

Rancang Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Menggunakan Metode Pengujian *Technology Acceptance Model* (TAM)

Steven Jerry Yo*, Benny Daniawan

Sistem Informasi, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang
*stevenjryo123@gmail.com

Abstrak— Salah satu olahraga tim yang populer saat ini adalah futsal, yang dimainkan di lapangan dalam ruangan dengan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. My Futsal adalah sistem informasi yang akan dikembangkan sebagai bagian dari proyek ini. Sistem ini akan digunakan oleh pemilik lapangan futsal untuk memfasilitasi penjadwalan penggunaan lapangan dan oleh calon penyewa untuk memesan lapangan secara daring tanpa harus datang lagi dilapangan. Dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai tolak ukur, kami mengevaluasi seberapa baik sistem akhir memenuhi harapan pengguna untuk kecanggihan teknologi. Dengan adanya sistem *My Futsal* proses *booking* akan terasa jauh lebih mudah dan efisien untuk para konsumen. Perilaku pengguna dalam pengujian TAM mungkin dipengaruhi oleh bagaimana mereka memandang nilai sistem informasi dan seberapa mudah sistem tersebut digunakan. Dalam penelitian ini, 130 peserta disurvei. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari responden selama satu minggu. Ada 54 responden (41,54%) yang memberikan tanggapan sangat setuju dan 75 responden (56,79%) yang memberikan tanggapan setuju terhadap pertanyaan tentang bagaimana sistem My Futsal meningkatkan efisiensi kerja admin lapangan. Berdasarkan uji TAM, terdapat hubungan positif antara variabel PEOU dan BITU (dengan nilai 3.682), antara variabel PEOU dan PU (dengan nilai 24.197), dan antara variabel BITU dan PU (dengan nilai 2.795).

Kata Kunci— *Pengujian Sistem; Sistem Monitoring; Sistem Penyewaan Futsal; Technology Acceptance Model; Web*

DOI: 10.22441/jitkom.v10i1.002

Article History:

Received: June 23, 2025

Revised: Sept 12, 2025

Accepted: Oct 15, 2025

Published: Jan 31, 2026

I. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat berkembang sehingga memberikan dampak bagi kehidupan manusia. Kebutuhan akan kecepatan transfer informasi secara cepat dan akurat antara satu individu dengan individu lainnya menjadi sebuah keharusan untuk memudahkan kegiatan manusia sehari-hari [1]. Olahraga yang sedang diminati masyarakat adalah jenis olahraga *indoor* baik dari kalangan muda hingga kalangan orang dewasa salah satunya adalah futsal. futsal merupakan olahraga sepakbola yang dimainkan oleh dua tim dengan lima orang pemain masing – masing tim. penyewaan lapangan futsal menjadi salah satu kebutuhan hobi olahraga khususnya yang suka berolahraga sepakbola dengan skala yang lebih kecil [2].

Berdasarkan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, futsal merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari di Indonesia, hal ini berdampak pada menjamurnya perusahaan penyewaan lapangan futsal [3][4]. Penyewaan lapangan futsal merupakan usaha yang menjanjikan dan berkaitan langsung dengan jasa, sehingga seseorang dapat mendirikan perusahaan penyewaan lapangan futsal [5][6]. Sistem penjadwalan dan pemesanan lapangan futsal secara online dapat digunakan sebagai alat manajemen waktu karena dapat di akses kapanpun dan dimanapun [7]. Selain

mempermudah proses penjadwalan dan penataan lapangan futsal, sistem informasi yang dibangun dapat mempercepat proses transaksi, mempermudah penataan data lapangan, serta pembuatan laporan transaksi [8].

