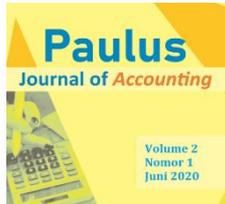


**TECHNOLOGY ACCEPTED MODEL PADA PENGGUNAAN TEKNOLOGI  
DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

Erna Pasanda<sup>1</sup>, Andi Kusumawati<sup>2</sup>, Kartini<sup>3</sup>

Pendidikan Doktor Ilmu Akuntansi Universitas Hasanuddin

[pasandae19a@student.unhas.ac.id](mailto:pasandae19a@student.unhas.ac.id)



e-ISSN 2715-7474

p-ISSN 2715-9892

**Informasi Artikel**

Tanggal masuk

**30 Mei 2020**

Tanggal revisi

**15 Juni 2020**

Tanggal diterima

**27 Juni 2020**

**Kata Kunci:**

Technology accepted model<sup>1</sup>

Fenomenologi transendental<sup>2</sup>

Teknologi<sup>3</sup>

**Abstrak: Abstrak: TECHNOLOGY ACCEPTED MODEL PADA PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKUNTANSI.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna salah satu siswa peserta olimpiade akuntansi mengenai penerimaan teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi. Setting penelitian adalah dalam kegiatan Olimpiade Akuntansi se-kota Makassar dan sekitarnya. Penelitian ini adalah penelitian post-positivisme dengan paradigma interpretif dan metodologi penelitian fenomenologi transendental. Fenomenolog memilih satu peserta olimpiade sebagai informan. Teknik analisis menggunakan *Noema*, *Epoche*, *Noesis*, *Intentional Analysis* dan *Eidetic Reduction*. Makna penerimaan teknologi dalam pembelajaran akuntansi menurut siswa tersebut yaitu teknologi dapat diterima dalam proses pembelajaran akuntansi (*Usage behavior*) ketika telah dipraktekkan, yang dapat memunculkan keinginan (*Intention to Use*) untuk menggunakan teknologi tersebut (*Perceived Usefulness*) apalagi jika teknologi tersebut mudah untuk digunakan (*Perceived Ease of Use*).

**Abstract: TECHNOLOGY ACCEPTED MODEL IN THE USE OF TECHNOLOGY IN THE ACCOUNTING LEARNING PROCESS.** This study aims to find out the meaning of one of the accounting olympiad students regarding the acceptance of technology in the accounting learning process. The research setting is in the Accounting Olympiad activities throughout Makassar city and surrounding areas. This research is a post-positivism research with interpretive paradigm and transcendental phenomenology research methodology. The phenomenologist chose one Olympic participant as the informant. The analysis technique uses *Noema*, *Epoche*, *Noesis*, *Intentional Analysis* and *Eidetic Reduction*. The meaning of technology acceptance in accounting learning according to these students is that technology can be accepted in the learning process of accounting (*Usage behavior*) when it has been practiced, which can lead to the desire (*Intention to Use*) to use the technology (*Perceived Usefulness*) especially if the technology is easy to use (*Perceived Ease of Use*).



## PENDAHULUAN

Untuk pertama kalinya Program Studi Akuntansi Universitas Kristen Indonesia Paulus (UKI Paulus) menggelar Olimpiade Akuntansi yang diikuti oleh siswa SMA di Kota Makassar dan sekitarnya yang berlangsung mulai 22-23 November 2018. *Technical meeting* yang dijadwalkan 22 November 2019 pukul 14.00 wita, tetapi baru pukul 12.00 wita sudah ada beberapa siswa peserta lomba yang datang lebih awal. Tidak tampak wajah lelah sedikitpun, mereka tampak bersemangat mengikuti kegiatan lomba ini. Untuk membangun kedekatan dengan informan peneliti mulai mendekati salah seorang siswa yang telah datang lebih awal. Peneliti menanyakan seputar proses pembelajaran akuntansi di sekolah siswa tersebut. Proses pembelajaran akuntansi yang diketahui oleh siswa tersebut untuk sekolah SMA di kota Makassar, masih menggunakan kertas kerja. Proses pembelajaran akuntansi di tingkat SMA yang sudah menggunakan software akuntansi hanya diketahuinya melalui youtube. Ketika ditanyakan pendapatnya seandainya di sekolahnya sudah menggunakan software akuntansi untuk pembelajaran akuntansi, siswa tersebut menganggap hal tersebut baru bisa terealisasi jika siswa paham menggunakan komputer.

