itu, Perceived Ease of Use (PEOU) dievaluasi untuk menilai seberapa mudah pengguna merasa menggunakan aplikasi. Ini bisa melibatkan evaluasi terhadap antarmuka pengguna, navigasi, dan proses interaksi dalam aplikasi untuk mengidentifikasi area di mana pengguna mengalami kesulitan atau kebingungan.

2.1.5 Relevansi Landasan Teori dengan Penelitian

Landasan teori dalam sebuah penelitian memberikan kerangka kerja yang diperlukan untuk memahami fenomena yang diselidiki dan merumuskan pertanyaan penelitian yang tepat. Dalam konteks penelitian analisis dan evaluasi user experience pada aplikasi Herbify menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), relevansi landasan teori dengan penelitian sangat penting.

2.1.6 Implikasi Teoritis dan Praktis

Analisis dan evaluasi user experience pada aplikasi Herbify dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) memiliki implikasi yang luas baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita tentang bagaimana faktor-faktor yang dikaji dalam TAM, seperti Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU), memengaruhi pengalaman pengguna pada aplikasi Herbify. Implikasi ini akan memperkaya literatur tentang penerimaan teknologi dan pengalaman pengguna, serta membantu dalam pengembangan teori baru atau memperkuat teori yang sudah ada, terutama dalam hal bagaimana faktor-faktor psikologis dan sosial memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi.

2.1.7 Relevansi dengan Perkembangan Terkini dan Masa Depan

Landasan teori ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan perkembangan terkini dan masa depan industri perjalanan yang terus berubah. Dalam konteks dinamis seperti ini, pemahaman mendalam tentang UX akan menjadi nilai tambah bagi platform untuk tetap beradaptasi dan memenuhi kebutuhan pengguna yang berkembang.

2.2 Literatur Review

1) Perancangan Kuesioner Analisis Penerimaan E-Tax Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)

Abstrak:

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan E-Tax oleh pengguna, hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada pihak Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan E-Tax. Sehingga peneliti melakukan penelitian mengenai E-Tax dari sisi pengguna yang bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan, pengaruh atau persepsi dari suatu sistem informasi dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). Langkah awal untuk mengidentifikasi faktor tersebut ialah melakukan perancangan kuesioner.

Perancangan kuesioner dilakukan untuk ditujukan kepada responden yaitu wajib pajak badan usaha di Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang yang bertujuan untuk mengetahui faktor dari tanggapan para responden.

Rangkuman:

fokus utama adalah memahami penerimaan E-Tax di Palembang menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). E-Tax merupakan implementasi teknologi yang dimaksudkan untuk memodernisasi administrasi perpajakan, yang secara tidak langsung meningkatkan efisiensi pengelolaan pajak daerah. Dalam studi ini, peneliti berusaha mengidentifikasi variabel-variabel yang mempengaruhi penerimaan teknologi ini oleh para pengguna yang berstatus wajib pajak badan usaha. Dengan menggunakan model TAM yang mempertimbangkan dua konsep utama yaitu 'Perceived Ease of Use' dan 'Perceived Usefulness', mereka berupaya mengukur bagaimana kedua dimensi ini serta faktor lainnya seperti sikap pengguna dan niat perilaku mempengaruhi penggunaan sistem E-Tax.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat utama untuk mengumpulkan data. Kuesioner dirancang untuk mengukur persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan dan kegunaan sistem E-Tax, serta sikap dan niat mereka terhadap penggunaan teknologi ini. Dengan distribusi 200 kuesioner kepada para pengguna terdaftar di Kantor Pelayanan Pajak Daerah Kota Palembang, peneliti berharap untuk mendapatkan insight mendalam mengenai faktor-faktor yang bisa mempengaruhi penerimaan E-Tax. Hasil dari kuesioner ini diharapkan memberikan umpan balik yang berharga kepada Badan Pengelolaan Pajak Daerah untuk meningkatkan penerapan E-Tax di masa depan, meminimalisir hambatan penggunaan, dan meningkatkan penerimaan pengguna terhadap sistem perpajakan elektronik ini.

2) Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)

Abstrak:

Karyawan PT Telkom Access Surakarta ditugaskan menyediakan dan menyiapkan bahan dengan jumlah dan waktu terbatas. Agar dapat dipenuhi, karyawan melakukan pekerjaan dengan cepat termasuk

koordinasi, pengadaan, produksi, pasokan produk, termasuk administrasi harian dan memproses informasi dari teknisi kepada pelanggan untuk membuatnya lebih mudah untuk menggunakan aplikasi Alista. Apakah persepsi desain antarmuka, kemudahan sistem, sikap penerimaan sistem, perilaku menggunakan sistem diukur seberapa besar pengaruhnya terhadap kondisi nyata penggunaan sistem yang dipercaya oleh karyawan. Metode yang digunakan untuk pengukuran hasil penelitian dengan menggunakan TAM. Sampel penelitian 78 karyawan. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa 35,2% dari empat variabel bebas yaitu desain antarmuka, kemudahan sistem, sikap penerimaan sistem, perilaku penggunaan sistem mempengaruhi kondisi nyata penggunaan sistem informasi. Berdasarkan hasil kuisioner dari semua responden terhadap variabel pertanyaan yang diteliti, hasil TAM dalam persentase 44% menjawab sangat setuju dan 55% menjawab setuju.

Rangkuman:

Dalam industri pariwisata, penggunaan teknologi dianggap sebagai solusi untuk menghidupkan kembali sektor pariwisata dan ekonomi. E-tourism dipandang sebagai bidang studi yang penting, dengan permintaan yang meningkat untuk penelitian e pariwisata yang dapat menemukan solusi bisnis cerdas untuk meramalkan pasar dengan lebih baik, mensimulasikan skenario yang berbeda, dan mengantisipasi risiko terkait perubahan perilaku konsumen selama dan setelah Covid-19. Para ahli berpendapat bahwa krisis Covid-19 mendorong perlunya penelitian e-tourism yang transformatif, yang mencakup enam aspek kunci: historisitas, reflektivitas, transparansi, kesetaraan, pluralitas, dan kreativitas.

- 3) Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Social Influence, dan Trust Terhadap Behavioral Intention to Use Mobile Banking di Indonesia

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan kepercayaan terhadap niat perilaku untuk menggunakan mobile banking di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 300 pengguna mobile banking di Indonesia. Data dianalisis dengan

menggunakan teknik Partial Least Square (PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan mobile banking. Namun, kepercayaan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan mobile banking.

Rangkuman:

Penelitian ini menegaskan bahwa pengguna mobile banking di Indonesia cenderung menggunakan aplikasi tersebut jika mereka meyakini kegunaannya, kemudahan penggunaannya, dan adanya pengaruh sosial dari orang-orang terdekat. Faktor kepercayaan, meskipun penting, tidak secara langsung mempengaruhi niat mereka untuk menggunakan mobile banking. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor lain, seperti keamanan dan reputasi penyedia layanan, mungkin lebih berperan dalam membangun kepercayaan pengguna.

- 4) Penerapan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Akademik Institut Bisnis Nusantara

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Behavioral Intention to Use, Perceived Usefulness berpengaruh terhadap Behavioral Intention to Use dan Behavioral Intention to Use berpengaruh pada Perceived Usage terhadap SIAK di Institut Bisnis Nusantara. Metode Penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Institut Bisnis Nusantara yang aktif pada semester Genap 2022/2023 yang minimal sudah menggunakan aplikasi SIAK selama 2 semester yang berjumlah 550 mahasiswa. Hasil penelitian Perceived Ease of Use secara signifikan mempengaruhi Behavioral Intention to Use terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara, Perceived Usefulness secara signifikan mempengaruhi Behavioral Intention to Use terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara, Behavioral Intention to Use secara signifikan mempengaruhi Perceived Usage terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara

Rangkuman:

Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) pada pengguna Sistem Informasi Akademik untuk mengetahui tingkat perilaku dan penerimaan teknologi pada pengguna SIAKAD dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Perceived Ease of Use secara signifikan mempengaruhi Behavioral Intention to Use terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara
- Perceived Usefulness secara signifikan mempengaruhi Behavioral Intention to Use terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara –
- Behavioral Intention to Use secara signifikan mempengaruhi Perceived Usage terhadap penggunaan SIAK di Institut Bisnis Nusantara.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian, tidak semua variabel menunjukkan pengaruh terhadap pengguna SIAKAD.

5) Evaluation Of User Acceptance On The Lemihealth Digital Platform Using The Technology Acceptance Model (TAM) Method

Abstrak:

Lemihealth adalah layanan digital berbasis web dan mobile. Beberapa layanan yang ada di dalamnya adalah layanan vaksinasi, imunisasi anak, dan registrasi kesehatan di beberapa rumah sakit atau klinik yang menjadi mitra Lemihealth. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengguna penerimaan dan menilai tingkat pengalaman pengguna dengan aplikasi Lemihealth. Penelitian ini menggunakan metode TAM dengan variabel eksternal Motivasi dan Kualitas Konten. Dari hasil analisis pada tabel Fornell Larcker terdapat korelasi antara Motivasi dan Motivasi sebesar 0,746 terhadap Motivasi dengan Perceived Ease of Use sebesar 0,800 sehingga validitas diskriminan tidak terpenuhi. Selain itu pada tabel HTMT terdapat hubungan antara variabel Content Quality dengan Motivation dan Motivation dengan Perceived Ease of Use yang memiliki nilai HTMT lebih dari 0,9. Untuk memastikan diskriminan antara dua konstruk reflektif, nilai variabel harus kurang dari 0,9. Dari gambar tersebut dihasilkan tiga fokus rekomendasi perbaikan user interface yaitu informasi fasilitas kesehatan, informasi pembayaran, dan metode pembayaran.

Rangkuman:

Nilai maksimum pada variabel Perceived Ease of Use (PEOU) yang menunjukkan kepuasan menurut hasil uji R square adalah sebesar 67,5%. Skor ini menunjukkan bahwa kesederhanaan penggunaan program secara mandiri mempunyai dampak sedang terhadap kepuasan pengguna. Hasil uji F square menunjukkan besar kecilnya pengaruh variabel Perceived Effectiveness terhadap Perceived Ease of Use. Pasalnya, ketidakmampuan aplikasi untuk digunakan dengan mudah dengan fitur-fiturnya saat ini berdampak pada kepuasan pengguna. Temuan ini akan menjadi landasan bagi perubahan antarmuka pengguna yang disarankan. Untuk memudahkan pengguna melakukan pencarian, kami menyertakan filter untuk jenis kesehatan layanan ke menu "Cari Rumah Sakit/Kesehatan". Jenis layanan ditunjukkan pada menu "Jadwalkan janji temu" di sebelah kanan profil penyedia layanan kesehatan. Kami menyarankan untuk menghilangkan layanan apa pun yang bertentangan dengan apa yang ditawarkan. Untuk memudahkan pengguna mengakses informasi pembayaran, kami menambahkan informasi pembayaran pada menu FAQ. Pengguna memiliki pilihan untuk menggunakan atau tidak menggunakan dompet deposit selama prosedur pembayaran. Hasilnya, ini menginstruksikan pengguna untuk memperbarui saldonya, sehingga pengguna tidak perlu menavigasi ke menu lain untuk melakukannya. Sebaliknya, pengguna hanya perlu mengklik "Isi Saldo" untuk menambah saldo.

- 6) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, dan Kualitas Informasi terhadap Minat Masyarakat Kota Bogor dalam Penggunaan Layanan Telemedicine (Studi Pada Pengguna Aplikasi Halodoc, Alodokter, Yesdok)

Abstrak:

Penggunaan sistem informasi di Indonesia sudah meluas di berbagai bidang, khususnya di bidang kesehatan. Pemanfaatan teknologi informasi di bidang kesehatan menyebabkan munculnya aplikasi telemedicine yang dapat memudahkan interaksi antara dokter dan pasien. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan kualitas informasi terhadap minat masyarakat Kota Bogor menggunakan

layanan telemedis. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksplanatori. Penelitian dilakukan terhadap masyarakat di Kota Bogor yang menggunakan aplikasi Halodoc, Alodokter, dan YesDok, dengan sampel sebanyak 121 responden. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kenyamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan thitung lebih besar dari nilai ttabel ($4,126 > 1,9801$). Persepsi kegunaan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai signifikansi dan thitung lebih besar dari nilai ttabel ($3,979 > 1,9801$). Kualitas informasi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai signifikansi dan t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($4,442 > 1,9801$). Kesimpulannya, penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, dan kualitas Informasi tersebut semuanya mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan layanan telemedis.

Rangkuman:

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, dan kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna aplikasi telemedicine. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, manfaat aplikasi, dan kualitas informasi yang tersedia, maka semakin tinggi minat mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut. Gambaran minat masyarakat Kota Bogor dalam penggunaan layanan telemedicine aplikasi Halodoc, Alodokter, dan YesDok tergambar dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat masyarakat Kota Bogor terhadap layanan telemedicine aplikasi Halodoc, Alodokter, dan YesDok relatif tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah pengguna aplikasi yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Secara parsial, persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, dan kualitas informasi berpengaruh terhadap minat pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pengguna, walaupun tidak secara simultan. Namun, secara simultan, ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat pengguna. Penelitian ini

memberikan beberapa implikasi bagi pengembangan aplikasi telemedicine. Pertama, aplikasi telemedicine harus dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. Kedua, aplikasi telemedicine harus memberikan manfaat yang nyata bagi pengguna. Ketiga, aplikasi telemedicine harus menyediakan informasi yang berkualitas kepada pengguna.

7) Analysis of Consumer Technology Acceptance Model on Indonesian Telemedicine Applications

Abstrak:

Era digital memudahkan manusia ketika harus terkurung dalam pandemi Covid-19, termasuk akses kesehatan. Health e-Commerce hadir untuk memudahkan konsumen mendapatkan akses transaksi kesehatan dan obat tanpa harus keluar rumah. Secara tidak langsung, kehadiran Start-Up di bidang kesehatan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan budaya hidup sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi konsumen terhadap pembelian obat dan jasa konsultasi dokter secara online melalui platform telemedicine di Indonesia. Model penerimaan teknologi digunakan untuk menyelidiki peran kualitas web dan aplikasi, persepsi layanan dan produk pada niat konsumen untuk konsultasi kesehatan online dan pembelian obat resep dan non-resep. Sebanyak 250 responden disurvei dan data dianalisis menggunakan teknik pemodelan persamaan struktural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan berperan positif dalam menentukan niat konsumen untuk menggunakan jasa konsultasi dokter atau membeli obat melalui platform Telemedicine di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Commerce Telemedicine dapat meningkatkan kepercayaan konsumen secara signifikan dengan meningkatkan persepsi produk dan layanan, sedangkan situs web dan sistem aplikasi dapat memastikan kepercayaan konsumen dengan meningkatkan kualitas situs web dan persepsi layanan. Analisis hasil penelitian ini berarti bahwa kualitas website, sistem aplikasi, layanan, dan persepsi produk menentukan kepercayaan, dan mereka membangun kepercayaan konsumen dalam berbelanja produk kesehatan atau konsultasi online dengan dokter yang kompeten.

