JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)
VOL 4, No. 3, November 2025, pp. 932 - 943
p-ISSN : 2803-1507 (media cetak) | e-ISSN : 2803-1531 (media online)
Link Publikasi: https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUISI/issue/view/151

Analysis of the Use of Interactive Video Features on the Cookpad Application for Culinary MSMEs Using TAM and SUS

Andi Muh. Ibnu Hibban Bagoes Malolo*[1], Eliyah Acantha Manapa Sampetoding[2], Octavian[3], Jeriko Gomantara[4]
[1,2,3,4] Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanuddin
Jl. Perintis Kemerdekaan No. Km. 10, 90245, Kec. Tamalanrea, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
e-mail: andibagoesmalolo@gmail.com*[1]; eliyahacantha@unhas.ac.id[2]; octavian@unhas.ac.id[3]; jeriko@unhas.ac.id[4]

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 11-09-2025
Revised: 01-10-2025
Accepted: 28-10-2025
Published: 21-11-2025

ABSTRACT

Cookpad, a popular digital recipe platform, offers interactive video features that help users understand cooking processes visually. This feature has the potential to help culinary MSMEs improve their skills and competitiveness. This study aims to analyse technology acceptance and the usability of the feature using the Technology Acceptance Model (TAM) and the System Usability Scale (SUS). A quantitative survey was conducted with 195 culinary MSME actors in Makassar City. The instruments included a TAM questionnaire (9 indicators) and a SUS questionnaire (10 items), which were analysed in SPSS using validity, reliability, and descriptive tests. Results indicate that all items were valid and reliable. TAM analysis revealed high levels of perceived usefulness and perceived ease of use, while the average SUS score fell within the acceptable range, indicating good usability. These findings suggest that MSME users positively receive Cookpad's interactive video feature. The study contributes academically to the evaluation of visual learning technologies and provides practical insights for application developers and culinary MSMEs to enhance competitiveness through digital adoption.

Keywords: *Cookpad, Interactive Video, MSMEs, Technology Acceptance Model, System Usability Scale.*

Abstrak

Cookpad sebagai platform resep digital populer menghadirkan fitur video interaktif yang memudahkan pengguna memahami proses memasak secara visual. Fitur ini berpotensi mendukung UMKM kuliner dalam meningkatkan keterampilan dan daya saing. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerimaan teknologi dan tingkat *usability* fitur tersebut menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *System Usability Scale* (SUS). Metode penelitian yang digunakan adalah survei kuantitatif dengan responden 195 pelaku UMKM kuliner di Kota Makassar. Instrumen penelitian berupa kuesioner TAM (9 indikator) dan SUS (10 item), kemudian dianalisis menggunakan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua item instrumen valid dan reliabel. Analisis TAM mengungkapkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dinilai tinggi, sedangkan skor SUS berada pada kategori *acceptable*, yang menandakan *usability* baik. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur interaktif tersebut diterima secara positif oleh pelaku UMKM. Penelitian ini memberikan kontribusi akademis

DOI: https://doi.org/10.51903/k7ta4t87

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

mengenai evaluasi teknologi pembelajaran visual, sekaligus implikasi praktis bagi pengembang aplikasi dan UMKM kuliner dalam penguatan daya saing berbasis digital.

Kata Kunci: *Cookpad, Video Interaktif, UMKM, Technology Acceptance Model, System Usability Scale*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pada berbagai sektor, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di bidang kuliner. Media pembelajaran berbasis aplikasi digital kini menjadi sarana penting untuk memperluas akses informasi, meningkatkan keterampilan, dan mendukung pemasaran produk secara interaktif [1]. Salah satu aplikasi populer adalah Cookpad, yang menyediakan resep masakan dengan fitur video interaktif. Fitur ini memberi pengalaman belajar visual yang lebih nyata, sehingga berpotensi mendukung UMKM kuliner dalam meningkatkan kompetensi dan daya saing di era digital [2].

Evaluasi terhadap penerimaan teknologi baru dapat dilakukan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM). Model ini menekankan dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, yang terbukti memengaruhi niat penggunaan suatu teknologi [3], [4]. Dalam konteks aplikasi resep digital, TAM membantu menilai sejauh mana fitur video interaktif dianggap berguna dan mudah digunakan oleh pelaku UMKM. Selain itu, aspek *usability* juga penting untuk diukur. *System Usability Scale* (SUS) merupakan instrumen yang banyak digunakan dalam menilai kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), termasuk pada aplikasi berbasis mobile [5].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas TAM dan SUS dalam mengevaluasi sistem pembelajaran digital. Misalnya, [6] menggunakan TAM untuk menilai penerimaan aplikasi pembelajaran, sementara [7] membuktikan SUS mampu mengukur kenyamanan penggunaan aplikasi interaktif. Namun, studi yang secara bersamaan mengintegrasikan TAM dan SUS dalam konteks fitur video interaktif pada aplikasi resep makanan masih terbatas. Oleh karena itu, kajian ini memiliki urgensi akademis dan praktis untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian adalah: (1) bagaimana persepsi pelaku UMKM kuliner terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kebermanfaatan (*perceived usefulness*) fitur video interaktif pada aplikasi Cookpad berdasarkan TAM?; (2) sejauh mana tingkat *usability* fitur tersebut berdasarkan SUS?; serta (3) bagaimana hubungan antara persepsi pengguna (TAM) dan *usability* (SUS) dalam memengaruhi niat adopsi teknologi pada UMKM kuliner? Rumusan masalah tersebut dirancang agar mampu menggambarkan aspek-aspek penting yang mempengaruhi penerimaan teknologi pada pelaku UMKM kuliner. Setiap poin rumusan masalah berfungsi untuk mengarahkan proses analisis terhadap faktor-faktor yang relevan dalam penggunaan fitur video interaktif. Rumusan ini juga membantu menetapkan batasan penelitian sehingga fokus kajian tetap terjaga dan sesuai tujuan analitis.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis persepsi pelaku UMKM terhadap fitur video interaktif pada aplikasi Cookpad dengan menggunakan TAM, mengukur *usability* fitur dengan SUS, serta mengevaluasi hubungan antara persepsi penerimaan dan tingkat *usability* terhadap niat adopsi teknologi. Penelitian ini penting karena memberikan kontribusi empiris dalam literatur adopsi teknologi digital di sektor UMKM, sekaligus menghasilkan rekomendasi praktis bagi pengembang aplikasi dan pelaku usaha kuliner untuk mengoptimalkan pemanfaatan fitur interaktif dalam meningkatkan daya saing. Tujuan tersebut dirumuskan agar penelitian dapat memberikan gambaran yang sistematis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fitur digital oleh UMKM. Penambahan analisis hubungan antarvariabel juga memungkinkan penelitian menghasilkan pemahaman lebih mendalam mengenai efektivitas fitur video interaktif dalam konteks pembelajaran dan pemasaran kuliner.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* atau *System Usability Scale (SUS)* secara terpisah untuk menilai sistem *e-learning* dan aplikasi digital, penelitian ini mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara simultan dalam konteks fitur video interaktif pada aplikasi resep makanan, yang sejauh ini belum banyak dikaji. Pendekatan ini memberikan perspektif komprehensif mengenai hubungan antara penerimaan teknologi dan *usability* dalam meningkatkan daya saing UMKM kuliner di era digital. Integrasi kedua pendekatan ini memungkinkan pengukuran yang lebih menyeluruh terhadap kualitas pengalaman pengguna serta persepsi mereka terhadap manfaat teknologi. Analisis yang komprehensif tersebut juga berpotensi menghasilkan temuan yang dapat digunakan untuk pengembangan fitur digital yang lebih efektif bagi pelaku UMKM.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