Prodi akuntansi Universitas Kristen Indonesia Paulus (UKI Paulus) ingin memperkenalkan kepada siswa, model belajar akuntansi dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan teknologi yang diwakili oleh aplikasi kuis gratis yaitu Kahoot. Untuk mengetahui apakah model belajar akuntansi dengan menggunakan aplikasi kuis dapat diterima oleh siswa SMA sederajat, prodi Akuntansi menyelenggarakan kegiatan Olimpiade Akuntansi dengan memasukkan kuis berbasis aplikasi.

Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengetahui penerimaan siswa SMA terhadap teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi yang akan digunakan dalam olimpiade (Davis, 1989).

Penelitian TAM khususnya dibidang proses pembelajaran akuntansi masih sangat terbatas. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Iba Ricoida dan Desi Pibriana menunjukkan penggunaan internet berpengaruh terhadap minat dan perilaku belajar mahasiswa (Ricoida & Pibriana, 2016). Hasil penelitian lainnya yang menguji penggunaan E-learning dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, berpengaruh terhadap penerimaan E- learning dikalangan mahasiswa (Iqbal & Arisman, 2019) dan (Miyono, 2013).

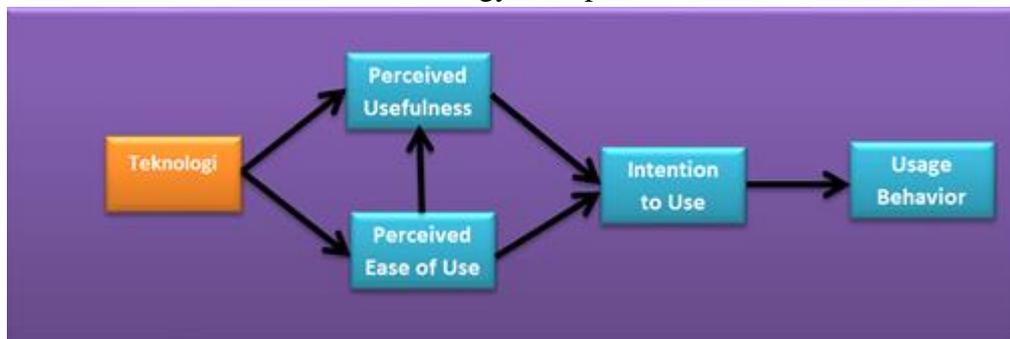
Penelitian- penelitian sebelumnya mengenai TAM di atas menggunakan penelitian positivisme, untuk penelitian ini menggunakan non-positivisme dengan paradigma interpretif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah fenomenologi transendental. Metodologi ini dipilih dengan pertimbangan "*Perceived*" siswa atas aplikasi yang digunakan dalam lomba, hanya dapat diperoleh dengan menyelami pemikiran siswa tersebut. Peneliti melakukan observasi, wawancara terhadap informan secara mendalam untuk memperoleh informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami penerimaan siswa terhadap aplikasi kuesioner dalam kegiatan lomba akuntansi.

## KAJIAN LITERATUR

*Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebuah model sistem informasi yang digunakan untuk mengetahui apakah sebuah teknologi bisa diterima oleh pengguna. Secara sederhana TAM dapat dijelaskan sebagai berikut, seseorang akan memutuskan menggunakan sebuah teknologi jika dia merasa teknologi tersebut menjadi kebutuhannya yang dapat mendukung penyelesaian pekerjaan (*Perceived Usefulness*). Sebelum memutuskan teknologi mana yang akan digunakan, orang tersebut akan memastikan apakah teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan cepat (*Perceived Ease of Use*). Ketika dia mencoba sebuah teknologi dan merasa bahwa teknologi tersebut akan mendukung penyelesaian pekerjaan dan mudah digunakan, maka saat itu keinginan untuk menggunakan teknologi tersebut menjadi besar (*Intention to Use*) dan orang tersebut akan menggunakan teknologi tersebut (*Usage Behavior*) (Davis, 1989).