Rangkuman:

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur penerimaan konsumen terhadap aplikasi telemedisin dengan menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM) sebagai kerangka dasar. Penelitian ini memperluas TAM dengan memasukkan tiga variabel tambahan yang dianggap relevan dalam konteks telemedisin: persepsi produk, persepsi layanan, dan kualitas web/aplikasi. Kepercayaan konsumen terhadap teknologi telemedisin dianggap sebagai variabel mediasi yang mempengaruhi niat mereka untuk menggunakan teknologi tersebut. Kajian ini juga mencoba memahami bagaimana faktor-faktor ini berinteraksi dan mempengaruhi penerimaan akhir pengguna terhadap aplikasi telemedisin. Dengan mengumpulkan data dari berbagai responden yang menggunakan aplikasi telemedisin, studi ini berharap dapat memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dan penggunaan aplikasi telemedisin. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berharga bagi pengembang aplikasi telemedisin dalam merancang dan menyempurnakan produk mereka sehingga lebih mudah diterima oleh konsumen, serta membantu dalam pengembangan strategi pemasaran yang lebih efektif dan efisien.

8) Extending of Technology Acceptance Model in Using Online Health Applications in The Covid-19 Pandemic Era

Abstrak:

Pandemi Covid-19 telah mengubah perilaku masyarakat dalam mendapatkan layanan kesehatan menjadi layanan online. Studi ini mengkaji perluasan Model Penerimaan Teknologi (TAM) dalam menggunakan aplikasi kesehatan. TAM tidak lagi relevan untuk diterapkan pada studi aplikasi tertentu. Ekspansi yang dilakukan menambahkan variabel pengaruh sosial, perasaan cemas, dan ketersediaan layanan dalam mengembangkan sikap untuk mempengaruhi niat perilaku. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner online untuk pengguna aplikasi Halodoc sebanyak 200 responden. Hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis Pemodelan Persamaan Struktural dengan metode AMOS menunjukkan bahwa sikap merupakan penentu dalam membentuk niat perilaku. Mereka dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, kemudahan persepsi, pengaruh sosial, dan ketersediaan layanan, tetapi tidak oleh perasaan cemas. Hasilnya menunjukkan bahwa individu

mempersepsikan Halodoc sebagai memberikan manfaat, mudah digunakan, mempengaruhi lingkungan, dan layanan yang tersedia dengan baik. Oleh karena itu, mereka dapat mengabaikan kecemasan dengan menggunakan aplikasi Halodoc selama pandemi Covid-19 untuk mendapatkan layanan kesehatan.

Rangkuman:

Pengujian menunjukkan pengaruh kuat sikap terhadap niat perilaku. Hasil ini memberikan penjelasan bahwa evaluasi terhadap manfaat yang diberikan oleh aplikasi kesehatan online yang dinilai positif dapat mendorong individu untuk menggunakan aplikasi kesehatan online tersebut. Individu merasakan banyak manfaat dari layanan mHealth, sehingga mereka mengubah sikap positif menjadi niat untuk menggunakan layanan mHealth. Hal ini terjadi karena ketika individu mempersepsikan kualitas layanan mHealth sebagai berkualitas tinggi, mereka cenderung memberikan evaluasi positif untuk terus menggunakan layanan mHealth. Konstruksi utama dari TAM adalah persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan yang mempengaruhi sikap positif individu terhadap layanan kesehatan online, yang relevan dengan studi sebelumnya. Persepsi kegunaan setelah menggunakan aplikasi kesehatan online dapat berdampak pada evaluasi positif individu untuk terus menggunakannya. Dalam penelitian ini, TAM diperluas dengan menambahkan konstruksi pengaruh sosial dan ketersediaan layanan yang menunjukkan pengaruh kuat terhadap sikap positif untuk terus bermaksud menggunakan aplikasi kesehatan. Dorongan individu kepada individu berpengalaman lainnya dapat mempengaruhi sikap positif dalam mengembangkan niat individu untuk terus menggunakannya. Namun, hasil yang mengejutkan adalah tidak adanya efek perasaan cemas terhadap sikap individu dalam penggunaan aplikasi kesehatan, yang cenderung berkurang ketika penggunaan aplikasi menjadi rutinitas dan kebutuhan, menghasilkan sikap positif pengguna.

- 9) Issue 1 Article 4 6-2008 Information Technology Acceptance in South Africa: An Information Technology Acceptance in South Africa: An Investigation of Perceived Usefulness

Abstrak:

Penelitian ini mengungkapkan hasil yang tidak mendukung sepenuhnya asumsi dasar dari Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang menekankan pentingnya Perceived Usefulness (PU, persepsi tentang kegunaan) dibandingkan Perceived Ease of Use (PEOU, persepsi tentang kemudahan penggunaan). Walaupun penelitian sebelumnya terus menunjukkan bahwa PU adalah determinan utama penerimaan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa PEOU mungkin memiliki pengaruh yang lebih kuat dalam mendorong penerimaan TI. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Brown (2002) yang menyatakan bahwa PEOU meningkatkan pentingnya karena mempengaruhi penggunaan dan persepsi kegunaan. Namun, nilai korelasi yang rendah antara PU dan penggunaan yang dimaksud, serta antara PEOU dan penggunaan yang dimaksud, menunjukkan bahwa mungkin terdapat multidimensionalitas dalam data yang tidak sepenuhnya tergali dalam penelitian ini. Selain itu, perbedaan dalam hasil mungkin dipengaruhi oleh konteks budaya dan ekonomi yang berbeda antara negara berkembang di Afrika dengan negara maju tempat TAM banyak diuji sebelumnya.

Rangkuman:

Penelitian ini mengungkapkan hasil yang tidak mendukung sepenuhnya asumsi dasar dari Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang menekankan pentingnya Perceived Usefulness (PU, persepsi tentang kegunaan) dibandingkan Perceived Ease of Use (PEOU, persepsi tentang kemudahan penggunaan). Walaupun penelitian sebelumnya terus menunjukkan bahwa PU adalah determinan utama penerimaan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa PEOU mungkin memiliki pengaruh yang lebih kuat dalam mendorong penerimaan TI. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Brown (2002) yang menyatakan bahwa PEOU meningkatkan pentingnya karena mempengaruhi penggunaan dan persepsi kegunaan. Namun, nilai korelasi yang rendah antara PU dan penggunaan yang dimaksud, serta antara PEOU dan penggunaan yang dimaksud, menunjukkan bahwa mungkin terdapat multidimensionalitas dalam data yang tidak sepenuhnya tergali dalam penelitian ini. Selain itu, perbedaan dalam hasil mungkin dipengaruhi oleh konteks budaya dan ekonomi yang berbeda antara negara berkembang di Afrika dengan negara maju tempat TAM banyak diuji sebelumnya.

10) Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Mengukur Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS)

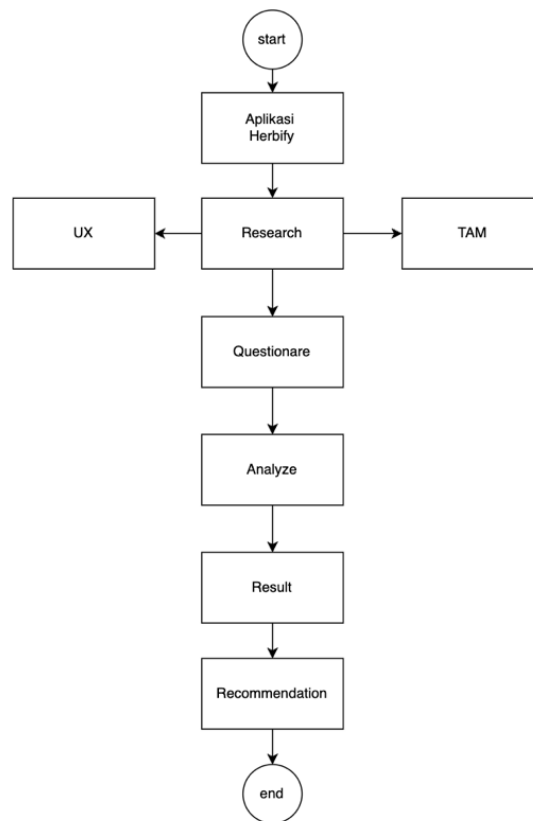
Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) dengan menggunakan Model Technology Acceptance Model (TAM). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap terhadap penggunaan, dan niat untuk menggunakan SIMRS. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 tenaga medis di sebuah rumah sakit di Jakarta. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan SIMRS. Sikap terhadap penggunaan SIMRS juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan SIMRS.

Rangkuman:

Penelitian ini mengevaluasi penerimaan SIMRS oleh tenaga medis dengan menggunakan model TAM. Hasil menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan kegunaan sistem secara signifikan membentuk sikap positif pengguna, yang pada akhirnya mendorong niat untuk menggunakan SIMRS. Oleh karena itu, pengembang SIMRS perlu fokus pada desain yang intuitif, fungsionalitas yang bermanfaat, dan membangun sikap positif pengguna untuk memastikan keberhasilan implementasi sistem

2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Gambar 2.1 diatas merupakan gambaran dari kerangka pikir pada penelitian ini, yang mana tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menemukan permasalahan pada aplikasi Herbify dan memberikan solusi serta rekomendasi untuk meningkatkan user experience dari kedua aplikasi tersebut. Kerangka pikir pada penelitian ini dimulai dengan melakukan identifikasi masalah. Kemudian dilakukan penentuan metodologi penelitian, dimana kami telah menentukan untuk menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dan Studi Pustaka pada sumber-sumber informasi yang relevan. Setelah itu, kami melakukan analisa pada *user experience* dari kedua aplikasi tersebut pada beberapa fitur tertentu dan membuat daftar kuesioner yang akan disebarakan ke sejumlah responden. Dalam penelitian ini, kami menggunakan tools ‘Google Form’ untuk membantu mengumpulkan jawaban dari para responden.

Setelah itu, kami melakukan analisa pada hasil kuesioner tersebut dan menghitung nilai setiap variabel TAM dari setiap responden. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah valid dan dapat diandalkan, uji validitas dan

reliabilitas dilakukan. Validitas menguji apakah kuesioner mengukur apa yang seharusnya diukur, sementara reliabilitas menguji konsistensi hasil jika penelitian diulang. Berdasarkan kesimpulan pada uji validitas dan reliabilitas tersebut, kami akan memberikan solusi serta rekomendasi yang diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan jumlah transaksi pada kedua aplikasi ini. Berdasarkan hasil analisis, solusi dan rekomendasi disusun untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi. Rekomendasi ini mungkin termasuk redesign interface, peningkatan fitur, atau inisiatif pendidikan untuk meningkatkan persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Profil Aplikasi Herbify

Herbify adalah sebuah aplikasi telemedis inovatif di Indonesia yang menyediakan informasi herbal berbasis bukti dan akses langsung ke ahli herbal. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah membantu masyarakat Indonesia dalam membuat keputusan yang tepat mengenai penggunaan obat herbal dalam perawatan kesehatan. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur utama, yaitu:

- HerbalPedia: Menyediakan informasi lengkap mengenai berbagai jenis tanaman herbal, termasuk khasiat, efek samping, dan cara penggunaan.
- HerbalTalk: Memungkinkan pengguna untuk berkonsultasi secara online dengan ahli herbal terkait masalah kesehatan dan penggunaan herbal.
- HerbalStore: Menyediakan platform bagi pengguna untuk membeli berbagai produk herbal yang terjamin kualitasnya.
- HerbalScan: Fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi jenis tanaman herbal dengan memindai gambar tanaman tersebut.



Gambar 3.1 Logo Herbify

3.2 Visi dan Misi Herbify

3.2.1 Visi Herbify

Visi dari Herbify adalah menjadi platform telemedis herbal terkemuka di Indonesia yang memberikan solusi kesehatan alami dan terpercaya.

3.2.2 Misi Herbify

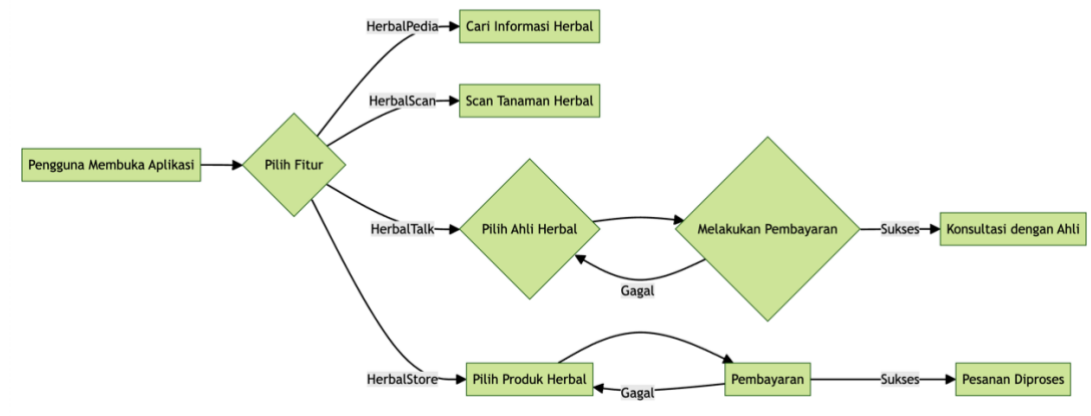
Adapun misi yang dilakukan oleh Herbify untuk mencapai visinya sebagai berikut.

- Menyediakan informasi herbal berbasis bukti yang akurat dan mudah diakses.
- Menghubungkan pengguna dengan ahli herbal terpercaya untuk konsultasi kesehatan.

- Menyediakan platform yang aman dan terpercaya untuk pembelian produk herbal berkualitas.
- Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat dan keamanan penggunaan herbal dalam perawatan kesehatan.

3.3 Proses Bisnis Aplikasi

Berikut merupakan diagram alir proses bisnis aplikasi Herbify, termasuk fitur-fitur utamanya.