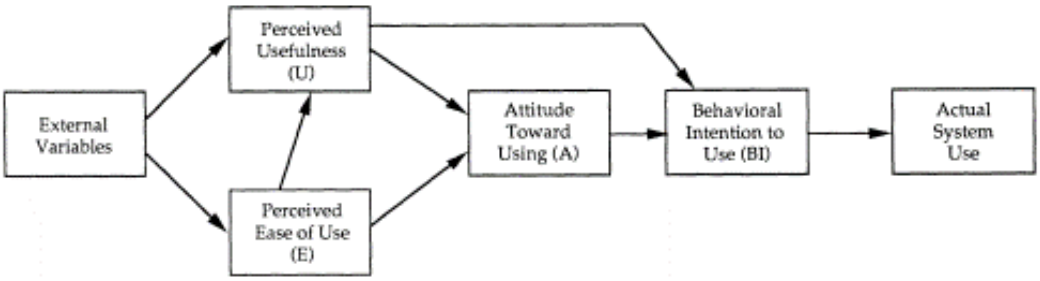
2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Digitalisasi UMKM Kuliner*

Digitalisasi telah menjadi katalis penting dalam transformasi UMKM, termasuk sektor kuliner. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan pelaku usaha memperluas pasar, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperkuat daya saing di tengah perubahan perilaku konsumen yang semakin digital [8], [9]. Aplikasi berbasis resep seperti Cookpad tidak hanya digunakan sebagai media berbagi informasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran visual yang mendukung digitalisasi usaha kuliner. Penelitian terbaru menegaskan bahwa kesiapan digital berperan penting dalam mendorong adopsi teknologi pada sektor UMKM [10]. Selain itu, beberapa studi menemukan bahwa video interaktif efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna terhadap materi pembelajaran visual, dan pengembangan video interaktif dengan muatan konteks budaya dapat meningkatkan relevansi serta penerimaan materi oleh pengguna lokal [11]. Studi lain menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dilengkapi pertanyaan terbenam (*question-embedded*) mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan retensi materi, mendukung efektivitas video interaktif sebagai media pembelajaran visual pada aplikasi resep digital [12].

2.2. *Technology Acceptance Model (TAM)*

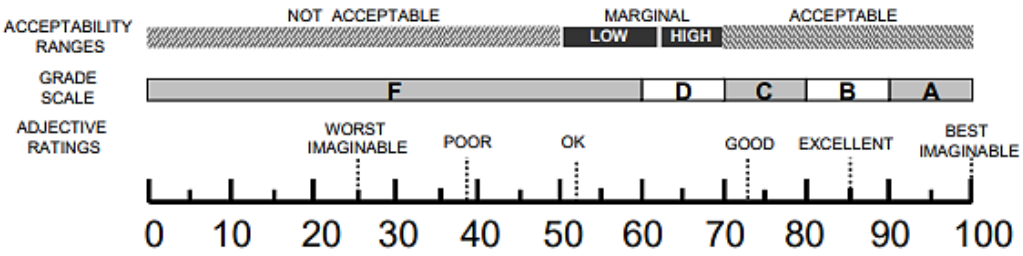
Beberapa penelitian menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi [3]. Model ini menekankan dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU), yang memengaruhi sikap pengguna, niat penggunaan, hingga penggunaan aktual [13]. TAM telah banyak diterapkan untuk menilai penerimaan berbagai aplikasi digital, termasuk media pembelajaran dan sistem berbasis mobile [4]. Hubungan antara konstruk utama dalam TAM disajikan pada Gambar 1, yang menunjukkan alur dari persepsi pengguna hingga niat penggunaan teknologi.



Gambar 1. Model *Technology Acceptance Model* (TAM) [3]

2.3. *System Usability Scale (SUS)*

Selain penerimaan teknologi, *usability* menjadi aspek penting agar fitur aplikasi dapat digunakan secara efektif. Beberapa studi memanfaatkan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kualitas interaksi pengguna dengan aplikasi [14], [5]. SUS menghasilkan skor kuantitatif yang mencerminkan kemudahan navigasi, kenyamanan penggunaan, dan kualitas interaksi. Interpretasi skor, seperti *acceptability range*, *grade scale*, dan *adjective rating*, menunjukkan bahwa skor di atas 70 menandakan sistem berada pada kategori *acceptable* [15]. Ilustrasi interpretasi skor SUS disajikan pada Gambar 2 untuk memperjelas kategori penilaian tingkat *usability* suatu sistem.



Gambar 2. Interpretasi Skor *System Usability Scale* [15]

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

2.4. *User Interface (UI) dan User Experience (UX)*

Beberapa penelitian menekankan pentingnya UI dan UX dalam pengembangan aplikasi digital [16], [17]. UI berkaitan dengan aspek visual dan tata letak antarmuka, sedangkan UX meliputi keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Studi menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan persepsi kemudahan dan kenyamanan [18], [19], [20], yang kemudian berpengaruh terhadap penerimaan teknologi (TAM) serta penilaian *usability* (SUS). Dalam konteks Cookpad, konsistensi UI dan UX yang intuitif menjadi faktor kunci keberhasilan fitur video interaktif untuk mendukung pembelajaran visual bagi pelaku UMKM kuliner. Beberapa studi menekankan bahwa *usability*, *user experience*, dan *accessibility* merupakan konsep yang saling terkait dalam evaluasi sistem interaktif c.