Gambar 1

Model Technology Acceptance Model



Sumber (Davis, 1989)

Penelitian TAM terhadap penerimaan software atau aplikasi khususnya karyawan yang menggunakan teknologi tersebut menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi, sedangkan *Perceived Ease of Use* tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (Darmaningtyas & Suardana, 2017; Hermanto & Patmawati, 2017; Mahardhika, 2019; Setyowati dan Respati, 2017). Penelitian dengan menggunakan TAM sangat membantu untuk mengetahui kenyamanan seseorang dalam menggunakan teknologi. Kenyamanan seseorang menggunakan teknologi informasi akan berdampak terhadap hasil kerja yang akan berdampak terhadap kinerja perusahaan, sehingga perusahaan dapat melakukan evaluasi kebermanfaatan teknologi tersebut dalam mempercepat penyelesaian pekerjaan.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menggunakan TAM yang dilakukan oleh beberapa peneliti menyatakan *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi, dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (Miyono, 2013; Syafrizal, Ernawati, & Dwiandiyanta, 2016). Berbeda dengan penerimaan teknologi informasi di kalangan karyawan dan siswa atau mahasiswa, *Perceived Ease of Use* masih berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*, hal ini memberikan isyarat kepada penyelenggara pendidikan agar dalam mengaplikasikan teknologi untuk proses pembelajaran agar memperhatikan *Perceived Ease of Use*.

Penelitian positivisme seperti yang disajikan di atas, pengumpulan data diperoleh dengan menyebarkan kuisioner. Daftar pertanyaan kuisioner untuk mengetahui *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use* dan *Usage Behavior* yang diberikan *score* berdasarkan skala likert. Pertanyaan kuisioner tersebut biasanya diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki tujuan penelitian yang sama. Skala likert digunakan dalam penelitian positivisme agar dapat dimasukkan dalam alat analisis seperti regresi. Walaupun membuat skala likert dibenarkan dalam penelitian, tetapi penelitian tersebut mengandung kelemahan, diantaranya mengukur tingkat persepsi setiap orang berbeda tergantung pengalaman yang dimiliki orang tersebut, sehingga objektivitas dari penelitian seperti ini masih menjadi perdebatan di antara peneliti.

TAM berbicara tentang "*Perceived*" sehingga peneliti menganggap penelitian non positivisme dengan menggunakan paradigma interpretif yang bertujuan untuk memahami makna tanpa pengukuran yang digeneralisasi lebih sesuai, mengingat persepsi seseorang tentang sesuatu lebih banyak dipengaruhi oleh pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman dan lingkungan sosial. Khusus untuk penelitian TAM siswa SMA dalam kegiatan olimpiade akuntansi, peneliti menggunakan metodologi penelitian fenomenologi transendental. Fenomenologi transendental dimaknai keinginan fenomenolog memahami pemaknaan "Aku" seseorang terhadap sesuatu (Kamayanti, 2016) atau pemaknaan "Ego" seseorang terhadap sesuatu (Jean & Sartre, 2019).

## **METODE**

Penerimaan teknologi oleh siswa SMA dalam kegiatan Olimpiade Akuntansi yang diselenggarakan oleh Program Studi Akuntansi UKI Paulus, penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan non positivisme dengan menggunakan paradigma interpretif dan metodologi penelitian fenomenologi transendental. Peneliti memilih menggunakan metodologi ini dengan pertimbangan "*Perceived*" setiap siswa terhadap penerimaan teknologi berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh pengalaman setiap siswa dan lingkungan pergaulan dalam menggunakan teknologi.