Tingginya minat masyarakat untuk bermain futsal menyebabkan tingginya permintaan penyewaan lapangan futsal sehingga membuat sistem pemesanan dan penjadwalan futsal semakin kompleks. Biasanya pemesanan lapangan futsal dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat lapangan futsal atau telepon untuk mengkonfirmasi ketersediaan lapangan futsal. Pemesanan lapangan melalui telepon ini membuat para pemilik usaha lapangan futsal merasa risih, sehingga pihak penyewa lapangan tidak akan sembarang menerima telepon dari orang yang tidak dikenal. Biasanya cara ini hanya bisa dilakukan jika sudah menjadi salah satu *member* dari tempat lapangan futsal tersebut sehingga yang *non member* harus datang langsung ke tempat untuk pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan. Sistem pemesanan langsung ke lapangan ini cukup merepotkan bagi calon penyewa lapangan karena harus mendatangi tempat satu per satu untuk memastikan ketersediaan lapangan sehingga menimbulkan masalah kurang efisien waktu, tenaga dan biaya. Selain itu, pemesanan lapangan dengan cara manual membuat pemilik usaha penyewaan lapangan menjadi kesulitan karena harus menyusun jadwal

penyewaan secara mandiri yang berpotensi terjadinya kesalahan seperti bentrok jadwal penyewaan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka dibutuhkan otomatisasi sistem dengan cara membuat sistem pemesanan atau *booking* lapangan futsal berbasis web yang di beri nama aplikasi *My Futsal*. Sistem ini dirancang untuk memudahkan konsumen untuk melakukan survei ketersediaan lapangan futsal, serta pemesanan lapangan futsal sesuai dengan waktu yang diinginkan. Sistem ini juga dirancang untuk para pemilik lapangan futsal untuk mengelola jadwal serta lapangannya masing-masing. Selain itu, sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web ini diharapkan dapat membantu penggunaannya untuk memberikan informasi ketersediaan lapangan dan melakukan pemesanan lapangan secara cepat serta mudah.

II. LITERATURE REVIEW

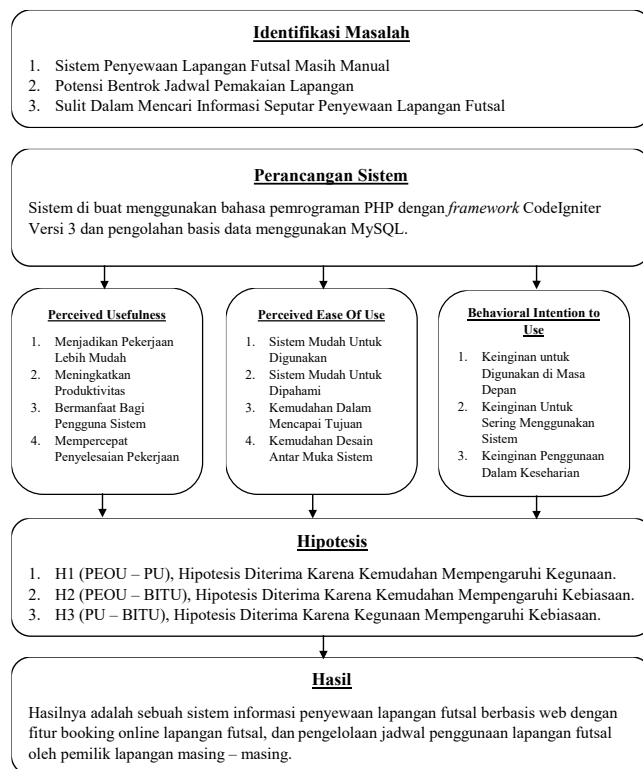
Dalam penelitian sebelumnya, sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web dibangun sehingga dapat menjangkau semua lapisan masyarakat [2]. Dalam mengembangkan sistem informasi, metode SDLC dengan model *waterfall* dapat digunakan untuk merencanakan sistem informasi secara sistematis, mulai dari perencanaan sampai pemeliharaan sistem [9].

