

Kajian penggunaan aplikasi *beyoursound* berdasarkan pendekatan TAM

Lanny Catrin Dale¹, Ervan Yudi Widyarto²

^{1,2}Politeknik Jakarta Internasional, Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima

8 Oktober 2023

Disetujui

10 November 2023

Diterbitkan

25 November 2023

Penulis Korespondensi*:

Lanny Catrin Dale, Ervan Yudi

Widyarto

Politeknik Jakarta Internasional,
Indonesia

lanny.dale@jihns.ac.id,

ervan.widyarto@jihns.ac.id



©2023 Penulis. Diterbitkan oleh Program Studi Akuntansi, Institut Koperasi Indonesia. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY NC (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan kemudahan dan kesetiaan aplikasi *beyoursound* bagi members, serta mengetahui hubungan kausal antara faktor-faktor tersebut. Model yang diajukan untuk mengkaji penerimaan aplikasi *beyoursound* dalam penelitian ini adalah TAM Sampel merupakan civitas akademisi dari Politeknik Jakarta Internasional yang diambil secara non random dengan menggunakan teknik snow ball sampling. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *beyoursound* dipengaruhi oleh faktor luar seperti alat rekam berupa *mic* yang memadai dan baik, spesifikasi komputer dan akses internet yang baik. Serta faktor kemudahan dalam penggunaan aplikasi *beyoursound* mempengaruhi kepada kemanfaatan dalam menggunakannya. Pengguna aplikasi *beyoursound* bila sudah merasa senang dalam menggunakannya, dan dengan tingkat akurasi rekaman yang baik berpengaruh signifikan terhadap niat *Intention to Use* (ITU) untuk menjadi setia dalam menggunakannya.

Kata Kunci : *Sosial Sites, Audio Web Recording, Internet Market, TAM*

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the factors that influence the level of acceptance of the convenience and loyalty of the Beyoursound application for its members, as well as the causal relationship between these factors. The TAM model is proposed to assess the acceptance of the beyoursound application in this research. The researchers used 130 random samples and statistically calculated the validity level of this research to be 100%. External factors such as recording equipment in the form of an adequate and good mic, computer specifications, and good internet access influence the use of the Beyoursound application, as proven by the results of this research. And the ease of using the Beyoursound application influences its usefulness. If users of the beyoursound application feel happy using it, and a good level of recording accuracy has a significant influence on their intention to use it (ITU), they are more likely to be loyal to it.

Keywords : Sosial Sites, Audio Web Recording, Internet Market, TAM

PENDAHULUAN

Internet, dengan World Wide Web sebagai ujung tombaknya, berkontribusi pada keterhubungan global. Thomas L. Friedman (2016) mengungkapkan sudut pandang ini. Jumlah pengguna Internet global telah mencapai 1,5 miliar. InternetWorldStats.Com menyatakan bahwa persepsi bahwa jumlah pengguna Internet di Indonesia tidak signifikan merupakan konspirasi canggih yang bertujuan untuk menghalangi orang untuk mengakses kekuatan dan manfaat potensial Internet. Thomas L. Friedman percaya bahwa Internet adalah faktor pendorong di balik globalisasi dan keterhubungan dunia. Penerbitan di Internet merupakan metode yang murah, mudah, cepat, dan tanpa biaya untuk membagikan informasi kepada publik. Susanto (2017) mengindikasikan bahwa individu sekarang dapat memperoleh informasi melalui media sosial dengan biaya yang terjangkau.

Internet adalah kekuatan yang mendatarkan dunia, dimana dalam membuat perubahan bisa dilakukan oleh individu atau kelompok kecil, di manapun berada. Dunia bergeser dan terjadi perubahan trend para pelopor dan perubah (*agent of change*), yang bukan dari negara besar, bukan dari perusahaan besar dan juga bukan dari universitas besar. *Knowledge sharing* di Internet, konsumen dan produsen *user generated content* dan kreatifitas di dunia maya yang membuat perubahan tidak hanya di dunia maya sendiri, bahkan di dunia nyata, sering saya sebut dengan kreatifitas maya. Iqbaria dalam Bulutoding & Amiruddin (2014) menyatakan bahwa, secara individu maupun kolektif penerimaan teknologi dapat dijelaskan dari variasi penggunaan suatu sistem, karena diyakini bahwa penggunaan suatu sistem yang berbasis TI dapat meningkatkan kinerja individu atau kinerja organisasi.