Gambar 3.3.1 Diagram alir proses bisnis aplikasi Herbify

Penjelasan:

- Login/Registrasi: Pengguna harus login atau mendaftar akun baru untuk mengakses fitur-fitur aplikasi Herbify.
- Beranda: Setelah login atau registrasi berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda yang menampilkan ringkasan fitur-fitur utama aplikasi.
- HerbalPedia: Fitur ini menyediakan informasi lengkap mengenai berbagai jenis tanaman herbal, termasuk manfaat, efek samping, dosis, dan cara penggunaan.
- HerbalScan: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi jenis tanaman herbal melalui gambar yang diunggah.
- HerbalTalk: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berkonsultasi secara online dengan ahli herbal. Pengguna harus melakukan pembayaran sebelum dapat memulai konsultasi.
- Verifikasi Pembayaran: Sistem akan memverifikasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna.

- **Konsultasi dengan Ahli Herbal:** Jika pembayaran berhasil, pengguna dapat memulai konsultasi online dengan ahli herbal. Jika pembayaran gagal, pengguna akan diarahkan kembali ke beranda.
- **HerbalStore:** Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membeli produk herbal berkualitas dan terjamin keasliannya.
- **Keranjang Belanja:** Pengguna dapat menambahkan produk herbal ke keranjang belanja.
- **Checkout:** Pengguna dapat melakukan checkout dan melakukan pembayaran untuk produk herbal yang dipilih.
- **Verifikasi Pembayaran:** Sistem akan memverifikasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna. Prosesnya sama seperti verifikasi pembayaran pada fitur HerbalTalk.

3.4 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Technology Acceptance Model (TAM) akan digunakan sebagai kerangka teoritis untuk mengukur dan menganalisis user experience pada aplikasi Herbify. TAM memfokuskan pada lima variabel utama:

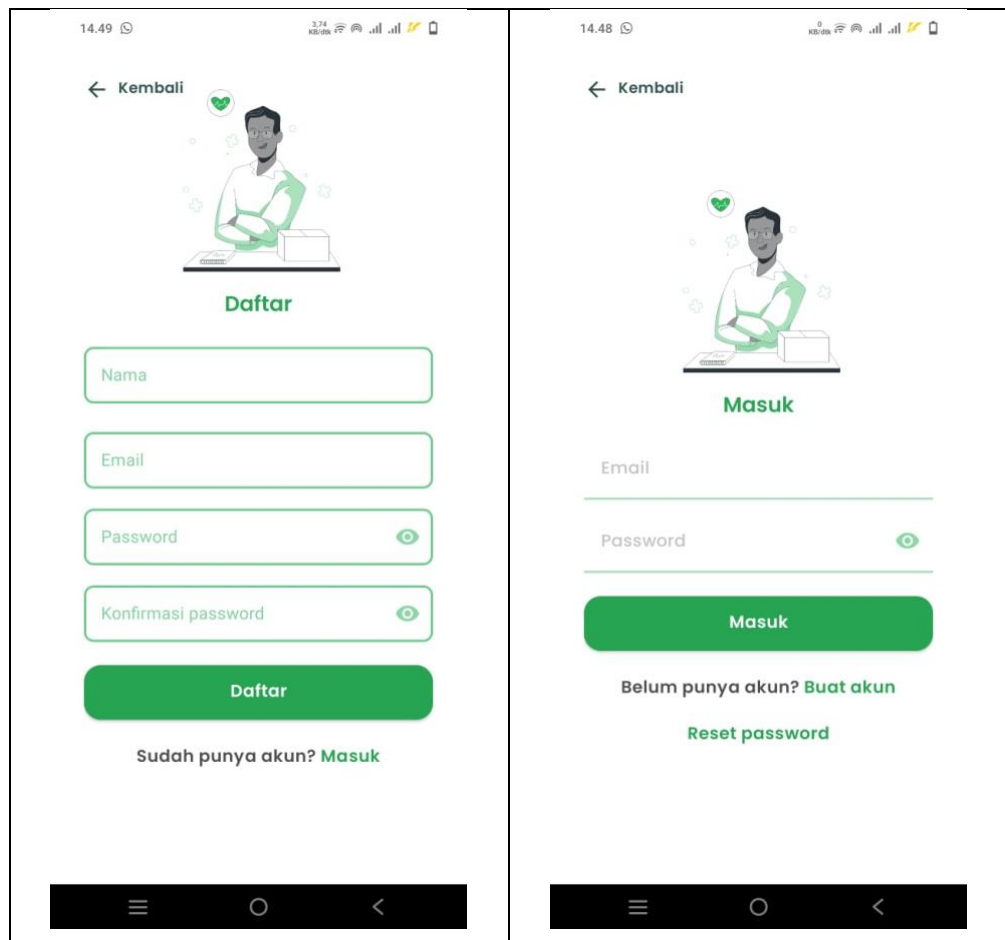
- **Perceived Ease of Use:** Persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan aplikasi.
- **Perceived Usefulness:** Persepsi pengguna tentang manfaat yang diperoleh dari menggunakan aplikasi.
- **Attitude Toward Using:** Sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi.
- **Behavioral Intention to Use:** Niat pengguna untuk menggunakan aplikasi di masa depan.
- **Actual System Usage:** Frekuensi penggunaan aplikasi oleh pengguna.

3.5 Fitur Aplikasi Penelitian

Penelitian ini akan fokus pada evaluasi user experience pada empat fitur utama aplikasi Herbify sebagai berikut.

3.5.1 Fitur Login dan Register.

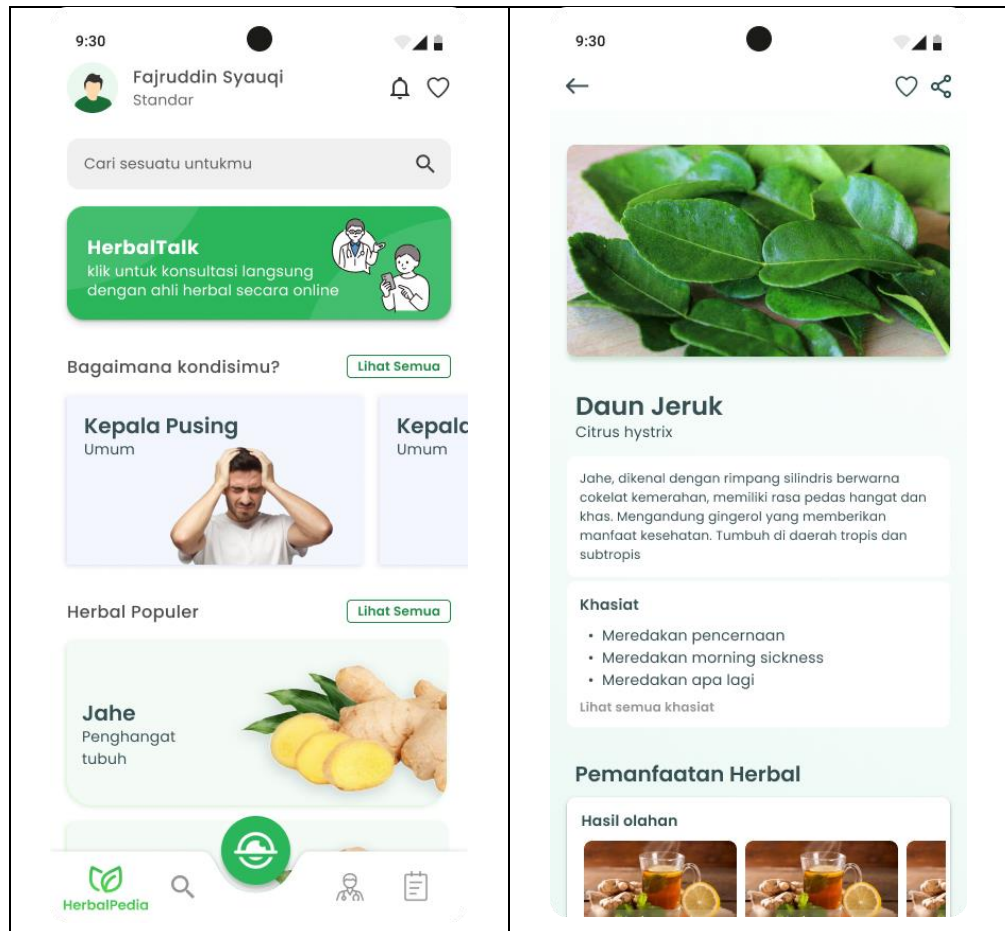
Memberikan pengguna akses ke aplikasi melalui pendaftaran akun baru atau masuk dengan akun yang sudah ada, dengan fokus pada kecepatan, kesederhanaan, dan keamanan.

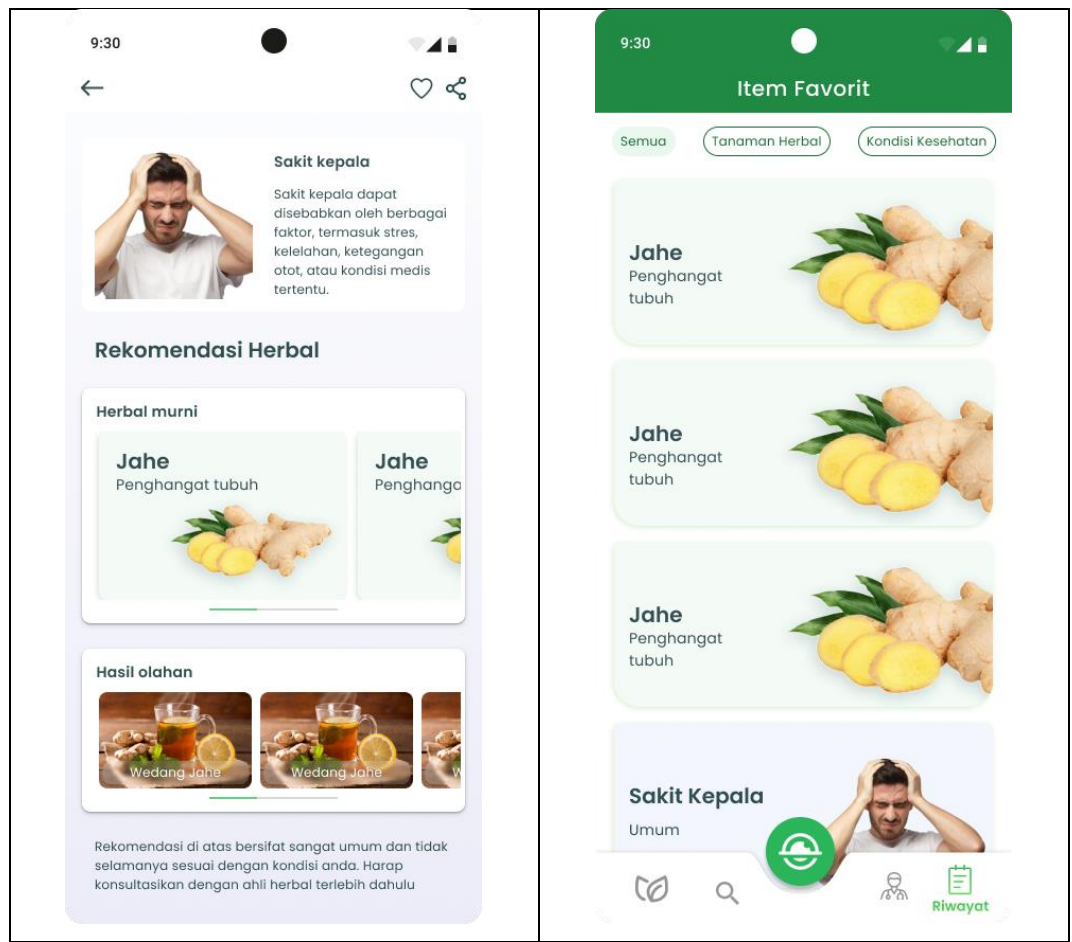


Gambar 3.5.1.1 Fitur Login dan Register

3.5.2 Fitur HerbalPedia.

Kelengkapan informasi, kemudahan navigasi, dan desain antarmuka.