Dalam penelitian ini disebutkan bahwa setiap adanya sistem atau teknologi baru yang akan digunakan oleh masyarakat luas, maka sistem itu harus di uji tingkat penerimaan teknologi oleh masyarakat. Salah satu pendekatan untuk menilai adopsi teknologi oleh masyarakat adalah *Technology Adoption Model (TAM)*. TAM merupakan model pengujian untuk mengantisipasi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang relevan dengan pekerjaan pengguna [10][11]. Oleh karena itu, penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa model TAM berasal dari teori psikologi yang menggambarkan perilaku pengguna sistem berdasarkan keyakinan, sikap, niat, dan hubungan perilaku pengguna [12].

Technology Acceptance Model (TAM) adalah kendaraan yang diluncurkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Kendaraan ini diciptakan untuk memeriksa dan memahami penggunaan suatu model berdasarkan elemen-elemen yang memengaruhinya [11]. Model TAM diadaptasi dari model *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yaitu teori tindakan yang memiliki alasan berdasarkan salah satu premis bahwa respons dan persepsi seseorang terhadap sesuatu akan membentuk sikap dan perilaku orang tersebut [12]. Model TAM juga merupakan penerapan teknologi informasi yang dapat menentukan tingkat penerimaan seseorang [13].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam metodologi penelitian akan membahas tentang kerangka pemikiran dari penelitian yang dilakukan. Gambar di bawah ini menggambarkan langkah-langkah penelitian mulai dari identifikasi masalah dan perancangan sistem informasi sampai pengujian TAM yang menguji hipotesis dan hasil yang didapatkan adalah sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka berpikir sebelumnya, proses diawali dengan mengidentifikasi tantangan dalam penelitian ini. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah membuat sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web dengan nama aplikasi *My Futsal* sebagai solusi atas kesulitan yang telah diidentifikasi menggunakan *framework* CodeIgniter. Sistem *My Futsal* tersebut kemudian di uji tingkat penerimaan teknologi nya menggunakan metode pengujian *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Perceived Ease of Use (PEOU), yaitu persepsi mengenai kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi diartikan sebagai ukuran seberapa seseorang meyakini bahwa komputer dapat dimengerti dan dioperasikan dengan gampang [11].

Perceived Usefulness (PU), yaitu pandangan mengenai keuntungan didefinisikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan bahwa penerapan suatu teknologi dianggap akan memberikan manfaat bagi individu yang memanfaatkannya [11].

Attitude Toward Using (ATU) dalam TAM dijelaskan sebagai pandangan mengenai adopsi teknologi yang dapat berwujud penerimaan atau penolakan, yang muncul ketika seseorang memanfaatkan sebuah teknologi dalam tugasnya [11].

Behavioral Intention To Use (BITU) dalam TAM dijelaskan sebagai perilaku pengguna dalam menggunakan sistem baik perilaku positif ataupun negatif [10].

Dalam penelitian ini, variabel TAM yang digunakan adalah *Perceived Ease Of Use (PEOU)* yaitu persepsi kemudahan penggunaan sistem dan *Perceived Usefulness (PU)* yaitu persepsi kebermanfaat-an memiliki hubungan terhadap variabel

Behavioral Intention To Use (BITU) yaitu kebiasaan penggunaan sistem oleh pengguna.

Setelah penentuan variabel langkah berikutnya adalah penentuan indikator dari variabel tersebut.

Tabel 1. Penentuan Indikator Variabel [10]

Variabel	Indikator	Simbol
<i>Perceived Usefulness</i>	Menjadikan pekerjaan lebih mudah	PU-1
	Meningkatkan produktivitas	PU-2
	Bermanfaat bagi pengguna sistem	PU-3
	Mempercepat penyelesaian pekerjaan	PU-4
<i>Perceived Ease of Use</i>	Sistem mudah untuk digunakan	PEOU-1
	Sistem mudah untuk dipahami	PEOU-2
	Kemudahan dalam mencapai tujuan pengguna sistem	PEOU-3
	Kemudahan desain antar muka sistem	PEOU-4
<i>Behavioral Intention to Use</i>	Keinginan untuk digunakan di masa depan	BITU-1
	Keinginan untuk sering menggunakan sistem	BITU-2
	Keinginan penggunaan dalam keseharian	BITU-3
	Keinginan penggunaan secara rutin	BITU-4

Langkah berikutnya adalah penyusunan kuesioner berdasarkan indikator yang telah di buat.

