

Analisis Technology Acceptance Model: Pemanfaatan Teknologi pada Mahasiswa Vokasi Event Management

Submitted: 09-01-2026; Revised: 26-01-2026; Accepted: 26-01-2026

***Enricho Gabriel Masahengke¹, Mohamad Rafif Zulfikar², Christiano Joviel Budi Pradigda³,
Aditya Rizki Rinaldi⁴**

*^{1,2,3,4} Program Studi Pengelola Konvensi dan Acara, Multimedia Nusantara Polytechnic, Tangerang,
Banten, Indonesia*

*E-mail: enricho.gabriel@student.mnp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) terhadap pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan acara menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Digitalisasi industri MICE berlangsung masif, terhadap kesenjangan kompetensi SDM dan literasi digital yang belum banyak dikaji dalam konteks Pendidikan vokasi di Indonesia. Fokus penelitian mencakup aspek *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Enjoyment* (PE), *Self-Efficacy* (SE), *Personal Innovativeness in IT* (PII), dan *Behavioral Intention to Use* (BII) untuk mengevaluasi kesiapan mahasiswa menghadapi transformasi digital dan kesiapan teknologi. Data dikumpulkan melalui kuesioner online dari 78 mahasiswa Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara yang memiliki pengalaman relevan dalam penggunaan teknologi. Analisis dilakukan dengan metode deskriptif dan *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi sangat positif terhadap manfaat, kemudahan penggunaan, dan pengalaman menyenangkan dari teknologi, serta keyakinan tinggi terhadap kemampuan diri dalam mengoperasikannya. *Personal Innovativeness in IT* berpengaruh signifikan terhadap *Self-Efficacy* namun tidak langsung memengaruhi PU, PEOU, atau BII. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Enjoyment* terbukti menjadi faktor dominan yang mendorong niat mahasiswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan praktik profesional. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pendidikan vokasi di MNP berhasil mempersiapkan mahasiswa menjadi sumber daya manusia yang adaptif, siap menghadapi transformasi digital, dan mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam konteks profesional maupun kehidupan sehari-hari. Penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan program pendidikan vokasi lain untuk meningkatkan kesiapan SDM di era industri digital.

Kata kunci: pengelolaan acara, model penerimaan teknologi, transformasi digital, kesiapan teknologi, pendidikan vokasi

ABSTRACT

This study aims to analyze the perceptions of Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) students regarding the use of technology in the field of Event Management using the Technology Acceptance Model (TAM). The digitization of the MICE industry is occurring on a massive scale, creating a gap in human resource competitiveness and digital literacy that has not been widely studied in the context of vocational education in Indonesia. The research focuses on Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Enjoyment (PE), Self-Efficacy (SE), Personal Innovativeness in IT (PII), and Behavioral Intention to Use (BII) to evaluate students' readiness for digital transformation and technological readiness. Data were collected through an online questionnaire from 78 students in the Convention and Event Management Study Program who had relevant experience in using technology. The analysis was conducted using descriptive methods and Partial Least Squares-based Structural Equation Modeling (SEM-PLS). The results showed that students had very positive perceptions of the benefits, ease of use, and enjoyable experience of technology, as well as high confidence in

their ability to operate it. Personal Innovativeness in IT significantly affects Self-Efficacy but does not directly affect PU, PEOU, or BI. Perceived Usefulness and Perceived Enjoyment are the dominant factors influencing students' intention to use technology in learning and professional practice. These findings confirm that the vocational education approach at MNP has successfully prepared students to become adaptive human resources, ready to face digital transformation, and able to utilize technology in both professional and daily life contexts optimally. This research has implications for the development of other vocational education programs to improve human resource readiness in the digital industry era.