Salah satu perubahan yang disebabkan oleh internet ialah cara bagaimana seseorang kini mendengarkan musik, dengan semakin banyak orang beralih ke platform digital untuk mendapatkan akses ke berbagai jenis musik. Kemajuan teknologi yang terjadi secara berkala berdampak secara signifikan pada hampir semua aspek kehidupan manusia (Habibi & Irwansyah, 2020). Saat ini, terdapat beragam aplikasi musik digital, yang mencakup layanan streaming terkemuka serta platform khusus seperti Beyoursound. Aplikasi Beyoursound adalah platform digital yang dirancang khusus untuk penggemar musik dan musisi. Platform ini menawarkan beragam fungsi yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas musik, menjelajahi musik yang belum dikenal, mendistribusikan konten musik, dan membangun koneksi dengan artis pilihan mereka.

Menerapkan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mempelajari penggunaan aplikasi Beyoursound memberikan pendekatan metodis untuk memahami perilaku pengguna terhadap teknologi. *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 (Chamid et al., 2022). Penelitian ini berusaha untuk menguji persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan dan keuntungan yang dirasakan dari penggunaan aplikasi musik digital Beyoursound. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati et al. (2017) yang berjudul "Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang Telah Dimodifikasi" menghasilkan kesimpulan bahwa kegunaan persepsi dipengaruhi oleh kompleksitas dan persepsi kemudahan serta pengalaman. Adapun kajian yang dilakukan oleh Fahlevi & Dewi (2020) dengan judul "Analisis Aplikasi Ijateng Dengan Menggunakan Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)" menyimpulkan aplikasi iJateng telah diterima dengan baik oleh pustakawan dan pengguna karena telah memenuhi kriteria persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). (Napitupulu, 2017) dengan penelitiannya yang berjudul "Kajian Penerimaan E-Learning dengan Pendekatan TAM Study of E-Learning Acceptance Based on TAM Approach" menyimpulkan para siswa merasa bahwa sistem e-learning yang diimplementasikan sangat bermanfaat dan ramah pengguna, sehingga meningkatkan penerimaan terhadap aplikasi tersebut.

Menurut kerangka kerja TAM, cara pengguna mempersepsikan kemudahan dalam menggunakan teknologi dipandang sebagai faktor penting yang mempengaruhi penerimaan mereka terhadap aplikasi. Lebih lanjut, penelitian ini akan menyelidiki dampak faktor sosial, seperti perubahan norma dan pengaruh teman sebaya, terhadap pemanfaatan aplikasi Beyoursound. Oleh karena itu, dengan menggunakan metodologi TAM, penelitian ini

berusaha untuk menawarkan pemahaman yang komprehensif tentang faktor-faktor penentu yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam hal adopsi dan pemanfaatan aplikasi Beyoursound dalam kerangka dinamika teknologi musik digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) untuk mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan member terhadap aplikasi *beyoursound*. Teknik analisis yang digunakan ialah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menelaah distribusi frekuensi ukuran pemusatan, dan penyebaran data tentang karakteristik sampel (responden) dan indikator-indikator variabel, sedangkan dalam menguji hipotesis peneliti menggunakan metode statistik multivariat dependensi *Structural Equation Model* (SEM).