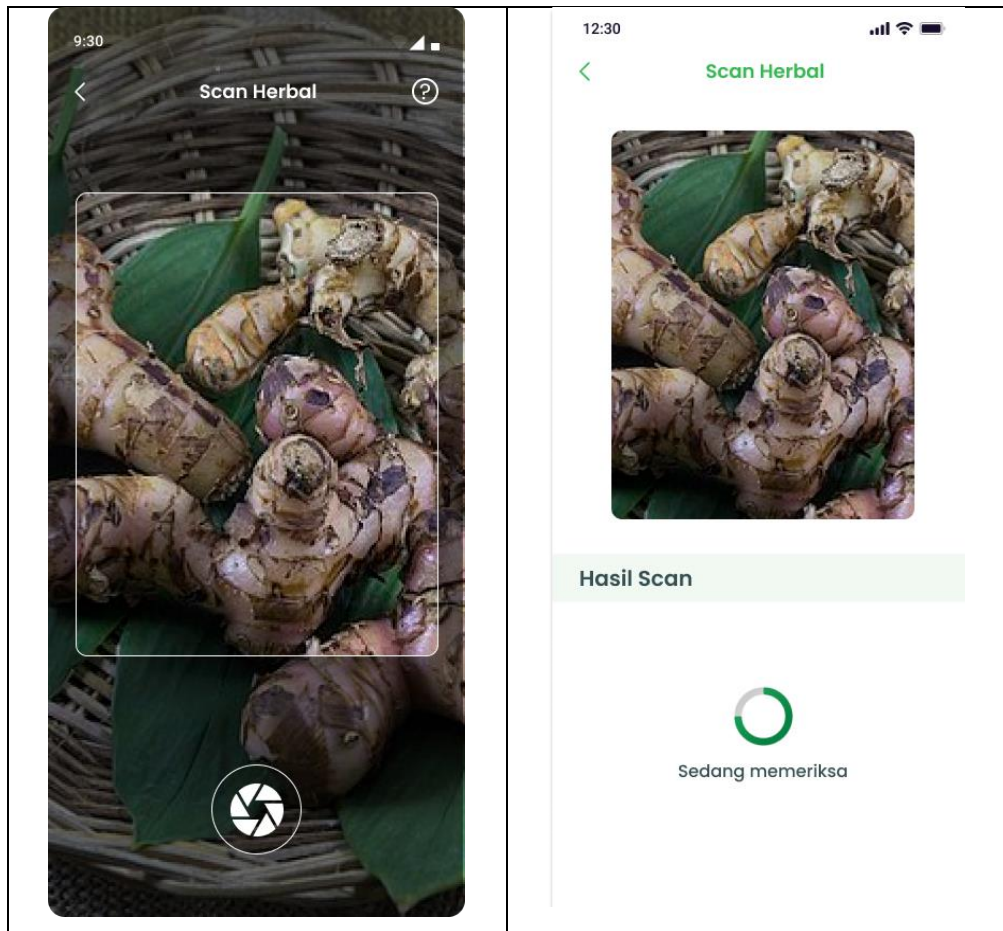


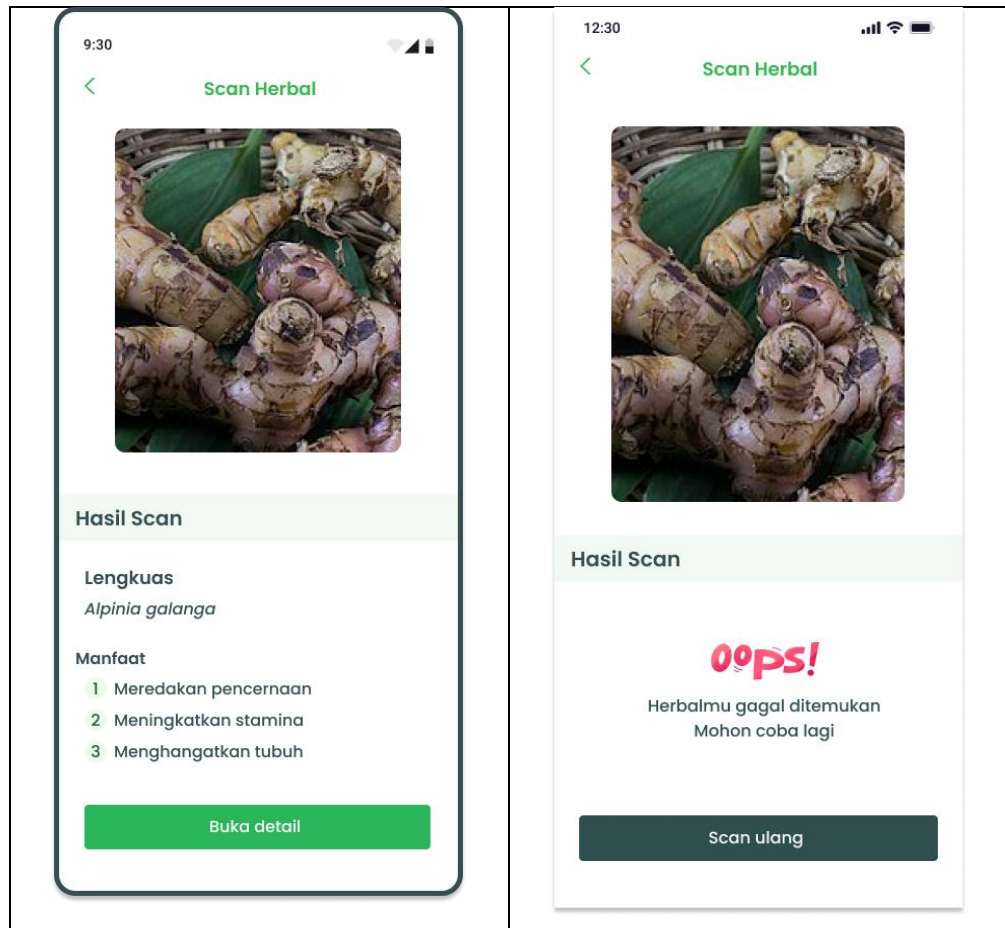


Gambar 3.5.2.1 Fitur HerbalPedia

3.5.3 Fitur HerbalScan.

Akurasi dan keefektifan fitur dalam mengidentifikasi tanaman herbal.

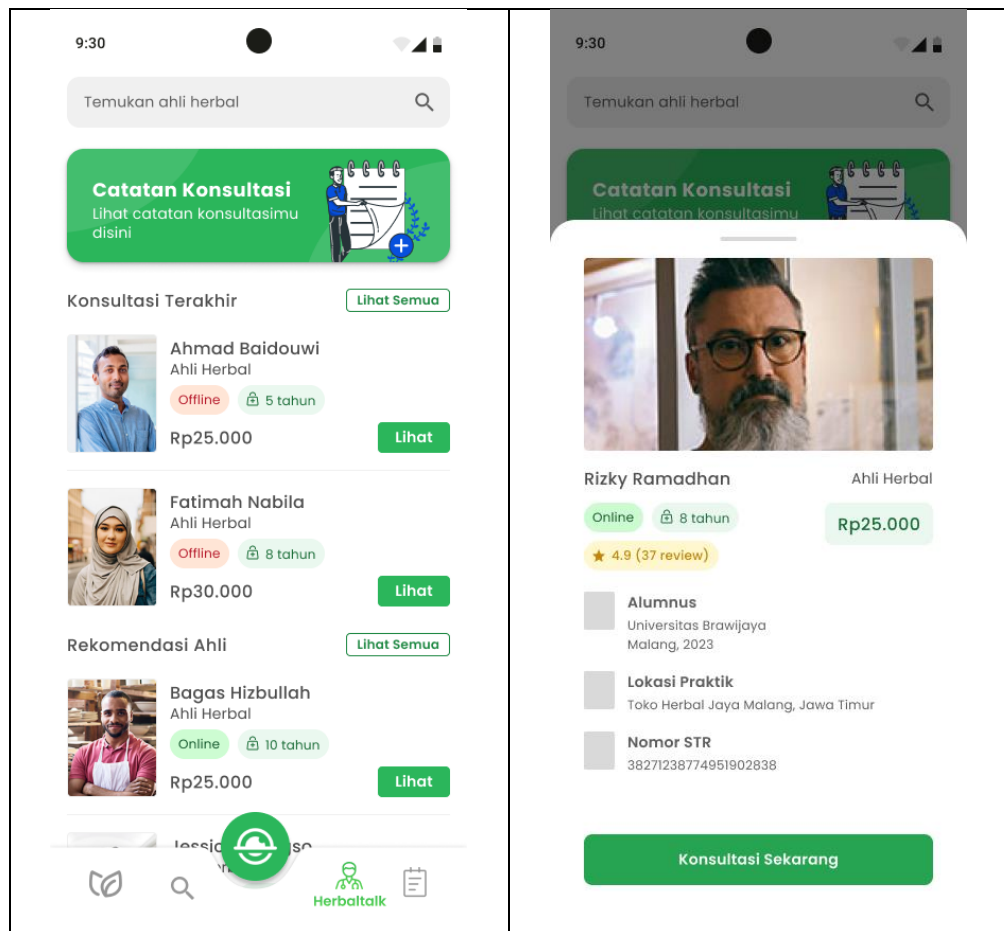


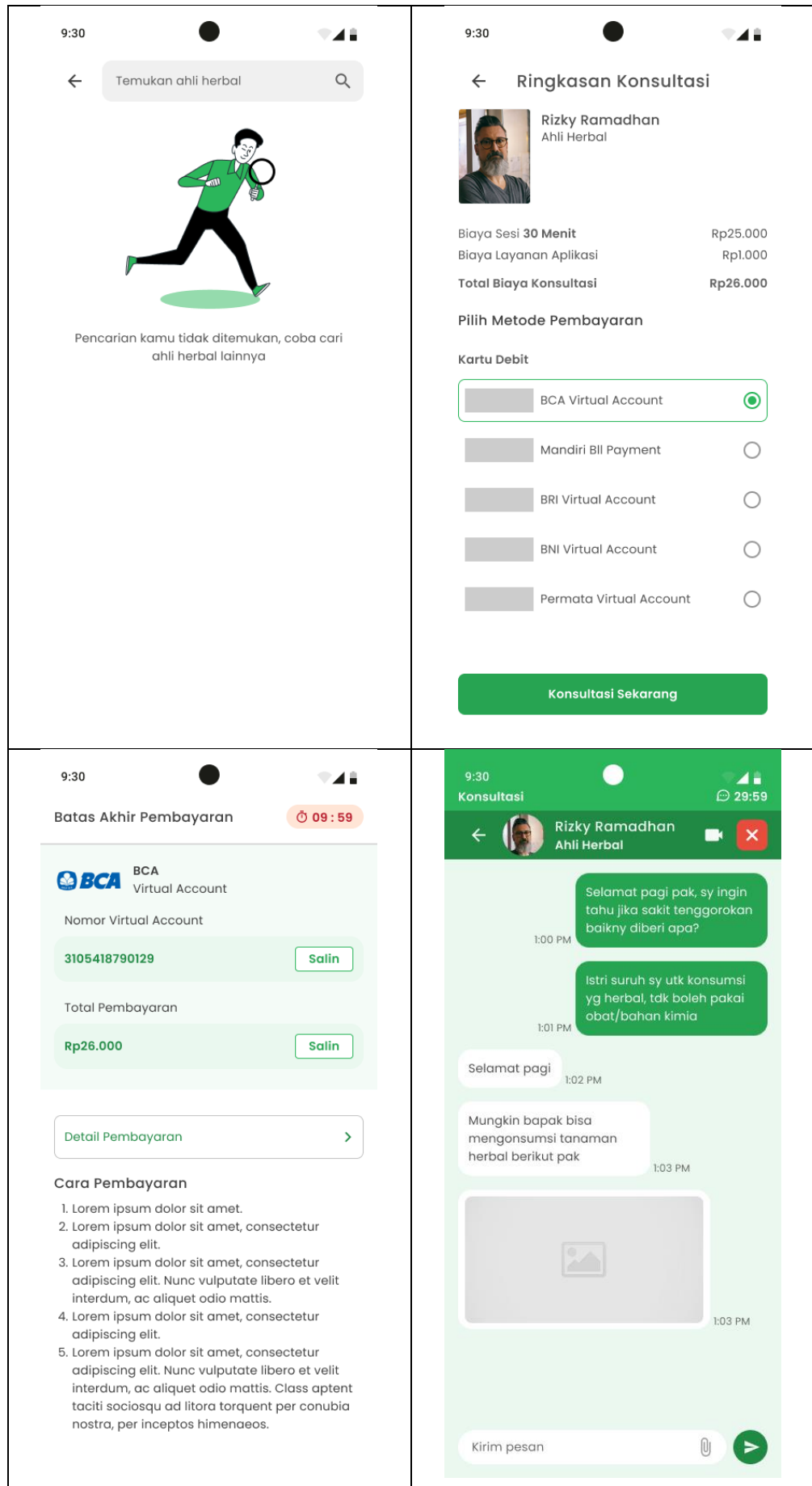


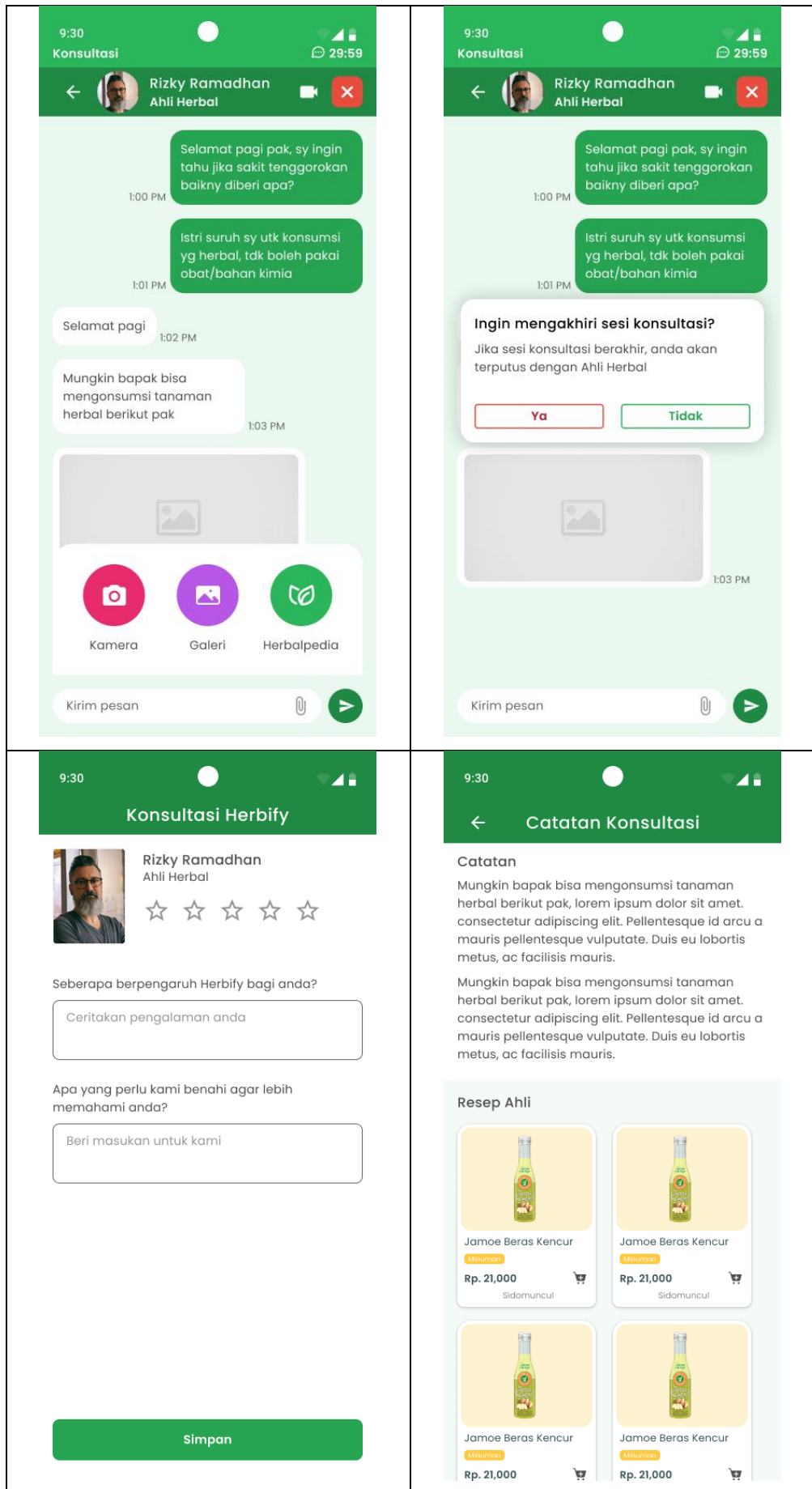
Gambar 3.5.3.1 Fitur HerbalScan

3.5.4 Fitur HerbalTalk.

Kemudahan penggunaan, kualitas konsultasi, dan kepuasan pengguna.