2.5. *UMKM dan Tantangan Digitalisasi*

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa UMKM di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala dalam digitalisasi, termasuk rendahnya literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan akses terhadap teknologi [21], [22]. Meski begitu, UMKM tetap berperan penting dalam perekonomian nasional. Inovasi aplikasi berbasis mobile, seperti Cookpad, memiliki potensi untuk mengatasi tantangan ini dengan menyediakan media belajar serta sarana digital marketing yang mudah diakses, sehingga mendukung peningkatan daya saing UMKM kuliner [23]. Penggunaan *platform digital* memungkinkan pelaku UMKM untuk memantau perilaku konsumen secara *real-time* dan menyesuaikan strategi pemasaran sesuai tren yang berkembang.

2.6. *Kerangka Konseptual Penelitian*

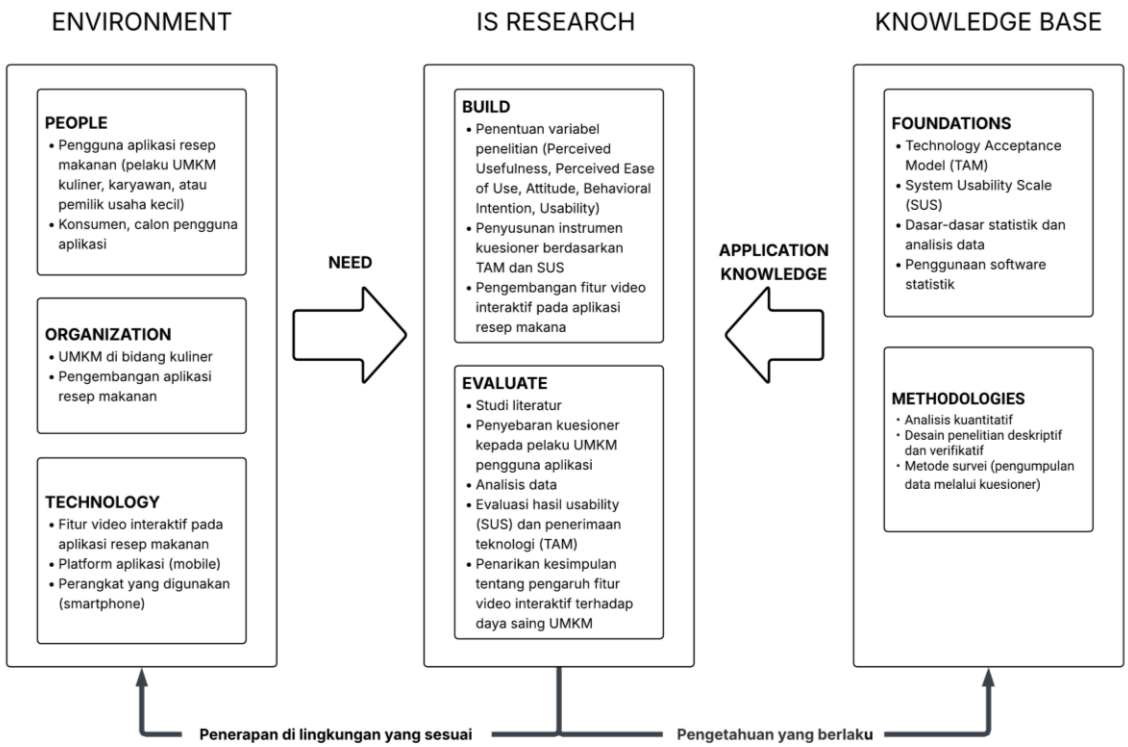
Dalam penelitian ini, TAM dan SUS diintegrasikan sebagai kerangka evaluasi. TAM digunakan untuk menilai persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan, sedangkan SUS digunakan untuk mengukur tingkat *usability* antarmuka aplikasi. Integrasi kedua kerangka ini memberikan gambaran komprehensif mengenai penerimaan dan pengalaman pengguna terhadap fitur pembelajaran visual pada aplikasi *Cookpad*. Pendekatan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menekankan pentingnya evaluasi multidimensi untuk menilai efektivitas aplikasi digital secara menyeluruh.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. *Design Theory*

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang berlandaskan *Design Science Research* (DSR). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan pemahaman teoritis dengan evaluasi empiris dalam konteks sistem digital. Artefak yang dikaji adalah fitur video interaktif pada aplikasi Cookpad, yang kemudian dianalisis tingkat penerimaan dan *usability*-nya menggunakan TAM serta SUS. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi peneliti untuk menilai relevansi artefak dalam konteks penggunaan nyata sehingga setiap komponen pengujian dapat dipahami secara lebih komprehensif. Struktur konseptual penelitian yang berlandaskan Design Theory tergambarkan melalui Gambar 3, yang menampilkan keterkaitan antara landasan teori dan proses evaluasi empiris.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

