

**PENERAPAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* UNTUK UJI PENERIMAAN *TEKNOLOGI E-LEARNING* BERBASIS *GAMIFICATION* (STUDI KASUS: INSTITUT TEKNOLOGI KALIMANTAN)**

Nama Mahasiswa : Medika Sulistiya  
NIM : 10181041  
Dosen Pembimbing Utama : M. Gilvy Langgawan P., S.Kom., M.MT  
Dosen Pembimbing Pendamping : Sri Rahayu Natasia, S.Komp., M.Si., M.Sc

**ABSTRAK**

*Funlearning* ([www.funlearning.itk.ac.id](http://www.funlearning.itk.ac.id)) merupakan media pembelajaran berbasis *gamification* yang digunakan sejak Desember 2020. Analisis penerimaan *Funlearning* perlu dilakukan agar hasil dari evaluasi tersebut bisa dijadikan acuan dalam memperkirakan penerimaan dari teknologi informasi terhadap pengguna dengan menerapkan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner sebanyak dua kali saat sebelum (pra) dan sesudah (pasca) Ujian Tengah Semester (UTS) kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Sistem Cerdas Pendukung Keputusan (SCPK) kelas B, Manajemen Layanan Teknologi Informasi (MLTI) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) kelas B dengan sampel sebanyak 76 mahasiswa. Hasil pengujian dari data pasca UTS diketahui bahwa variabel *Information Quality (IQ)* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)*, *Computer Self-Efficacy (CSE)* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)*, *Perceived Enjoyment (PE)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Accessibility (PA)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)*, *Perceived Playfulness (PP)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEOU)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude Towards the Use (ATT)*, *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude Towards the Use (ATT)*, *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use (BI)*, *Attitude Towards the Use (ATT)* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use (BI)*, dan *Behavioral Intention to Use (BI)* berpengaruh positif terhadap *Actual Use (AU)*. Dari hasil tersebut, adapun rekomendasi yang diberikan yaitu membuat panduan dalam bentuk dokumen maupun video mengenai sistem *funlearning*, memperbaiki *user interface* dari *funlearning*.

**Kata kunci:**  
*Funlearning, Hipotesis, TAM, Valid*

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*  
[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)



[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)