Peneliti mulai melakukan observasi penelitian dengan mengikuti kegiatan panitia olimpiade, mulai rapat pembentukan panitia, konsep lomba, perijinan, pola penyebaran undangan, validasi peserta lomba, penetapan penanggung jawab per tim peserta lomba (PJ), *technical meeting* sampai *maind road*. Hal ini dilakukan peneliti untuk merasakan atmosfer lomba tersebut.

Tidak ada kriteria dalam pemilihan informan, karena ini adalah kegiatan lomba siapapun dapat menjadi informan yang penting siswa tersebut peserta lomba karena tujuan penelitian ini adalah untuk memahami penerimaan siswa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi yang diwakili aplikasi Khoot selama olimpiade. Informan yang dipilih bernama Huliandro Di Almon Pan dari SMA Katholik Cendrawasih kota Makassar.

Proses wawancara dengan informan dilakukan pada tanggal 22 November 2019 sebelum kegiatan *technical meeting* berlangsung. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi awal siswa terhadap pemahaman mengenai teknologi khususnya

software akuntansi. Wawancara berikutnya dilaksanakan pada tanggal 23 November 2019 setelah kegiatan olimpiade menggunakan aplikasi Khoot selesai dilaksanakan dan siswa diberikan kesempatan untuk beristirahat. Materi wawancara adalah indikator-indikator yang digunakan dalam TAM *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Intention to Use* dan *Usage Behavior* yang dikupas secara mendalam melalui proses wawancara.

Penelitian ini menggunakan paradigma non positivisme dengan metodologi fenomenologi transcendental. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi tanggal 22 – 23 November 2019. Wawancara dengan salah satu siswa dilakukan tanggal 23 November 2019 (*Mind Round*) yaitu saat istirahat setelah babak penyisihan (*multiple choice* dan *Essay*). Selama proses wawancara gesture dari siswa tersebut juga menjadi perhatian dari peneliti.

Wawancara dan observasi bertujuan untuk menggali *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *intention to use* dan *usage behavior*. Proses menggali informasi tersebut menggunakan alat analisis fenomenologi transcendental yaitu *Noema*, *Epoche*, *Noesis*, *Intentional Analysis* dan *Eidetic Reduction* (Kamayanti, 2016).

Khusus penelitian yang menggunakan metodologi fenomenologi, penyebutan untuk peneliti fenomenologi adalah fenomenolog. Untuk pembahasan berikutnya istilah peneliti akan diganti menjadi fenomenolog (Kamayanti, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Olimpiade Akuntansi yang pertama kalinya diadakan oleh Program Studi Akuntansi UKI Paulus tanggal 22-23 November 2019 bertempat di gedung lilin. Peserta lomba berasal dari kota Makassar dan sekitarnya yang terdiri dari 21 tim.

Untuk memahami pengetahuan awal informan mengenai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi, wawancara oleh fenomenolog dilakukan sebelum *technical meeting* dimulai. Jadwal *technical meeting* tanggal 22 November 2019 pukul 14.00 wita sampai selesai, tetapi baru jam 12.00 wita, siswa peserta lomba sudah mulai berdatangan. Hal ini menguntungkan fenomenolog karena memiliki waktu yang cukup lama untuk melakukan wawancara. Berikut transkrip wawancara,

“Kalau di sekolah belajar akuntansi masih pakai kertas kerja, itu...yang dari jurnal pindah ke buku besar, baru dibuatkan laporan keuangannya.

Em... kalau sekolah lain saya tidak tahu, sudah pakai *software* akuntansi atau belum, tapi saya pernah lihat di youtube, ada anak SMA yang sudah pakai *software* akuntansi di sekolahnya.

Em...kalau mau tahu mana yang susah pakai software akuntansi atau yang biasa dipakai di sekolah...mesti dipelajari dulu yang pakai komputer...baru bisa di tahu susahkah atau tidak.