Sampel merupakan civitas akademisi dari *Politeknik Jakarta Internasional* yang diambil secara non random dengan menggunakan teknik *snow ball sampling*. Sesuai dengan teknik pendugaan model *Maximum Likelihood*, banyaknya sampel penelitian yang ditetapkan minimal adalah 100 sampel (responden). Data dikumpulkan dengan menggunakan metode survey. Survey akan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada para responden baik melalui email maupun dengan membagikan kuesioner secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

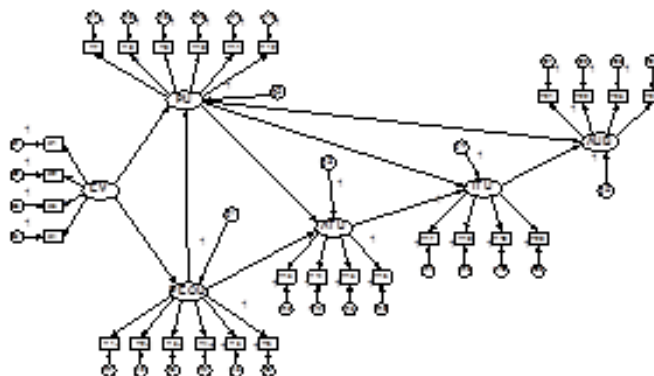
1. Hasil

A. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Asumsi Model

a) Pengolahan dalam Model Persamaan Stuktural

Pengujian model berbasis teori dilakukan dengan menggunakan *software* AMOS Versi 7.0. Berikut ini adalah hasil pengujian model tersebut:



Gambar 1. Hasil Model Awal Penelitian

Hipotesis yang menjelaskan kondisi data empiris dengan model/teori adalah:

H0: Data empirik identik dengan teori atau model

H1: Data empirik berbeda dengan teori atau model (Hipotesis ditolak apabila $P < 0.5$)

Berdasarkan Gambar 1, diperlihatkan bahwa model teori yang diajukan pada penelitian ini tidak sesuai dengan model populasi yang diobservasi, karena diketahui bahwa nilai probability (P) tidak memenuhi persyaratan karena hasilnya di bawah nilai yang direkomendasikan yaitu > 0.5 (Ghozali, 2016)

Sementara dapat disimpulkan bahwa output model belum memenuhi persyaratan penerimaan H_0 , sehingga tidak dapat dilakukan uji hipotesis selanjutnya. Namun demikian, agar model yang diajukan dinyatakan fit, maka dapat dilakukan modifikasi model sesuai dengan yang disarankan oleh AMOS.

Penelitian ini menggunakan *Model Developmental Strategy*, strategi ini memungkinkan dilakukannya modifikasi model jika model yang diajukan belum memenuhi persyaratan yang direkomendasikan. Modifikasi dilakukan untuk mendapatkan model yang fit (sesuai) dengan persyaratan pengujian (Widodo, 2018).

Berdasarkan hasil Estimasi dan Regression Wieght, maka dilakukan modifikasi dengan menghapus variabel indikator yang bukan merupakan konstruktor yang valid bagi suatu variabel laten pada model struktural yang diajukan. Jika nilai stimate pada loading factor (λ) dari suatu variabel indikator < 0.5 maka indikator tersebut hendaknya di drop (dihapus) ([Ghozali dalam Widiyanto, 2015). Selanjutnya untuk melihat signifikansi (Sig), nilai yang dipersyaratkan adalah < 0.5 . Jika nilai Sig > 0.5 maka dapat dikatakan bahwa indikator tersebut bukan merupakan konstruktor yang valid bagi suatu variebel laten dan sebaiknya hal ini dihapus (Widodo dalam Gerdiman, 2016). Pada penelitian ini modifikasi dilakukan dalam dalam enam tahap.