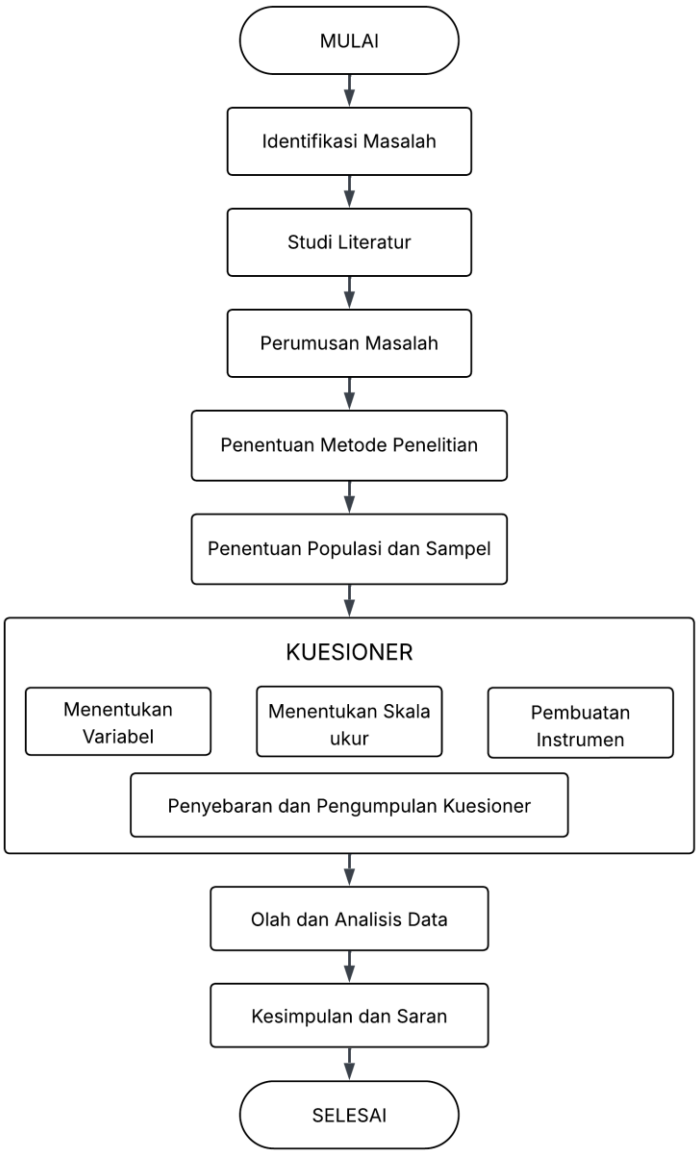


Gambar 3. Kerangka Design Theory Penelitian

3.2. *Diagram Alur Penelitian*

Alur penelitian disusun secara sistematis mulai dari identifikasi masalah, penentuan variabel, penyusunan instrumen, penyebaran kuesioner, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan. Alur ini membantu menjaga konsistensi penelitian dari tahap awal hingga akhir. Setiap tahap dalam alur tersebut memiliki fungsi yang saling berkaitan sehingga keseluruhan proses berjalan secara teratur dan dapat ditelusuri dengan jelas. Untuk memudahkan pemahaman mengenai tahapan tersebut, diagram alur penelitian diperlihatkan dalam Gambar 4, yang menjelaskan urutan proses penelitian secara menyeluruh dan terstruktur.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 4. Diagram Alur

3.3. *Populasi dan Sampel*

Populasi penelitian adalah pelaku UMKM kuliner di Kota Makassar. Teknik *convenience sampling* dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data secara efisien dari populasi yang mudah diakses [24]. Jumlah sampel yang terkumpul adalah 195 responden yang dianggap memadai untuk analisis validitas, reliabilitas, serta deskriptif kuantitatif. Pemilihan jumlah sampel tersebut juga mempertimbangkan proporsi pelaku usaha yang aktif sehingga data yang dikumpulkan dapat merepresentasikan karakteristik pengguna secara lebih akurat.

3.4. *Metode Pengumpulan Data*

3.4.1 *Studi Literatur*

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi teori dasar, penelitian terdahulu, serta instrumen penelitian yang relevan dengan TAM dan SUS. Literatur digunakan sebagai acuan dalam penyusunan indikator kuesioner dan kerangka konseptual penelitian. Sumber literatur yang dikaji mencakup artikel jurnal, prosiding, serta buku ilmiah yang berhubungan dengan teknologi informasi dan perilaku pengguna. Proses penelaahan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

literatur dilakukan secara sistematis untuk memastikan setiap konsep yang digunakan memiliki landasan teoretis yang jelas.

3.4.2 *Observasi*

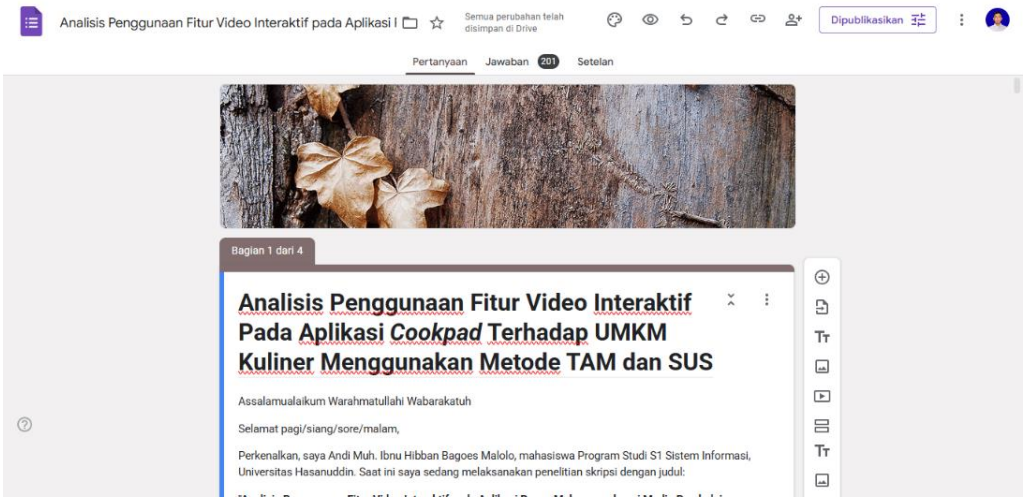
Observasi awal dilakukan pada pelaku UMKM pengguna aplikasi Cookpad. Tujuan observasi adalah memastikan responden telah berinteraksi dengan fitur video interaktif sehingga jawaban kuesioner sesuai dengan pengalaman nyata. Kegiatan observasi juga membantu peneliti memahami konteks penggunaan aplikasi dalam aktivitas usaha sehari-hari. Informasi dari observasi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memvalidasi relevansi indikator yang terdapat dalam kuesioner.

3.4.3 *Kuesioner*

Instrumen utama berupa kuesioner daring yang dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama berisi sembilan indikator TAM, sedangkan bagian kedua terdiri dari sepuluh item SUS. Seluruh item menggunakan skala Likert lima poin untuk mengukur tingkat persetujuan responden. Format kuesioner dirancang agar mudah dipahami oleh responden sehingga proses pengisian dapat dilakukan secara cepat dan akurat.

3.4.4 *Prosedur Pengumpulan Data*

Kuesioner disebarkan melalui Google Form kepada pelaku UMKM di Kota Makassar. Data yang terkumpul kemudian diverifikasi untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan sebelum dianalisis. Proses verifikasi dilakukan dengan meninjau konsistensi jawaban serta mengidentifikasi isian yang tidak valid untuk menjaga kualitas data. Tahapan ini juga memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis benar-benar merepresentasikan kondisi responden. Alur proses penyebaran dan verifikasi kuesioner dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Kuesioner Penelitian

3.5. *Instrumen Penelitian*

Instrumen terdiri dari variabel TAM (*perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*) serta SUS dengan 10 item *usability*. Uji validitas dilakukan dengan korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan keakuratan dan konsistensi instrumen penelitian [25]. Hasilnya menunjukkan semua item valid dan reliabel dengan nilai alpha > 0,7. Indikator yang digunakan pada setiap variabel TAM dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Instrumen kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah SUS yang terdiri dari sepuluh item pertanyaan untuk menilai tingkat *usability* sistem. Setiap item dirancang untuk mencerminkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan fungsi, dan konsistensi sistem. Penyusunan item SUS mengacu pada standar pengukuran yang banyak digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna sehingga hasilnya dapat dibandingkan dengan studi-studi lain. Daftar lengkap item SUS yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Tabel 1. Indikator Variabel *Technology Acceptance Model*