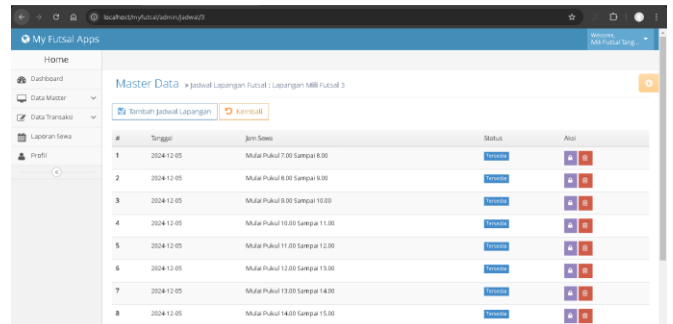
Tabel 2. Kuesioner TAM

No	Pertanyaan
Q1	Sistem My Futsal menjadikan proses booking lebih mudah. (PU-1)
Q2	Sistem My Futsal meningkatkan produktivitas pekerjaan. (PU-2)
Q3	Sistem My Futsal bermanfaat bagi pengguna sistem. (PU-3)
Q4	Sistem My Futsal mempercepat penyelesaian pekerjaan (PU-4)
Q5	Sistem My Futsal mudah untuk digunakan. (PEOU-1)
Q6	Sistem My Futsal mudah untuk dipahami. (PEOU-2)
Q7	Sistem My Futsal memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan. (PEOU-3)
Q8	Sistem My Futsal memiliki desain antar muka sistem yang mudah dipahami. (PEOU-4)
Q9	Keinginan untuk menggunakan sistem My Futsal di masa depan. (BITU-1)
Q10	Keinginan untuk sering menggunakan sistem My Futsal (BITU-2)
Q11	Keinginan penggunaan sistem My Futsal dalam keseharian. (BITU-3)
Q12	Keinginan penggunaan sistem My Futsal secara rutin. (BITU-4)

Hipotesis yang terbentuk dalam penelitian ini ada 3 yaitu Hipotesis 1 adalah PEOU mempengaruhi PU, Hipotesis 2 yaitu PEOU mempengaruhi BITU, dan Hipotesis 3 yaitu PU mempengaruhi BITU.

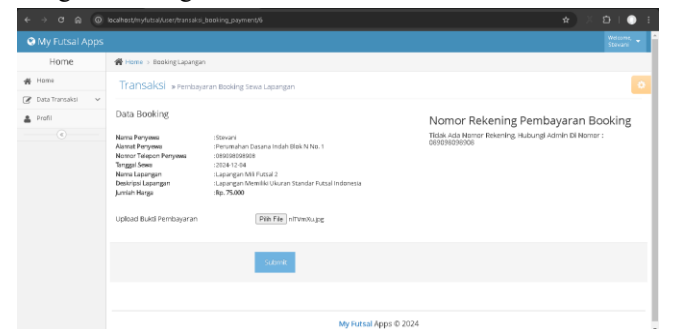
IV. HASIL DAN ANALISA

Berikut ini adalah hasil implementasi sistem informasi dari penelitian yang dilakukan halaman Master Data Jadwal Lapangan *My Futsal* ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Master Jadwal Lapangan

Berikut ini adalah halaman *booking* lapangan dari aplikasi *My Futsal*, dimana penyewa dapat melakukan *booking* secara daring atau luring.