Tabel 1. Modifikasi variabel indikator EV (*External Variable*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
X1	0.31	Konstruk yang tidak valid
X2	-0.2	Konstruk yang tidak valid
X3	0.47	Konstruk yang tidak valid
X4	0.90	Konstruk yang valid

Tabel 2. Modifikasi variabel indikator PEOU (*Perceived Ease of Use*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
Y1	0.61	Konstruk yang valid
Y2	0.63	Konstruk yang valid
Y3	0.39	Konstruk yang tidak valid
Y4	0.84	Konstruk yang valid
Y5	0.61	Konstruk yang valid
Y6	0.57	Konstruk yang valid

Tabel 3. Modifikasi variabel indikator PU (*Perceived Usefulness*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
Y7	0.71	Konstruk yang valid
Y8	0.33	Konstruk yang tidak valid
Y9	0.97	Konstruk yang valid
Y10	0.71	Konstruk yang valid
Y11	0.47	Konstruk yang tidak valid
Y12	0.06	Konstruk yang tidak valid

Tabel 4. Modifikasi variabel indikator ATU (*Attitude Toward Using*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
Y13	0.67	Konstruk yang valid
Y14	0.60	Konstruk yang valid
Y15	0.65	Konstruk yang valid
Y16	0.76	Konstruk yang valid

Tabel 5. Modifikasi variabel indikator ITU (*Intention to Use*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
Y17	1.47	Konstruk yang valid
Y18	0.34	Konstruk yang tidak valid
Y19	0.33	Konstruk yang tidak valid
Y20	0.33	Konstruk yang tidak valid

Tabel 6. Modifikasi variabel indikator AUB (*Actual Usage Behavior*)

Variabel indikator	Estimate (>0.5)	Keterangan
Y21	0.69	Konstruk yang valid
Y22	0.79	Konstruk yang valid
Y23	0.94	Konstruk yang valid
Y24	0.78	Konstruk yang valid

b) Uji Kesesuaian Model

Model yang diajukan pada penelitian ini didukung oleh fakta di lapangan. Hal ini diindikasikan bahwa dugaan matriks varians-kovarians populasi sama dengan matriks varians-kovarians sampel (data observasi) atau dapat dinyatakan $\Sigma p = \Sigma s$.

2) Uji Parameter Model Struktural

a) Uji Hipotesis Deskriptif

H1: Diduga External Variable (EV) atau variabel luar berpengaruh terhadap Perceived Ease of Use (PEOU).

H2: Diduga External Variable (EV) berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H3: Diduga Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (PU).

H4: Diduga *Perceived Ease of Use* (PEOU) atau kemudahan berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU).

H5: Diduga *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU).

H6: Diduga *Perceived Usefulness* (PU) aplikasi Beyoursound berpengaruh terhadap *Intention to Use* (ITU).

H7: Diduga *Perceived Usefulness* (PU) aplikasi Beyoursound berpengaruh terhadap Actual Usage Behavior (AUB).

H8: Diduga *Attitude Toward Using* (ATU) berpengaruh terhadap Intention to Use (ITU).

H9: Diduga *Intention to Use* (ITU) berpengaruh terhadap Actual Usage Behavior (AUB). Terdapat sembilan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini, Dengan demikian, maka pada model akhir, didapatkan sembilan hipotesis yang layak untuk diuji untuk melihat hasilnya.

b) Uji Hipotesis Statistik

Variabel laten eksogen:

H0 : $\gamma_n = 0$; Tidak berpengaruh (Terima H0)

H1 : $\gamma_n \neq 0$; Berpengaruh (Tolak H0)

Variabel laten endogen:

H0 : $\beta_n = 0$; Tidak berpengaruh (Terima H0)

H1 : $\beta_n \neq 0$; Berpengaruh (Tolak H0)

c) Taraf Nyata

Menggunakan taraf nyata (α) = 5 % = 0.05

d) Kriteria Pengambilan Keputusan

1. Jika Probabilitas (Sig) > 0.05 maka H0 diterima

2. Jika Probabilitas (Sig) < 0.05 maka H0 ditolak

Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 7 . Hasil Pengujian Hipotesis