Variabel	Indikator	Kode Item
Perceived Usefulness (PU)	Fitur video interaktif bermanfaat untuk mendukung aktivitas memasak	PU1
	Fitur video interaktif membantu meningkatkan keterampilan kuliner	PU2
	Fitur video interaktif meningkatkan efisiensi belajar resep	PU3
Perceived Ease of Use (PEOU)	Fitur mudah dipelajari	PEOU1
	Fitur mudah dioperasikan tanpa kesulitan teknis	PEOU2
	Tampilan aplikasi jelas dan mudah dipahami	PEOU3
Attitude Toward Using (ATU)	Menggunakan fitur video interaktif terasa menyenangkan	ATU1
	Fitur ini meningkatkan minat belajar memasak	ATU2
Behavioral intention (BI)	Niat untuk terus menggunakan fitur video interaktif pada Cookpad	BI1

Tabel 2. Item Kuesioner SUS

No	Pernyataan SUS	Kode Item
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	SUS1
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan	SUS2
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	SUS3
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem ini	SUS4
5	Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik	SUS5
6	Saya merasa sistem ini memiliki terlalu banyak inkonsistensi	SUS6
7	Saya merasa kebanyakan orang akan cepat terbiasa menggunakan sistem ini	SUS7
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	SUS8
9	Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini	SUS9
10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan sistem ini secara baik	SUS10

3.6. *Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner*

Kuesioner disebarkan secara daring agar menjangkau responden lebih luas. Format digital memudahkan rekapitulasi serta verifikasi data. Penyebaran dilakukan selama periode tertentu hingga jumlah responden tercapai. Metode ini juga meminimalkan kendala logistik karena responden dapat mengisi kuesioner melalui perangkat yang mereka gunakan sehari-hari.

3.7. *Pengolahan dan Analisis Data*

Data dianalisis menggunakan SPSS dengan tahapan uji validitas, uji reliabilitas, analisis deskriptif TAM, serta perhitungan skor SUS. Skor SUS diinterpretasi berdasarkan *acceptability range*, *grade scale*, dan *adjective rating* [15]. Setiap tahap analisis dilakukan secara berurutan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat kelayakan sebelum digunakan dalam interpretasi hasil. Prosedur ini membantu menjaga konsistensi antarindikator sehingga keluaran analisis dapat menggambarkan respons pengguna secara lebih akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen*

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item TAM dan SUS memiliki nilai korelasi di atas r-tabel (0,140), sehingga setiap item pertanyaan dinilai mampu mengukur variabel yang dituju. Hal ini penting karena instrumen yang tidak valid akan menghasilkan data yang bias. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,7 menunjukkan reliabilitas tinggi dan konsistensi antaritem [26], sehingga instrumen dapat digunakan berulang tanpa kehilangan keandalannya. Proses ini memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dijadikan dasar analisis yang akurat. Rangkuman hasil uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	r-hitung (min–max)	r-tabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
TAM	9	0,646 – 0,738	0,140	0,920	Valid & Reliabel
SUS	10	0,638 – 0,733	0,140	0,920	Valid & Reliabel

Uji ini menjadi tahap fundamental, sebab kualitas instrumen menentukan kualitas data. Jika ada item yang tidak valid atau reliabel, maka interpretasi hasil TAM dan SUS bisa menyesatkan. Pendekatan serupa juga digunakan oleh penelitian lain dalam konteks pendidikan dasar untuk memastikan validitas instrumen pengukuran [27]. Fakta bahwa seluruh item valid dan reliabel memperkuat kredibilitas penelitian ini.

4.2. *Analisis Technology Acceptance Model (TAM)*

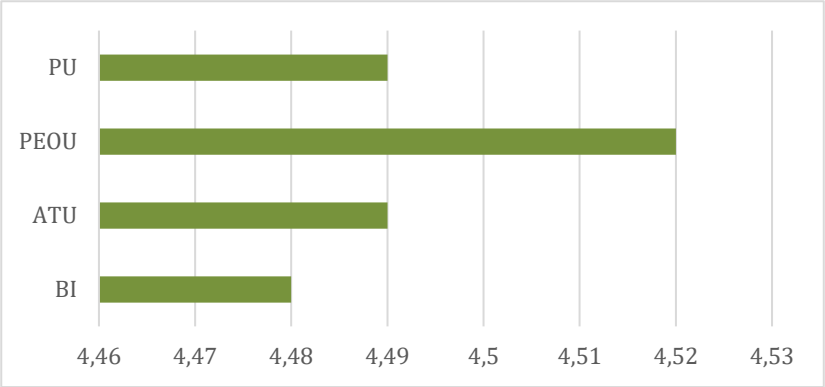
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Analisis TAM menunjukkan bahwa pelaku UMKM kuliner di Makassar menilai fitur video interaktif pada Cookpad bermanfaat (PU = 4,21) dan mudah digunakan (PEOU = 4,15). Angka ini berada pada kategori tinggi, yang berarti mayoritas responden memiliki pengalaman positif. Nilai ATU (4,09) dan BI (4,18) juga tinggi, menunjukkan bahwa responden memiliki sikap positif dan niat berkelanjutan untuk menggunakan fitur ini. Hasil rinci skor tiap indikator TAM dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis TAM

Variabel	Indikator	Rata-Rata Skor	Kategori
PU	PU1, PU2, PU3	4,49	Tinggi
PEOU	PEOU1, PEOU2, PEOU3	4,52	Tinggi
ATU	ATU1, ATU2	4,49	Tinggi
BI	BI1	4,48	Tinggi

Untuk membantu pembaca memahami persebaran nilai pada setiap variabel TAM, diperlukan visualisasi yang menggambarkan perbandingan skor secara lebih jelas. Penyajian dalam bentuk diagram batang digunakan agar perbedaan nilai antarvariabel dapat terlihat secara langsung. Visualisasi ini menampilkan rata-rata skor tiap konstruk sesuai hasil pengolahan data pada Tabel 4. Grafik tersebut ditampilkan pada Gambar 6 sebagai representasi visual dari data tersebut.



Gambar 6. Tampilan Diagram Batang Hasil Analisis TAM

Hasil ini sejalan dengan teori [3] yang menegaskan bahwa persepsi kemudahan akan meningkatkan persepsi kebermanfaatan, dan keduanya berkontribusi terhadap niat penggunaan teknologi. Dengan kata lain, semakin mudah fitur dipahami, semakin tinggi pula keyakinan UMKM terhadap manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan kuliner. Fakta bahwa skor ATU dan BI juga tinggi menegaskan bahwa penerimaan tidak berhenti pada tahap persepsi, tetapi berlanjut pada keinginan nyata untuk memanfaatkan teknologi. Keterkaitan antarvariabel pada model tersebut memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai cara pengguna menilai dan merespons keberadaan fitur dalam aplikasi.