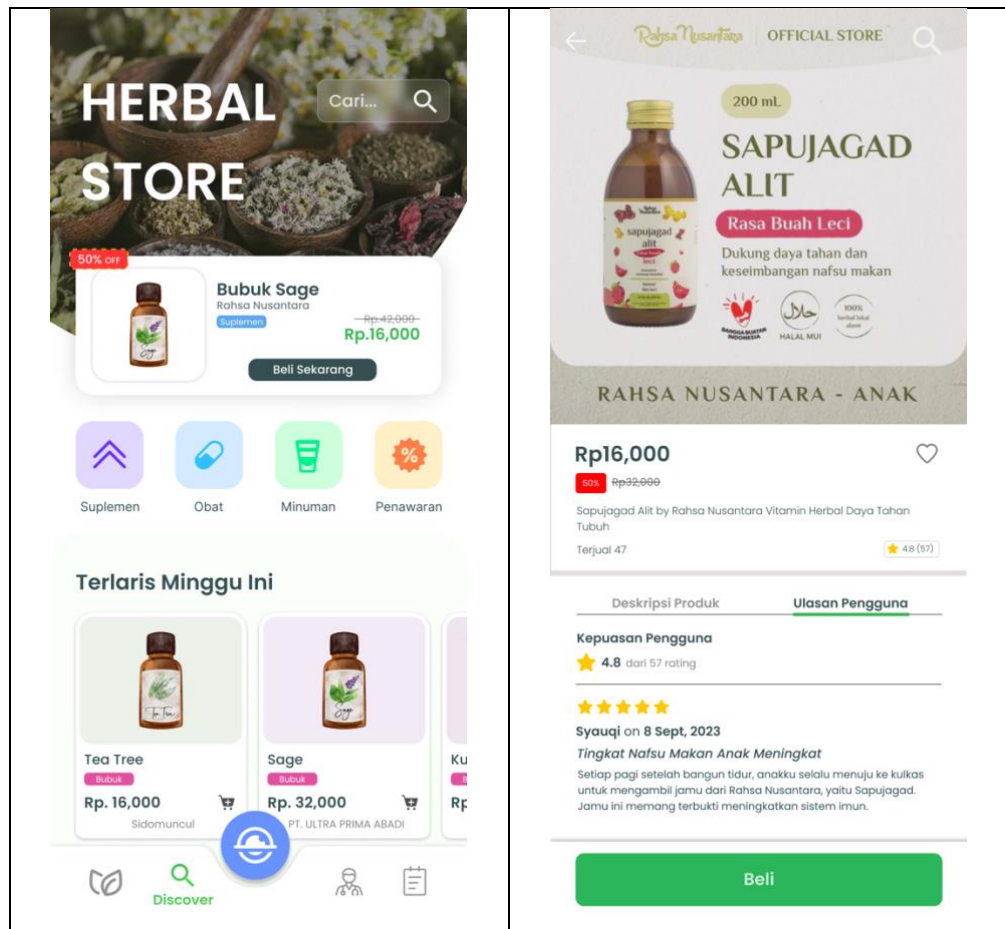


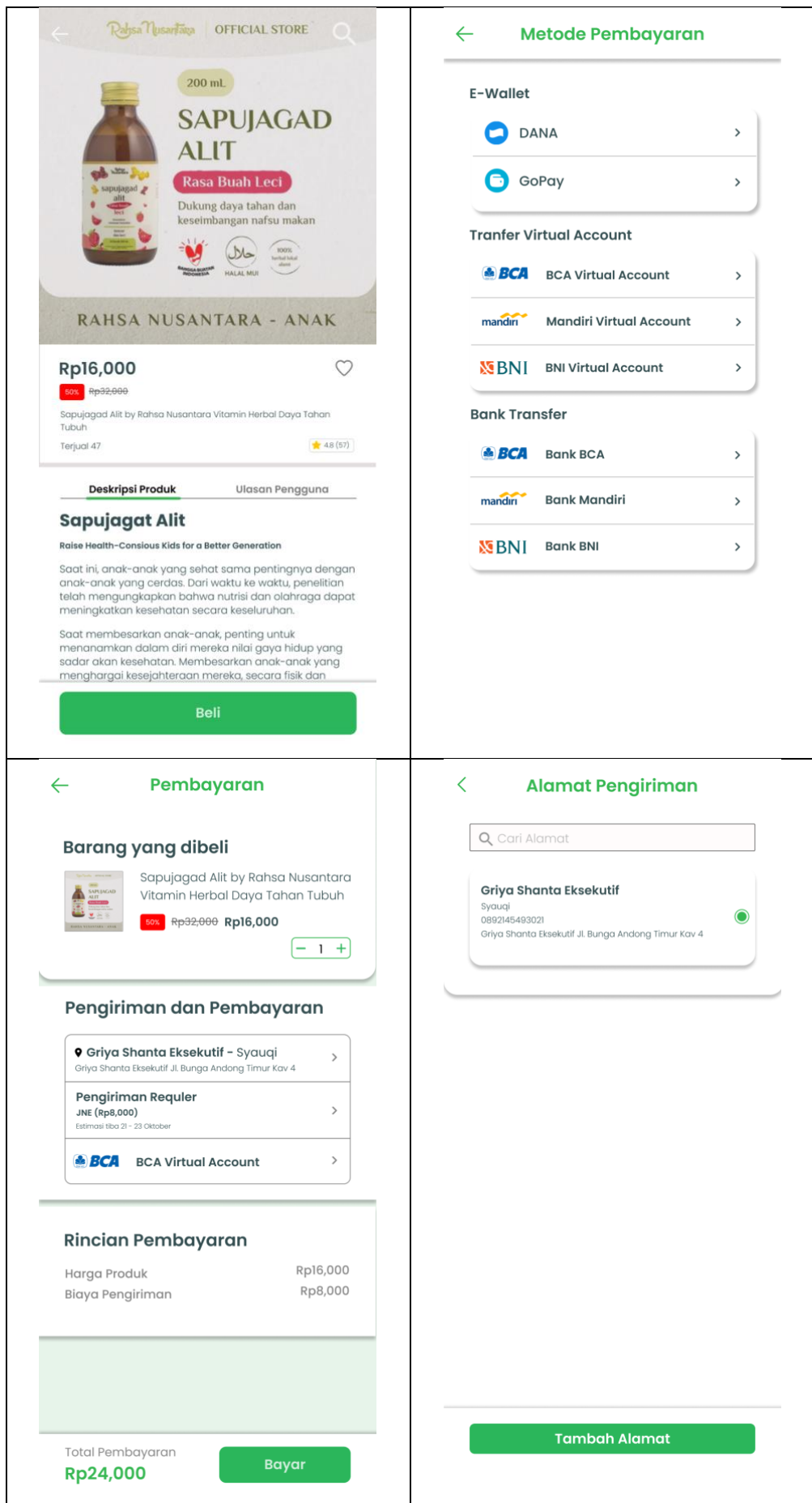


Gambar 3.5.4.1 Fitur HerbalTalk

3.5.5 Fitur HerbalStore.

Kemudahan penggunaan, variasi produk, dan keamanan proses pembayaran.





X

Cari Alamat

Alamat Detail

Tulis Nama jalan/perumahan

Data Diri

Nama Lengkap

Nomor Telepon


Gunakan Lokasi Saat Ini

>

<

Pembayaran

Barang yang dibeli



Sapujagad Alit by Rahsa Nusantara
Vitamin Herbal Daya Tahan Tubuh

50%

Rp32,000

Rp16,000

-

1

+

Pengiriman dan Pembayaran

Griya Shanta Eksekutif - Syaqui

Griya Shanta Eksekutif Jl. Bunga Andong Timur Kav 4

Pengiriman Reguler

JNE (Rp8,000)

Estimasi tiba 21 - 23 Oktober

BCA

BCA Virtual Account

Rincian Pembayaran

X

Kurir

JnE (Rp8,000)

Estimasi sampai 22 oct - 25 oct 2023

>

SiCepat (Rp18,000)

Estimasi sampai besok


>

<

Riwayat Pesanan

Q

Belum BayarDikirimSelesaiDibatalkan



Sapujagad Alit by Rahsa Nusantara
Vitamin Herbal Daya Tahan Tubuh

Rp16,000

1 ProdukTotal Pesanan : Rp16,000

Tulis Ulasan

Bel Lagi

41

Gambar 3.5.5.1 Fitur HerbalStore

3.6 Teknik Pengambilan Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini, populasi yang akan diambil adalah seluruh pengguna aplikasi Herbify yang telah menggunakan fitur-fitur utama aplikasi, termasuk HerbalPedia, HerbalScan, HerbalTalk, dan HerbalStore.

Untuk pengambilan sampel, kami akan menggunakan teknik random sampling dengan margin kesalahan sebesar 10%. Kami akan menggunakan Rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan.

- Rumus Slovin:
$$n = N / (1 + Ne^2)$$
- Dimana:
 - n = jumlah sampel
 - N = jumlah populasi
 - e = margin kesalahan (10% atau 0.1)

Asumsi populasi Herbify adalah sejumlah 1186 pengguna. Maka, jumlah sampel yang dibutuhkan adalah:

- $n = 1186 / (1 + 0.1^2)$
- $n = 92.22$

Dengan demikian, populasi yang disarankan untuk penelitian ini adalah sejumlah minimal 92 responden.

3.7 Etika Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan menjunjung tinggi etika penelitian, termasuk:

- Informed consent: Responden akan diberikan informasi yang jelas tentang tujuan penelitian dan penggunaan data yang dikumpulkan.
- Confidentiality: Data responden akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan dipublikasikan dengan cara yang dapat mengidentifikasi individu.
- Anonymity: Responden tidak diharuskan untuk mencantumkan nama atau informasi pribadi lainnya.

- Voluntary participation: Responden bebas untuk berpartisipasi atau menolak berpartisipasi dalam penelitian.
- No harm to participants: Penelitian ini tidak akan menyebabkan kerugian atau risiko kepada responden.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah kuesioner online.

Kuesioner akan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan lima variabel TAM dan evaluasi fitur-fitur aplikasi Herbify. Kuesioner tersebut akan disebarluaskan melalui google forms dan diberikan kepada para responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi Herbify, daftar pertanyaan yang digunakan untuk kuesioner ini adalah sebagai berikut :

- Perceived Ease of Use (persepsi kemudahan penggunaan)

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Apakah fitur HerbalPedia di Herbify memberikan informasi yang mudah diakses tentang manfaat, penggunaan, dan informasi lainnya mengenai tanaman herbal?					
2	Apakah fitur HerbalScan di Herbify memberikan informasi yang mudah dipahami tentang fungsi, dosis yang direkomendasikan, dan penggunaan tanaman herbal?					
3	Bagaimana tingkat kenyamanan Anda dalam menggunakan layanan telekonsultasi dengan ahli herbal di Herbify untuk mendapatkan solusi terkait herbal?					
4	Bagaimana pandangan Anda terhadap penggunaan produk herbal dalam mendukung kesehatan secara menyeluruh?					
5	Bagaimana persepsi Anda terhadap perubahan gaya hidup menuju penggunaan solusi kesehatan yang lebih alami, seperti yang ditawarkan oleh produk herbal?					
6	Seberapa baik HerbalStore di Herbify membantu Anda menemukan produk herbal berkualitas tinggi sesuai kebutuhan Anda?					
7	Seberapa mudah HerbalScan di Herbify memfasilitasi akses cepat dan rinci terhadap informasi tanaman herbal?					
8	Bagaimana tingkat kenyamanan Anda saat menjelajahi fitur HerbalStore untuk menemukan produk-produk herbal yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan kesehatan Anda?					

9	Apakah penggunaan Herbify secara keseluruhan memberikan Anda pengalaman yang intuitif dan mudah dalam menjelajahi fiturnya?					
10	Apakah penggunaan Herbify secara keseluruhan memberikan Anda pengalaman yang intuitif dan mudah dalam menjelajahi fiturnya?					

- Perceived Usefulness (persepsi kebermanfaatan)

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Sejauh mana Anda percaya bahwa fitur HerbalPedia di Herbify dapat meningkatkan pengetahuan Anda tentang tanaman herbal dan obat tradisional?					
2	Apakah Anda merasa bahwa layanan HerbalTalk yang memungkinkan konsultasi jarak jauh dengan ahli herbal dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi kesehatan Anda?					
3	Bagaimana pendapat Anda tentang HerbalStore? Seberapa besar Anda yakin bahwa produk herbal berkualitas tinggi dari penyedia terpercaya dapat mendukung perjalanan kesehatan holistik Anda?					
4	Seberapa efektif fitur HerbalScan yang memungkinkan Anda memindai tanaman herbal dan mendapatkan informasi terperinci tentang fungsinya, dosis yang direkomendasikan, dan penggunaannya?					
5	Seberapa sering Anda mencari informasi tentang penggunaan tanaman herbal atau obat tradisional dalam keseharian Anda?					
6	Bagaimana tingkat kenyamanan Anda dalam menggunakan layanan HerbalTalk untuk berkomunikasi dengan ahli herbal secara daring?					
7	Seberapa sering Anda merasa membutuhkan konsultasi dengan ahli herbal, dan sejauh mana Anda percaya fitur HerbalTalk dapat memenuhi kebutuhan tersebut?					
8	Seberapa besar dampak Herbify dalam meningkatkan kesadaran Anda tentang manfaat tanaman herbal dalam kehidupan sehari-hari?					
9	Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki opsi produk kesehatan yang berbasis herbal?					

10	Apakah Anda merasa bahwa HerbalPedia dapat menjadi sumber belajar yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan Anda tentang herbal?					
----	--	--	--	--	--	--

- Attitude Toward of Use (sikap penggunaan)

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Bagaimana perasaan Anda setelah berinteraksi dengan ahli herbal melalui HerbalTalk di Herbify?					
2	Seberapa besar minat Anda untuk terus menggunakan Herbify dalam perjalanan kesehatan Anda?					
3	Bagaimana perasaan Anda terhadap kontribusi Herbify dalam meningkatkan kesadaran Anda tentang penggunaan tanaman herbal?					
4	Apakah Anda merasa bahwa fitur HerbalScan di Herbify meningkatkan minat Anda terhadap penggunaan tanaman herbal?					
5	Bagaimana perasaan Anda terhadap variasi produk herbal yang ditawarkan di HerbalStore di Herbify?					
6	Apakah interaksi Anda dengan ahli herbal melalui HerbalTalk di Herbify memberikan dampak positif terhadap pandangan Anda terhadap tanaman herbal?					
7	Bagaimana perasaan Anda terhadap keandalan informasi yang disediakan oleh Herbify?					
8	Seberapa positif sikap Anda terhadap fitur-fitur multimedia yang mendukung pembelajaran di Interactive Encyclopedia Herbify?					
9	Apakah interaksi Anda dengan produk herbal di HerbalStore di Herbify meningkatkan kepercayaan Anda terhadap penggunaan produk alami?					
10	Seberapa besar sikap positif Anda terhadap responsifnya tim dukungan pelanggan Herbify dalam menanggapi pertanyaan atau masalah pengguna?					