Saya belum pernah dipelajari akuntansi pakai komputer”

Menarik sekali percakapan dengan Andro di atas, bahwa untuk mengetahui proses pembelajaran akuntansi menggunakan software itu mudah atau tidak, Andro perlu

mempraktekkan terlebih dahulu, hal ini diamini oleh siswa yang duduk disampingnya dengan anggukan yang sejak proses wawancara turut menyimak. Saat ini proses pembelajaran akuntansi secara manual dianggap masih relevan. Siswa juga belum merasakan kebutuhan untuk mempelajari akuntansi dengan cara yang berbeda, karena belum pernah diperkenalkan secara langsung. Di era milenial, memperkenalkan siswa dengan teknologi khususnya proses pembelajaran akuntansi di sekolah, sudah seharusnya dilakukan. Agar pemahaman siswa mengenai akuntansi semakin meluas, dan siswa juga memahami ruang lingkup pekerjaan akuntansi di era milenial, bukan lagi proses catat mencatat tetapi telah beralih yaitu memberikan saran berdasarkan hasil analisis dari laporan keuangan dan laporan pendukung lainnya.

Pukul 14.00 wita, panitia Olimpiade membuka kegiatan *technical meeting*. Kegiatan ini tidak hanya dihadiri oleh peserta olimpiade tetapi juga guru- guru pendamping. Tampak panitia menyebutkan tata tertib lomba, dan setiap peserta ataupun guru pendamping dipersilahkan untuk bertanya, memberikan saran agar proses kegiatan olimpiade esok hari berjalan dengan lancar. Antusias dari peserta olimpiade serta guru pendamping mengenai kejelasan tata tertib lomba dan penilaian menjadi perhatian, hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diberikan dan saran.

Kira- kira pukul 15.30 wita sesi tanya jawab kejelasan pelaksanaan olimpiade berakhir, dilanjutkan dengan simulasi penggunaan aplikasi Kahoot. Simulasi dipraktekan oleh panitia ke peserta lomba, agar esok hari saat pelaksanaan tidak terkendala. Panitia juga menjelaskan perhitungan skor oleh Kahoot berdasarkan kecepatan dan ketepatan. Dalam aplikasi Kahoot, setiap selesai satu pertanyaan langsung dijawab dan score jawaban akan terpampang di layar LCD. Simulasi berlangsung kira- kira satu jam, peserta olimpiade sangat antusias, ada yang berteriak, melompat- lompat, menghempaskan dirinya ke kursi, bertepuk tangan tiap kali score terpampang di layar. Suasana riuh selama simulasi Kahoot sangat terasa, guru pendamping juga memperoleh pengalaman baru, materi akuntansi dapat disajikan dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan bagi siswa dan memudahkan bagi guru dalam penilaian.

Tanggal 23 November 2019 adalah hari yang sangat dinantikan oleh peserta olimpiade. Jadwal Olimpiade dimulai pukul 07.30 wita, namun pukul 06.15 wita berdasarkan informasi dari penanggung jawab tim (PJ) sudah ada peserta yang tiba di Gedung Lilin. Pukul 07.30 wita kegiatan olimpiade yang berisi acara nasional dibuka oleh wakil rektor bidang dua. Tepat pukul 08.15 wita, babak penyisihan terdiri dari *multiple choice* dan *essay* dimulai. Khusus *multiple choice* menggunakan aplikasi Kahoot. Suasana lomba menggunakan aplikasi Kahoot berlangsung sama meriahnya seperti saat *technical meeting* hanya saja terlihat keseriusan dari peserta lomba untuk menjawab dengan benar agar memperoleh skor yang tinggi. Selesai babak penyisihan peserta diberikan kesempatan untuk beristirahat menunggu akumulasi penilaian untuk masuk ke babak semi final yang akan diambil 12 tim saja. Kesempatan ini digunakan oleh fenomenolog untuk kembali mewawancarai Andro.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa Andro sudah sering mengikuti kegiatan lomba. fenomenolog ingin mengetahui makna penerimaan teknologi dalam kegiatan

lomba setelah mengikuti kegiatan lomba di babak penyisihan. Berikut transkrip wawancara,

“... baru kali ini lomba akuntansi yang saya ikuti menggunakan aplikasi,...Seru, tapi tadi ada kejadian tiba- tiba 1 unit komputer mati, jadi lomba dihentikan sementara, sudah itu lanjut lagi.”