No			Esti mate	S.E	C. R.	P	Label
1	PEOU	← EV	.801	.152	5.271	***	par_1
2	PU	← PEOU	.327	.067	4.880	***	par_4
3	ATU	← PEOU	.178	.068	2.612	.00 9	par_3
4	ATU	← PU	.256	.086	2.964	.00 3	par_5
5	ITU	← PU	-.165	.058	-2.847	.00 4	par_6
6	ITU	← ATU	.816	.060	13.535	***	par_7
7	AUB	← ITU	.694	.091	7.600	***	par_8
8	AUB	← PU	.350	.087	4.012	***	par_9

Berdasarkan Tabel 7 di atas, dapat dijelaskan bahwa:

1. *External Variable* (EV) berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU).
2. Variabel terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh signifikan *Perceived Usefulness* (PU).
3. Variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) tidak berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU).
4. Variabel *Perceived Usefulness* (PU) tidak berpengaruh terhadap *Attitude Toward Using* (ATU).
5. Variabel *Perceived Usefulness* (PU) tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* (ITU).

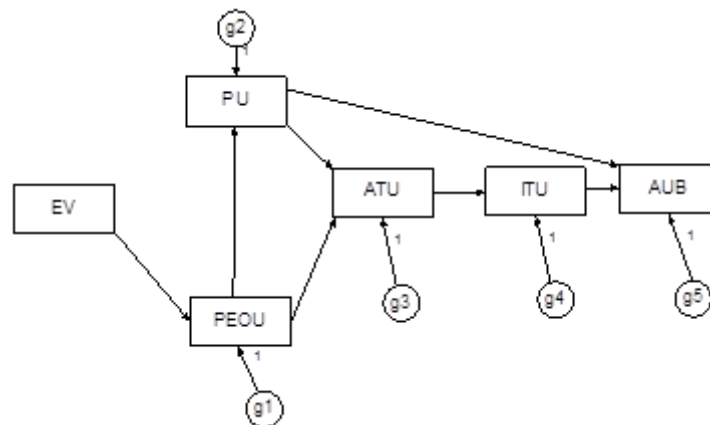
6. Variabel *Attitude Toward Using* (ATU). berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use* (ITU).
7. Variabel *Intention to Use* (ITU) berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage Behavior* (AUB).
8. Variabel *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh signifikan terhadap *Actual Usage Behavior* (AUB).

2. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis di atas, maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan APLIKASI BEYOURSOUND dipengaruhi oleh 4 variabel laten dalam model akhir yang didapatkan pada penelitian ini.

Interpretasi Model

Berdasarkan modifikasi model dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat dijelaskan bahwa model yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Akhir Model Penelitian

Berdasarkan modifikasi model dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat di jelaskan bahwa model yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Dari model akhir yang terlihat pada gambar 2 dapat diketahui bahwa penggunaan APLIKASI BEYOURSOUND (dalam hal ini mahasiswa) sebagai sarana pendukung dalam proses berinteraksi sosial dipengaruhi oleh adanya kemudahan atau *Perceived Easy of Use* (PEOU) manfaat atau *Perceived Usefulness* (PU) dan fasilitas external variable (EV) dalam menggunakan APLIKASI BEYOURSOUND. Apabila menemukan adanya kemudahan dalam penggunaa APLIKASI BEYOURSOUND yang akan menimbulkan adanya suatu manfaat (fleksibilitas), sehingga user rela menggunakannya (semakin besar manfaat penggunaan APLIKASI BEYOURSOUND maka semakin tinggi tingkat kerelaan dan kesetiaan user dalam menggunakannya).

Konsep Implementasi Lanjut Aplikasi Beyoursound

1. Aspek Manajemen

Manajemen juga dapat mempertimbangkan untuk menggunakan teknologi dari APLIKASI BEYOURSOUND ini untuk menangani pengembangan *e-learning* pada *Politeknik Jakarta Internasional* guna memberikan solusi teknologi dalam mempermudah proses pembelajaran para mahasiswa bisa merasakan suasana lingkungan kampus *e-learning* sehingga dosen dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada para mahasiswa dapat tersalurkan melalui wadah yang solid dari APLIKASI BEYOURSOUND. *E-learning* menghilangkan batasan ruang dan waktu dalam pembelajaran (Adisel & Pranansa, 2020).