- Behavioral Intention to Use (perilaku untuk tetap menggunakan)

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
----	------------	---	---	---	---	---

1	Sejauh mana niat Anda untuk terus memanfaatkan layanan konsultasi HerbalTalk di Herbify untuk mendukung kesehatan Anda?					
2	Bagaimana tingkat kecenderungan Anda untuk menggunakan HerbalScan di Herbify secara berkala untuk memeriksa tanaman herbal?					
3	Apakah Anda berniat untuk terus menjelajahi dan mengeksplorasi fitur-fitur baru yang mungkin ditawarkan oleh Herbify di masa depan?					
4	Seberapa besar kemungkinan Anda akan merekomendasikan Herbify kepada teman atau keluarga berdasarkan pengalaman penggunaan Anda?					
5	Seberapa besar pengaruh pengalaman menggunakan Herbify pada kecenderungan Anda untuk tetap menggunakan platform ini?					
6	Apakah Anda berencana untuk rutin menggunakan Interactive Encyclopedia dari HerbalPedia di Herbify sebagai referensi untuk tanaman herbal?					
7	Sejauh mana Anda yakin bahwa layanan konsultasi HerbalTalk di Herbify akan menjadi bagian penting dari perencanaan kesehatan Anda ke depannya?					
8	Seberapa besar niat Anda untuk tetap setia berbelanja produk herbal melalui HerbalStore di Herbify?					
9	Bagaimana tingkat kesediaan Anda untuk secara aktif berpartisipasi dalam komunitas Herbify dan berinteraksi dengan pengguna lain?					
10	Seberapa besar pengaruh rekomendasi dan ulasan pengguna lain terhadap niat Anda untuk tetap menggunakan Herbify?					

- Actual Usage (kondisi nyata penggunaan)

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Seberapa sering anda untuk menggunakan fitur HerbalPedia untuk mencari tahu informasi terkait tanaman herbal ?					
2	Seberapa sering anda menemukan bug pada fitur HerbalPedia ?					
3	Seberapa berkualitas informasi yang diberikan oleh fitur HerbalPedia pada Herbify?					

4	Seberapa puas anda dengan kualitas dan kecepatan dari hasil yang diberikan oleh fitur HerbalScan ?					
5	Seberapa sering anda menemukan error system atau kesalahan informasi pada fitur HerbalScan ?					
6	Seberapa akurat informasi yang anda peroleh dari HerbalScan pada Herbify?					
7	Seberapa cepat balasan yang anda terima ketika menggunakan fitur HerbalTalk untuk melakukan konsultasi dengan pakar herbal ?					
8	Seberapa berkualitas telekonsultasi yang anda lakukan dengan menggunakan fitur HerbalTalk ?					
9	Seberapa cepat fitur HerbalStore dalam memproses pesanan yang anda lakukan ?					
10	Seberapa sering anda menemukan bug pada fitur HerbalStore ?					

Selain 50 pertanyaan diatas, formulir kuesioner juga berisi input tambahan bagi responden untuk mengisi nama, email (wajib login untuk mengisi kuesioner), jenis kelamin, dan umur. Hal ini ditambahkan untuk membantu memahami kelompok pengguna aktif yang sedang menggunakan aplikasi Herbify secara aktif.

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) dengan software SmartPLS. Analisis jalur:

Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi user experience pada aplikasi Herbify. Teknik analisis data yang digunakan meliputi:

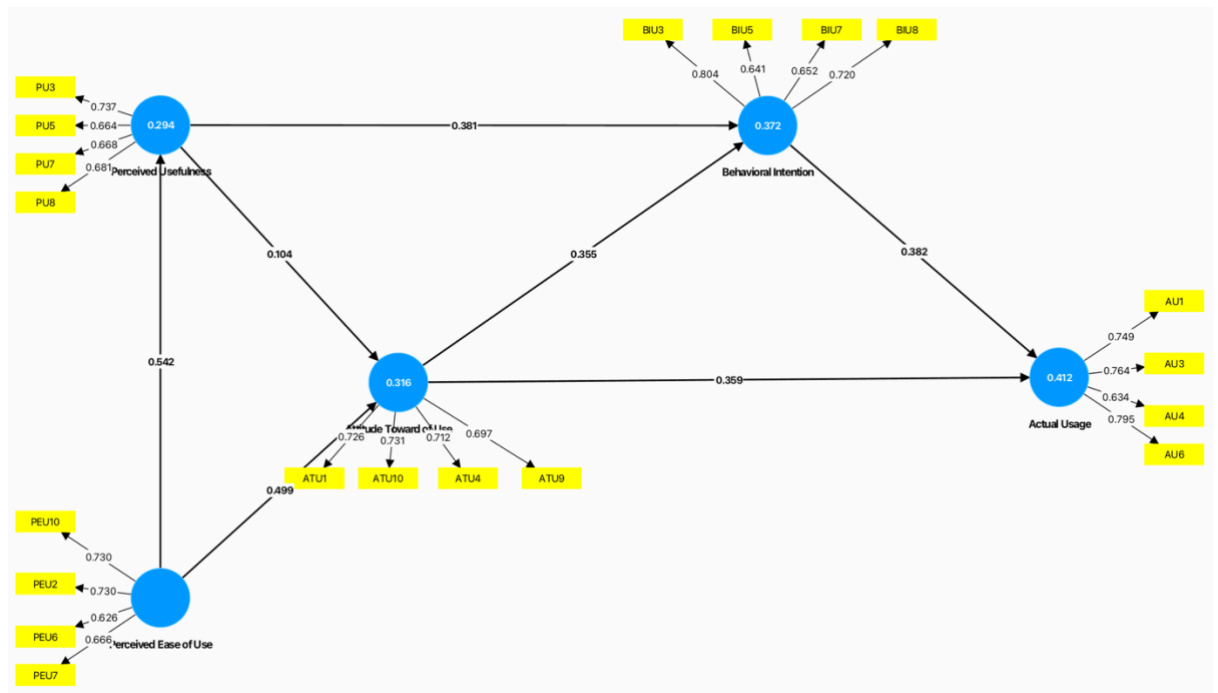
- Uji validitas dan reliabilitas: Memastikan kuesioner mengukur apa yang seharusnya diukur.
- Analisis deskriptif: Memaparkan karakteristik responden dan data penelitian.
- Uji hipotesis: Menguji hubungan antar variabel TAM.
- Analisis jalur: Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi user experience.

BAB 4

HASIL DAN BAHASAN

4.1 Pembahasan

Model diuji menggunakan software SmartPLS uji linier berganda (F-Square) dengan hasil sebagai berikut ini :



Gambar 4.1.1 Schema Model SmartPLS

	Actual Usage	Attitude Toward of Use	Behavioral Intention	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness
Actual Usage	0.738				
Attitude Toward of Use	0.550	0.717			
Behavioral Intention	0.561	0.498	0.707		

Perceived Ease of Use	0.507	0.555	0.450	0.689	
Perceived Usefulness	0.547	0.374	0.514	0.542	0.688

Tabel 4.1.1 Fornell Larcker Criterion

Tabel kriteria Fornell-Larcker diatas menunjukkan bahwa akar kuadrat dari AVE dari setiap konstruk mempunyai korelasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan akar kuadrat dari konstruk lainnya. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa evaluasi validitas diskriminan pada kelima variable tersebut dapat terpenuhi dan telah memenuhi syarat.

Variable	Cronbach's Alpha	Average Variance Extracted (AVE)	F-Square				R-Square Adjusted
			PU	ATU	BI	AU	
Perceived Usefulness	0.639	0.473		0.011	0.199		0.286
Perceived Ease of Use	0.630	0.475	0.416	0.257			
Attitude Toward of Use	0.686	0.514			0.173	0.165	0.301
Behavioral Intention	0.665	0.500				0.187	0.358
Actual Usage	0.718	0.544					0.398

Tabel 4.1.2 Cronbach's Alpha, AVE, F-Square and R-Square

Keterangan :

PU : *Perceived Usefulness*

PEU : *Perceived Ease of Use*

ATU : *Attitude Toward of Use*

BI : *Behavioral Intention*

AU : *Actual Usage*

Pada table diatas, nilai dari Cronbach's alpha dan AVE yang memenuhi kriteria ditunjukkan dengan nilai yang berada diatas 0,7. Nilai Cronbach's alpha dimaksudkan untuk mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk [10]. Sedangkan nilai Average Variance Extracted (AVE) menunjukkan hasil evaluasi validitas diskriminan setiap konstruk dan dikatakan memenuhi kriteria apabila menunjukkan angka diatas 0,5.

	Actual Usage	Attitude Toward of Use	Behavioral Intention	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness
Actual Usage					
Attitude Toward of Use	0.165		0.173		
Behavioral Intention	0.187				
Perceived Ease of Use		0.257			0.416
Perceived Usefulness		0.011	0.199		

Tabel 4.1.3 F-Square

Hasil uji F Square dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Variable yang nilai F Square nya dikatakan besar adalah yang memiliki nilai > 0,35 yaitu variable Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness.

- Variable yang nilai F Square nya dikategorikan sedang adalah yang memiliki nilai $> 0,15$ dan $< 0,35$ yaitu variable Perceived Usefulness terhadap Behavioral Intention, Perceived Ease of Use terhadap Attitude Toward of Use, Attitude Toward of Use terhadap Behavioral Intention dan Actual Usage, dan Behavioral Intention terhadap Actual Usage.
- Variable dengan nilai F Square yang dikategorikan kecil adalah yang memiliki nilai $> 0,01$ dan $< 0,15$ yaitu variable Perceived Usefulness terhadap Attitude Toward of Use

	R-Square	R-Square Adjusted
Actual Usage	0.412	0.398
Attitude Toward of Use	0.316	0.301
Behavioral Intention	0.372	0.358
Perceived Usefulness	0.294	0.286

Tabel 4.1.4 R-Square and R-Square Adjusted

Nilai R Square atau koefisiensi determinasi suatu konstruk endogen dapat dijelaskan dengan hasil yang diperoleh dari Adjusted R Square yang menunjukkan efisiensi variable Perceived Usefulness yang kuat. Hasil R Square diatas juga menjelaskan bahwa variable Perceived Usefulness dipengaruhi sebesar 28,6% oleh Perceived Ease of use, variable Attitude Toward of Use dipengaruhi sebesar 30,1% oleh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use, variable Behavioral Intention dipengaruhi sebesar 35,8% oleh Perceived Usefulness dan Attitude Toward of Use, dan variable Actual Usage dipengaruhi sebesar 39,8% oleh Attitude Toward of Use dan Behavioral Intention.

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ((O/STDEV))	P values
ATU -> AU	0.359	0.366	0.111	3.237	0.001
ATU -> BI	0.355	0.362	0.100	3.543	0.000

BI -> AU	0.382	0.390	0.103	3.715	0.000
PEU -> ATU	0.499	0.513	0.104	4.783	0.000
PEU -> PU	0.542	0.559	0.067	8.061	0.000
PU -> ATU	0.104	0.107	0.119	0.871	0.384
PU -> BI	0.381	0.379	0.102	3.746	0.000

Tabel 4.1.5 Path Coefficients – Mean, STDEV, T values, P values

Hasil pada Path Coefficient dapat dikatakan signifikan jika nilai T Statistic lebih dari 1,96. Penjelasan setiap hubungan variable pada Path Coefficient dapat dijelaskan sebagai berikut :

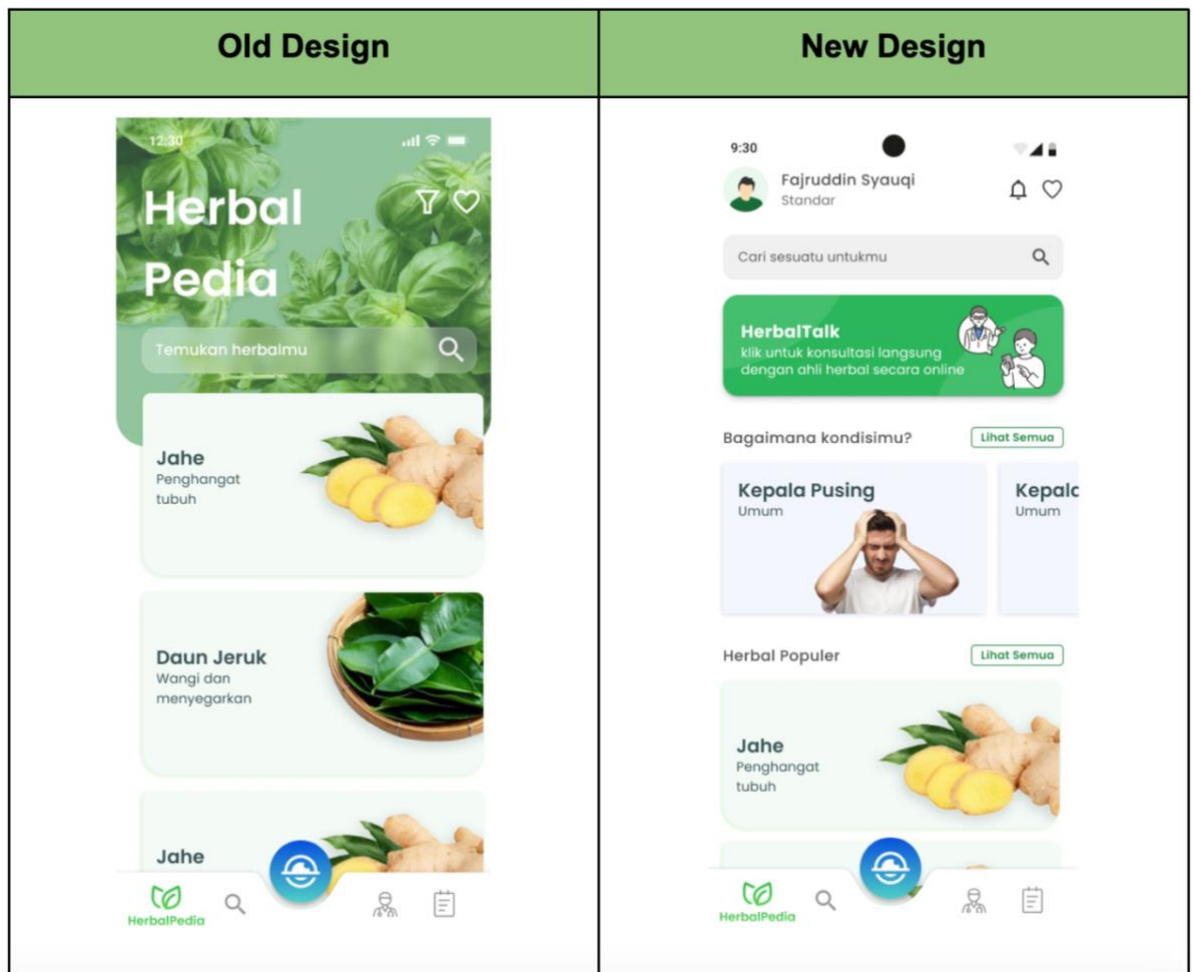
- Hubungan Attitude Toward of Use dan Actual Usage signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 3,237, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,359.
- Hubungan Attitude Toward of Use dan Behavioral Intention signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 3,543, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,355.
- Hubungan Behavioral Intention dan Actual Usage signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 3,715, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,412.
- Hubungan Perceived Ease of Use dan Attitude Toward of Use signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 4,783, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,499.
- Hubungan Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 8,061, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,542.
- Hubungan Perceived Usefulness dan Attitude Toward of Use tidak signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 0,871, menunjukkan nilai negatif dengan nilai Original Sample sebesar 0,104.