“...Karena kami harus kompak untuk menentukan jawaban yang mau diklik. ...Karena mesti cepat dan tepat, skornya dihitung dari cepat dan tepat. ...Teman-teman di tim juga merasakan keseruan dalam lomba di sesi ini.”

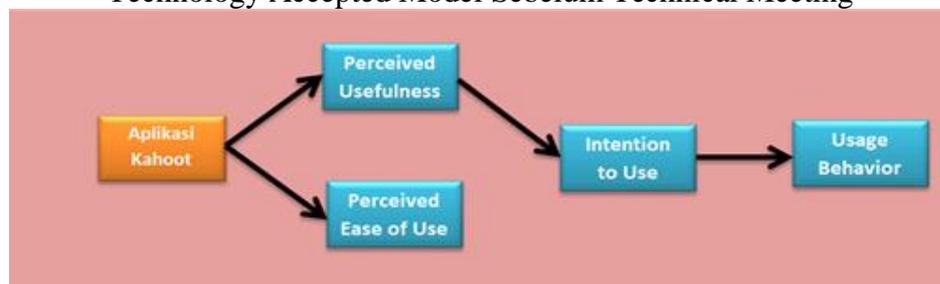
Ketika fenomenolog menanyakan apakah aplikasi Kahoot sulit untuk digunakan Andro menjawab “tidak” sambil menggelengkan kepalanya.

Berbeda saat wawancara di kegiatan *technical meeting* sebelumnya, wawancara saat ini Andro lebih lepas menjawab, tidak ada perasaan sungkan atau ragu- ragu, suasana terasa lebih akrab. Dari transkrip di atas, bagi Andro teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi menjadi lebih mudah dan menyenangkan asalkan sebelumnya telah dipelajari. Tidak hanya itu, Andro juga merasakan teman- temannya dalam satu tim turut merasakan hal yang sama.

Jika dihubungkan dengan *Technology Accepted Model*, makna penerimaan Andro terhadap aplikasi Kahoot (*Usage Behavior*) berbeda rasanya atau kadarnya dari tiap tahapan kegiatan.

Tahapan sebelum *technical meeting*, Andro merasa bahwa teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi tidak menjadi prioritas (*Usage Behavior*), hal ini berdampak pada keengganan Andro untuk menggunakan teknologi (*intention to use*) karena Andro belum merasakan perbedaan menggunakan teknologi atau belum memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi selama proses pembelajaran akuntansi (*Perceived Usefulness*). Pada saat tersebut bagaimanapun mudahnya penggunaan sebuah teknologi (*Perceived Ease of Use*), bagi Andro tetap tidak berguna dan tidak memunculkan keinginan untuk menggunakan teknologi

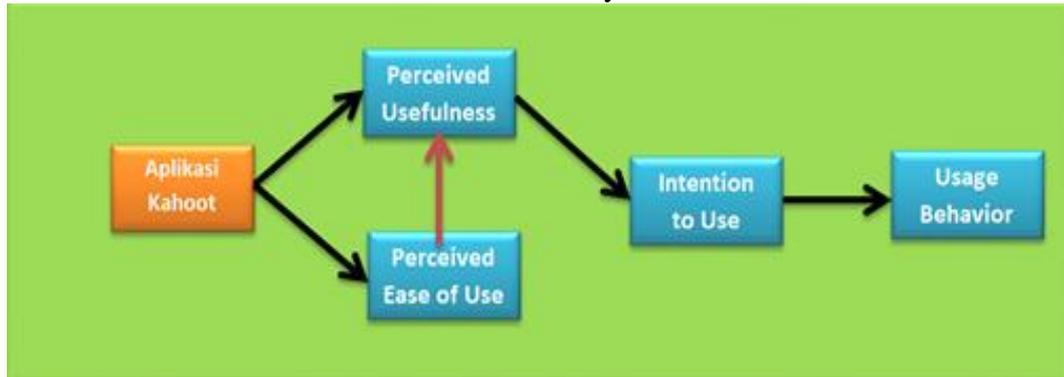
Gambar 2  
Technology Accepted Model Sebelum Technical Meeting