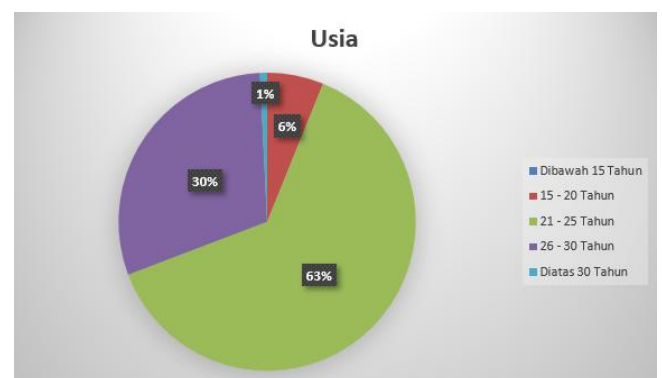
Gambar 3. Halaman *Booking* Lapangan

1. Penyebaran Kuesioner

Hasil pengujian sistem dengan metode *Technology Acceptance Model* dari 130 data responden kuesioner yang dilakukan sejak tanggal 10 desember 2024 sampai 17 desember 2024. Pengujian data kuesioner tersebut menggunakan aplikasi *SmartPLS*.

2. Pengolahan Data Kuesioner

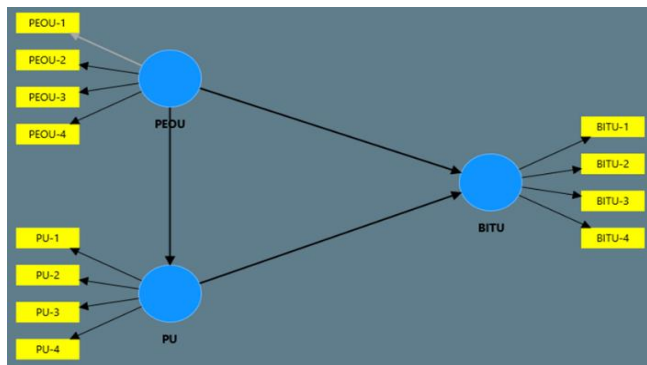
Berikut ini adalah pengolahan data responden data kuesioner yang menggunakan skala *likert* dan ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Usia Responden

3. Model Penelitian Berbasis Teori

Penelitian ini di bangun menggunakan aplikasi SmartPLS. Sebelum proses perhitungan dengan aplikasi tersebut, langkah pertama adalah membuat model penelitian tersebut ke dalam aplikasi SmartPLS menggunakan *path diagram* untuk merepresentasikan model dasar yang diusulkan [14].

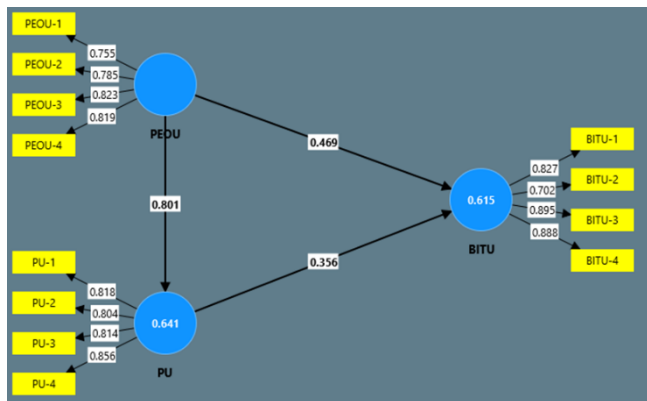


Gambar 5. Path Diagram

Dalam *Path Diagram* Variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) menjadi variabel *independent* atau variabel yang mempengaruhi karena variabel tersebut dapat mempengaruhi variabel PU dan BITU yang menjadi variabel *dependent*.

4. Tahap Analisis Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran (*Outer Model*) menilai validitas dan reliabilitas internal dimana validitas yang akan diuji dalam PLS adalah validitas konstruk yang terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan [15].



Gambar 6. Hasil Algoritma PLS

Gambar 6 menunjukkan hasil dari algoritma PLS yang menunjukkan nilai dari *outer loading*, *composite reliability*, dan *path coefficients* dalam bentuk diagram.

a. Uji Validitas Konvergen

Penggunaan uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen penelitian dalam mengukur apa yang seharusnya. Pengujian validitas dapat dinilai menggunakan parameter skor pemuatan dalam model (Aturan Angka >0,7) [15].