Keywords: *event management, technology acceptance model, digital transformation, technology readiness, vocational education.*

PENDAHULUAN

Industri *Meetings, Incentives, Conferences, dan Exhibitions* (MICE) merupakan salah satu pilar strategis perekonomian global sebagai katalisator pariwisata, investasi, dan pertukaran pengetahuan. Bersamaan dengan gelombang Revolusi Industri 4.0, industri tersebut tengah mengalami transformasi dasar. Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan, di mana inovasi seperti event management software, sistem registrasi daring, dan platform virtual tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan telah menjadi inti dari model bisnis dan operasional penyelenggaraan acara (Gultom & Nurbaeti, 2023). Pergeseran paradigma ini menuntut industri untuk beradaptasi secara cepat, mengubah cara acara dirancang, dipasarkan, dan dieksekusi demi menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan terukur bagi seluruh pemangku kepentingan.

Disrupsi teknologi berlangsung masif, inti industri event management dan hospitalitas secara umum masih tetap berpusat di tingkat manusia. Teknologi tidak bisa sepenuhnya menggantikan peran manusia, karena interaksi sosial dan pengalaman emosi masih merupakan nilai jual utama yang tidak tergantikan (Riu, 2025). Dalam hal ini, teknologi idealnya berfungsi sebagai pelengkap yang memperkuat sentuhan manusia (*human touch*), bukan meniadakan tingkat manusia (Jeon et al., 2025). Konsekuensinya, keberhasilan dalam industri MICE modern tidak lagi hanya diukur dari kemampuan adopsi teknologi (*high-tech*), tetapi dari kemampuan mengintegrasikan teknologi tersebut untuk memperkaya dan mempersonalisasi interaksi antar manusia (*high-touch*). Hal ini menciptakan sebuah simbiosis krusial, di mana tenaga kerja profesional dituntut tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mahir mengintegrasikannya untuk menciptakan pengalaman yang berkesan (Beinicke et al., 2020).

Sebagian besar literatur lebih memperdulikan kebutuhan industri atau keterbatasan institusi, seperti rendahnya kesiapan SDM (Indrawati & Kuncoro, 2021), lemahnya literasi digital (Falensia, 2025), serta belum optimalnya integrasi teknologi di dalam kurikulum (Pasi & Dhamak, 2026). Lebih lanjut, kondisi lapangan menunjukkan terjadinya kesenjangan yang semakin tinggi antara percepatan inovasi teknologi dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) yang akan mengoperasikannya. Kesenjangan kompetensi ini menjadi ancaman nyata, ketika investasi besar dilakukan pada teknologi tidak diimbangi dengan kesiapan SDM yang memadai. Faktor penyebabnya adalah SDM yang belum siap beradaptasi (Alotaibi et al., 2025; Durst et al., 2023; Leesakul et al., 2022), motivasi dan sikap positif SDM terhadap transformasi digital (Hariri et al., 2025) kelemahan literasi digital (Ghozali et al., 2024) serta keterbatasan lembaga pendidikan dalam menyediakan sarana, prasarana, dan pengajar yang berkualitas (Ayusaputri et al., 2024). Kondisi ini menandakan bahwa investasi besar di bidang teknologi tanpa kesiapan SDM yang memadai berisiko menghasilkan output yang tidak maksimal.

Pendidikan dapat memainkan peran yang signifikan dalam mempersiapkan SDM. Pendekatan pendidikan vokasi yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi SDM merupakan salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan. Salah satu contoh nyata adalah Politeknik Multimedia Nusantara (Multimedia Nusantara Polytechnic atau MNP), yang memiliki visi untuk menjadi politeknik kelas dunia dengan misi mengembangkan talenta unggul dan profesional di bidang media digital,