Sumber: Makna TAM menurut Andro

Tahapan setelah selesai mengikuti lomba menggunakan aplikasi Kahoot, Andro merasakan bahwa teknologi dalam proses pembelajaran akuntansi sangat menyenangkan (*Intention to use*) sehingga Andro akan mudah menerima teknologi tersebut (*Usage Behavior*). Hal tersebut diperkuat bahwa ternyata aplikasi Kahoot sangat mudah digunakan (*Perceived Ease of Use*) dalam lomba akuntansi (*Perceived Usefulness*).

Gambar 3  
Technology Accepted Model  
Setelah Babak Penyisihan



Sumber: Makna TAM menurut Andro

## SIMPULAN

*Technology Accepted Model* makna penerimaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran akuntansi menurut Andro, yaitu saat aplikasi tersebut dipraktekkan (*Usage Behavior*). Karena dengan mempraktekkan memunculkan keinginan (*Intention to Use*) untuk menggunakan, apalagi jika aplikasi tersebut sangat mudah digunakan (*Perceived Ease of Use*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Cyan, M. R., Koumpias, A. M., & Martinez-vazquez, J. (2016). The determinants of tax morale in Pakistan. *Journal of Asian Economics*, 47, 23–34. <https://doi.org/10.1016/j.asieco.2016.09.002>
- Darmaningtyas, I. G. B., & Suardana, K. A. (2017). Pengaruh Technology Acceptance Model (TAM) dalam Penggunaan Software oleh Auditor yang Berimplikasi pada Kinerja Auditor. *E-Jurnal Akuntansi*, 21(3), 2448–2478. <https://doi.org/10.24843/EJA.2017.v21.i03.p27>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>
- Hermanto, S. B., & Patmawati, P. (2017). Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 19(2), 67–81. <https://doi.org/10.9744/jak.19.2.67-81>

- Iqbal, J., & Arisman, A. (2019). Metode Pembelajaran E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Modelling (TAM) Untuk Pembelajaran Akuntansi. *InFestasi*, 14(2), 116–125. <https://doi.org/10.21107/infestasi.v14i2.4856>
- Jean, J., & Sartre, P. (2019). *Transendensi Ego Sketsa Sebuah Deskripsi Fenomenologi*. (A. Nova, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: Circa.
- Kamayanti, A. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Akuntansi Pengantar Religiositas Keilmuan*. (A. D. Mulawarman, Ed.) (1 Cetakan). Jakarta Selatan: Yayasan Rumah Peneleh.
- Mahardhika, A. S. (2019). AKUNTAN DI ERA DIGITAL: PENDEKATAN TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL) PADA SOFTWARE BERBASIS AKUNTANSI. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan Keuangan*, 08(01), 12–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.32639/jiak.v8i1.282>
- Miyono, N. (2013). Analisis E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Modelling. *Jurnal Transformatika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v11i1.94>
- Ricoida, D. I., & Pibriana, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Perilaku Belajar Mahasiswa. In *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia* (pp. 281–288). Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Retrieved from <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1672/PENGARUH-PENGGUNAAN-INTERNET-TERHADAP-MINAT-DAN-PERILAKU-BELAJAR-MAHASISWA>
- Setyowati dan Respati. (2017). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Computer Self Efficacy, Dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1), Hal. 63-75. Retrieved from <http://e-journalfb.ukdw.ac.id/index.php/jrak/article/view/281>
- Syafrizal, A., Ernawati, E., & Dwiandiyanta, Y. (2016). Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Scientific Journal of Informatics*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.15294/sji.v2i1.4524>