1.1 Kelembagaan

Lembaga yang saat ini menangani pengembangan *e-learning* pada kampus Politeknik Jakarta Internasional perlu menambah staf ahli dalam bidang TI guna memberikan

solusi teknologi dalam menangani proses pembelajaran dengan sosial media agar para mahasiswa bisa termonitor dengan suasana lingkungan kampus e-learning yang baik. Politeknik Jakarta Internasional harus meningkatkan pelayanan administrasi yang lebih baik guna menjembatani kebutuhan mahasiswa, khususnya keefektifan dosen dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada para mahasiswa dengan kerangka kerja komunikasi, kolaborasi dan pengiriman data berbasis internet. Seperti yang diungkapkan oleh Mulyani (2018) bahwa persiapan untuk menghadapi kemajuan teknologi ialah dengan meningkatkan kualitas SDM.

1.2 Regulasi

Lembaga perlu membuat peraturan dalam menggunakan teknologi yang dikembangkan oleh Beyoursound diantaranya hak akses yang diberikan kepada mahasiswa dan Dosen yaitu penggunaan yang bebas dan bertanggung jawab untuk menghindari pihak - pihak yang menyalahgunakan fasilitas dan kemudahan sosial media di dalam proses pembelajaran di lingkungan kampus. Pihak Politeknik Jakarta Internasional perlu membuka port audio firewall di gateway agar transmisi audio berjalan sempurna. Gedung dan kelas juga dilengkapi oleh fasilitas multimedia + Wi-Fi dengan kecepatan yang memadai agar memudahkan mahasiswa untuk mengakses APLIKASI BEYOURSOUND tanpa halangan.

2. Aspek Sistem

2.1 Hardware

Dalam penggunaan dari APLIKASI BEYOURSOUND di kelas maupun lab di kampus Politeknik Jakarta Internasional perlu dilengkapi oleh fasilitas komputer dengan minimum spesifikasi Prosesor P4 , Ram 512, HDD =>40GB, Ethernet Card, microphone kualitas baik dan terhubung dengan internet. Lalu untuk pengguna laptop sudah terdapat microphone yang sudah berada di dalam nya sehingga hanya perlu di aktifkan saja karna microphone tersebut merupakan fasilitas yang sudah ada sejak laptop jaman dulu sehingga sudah menjadi standar pabrik pembuat laptop.

2.2 Software

Software yang di gunakan dalam menjalankan APLIKASI BEYOURSOUND hanya menggunakan sebuah browser saja yang terkenal seperti Firefox, Safari atau Internet Explorer untuk sistim operasi dapat menggunakan windows XP/Vista, jenis linux atau apple. Perlu juga di installkan software plugins yaitu Adobe Flash Player di dalam browser tersebut karna APLIKASI BEYOURSOUND murni menggunakan teknologi dari Adobe Flash Action Script.

2.3 Koneksi Internet

Dalam penggunaan APLIKASI BEYOURSOUND sangat erat hubungannya dengan jaringan internet karna aplikasi ini dapat berjalan bila terhubung ke server pusat. Sehingga koneksi internet sangatlah di butuhkan minimal kecepatan 256Kbps utk mahasiswa atau dosen yang memakainya di rumah atau tempat kos, untuk kampus Politeknik Jakarta Internasional sebaiknya minimum 512Kbps. Dengan adanya teknologi 3G saat ini sangatlah membantu karna 3G memiliki kecepatan yang cukup tinggi sekitar 384Kbps – 3Mb dan dapat terhubung di manasaja.

2.4 Konten

Konten yang terdapat di dalam APLIKASI BEYOURSOUND dibuat oleh para anggotanya sendiri maupun group nya masing – masing , di dalam APLIKASI BEYOURSOUND juga dapat di integrasikan dengan situs sosial site lainnya sehingga audio yang sudah di record dapat di broadcast melalui multi situs sehingga para member atau group dapat menerima dalam berbagai macam metode sesuai dengan kenyamanan mereka.