Pengujian validitas konvergen mengacu pada konvergensi di antara instrumen yang digunakan untuk menilai konsep yang sama [15]. Uji validitas konvergen dilakukan untuk memastikan bahwa pemahaman responden mengenai indikator

pertanyaan dari setiap variabel laten searah dengan sudut pandang peneliti [16].

Tabel 3. Hasil Uji *Outer Loading*

	BITU	PEOU	PU	Hasil
BITU-1	0,827			VALID
BITU-2	0,702			VALID
BITU-3	0,895			VALID
BITU-4	0,888			VALID
PEOU-1		0,755		VALID
PEOU-2		0,785		VALID
PEOU-3		0,823		VALID
PEOU-4		0,819		VALID
PU-1			0,818	VALID
PU-2			0,804	VALID
PU-3			0,814	VALID
PU-4			0,856	VALID

Berdasarkan hasil perhitungan uji *outer loadings* melalui aplikasi *Smart PLS*, menunjukkan bahwa indikator apa pun yang memiliki nilai lebih tinggi dari 0,7 dianggap sah menurut usulan aturan praktis [17].

Tabel 4. Hasil Uji AVE

	Average Variance Extracted (AVE)	Hasil
BITU	0,692	VALID
PEOU	0,633	VALID
PU	0,677	VALID

Hasil pengujian AVE dengan aplikasi *SmartPLS*, sesuai dengan *rule of thumb*, setiap variabel yang memiliki nilai lebih besar dari 0.5 dianggap valid [17][18]. Hasil pengujian menunjukkan seluruh variabel dianggap valid.

b. Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan dilakukan untuk memeriksa bahwa setiap gagasan dari setiap variabel laten berbeda dari variabel lainnya [18]. Berikut ini adalah hasil uji validitas diskriminan dengan menggunakan aplikasi *SmartPLS*.

Tabel 5. Hasil Uji *Cross Loading*

	BITU	PEOU	PU	Hasil
BITU-1	0,827	0,622	0,668	Valid
BITU-2	0,702	0,528	0,576	Valid
BITU-3	0,895	0,682	0,559	Valid
BITU-4	0,888	0,667	0,629	Valid
PEOU-1	0,501	0,755	0,612	Valid
PEOU-2	0,530	0,785	0,635	Valid
PEOU-3	0,622	0,823	0,612	Valid
PEOU-4	0,722	0,819	0,685	Valid
PU-1	0,620	0,611	0,818	Valid
PU-2	0,520	0,687	0,804	Valid
PU-3	0,675	0,690	0,814	Valid
PU-4	0,585	0,645	0,856	Valid

Hasil uji *cross loadings* menyatakan seluruh variabel dinyatakan valid karena nilainya lebih besar daripada nilai variabel lain. *Fornell-larckel criterion* merupakan pembandingan korelasi antar variabel dengan menghitung akar kuadrat dari AVE [19].

Tabel 6. Hasil Uji *Fornell-Larckel Criterion*

	BITU	PEOU	PU	Hasil
BITU	0,832			Valid
PEOU	0,754	0,796		Valid
PU	0,732	0,801	0,823	Valid

hasil *fornell-larckel criterion* menyimpulkan bahwa ketiga variabel dinyatakan valid karena nilainya lebih besar dari nilai perbandingan setiap variabelnya.

c. Uji Reliabilitas

Berikut ini adalah uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SmartPLS.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability</i>	Hasil
BITU	0,848	0,855	Valid
PEOU	0,808	0,814	Valid
PU	0,841	0,842	Valid

Syarat nilai *Cronbach Alpha* harus lebih besar sama dengan 0,6 [17]. Pada tabel di atas, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan hasil yang masuk ke kriteria yang disebut reliabel.

5. Tahap Analisis Struktural

Model struktural atau model internal diperiksa untuk menentukan hubungan antara konstruk, nilai signifikan, dan R2 model. Analisis model struktural memerlukan pengukuran nilai R2 untuk konstruk dependen, menggunakan uji-t, dan menentukan signifikansi koefisien parameter [20].

a. Pengujian R Square

Pengujian R Square dilakukan untuk menghitung pengaruh antara variabel eksogen dan variabel endogen dalam model pengujian tersebut [21]. Berikut ini adalah uji R Square dengan menggunakan aplikasi SmartPLS.