Gambar 6 menampilkan hasil analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam bentuk diagram batang berdasarkan nilai rata-rata tiap konstruk. Terlihat bahwa variabel *Perceived Ease of Use (PEOU)* memiliki skor tertinggi sebesar 4,52, diikuti oleh *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 4,49, *Attitude Toward Using (ATU)* sebesar 4,49, dan *Behavioral Intention (BI)* sebesar 4,48. Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan menjadi faktor yang paling dominan dalam penerimaan fitur video interaktif pada aplikasi Cookpad. Artinya, semakin mudah fitur dioperasikan, semakin tinggi pula persepsi kebermanfaatan dan niat pengguna untuk terus memanfaatkannya. Temuan ini konsisten dengan model TAM yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh langsung terhadap persepsi kebermanfaatan dan niat perilaku penggunaan teknologi.

4.3. *Analisis System Usability Scale (SUS)*

Perhitungan skor SUS menghasilkan nilai rata-rata 71,06. Skor ini menempatkan fitur video interaktif Cookpad pada kategori *acceptable* dengan penilaian "Good" menurut *adjective rating* [15]. Ini berarti pengguna merasa nyaman menggunakan fitur, meskipun masih ada ruang untuk penyempurnaan. Nilai ini memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman penggunaan fitur. Rincian skor per item SUS ditunjukkan pada Tabel 5.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Tabel 5. Hasil Analisis SUS

Item	Rata-Rata Skor
SUS1	3.42
SUS2	2,14
SUS3	3,48
SUS4	2,35
SUS5	3,41
SUS6	2,26
SUS7	3,39
SUS8	2,12
SUS9	3,45
SUS10	2,42
TOTAL	**71,06**

Berdasarkan hasil analisis, item positif seperti **SUS3** (sistem mudah digunakan) dan **SUS9** (percaya diri menggunakan sistem) memperoleh skor relatif tinggi, masing-masing 3,48 dan 3,45. Demikian pula **SUS5** (fungsi terintegrasi dengan baik) dan **SUS7** (pengguna cepat terbiasa) juga berada pada kisaran skor 3,39–3,41. Sebaliknya, item negatif seperti **SUS2** (sistem terlalu rumit), **SUS6** (inkonsistensi sistem), dan **SUS8** (sistem membingungkan) memperoleh skor rendah, antara 2,12–2,26, yang menunjukkan adanya sebagian responden yang masih merasakan kesulitan. Nilai rendah juga terlihat pada **SUS4** (membutuhkan bantuan orang lain) dan **SUS10** (perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu), dengan skor masing-masing 2,35 dan 2,42. Hal ini menegaskan bahwa meskipun secara keseluruhan skor SUS sebesar 71,06 masuk kategori *acceptable* dengan penilaian "Good", masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki, khususnya terkait konsistensi tampilan, navigasi, serta kemudahan pembelajaran awal bagi pengguna baru.

4.4. *Integrasi TAM dan SUS*

Ketika hasil TAM dan SUS diintegrasikan, terlihat adanya konsistensi yang saling menguatkan. Tingginya PU dan PEOU berbanding lurus dengan skor SUS kategori *Good*. Ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang positif (usability tinggi) mendukung persepsi kemudahan dan kebermanfaatan. Sebaliknya, apabila usability rendah, besar kemungkinan PU dan PEOU juga menurun. Detail integrasi kedua hasil evaluasi tersebut ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Integrasi Item

Aspek	Hasil TAM	Hasil SUS	Interpretasi
Kemudahan	PEOU = 4,52 (Tinggi)	SUS > 70 (Acceptable)	Antarmuka mudah digunakan
Kebermanfaatan	PU = 4,49 (Tinggi)	SUS mendukung kepuasan	Fitur bermanfaat bagi UMKM
Sikap & Niat	ATU = 4,52, BI = 4,48	SUS kategori Good	Meningkatkan adopsi teknologi

Untuk memperkuat hasil deskriptif, dilakukan pula uji korelasi Pearson antarvariabel utama dalam model TAM dan SUS. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *perceived ease of use* (PEOU) dan *perceived usefulness* (PU) ($r = 0,65$, $p < 0,01$), serta antara *perceived usefulness* dan *behavioral intention* (BI) ($r = 0,72$, $p < 0,01$). Temuan ini memperkuat bahwa kemudahan penggunaan berkontribusi terhadap persepsi manfaat, yang pada akhirnya meningkatkan niat adopsi fitur video interaktif. Penambahan hasil korelasi ini memberikan gambaran lebih rinci mengenai sejauh mana tiap variabel saling memengaruhi dalam proses penerimaan fitur oleh pengguna.

Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa UI/UX yang optimal tidak sekadar menghasilkan kepuasan sesaat, tetapi juga memengaruhi keinginan pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi secara berkelanjutan. Dengan kata lain, keberhasilan fitur interaktif tersebut tidak hanya terletak pada kontennya, tetapi juga pada bagaimana fitur tersebut diakses dan dirasakan oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan model integratif antara *usability* dan *User Experience* yang dikemukakan oleh [28]. Pemahaman mengenai hubungan tersebut membantu menjelaskan bagaimana kualitas desain antarmuka dapat membentuk pengalaman pengguna secara menyeluruh.

4.5. *Implikasi Hasil Penelitian*

Penelitian ini memberikan dua jenis implikasi. Pertama, secara akademis penelitian ini memperkaya literatur tentang penerimaan teknologi pada sektor UMKM dengan pendekatan gabungan TAM dan SUS. Kedua, secara praktis hasil penelitian ini memberikan rekomendasi yang dapat diadopsi oleh pengembang aplikasi maupun pelaku UMKM kuliner. Informasi ini dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

menyeluruh mengenai posisi fitur video interaktif dalam mendukung kebutuhan pengguna. Perbandingan kondisi sebelum dan setelah penelitian disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Implikasi Hasil Penelitian

Aspek	Kondisi Sebelum Penelitian	Kondisi Setelah Penelitian
Pengetahuan UMKM tentang fitur video interaktif	Masih terbatas, hanya sebagian kecil yang memanfaatkan	Mayoritas UMKM memahami manfaat fitur untuk pembelajaran visual
Persepsi kebermanfaatan	Belum terukur secara empiris	PU dan PEOU terbukti tinggi (kategori "Tinggi")
Usability aplikasi	Belum ada evaluasi terstruktur	SUS menunjukkan kategori *Acceptable* (Good)
Strategi adopsi teknologi	Tidak berbasis data	Rekomendasi berbasis hasil penelitian untuk pengembang dan UMKM

Tabel tersebut memperlihatkan perbedaan kondisi sebelum dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian, manfaat dan *usability* fitur belum pernah dievaluasi secara terukur. Setelah penelitian, diperoleh data empiris bahwa fitur tersebut memiliki tingkat kebermanfaatan dan kemudahan tinggi serta *usability* yang baik. Informasi ini penting bagi pengembang untuk memperbaiki aspek teknis aplikasi, dan bagi UMKM untuk semakin percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital.

5. DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku UMKM menilai fitur video interaktif pada *Cookpad* memiliki tingkat kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan yang tinggi sebagaimana tercermin pada nilai PU dan PEOU. Temuan ini memperkuat penjelasan dalam [3] bahwa persepsi kemudahan dan kebermanfaatan merupakan faktor utama yang membentuk penerimaan teknologi. Selain itu, tingginya skor ATU dan BI menunjukkan bahwa sikap positif pengguna berlanjut pada niat penggunaan berkelanjutan, sesuai dengan hubungan yang dikemukakan dalam [4]. Interpretasi ini menegaskan bahwa fitur video interaktif mampu menjawab kebutuhan pembelajaran visual dalam aktivitas kuliner sehari-hari.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini konsisten dengan temuan dalam [6] yang menunjukkan bahwa aplikasi digital dengan antarmuka intuitif cenderung menghasilkan persepsi usability yang baik. Konsistensi juga terlihat dengan uraian dalam [7] yang menjelaskan bahwa media pembelajaran visual meningkatkan kenyamanan pengguna dan keterlibatan selama proses belajar. Namun, integrasi TAM dan SUS dalam penelitian ini menunjukkan gambaran komprehensif yang belum banyak dibahas pada studi sebelumnya, sehingga memperluas pendekatan evaluasi sebagaimana disinggung dalam [5]. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat literatur sebelumnya tetapi juga memperkaya perspektif evaluasi teknologi pembelajaran visual.

Pada sisi lain, skor SUS sebesar 71,06 menunjukkan bahwa fitur tersebut berada pada kategori acceptable, namun beberapa item negatif seperti inkonsistensi tampilan dan kebutuhan adaptasi awal masih muncul sebagai anomali kecil. Fenomena ini sejalan dengan temuan dalam [14] yang menyatakan bahwa sistem digital dengan kompleksitas fitur tertentu sering menimbulkan persepsi kebingungan pada sebagian pengguna baru. Variasi penilaian pengguna ini menunjukkan bahwa meskipun *overall usability* dinilai baik, terdapat aspek navigasi dan konsistensi antarmuka yang perlu perbaikan lebih lanjut agar pengalaman pengguna lebih optimal. Anomali ini memberikan gambaran bahwa persepsi usability tidak selalu selaras sepenuhnya dengan persepsi kemudahan penggunaan pada model TAM.

Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat penggunaan TAM dan SUS sebagai kerangka evaluasi terpadu untuk menilai penerimaan teknologi dan kualitas antarmuka, sebagaimana dibahas dalam [28]. Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa fitur video interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran visual yang efektif bagi UMKM kuliner serta mendorong peningkatan kompetensi digital. Pengembang aplikasi dapat memanfaatkan temuan ini untuk memperbaiki elemen UI/UX, khususnya pada aspek navigasi dan konsistensi tampilan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada sampel yang terbatas pada satu wilayah sehingga penelitian lanjutan pada konteks UMKM di daerah lain diperlukan untuk meningkatkan generalisasi hasil.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 *Kesimpulan*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis fitur video interaktif pada aplikasi Cookpad menggunakan TAM dan SUS, diperoleh beberapa kesimpulan penting. Instrumen penelitian yang terdiri atas indikator TAM dan item SUS dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai *r-hitung* seluruh item lebih tinggi dari *r-tabel* (0,138) serta nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,7. Analisis TAM menunjukkan bahwa pelaku UMKM kuliner memiliki persepsi positif terhadap fitur video interaktif, di mana *perceived usefulness* (PU), *perceived ease of use* (PEOU), *attitude toward using* (ATU), dan *behavioral intention to use* (BI) semuanya berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur tersebut dianggap bermanfaat, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan niat penggunaan di kalangan pelaku UMKM. Sementara itu, analisis SUS menghasilkan skor rata-rata sebesar 71,06 yang termasuk dalam kategori *acceptable* dan dinilai "Good", menunjukkan bahwa fitur video interaktif memiliki tingkat *usability* yang baik meskipun masih terdapat beberapa kendala kecil pada aspek konsistensi sistem, navigasi, dan kemudahan adaptasi bagi pengguna baru.

Integrasi hasil analisis TAM dan SUS menegaskan bahwa tingginya persepsi kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan didukung oleh usability yang baik, sehingga kualitas antarmuka (UI/UX) terbukti berperan penting dalam mendorong penerimaan teknologi serta keberlanjutan adopsi aplikasi digital pada sektor UMKM kuliner. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi antara kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat secara langsung memengaruhi pengalaman pengguna secara menyeluruh. Selain itu, data integrasi tersebut memberikan indikasi bahwa peningkatan aspek usability dapat memperkuat efektivitas fitur video interaktif dalam mendukung aktivitas belajar dan promosi bagi UMKM. Kesimpulan ini menjadi bagian akhir yang merangkum inti temuan penelitian secara singkat dan padat, menjawab tujuan yang telah dirumuskan tanpa mengulang uraian hasil secara rinci, serta menegaskan pentingnya konsistensi antara hasil analisis dan pembahasan sebelumnya.