Hanya saja dalam APLIKASI BEYOURSOUND mempunyai aturan yaitu segala konten di pertanggung jawabkan oleh para pengguna dan tugas BEYOURSOUND hanya memfilter kelayakan dari konten tersebut yang di publish agar tidak mengandung Sara/Politik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APLIKASI BEYOURSOUND oleh mahasiswa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti ketersediaan alat rekam yang memadai, spesifikasi komputer, akses internet, dan komunitas. Kemudahan penggunaan aplikasi tersebut memengaruhi persepsi kemanfaatan dalam penggunaannya, sehingga meningkatkan efektivitas tugas dan menjawab kebutuhan informasi perkuliahan. Ketika pengguna merasa senang dan puas dengan aplikasi, mereka cenderung menjadi setia pengguna dan berupaya untuk mempromosikan aplikasi tersebut kepada teman-temannya. Pengguna yang merasakan manfaat dari aplikasi cenderung berperilaku aktif dalam menggunakan dan mempromosikan APLIKASI BEYOURSOUND kepada orang lain. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini tidak hanya memengaruhi persepsi individu terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan, tetapi juga memengaruhi perilaku aktual pengguna dalam penggunaan dan promosi aplikasi kepada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem manajemen pembelajaran pada masa pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Bulutoding, L., & Amiruddin, A. (2014). Pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap kinerja sistem informasi: Studi pada perbankan. *Journal of Accounting and Investment*, 15(2), 124–136. <https://journal.umy.ac.id/index.php/ai/article/view/1334>
- Chamid, A., Santi, M. W., Rachmawati, E., & Yunus, M. (2022). Evaluasi penggunaan sistem e-posyandu dengan metode Technology Acceptance Model (TAM) di Posyandu Manggis 15, 15A, dan 18 Dusun Darungan Jember. *Jurnal Penelitian Kesehatan" SUARA FORIKES"(Journal of Health Research" Forikes Voice)*, 13(4), 1105–1112. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33846/sf13442>
- Fahlevi, P., & Dewi, A. O. P. (2020). Analisis aplikasi Ijateng dengan menggunakan teori Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 103–111. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26799>
- Gerdiman, E. L. (2016). Pengaruh persepsi konsep, fungsi dan penerapan teknologi informasi terhadap minat dan perilaku pemanfaatan e-commerce studi kasus: Pengusaha komputer di Jakarta. *Telematika MKOM*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36080/telematikamkom.205>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IMB SPSS 23*. Universitas Diponegoro.
- Habibi, C. B., & Irwansyah, I. (2020). Konsumsi dan produksi musik digital pada era industri kreatif. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 5(1), 23–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/mc.v5i1.7449>
- Kurniawati, H. A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis minat penggunaan mobile banking dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang telah dimodifikasi. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/ejeba.v4i1.4563>
- Mulyani, E. L. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dalam rangka pengembangan SDM yang unggul dan berkualitas pada SMP IT Daarussalaam Tasikmalaya. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(1), 115–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jbmi.v1i1.1886>
- Napitupulu, D. (2017). Kajian penerimaan e-learning dengan pendekatan TAM study of e-learning acceptance based on TAM approach. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 40–48.

- Susanto, E. H. (2017). Media sosial sebagai pendukung jaringan komunikasi politik. *Jurnal Aspikom*, 3(3), 379–398.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.123>
- Thomas, F. (2016). *The world is flat*. Farrar, Straus and Giroux.
- Widianto, K. (2015). Analisa tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mempelajari software zahir pada perguruan tinggi. *SNIT 2015*, 1(1), 115–118.
<https://seminar.bsi.ac.id/snit/index.php/snit-2015/article/view/123>
- Widodo, U. (2018). Grand theory model of strategy quality: Strategic asset approach at industry. *Academy of Strategic Management Journal*, 17(2), 163–173.