- Hubungan Perceived Usefulness dan Behavioral Intention signifikan karena nilai T Statistic menunjukkan 3,746, menunjukkan nilai positif dengan nilai Original Sample sebesar 0,381.

4.2 Rekomendasi

Berdasarkan evaluasi dan analisis pada aplikasi mobile Herbify, rekomendasi akan berfokus pada hasil yang dipaparkan pada F-Square dengan nilai yang paling kecil, yaitu *Perceived Usefulness* pada variable *Attitude Toward of Use*. Berdasarkan hasil dari kuesioner, disarankan perubahan *user interface* pada halaman HerbalPedia, Herbal Expertise List, Herbal Detail, dan Halaman Eksplorasi. Berikut adalah hasil perbaikan user interface yang diajukan oleh peneliti :

4.2.1 HerbalPedia



Gambar 4.2.1.1 UI lama dan baru halaman “HerbalPedia”

Pada desain lama terdapat beberapa masalah yaitu :

- Kurangnya Personalisasi: Desain lama tidak menampilkan informasi pengguna atau opsi personalisasi. Hal ini membuat aplikasi terasa kurang ramah dan tidak terhubung dengan pengguna.

- Informasi Terbatas di Beranda: Beranda hanya menampilkan daftar herbal tanpa informasi tambahan seperti manfaat, cara penggunaan, atau gambar yang lebih jelas.
- Tidak Ada Fitur Interaksi: Desain lama tidak menawarkan fitur interaksi seperti konsultasi dengan ahli herbal atau forum diskusi.

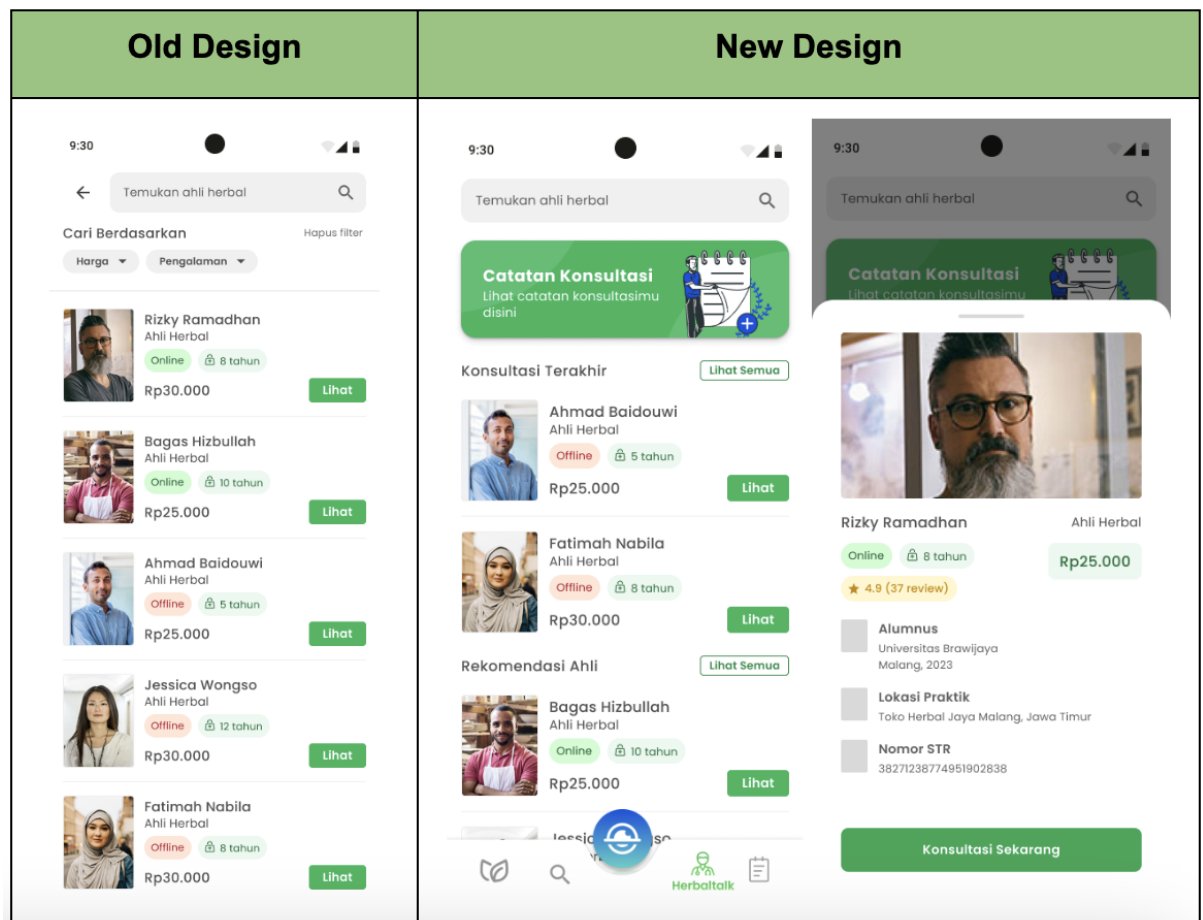
Solusi yang ditawarkan pada desain baru:

- Personalisasi: Desain baru menampilkan nama dan status pengguna, memungkinkan personalisasi dan keterlibatan yang lebih tinggi.
- Beranda Informatif: Beranda menampilkan banner "HerbalTalk" untuk konsultasi online, kategori kondisi kesehatan, dan daftar herbal populer dengan gambar yang lebih menarik.
- Fitur Interaksi: Fitur "HerbalTalk" memungkinkan pengguna berkonsultasi langsung dengan ahli herbal.

Kesimpulan :

Desain baru HerbalPedia mengatasi masalah pada desain lama dengan menambahkan elemen personalisasi, navigasi yang lebih jelas, beranda yang informatif, dan fitur interaksi yang bermanfaat. Perbaikan ini bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna, mendorong engagement, dan menjadikan aplikasi lebih user-friendly. Dengan desain yang lebih baik, HerbalPedia dapat menarik lebih banyak pengguna dan membantu mereka mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang herbal dengan mudah.

4.2.2 Halaman Herbal Expertise List



Gambar 4.2.1.2 UI lama dan baru halaman “Herbal Expertise List”

Pada desain lama terdapat beberapa masalah yaitu :

- **Kurangnya Informasi Ahli:** Desain lama hanya menampilkan nama, status online/offline, pengalaman, dan tarif. Informasi penting seperti spesialisasi, review, lokasi praktik, dan nomor STR tidak tersedia, sehingga pengguna kesulitan dalam memilih ahli yang tepat.
- **Navigasi Kurang Intuitif:** Opsi filter pencarian hanya terbatas pada harga dan pengalaman. Tidak ada cara mudah untuk mencari ahli berdasarkan kriteria lain seperti spesialisasi, lokasi, atau rating.
- **Kurangnya Fitur Penting:** Desain lama tidak memiliki fitur penting seperti catatan konsultasi dan rekomendasi ahli. Hal ini mengurangi nilai dan fungsionalitas aplikasi.

- Tampilan Monoton: Desain lama terlihat monoton dan kurang menarik secara visual. Tidak ada elemen yang menonjol untuk menarik perhatian pengguna.

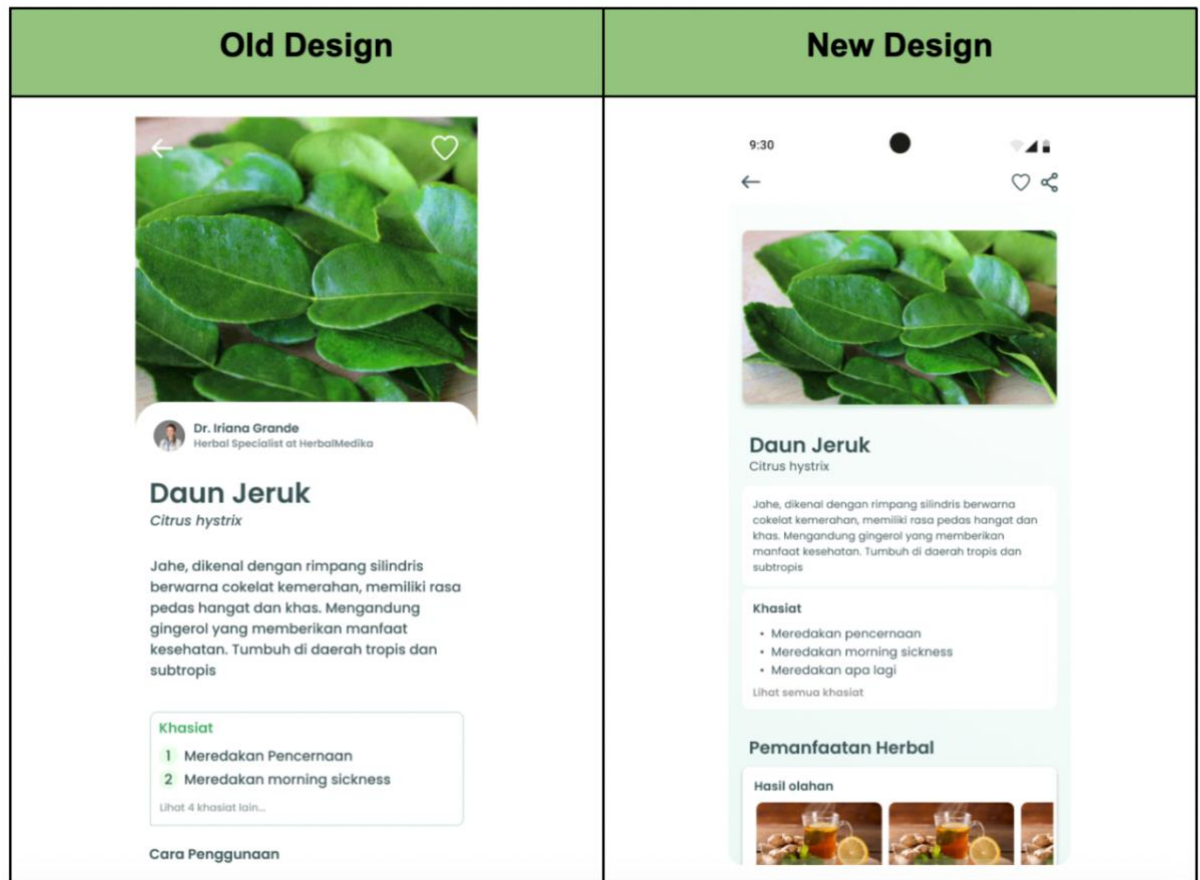
Solusi yang ditawarkan pada desain baru:

- Informasi Ahli yang Lebih Lengkap: Desain baru menampilkan informasi lebih lengkap tentang ahli, termasuk foto, spesialisasi, review, lokasi praktik, dan nomor STR. Ini membantu pengguna membuat keputusan yang lebih tepat saat memilih ahli.
- Navigasi yang Ditingkatkan: Desain baru menambahkan fitur "Catatan Konsultasi" untuk memudahkan pengguna mengakses riwayat konsultasi mereka. Selain itu, ada bagian "Rekomendasi Ahli" yang menyarankan ahli berdasarkan preferensi pengguna.
- Penambahan Fitur Baru yang Bermanfaat: Fitur "Catatan Konsultasi" memungkinkan pengguna menyimpan dan mengakses catatan konsultasi dengan mudah. Fitur "Rekomendasi Ahli" membantu pengguna menemukan ahli yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- Tampilan Visual yang Lebih Menarik: Desain baru menggunakan elemen visual yang lebih menarik, seperti foto ahli yang lebih besar, ikon yang jelas, dan warna yang lebih hidup. Hal ini meningkatkan daya tarik visual dan pengalaman pengguna.
- Tombol "Konsultasi Sekarang" yang Lebih Jelas: Desain baru memiliki tombol "Konsultasi Sekarang" yang jelas dan mudah diakses, sehingga pengguna dapat langsung menghubungi ahli yang dipilih.

Kesimpulan:

Desain baru UI/UX Herbal Expertise List Page mengatasi masalah pada desain lama dengan menyediakan informasi ahli yang lebih lengkap, navigasi yang lebih intuitif, fitur-fitur baru yang bermanfaat, dan tampilan visual yang lebih menarik. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memudahkan pencarian ahli herbal, dan meningkatkan nilai aplikasi secara keseluruhan.

4.2.3 Halaman Herbal Detail



Gambar 4.2.1.3 UI lama dan baru halaman “Herbal Detail”

Pada desain lama terdapat beberapa masalah yaitu :

- Informasi Terbatas: Desain lama hanya menampilkan informasi dasar tentang khasiat herbal, dengan hanya dua poin dan pilihan untuk melihat lebih banyak. Hal ini membatasi aksesibilitas informasi bagi pengguna yang ingin mempelajari lebih lanjut.
- Navigasi Kurang Intuitif: Penggunaan angka untuk poin khasiat dan kalimat "Lihat 4 khasiat lain..." kurang intuitif dan bisa membingungkan pengguna.
- Kurangnya Visualisasi: Desain lama hanya menggunakan teks untuk menyampaikan informasi, kurang memanfaatkan visualisasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengguna.

- Tata Letak Kurang Efisien: Bagian "Cara Penggunaan" ditempatkan di bawah, terpisah dari informasi khasiat, yang dapat mengganggu alur informasi.
- Estetika Kurang Modern: Desain lama terlihat sederhana dan kurang menarik secara visual.