Tabel 8. Hasil Uji R Square

	R-square	R-square adjusted
BITU	0,615	0,609
PU	0,641	0,638

Hasil pengujian *R-Square* dapat ditarik kesimpulan berikut ini:

- 1) Variabel BITU memiliki nilai *R-square* sebesar 0,609 dimana variabel BITU dipengaruhi oleh variabel PEOU sebesar 60,9% dan sebanyak 39,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdefinisi.
- 2) Variabel PU memiliki nilai *R-square* sebesar 0,638 dimana variabel PU dipengaruhi oleh variabel PEOU sebesar 63,8% dan sebanyak 36,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdefinisi.

b. Tahap Uji Hipotesis

Tahap pertama dalam pengujian hipotesis adalah menghitung nilai *t-table* menggunakan rumus berikut.

$$Degree\ of\ freedom = n - k \dots [17]$$

n = jumlah responden

k = variabel yang digunakan

Dari hasil perhitungan diatas, *degree of freedom* yang didapatkan adalah 127 dengan *significance value* 0.05, maka nilai *t-table* yang didapatkan sebesar 1.990 dengan nilai *P-value* < 0.05 [22].

Tabel 9. Uji Hipotesis

	<i>Original sample (O)</i>	<i>Sample mean (M)</i>	<i>Standard deviation (STDEV)</i>	<i>T statistics ((O/STDEV))</i>	<i>P values</i>
PEOU - BITU	0,469	0,467	0,127	3,682	0,000
PEOU - PU	0,801	0,804	0,033	24,197	0,000
PU - BITU	0,356	0,361	0,127	2,795	0,005

- 1) Hipotesis 1 Variabel PEOU – BITU mendapatkan hasil *T-Statistic* sebesar 3,682 dengan *P-Values* sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 ini dapat diterima karena nilai *T-Statistic* diatas *T-Table* dan *P-Values* dibawah 0,05. Persepsi PEOU terhadap BITU menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan sistem dapat mempengaruhi kebiasaan pengguna dalam menggunakan sistem.
- 2) Hipotesis 2 Variabel Variabel PEOU – PU mendapatkan hasil *T-Statistic* sebesar 24,197 dengan *P-Values* sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 ini dapat diterima karena nilai *T-Statistic* diatas *T-Table* dan *P-Values* dibawah 0,05. Persepsi PEOU terhadap PU menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan sistem dapat mempengaruhi persepsi kebermanfaatan penggunaan sistem.
- 3) Hipotesis 3 Variabel Variabel PU – BITU mendapatkan hasil *T-Statistic* sebesar 2,795 dengan *P-Values* sebesar 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 ini dapat diterima karena nilai *T-Statistic* diatas *T-Table* dan *P-Values* dibawah 0,05. Persepsi PU terhadap BITU menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan penggunaan sistem dapat mempengaruhi kebiasaan pengguna dalam menggunakan sistem.

V. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini didapatkan hasil pengujian hipotesis Variabel PEOU berpengaruh positif terhadap BITU dengan nilai 3,682. Variabel PEOU berpengaruh positif terhadap PU dengan nilai 24,197. Variabel PU berpengaruh terhadap BITU dengan nilai 2,795. Sistem yang dirancang terdapat fitur untuk memesan/*booking* lapangan secara *online* sehingga dapat mengatasi masalah efisiensi waktu, dimana 58,46% menjawab setuju dan 40,77% menjawab sangat setuju. Saran penelitian selanjutnya dapat ditambahkan fitur chatting dengan pemilik lapangan futsal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Akbar and N. Noviani, "Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 18–25.
- [2] H. Purwanto, F. A. Nugraha, M. R. Prayogha, and R. M. Syahputra, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 100–104, 2021.
- [3] M. F. F. Fadhlurrahman and D. A. H. Capah, "Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web," *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 30–39, 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2412.
- [4] D. R. Prasetyo and M. Nawawi, "Pembangunan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal pada Maninjau Futsal," *J. Tekno Insentif*, vol. 16, no. 2, pp. 129–138, 2022, doi: <https://doi.org/10.36787/jti.v16i2.886>.
- [5] A. A. Wijaya, Supandi, and T. I. Wardani, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal GOR UPGRIS Menggunakan Framework Code Igniter," *J. Ilm. Penelit. Teknol. Inf. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–36, 2022.
- [6] N. Iriadi, Priatno, A. Ishaq, and W. Yulianti, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 8, no. 4, pp. 1–8, 2019.
- [7] N. Khotimah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Allium Futsal Caruban," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2022, pp. 41–46.
- [8] N. S. Ayu, E. R. Susanto, and Muhaqiqin, "Rancang Bangun Website Sistem Informasi Manajemen Sewa Lapangan Futsal Studi Kasus Damai Futsal Lampung," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–6, 2022.
- [9] A. A. Sofyan, P. Puspitorini, and M. A. Yulianto, "Aplikasi Media Informasi Sekolah Berbasis SMS Gateway Dengan Metode SDLC (System Development Life Cycle)," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 6, no. 2, 2016.
- [10] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)," *Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp.*, vol. 04, no. 02, pp. 106–120, 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- [11] P. Fahlevi and A. O. P. Dewi, "Analisis Aplikasi iJateng Dengan Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Ilmu Perpustakaan2*, vol. Vol. 8, no. No. 2, pp. 103–111, 2019.
- [12] A. Wibowo, "Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan Technology Acceptance Model(TAM)," in *Proceeding Book of Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 2015, pp. 1–8.
- [13] L. Suryani and E. Murniyasih, "Analisis Penerimaan Aplikasi E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Elektro Luceat*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [14] C. J. Toha and M. Mulyati, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Aplikasi Greatday," *Klik - J. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 82–89, 2022.
- [15] [15] R. Pratiwi, A. Sanusi, and M. Hasibuan, "Teacher Performance Analysis using Smart PLS," in *Proceeding International Conference on Information Technology and Business*, 2022, pp. 67–73.
- [16] E. R. Aulia, D. D. Candra, and L. Wardani, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva Di Indonesia Menggunakan Metode TAM," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 128–140, 2023.
- [17] D. Kurniawan, D. Setiawan, and R. A. Kusumajaya, "Analisis Mahasiswa Kota Kendal Dalam Menggunakan E-Money dengan Metode TAM," *Kompak J. Ilm. Komputerisasi Akunt.*, vol. 13, no. 1, pp. 138–142, 2020, doi: 10.51903/kompak.v13i1.665.
- [18] P. E. Rahmayana, H. H. Purba, and B. Susetyo, "Improving Ballastless Track Quality Using Project Quality Management and SmartPLS," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 12, no. 1, pp. 19–32, 2021, doi: 10.21512/comtech.v12i1.6616.
- [19] E. M. S. Buana and A. Ichwani, "Evaluasi Sistem Informasi Media Online Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Komputasi*, vol. 9, no. 2, pp. 37–49, 2021.
- [20] M. Malingkas, K. Sobon, J. M. Mangundap, and Z. Anay, "The Role Knowledge, Creativity, and Self-Confidence in the performance of High School Principals using SEM-SmartPLS Analysis," *Int. J. Pedagog. Teach. Educ.*, vol. 8, no. 2, pp. 198–212, 2024.
- [21] M. P. Kusnadi and B. Daniawan, "Sistem Informasi Manajemen Donasi Pada Panti Asuhan Menggunakan Metode Pengujian Technology Acceptance Model (TAM)," *J. Instek Inform. Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 2, pp. 336–345, 2024.
- [22] S. Tuney, "Student's t Table (Free Download) | Guide & Examples," 2022. <https://www.scribbr.com/statistics/students-t-table/> (accessed Jun. 29, 2023).