6.2 *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran akademis maupun praktis yang dapat dipertimbangkan. Bagi pengembang aplikasi Cookpad, disarankan untuk melakukan perbaikan pada aspek konsistensi tampilan dan navigasi, serta menambahkan fitur panduan atau tutorial singkat agar pengguna baru dapat lebih mudah beradaptasi. Bagi pelaku UMKM kuliner, pemanfaatan fitur video interaktif dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan memasak sekaligus sebagai strategi promosi produk secara digital, dengan tetap memperhatikan peningkatan literasi digital agar manfaat aplikasi dapat dirasakan secara optimal. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengintegrasikan metode evaluasi lain seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) atau *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna memberikan perspektif yang lebih luas terkait penerimaan dan pengalaman pengguna. Penelitian mendatang juga dapat diperluas ke wilayah lain atau melibatkan sektor UMKM di luar bidang kuliner untuk memperkaya generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] C. Kustandi and D. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 1st ed. K-Media, 2020. [Online]. Available: https://books.google.com/books?id=cCTyDwAAQBAJ

[2] S. Suminar and L. Islami, "Peran Project Leader untuk Persuasif Remaja dalam Masa Pandemi melalui Kampanye Creative Youth Cookpad Indonesia Hidup Sehat #DiRumahAja," *Pantarei*, vol. 5, no. 1, p. 7, 2021, [Online]. Available: https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/pantarei/article/view/633

[3] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–339, 1989, doi: 10.2307/249008.

[4] Y. Lee, K. A. Kozar, and K. R. T. Larsen, "The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future," *Commun. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 12, no. 50, pp. 1–28, 2003, doi: 10.17705/1cais.01250.

[5] J. R. Lewis, "The System Usability Scale: Past, Present, and Future," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, pp. 577–590, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.

[6] F. Darmawansyah, S. Adilah, S. Atikah, L. Mazia, and S. Fauziah, "Evaluasi Usability Aplikasi Pedulilindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.36549/ijis.v8i1.228.

[7] A. Muklason *et al.*, "Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Pembelajaran

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk Santri Milenial," *Sewagati*, vol. 7, no. 3, 2023, doi: 10.12962/j26139960.v7i3.505.

[8] G. Godwin, S. Raihana, P. Junaedi, and M. Hardini, "Inovasi Bisnis Digital untuk Mendorong Pertumbuhan UMKM melalui Teknologi dan Adaptasi Digital," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin*, vol. 5, no. 2, pp. 41–47, 2014, doi: 10.34306/abdi.v5i2.1172.

[9] A. St. Fatmawaty, A. M. A. Bijaksana, R. Sampe, M. Nasrun, L. Buarlele, and A. Sugiarti, "Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengembangan Potensi Daerah dan Keberlangsungan UMKM," *J. Train. Community Serv. Adpertisi*, vol. 4, no. 2, pp. 28–35, 2024, [Online]. Available: https://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/jtcsa/article/view/535

[10] O. E. Akpe, A. C. Mgbame, E. Ogbuefi, A. A. Abayomi, and O. O. Adeyelu, "Technology Acceptance and Digital Readiness in Underserved Small Business Sectors," *J. Front. Multidiscip. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 252–268, 2023, doi: 10.54660/.ijfmr.2023.4.1.252-268.

[11] P. V. Wibowo, Lukman Hadi & Asteria, "Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Norma Aktivitas Sehari-hari Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya," *Bapala*, vol. 10, no. 3, pp. 257–273, 2023, [Online]. Available: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/54672

[12] O. F. Vural, "The Impact of a Question-Embedded Video-Based Learning Tool on E-Learning, Educational Sciences: Theory and Practice, 2013," *J. Educ. Sci. Theory Pract.*, vol. 13, no. 2, pp. 1315–1323, 2013, [Online]. Available: https://eric.ed.gov/?id=ej1017292

[13] V. Venkatesh and H. Bala, "Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions," *Decis. Sci.*, vol. 52, no. 3, pp. 463–494, 2021, doi: 10.1111/deci.12438.

[14] J. Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," in *Usability evaluation in industry*, P. W. Jordan, B. Thomas, I. L. McClelland, and B. Weerdmeester, Eds., Taylor & Francis, 1996, pp. 189–194. doi: 10.1201/9781498710411-35.

[15] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean; Adding an Adjective Rating," *J. Usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009, doi: 10.1145/3472749.3474738.

[16] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.

[17] N. Hamidli, "Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles," *Preuzeto*, vol. 28, no. 3, pp. 1–18, 2023, [Online]. Available: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99497290/nnesirr-libre.pdf

[18] M. Melyani *et al.*, "Framework of Information System of IT Service Desk Using UML (Unified Modelling Language) Technique - Study Case In Republic of Indonesia State Civil Service Agency," *J. Technol. Informatics Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 01–25, May 2024, doi: 10.51903/jtie.v3i2.169.

[19] N. Putri and A. Ainindhira, "Beyond Descriptive Analytics: Predictive Models for Strategic Marketing Decisions," *J. Manag. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 872–889, Aug. 2025, doi: 10.51903/jmi.v4i2.165.

[20] A. S. Putra and T. Kristiana, "Analisa Desain UI/UX Website E-Learning MTSN 33 Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 590–606, Oct. 2025, doi: 10.51903/32j40x26.

[21] Y. R. Suci, "Perkembangan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di Indonesia," *J. Ilm. Fak. Ekon.*, vol. 6, no. 1, pp. 51–58, 2017, doi: 10.30606/cano.v6i1.627.

[22] T. P. S. Zebua and R. J. Putra, "Pengaruh Literasi Pajak, Pemanfaatan Teknologi, dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Pajak UMKM dengan Coretax Sebagai Variabel Moderasi," *Econ. Digit. Bus. Rev.*, vol. 6, no. 2, pp. 1256–1271, 2025, doi: 10.37531/ecotal.v6i2.2873.

[23] F. Angelia and Y. Gultom, "Peran Pemanfaatan Teknologi Informasi dan K eknologi Informasi dan Komunikasi pada omunikasi pada Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia," *J. Kebijak. Ekon.*, vol. 15,

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

no. 2, p. 2, 2020, [Online]. Available: https://scholarhub.ui.ac.id/jke/vol15/iss2/4

[24] A. S. Acharya, A. Prakash, P. Saxena, and A. Nigam, "Sampling: Why and How of It?," *Indian J. Med. Spec.*, vol. 4, no. 2, pp. 330–333, 2013, doi: 10.7713/ijms.2013.0032.

[25] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2nd ed. Alfabeta, 2013. [Online]. Available: https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-mpkk

[26] Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, 1st ed. 2018. [Online]. Available: https://staiapress.com/product/teknik

[27] E. Alfiatunnisa, H. Zulfah Khairunnisa, S. Hayati, and V. Listya Maulida, "Uji Validitas dan Reliabilitas terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1," *J. Hurriah J. Eval. Pendidik. dan Penelit.*, vol. 3, no. 2, pp. 29–36, 2022, doi: 10.56806/jh.v3i2.81.

[28] J. Sauer, A. Sonderegger, and S. Schmutz, "Usability, User Experience and Accessibility: Towards an Integrative Model," *Ergonomics*, vol. 63, no. 10, pp. 1207–1220, 2020, doi: 10.1080/00140139.2020.1774080.