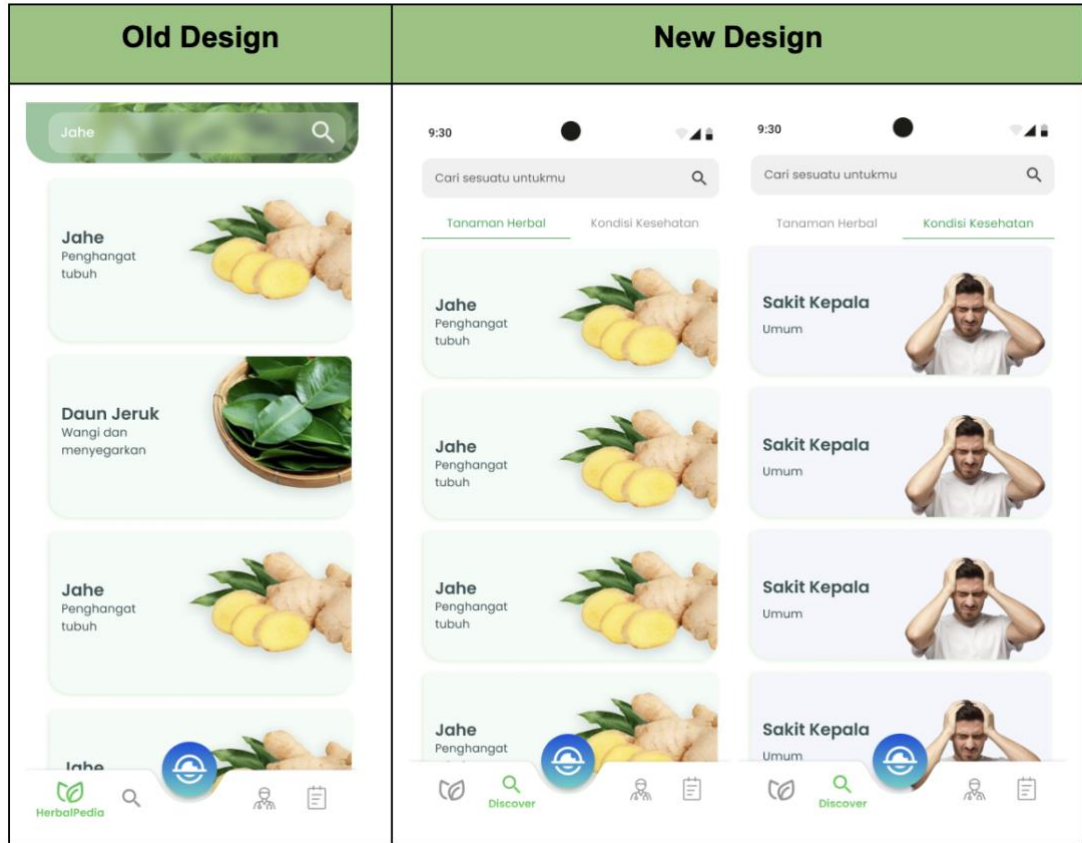
Solusi pada desain baru:

- Informasi Lebih Lengkap dan Terstruktur: Desain baru menampilkan semua khasiat herbal dalam format list dengan bullet points, memudahkan pengguna untuk membaca dan memahami informasi.
- Navigasi yang Lebih Jelas : Tombol "Lihat semua khasiat" memberikan navigasi yang jelas untuk mengakses informasi lebih lanjut.
- Pemanfaatan Visual: Desain baru menampilkan gambar hasil olahan dari herbal tersebut dan memberikan gambaran visual tentang pemanfaatan herbal tersebut.
- Tata Letak yang Lebih Baik: Informasi khasiat dan pemanfaatan herbal dikelompokkan bersama, menciptakan alur informasi yang lebih baik.
- Estetika Modern: Desain baru menggunakan tipografi yang lebih modern, tata letak yang bersih, dan ikon yang mudah dipahami, menciptakan tampilan yang lebih menarik dan profesional.
- Fitur Tambahan: Desain baru menambahkan fitur berbagi dan ikon hati untuk menyimpan informasi, meningkatkan interaksi pengguna.

Kesimpulan:

Improvement desain UI/UX Detail Herbal Page dilakukan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi, navigasi, dan daya tarik visual. Desain baru memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan menyajikan informasi secara lebih terstruktur, intuitif, dan menarik.

4.2.4 Halaman Explore



Gambar 4.2.1.4 UI lama dan baru halaman “Herbal Detail”

Pada desain lama terdapat beberapa masalah yaitu :

- **Monoton dan Kurang Informatif:** Desain lama hanya menampilkan daftar tanaman herbal dengan nama dan deskripsi singkat. Hal ini membuat tampilan monoton dan kurang menarik bagi pengguna. Informasi yang diberikan juga terbatas, sehingga pengguna mungkin kesulitan menemukan herbal yang sesuai kebutuhan.
- **Navigasi Terbatas:** Desain lama hanya menyediakan kolom pencarian, sehingga pengguna terbatas dalam mencari herbal. Pengguna tidak dapat memfilter berdasarkan kategori atau kondisi kesehatan tertentu.
- **Kurangnya Pemanfaatan Visual:** Desain lama hanya menggunakan teks dan sedikit gambar, sehingga kurang menarik secara visual. Hal

ini dapat membuat pengguna kurang tertarik untuk menjelajahi aplikasi lebih lanjut.

Solusi pada Desain Baru:

- **Peningkatan Informasi dan Visual:** Desain baru menambahkan gambar yang lebih besar dan menarik untuk setiap tanaman herbal. Selain itu, ditambahkan informasi tentang kondisi kesehatan yang dapat diobati oleh herbal tersebut. Hal ini membuat tampilan lebih menarik dan informatif bagi pengguna.
- **Navigasi Lebih Baik:** Desain baru menyediakan tab "Tanaman Herbal" dan "Kondisi Kesehatan". Hal ini memudahkan pengguna untuk mencari herbal berdasarkan kategori atau kondisi kesehatan tertentu.
- **Penambahan Fitur Visual:** Desain baru menggunakan lebih banyak elemen visual, seperti ikon dan warna, untuk membuat tampilan lebih menarik dan mudah dipahami.

Kesimpulan:

Desain baru UI/UX Explore Page memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan menyediakan informasi yang lebih lengkap, navigasi yang lebih mudah, dan tampilan yang lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan engagement pengguna dan membantu mereka menemukan herbal yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

4.3 Diskusi

Hasil pengujian yang diperoleh dari SmartPLS menunjukkan bahwa variable Behavioral Intention to Use dipengaruhi oleh variable Perceived Usefulness dan Attitude Toward of Use. Hal ini dibuktikan dengan variable Behavioral Intention to Use yang memiliki nilai signifikan dan positif terhadap Perceived Usefulness dan Attitude Toward of Use.

Kemudian hasil uji F Square menunjukkan bahwa variable Perceived Usefulness dipengaruhi oleh Attitude Toward of Use dengan nilai kategori terkecil sebesar 0,011. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun pengguna menganggap aplikasi Herbify bermanfaat, sikap mereka terhadap penggunaan aplikasi ini masih

kurang positif. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan dan pengembangan pada beberapa fitur di aplikasi Herbify. Peneliti merekomendasikan desain antarmuka pengguna yang baru dengan fokus pada penyediaan opsi tambahan untuk meningkatkan kepuasan pengguna ketika menggunakan aplikasi Herbify.

4.4 Description

Paper ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna (user experience) pada aplikasi Herbify, sebuah aplikasi telemedis yang menyediakan informasi herbal berbasis bukti dan akses langsung ke ahli herbal. Evaluasi ini penting untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, menarik lebih banyak pengguna, dan mengidentifikasi respons serta interaksi pengguna dengan aplikasi tersebut. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis user experience aplikasi Herbify. TAM adalah suatu teori sistem informasi yang bertujuan untuk membuat model bagaimana pengguna mau mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini telah menganalisis dan mengevaluasi user experience (UX) pada aplikasi telemedis Herbify dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data, beberapa kesimpulan penting dapat ditarik:

- **Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) dan Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) Berpengaruh Signifikan terhadap Niat Perilaku (Behavioral Intention) dan Penggunaan Aktual (Actual Usage).**

Pengguna yang merasa Herbify mudah digunakan dan bermanfaat cenderung memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakan aplikasi tersebut dan menjadi pengguna aktif. Hal ini menunjukkan pentingnya desain antarmuka yang intuitif, navigasi yang mudah, dan fitur-fitur yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

- **Sikap Terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using) Berperan Penting dalam Memengaruhi Niat Perilaku dan Penggunaan Aktual.**

Pengguna dengan sikap positif terhadap Herbify lebih mungkin untuk menggunakan aplikasi ini secara berkelanjutan. Sikap ini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kepercayaan terhadap informasi yang diberikan, kualitas konsultasi dengan ahli herbal, dan pengalaman positif saat menggunakan fitur-fitur lainnya.

- **Terdapat Ruang untuk Meningkatkan Sikap Terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using) dengan Memperbaiki Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) dan Fitur-fitur Aplikasi.**

Meskipun pengguna menganggap Herbify bermanfaat, hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap mereka terhadap penggunaan aplikasi ini masih dapat ditingkatkan. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan fitur-fitur yang lebih menarik dan personalisasi pengalaman pengguna.

- **Rekomendasi Perbaikan UI Berfokus pada Peningkatan Persepsi Kegunaan dan Personalisasi Pengalaman Pengguna.**

Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, rekomendasi perbaikan UI difokuskan pada halaman-halaman utama aplikasi, seperti HerbalPedia, Herbal Expertise List, dan Herbal Detail. Rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi, memberikan opsi personalisasi, dan memudahkan interaksi pengguna dengan aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan dan peningkatan aplikasi Herbify:

- Pengembangan Fitur Berbasis Personalisasi:
 - Rekomendasi Herbal: Implementasikan sistem rekomendasi herbal berdasarkan riwayat pencarian, kondisi kesehatan, dan preferensi pengguna.
 - Personalisasi Konten: Tawarkan konten yang dipersonalisasi, seperti artikel kesehatan, resep herbal, dan tips berdasarkan profil pengguna.
 - Reminder dan Notifikasi: Berikan fitur pengingat untuk konsumsi herbal dan jadwal konsultasi dengan ahli herbal.
- Optimalisasi Fitur HerbalPedia:
 - Pencarian Lanjutan: Tingkatkan fungsi pencarian dengan filter berdasarkan kategori, manfaat herbal, dan kondisi kesehatan
 - Konten Multimedia: Per kaya informasi herbal dengan gambar, video, dan ilustrasi untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengguna
 - Integrasi dengan HerbalScan: Hubungkan fitur HerbalScan dengan HerbalPedia untuk memberikan informasi langsung tentang tanaman herbal yang dipindai.
- Peningkatan Fitur HerbalTalk:
 - Jadwal Konsultasi: Permudah pengguna untuk menjadwalkan konsultasi dengan ahli herbal sesuai dengan ketersediaan waktu mereka.

- Pilihan Komunikasi: Tawarkan berbagai pilihan komunikasi, seperti chat, voice call, dan video call, untuk mengakomodasi preferensi pengguna.
- Riwayat Konsultasi: Simpan riwayat konsultasi agar pengguna dapat mengakses informasi dan saran yang diberikan oleh ahli herbal kapan saja.
- Peningkatan Fitur HerbalStore:
 - Filter dan Pencarian: Tingkatkan fungsi filter dan pencarian berdasarkan kategori produk, merek, harga, dan manfaat.
 - Ulasan dan Rating: Izinkan pengguna untuk memberikan ulasan dan rating pada produk herbal untuk membantu pengguna lain dalam membuat keputusan pembelian.
 - Program Loyalitas: Implementasikan program loyalitas untuk memberikan penghargaan kepada pelanggan setia.
- Peningkatan Kualitas Informasi dan Kepercayaan:
 - Kerjasama dengan Ahli Herbal Terkemuka: Jalin kerjasama dengan ahli herbal terkemuka untuk meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan pengguna terhadap informasi yang diberikan.
 - Referensi Ilmiah: Sertakan referensi ilmiah untuk mendukung klaim manfaat herbal.
 - Transparansi Informasi: Berikan informasi yang jelas dan transparan tentang sumber herbal, proses produksi, dan kontrol kualitas.
- Evaluasi dan Pemantauan Berkelanjutan:
 - Survei Kepuasan Pengguna: Lakukan survei secara berkala untuk mengukur kepuasan pengguna dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.
 - Analisis Data Pengguna: Analisis data penggunaan aplikasi untuk memahami perilaku pengguna dan mengoptimalkan fitur-fitur aplikasi.
 - Pengujian A/B: Lakukan pengujian A/B untuk membandingkan desain dan fitur yang berbeda dan mengidentifikasi versi yang paling efektif.

Dengan mengimplementasikan saran-saran tersebut, Herbify dapat meningkatkan user experience, meningkatkan kepercayaan pengguna, dan memperkuat posisinya sebagai platform telemedis herbal terkemuka di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rahmawati, D. Novita, and I. Pradesan, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan Kuesioner Analisis Penerimaan E-Tax Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*.
- T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, “Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem xInformasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses),” *is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise this is link for OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, Jan. 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- N. Murti Hapsari and R. S. Rizky Prawiradilaga, “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, dan Kualitas Informasi terhadap Minat Masyarakat Kota Bogor dalam Penggunaan Layanan Telemedicine (Studi Pada Pengguna Aplikasi Halodoc, Alodokter, Yesdok),” 2023.
- Alfarizi Muhammad, “Analysis of Consumer Technology Acceptance Model on Indonesian Telemedicine Applications,” *Manajemen Teknologi*, vol. 21, no. 1, pp. 14–32, 2022, Accessed: May 05, 2024.
- D. Setyawan, M. Z. Ashari, and A. Yulandari, “Extending of Technology Acceptance Model in Using Online Health Applications in The Covid-19 Pandemic Era,” *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, vol. 2, no. 9, pp. 752–763, Sep. 2021, doi: 10.11594/ijmaber.02.09.06.
- U. R. Averweg, “Issue 1 Article 4 6-2008 Information Technology Acceptance in South Africa: An Information Technology Acceptance in South Africa: An Investigation of Perceived Usefulness.”
- A. Budiyanto, “Penerapan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Akademik Institut Bisnis Nusantara,” 2023.

R. Bawara, A. W. Saputra, A. S. Saputra, and T. Prasandy, "Evaluation Of User Acceptance On The Lemihealth Digital Platform Using The Technology Acceptance Model (TAM) Method."

R. Latumeten, Y. Andry Lesnussa, and F. Y. Rumlawang, "Penggunaan Structural Equation Modeling (SEM) untuk Menganalisis Faktor yang Mempengaruhi Loyalitas Nasabah (Studi Kasus : PT Bank Negara Indonesia (BNI) KCU Ambon)," *Jurnal Ilmiah Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 15, no. 2, 2018, doi: 10.31851/sainmatika/v15i2/2301.

M. A. Daembana, M. I. Kamil, and T. Prasandy, "User Experience (UX) Evaluation of Application JMO BPJS Ketenagakerjaan at Pontianak Branch Office Using the PACMAD Method."