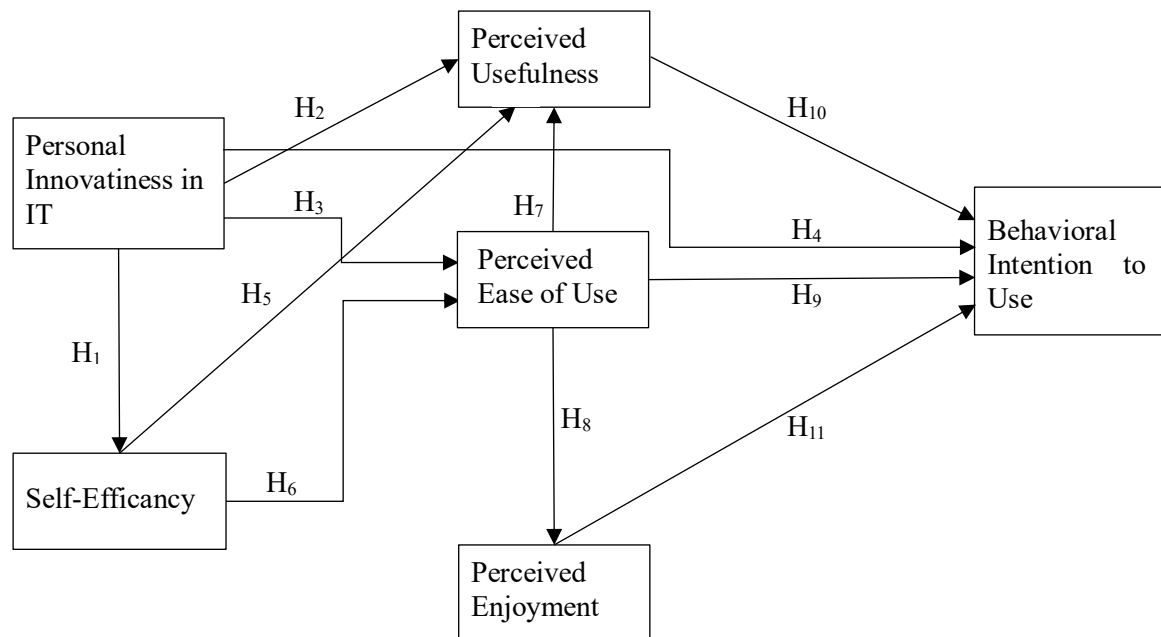
teknologi kreatif, dan komunikasi. Melalui kurikulum yang terintegrasi dengan kebutuhan industri, fasilitas dan teknologi yang mendukung praktik langsung, serta pendekatan pembelajaran yang menekankan pengembangan keterampilan praktis dan sikap adaptif, MNP berupaya menyiapkan mahasiswa agar mampu menghadapi tantangan transformasi digital. Penekanan pada literasi digital, inovasi kreatif, dan penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari menjadi fokus utama, sehingga lulusan tidak hanya siap secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan kompetensi mereka dalam konteks profesional maupun kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, MNP mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi transformasi digital sehingga mampu menjadi SDM yang siap kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi yang relevan dengan program studi dan industrinya di MNP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran MNP dalam mempersiapkan mahasiswa yang adaptif terhadap transformasi digital, sehingga hasilnya dapat menjadi acuan bagi pengembangan program pendidikan vokasi lain dalam menjembatani kesenjangan kompetensi SDM di era teknologi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif dan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner online menggunakan Google Form. Sebanyak 128 mahasiswa Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara Politeknik Multimedia Nusantara menjadi populasi penelitian, namun hanya mereka yang pernah atau sedang mengambil mata kuliah terkait pemanfaatan teknologi seperti *Information Technology* (IT), *Digital Marketing*, *Customer Relationship Management* (CRM), dan *Digital Event* yang dipilih sebagai sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan kriteria tersebut, responden yang terlibat dianggap memiliki pengalaman yang relevan terhadap topik penelitian. Kuesioner penelitian disusun menggunakan skala Likert 1–4 dan disebarkan pada tanggal 16 sampai dengan 28 September 2025, sehingga terkumpul sebanyak 78 kuesioner yang kembali. Instrumen ini dirancang untuk mengukur enam konstruk dari kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diadaptasi dari (Al-Adwan et al., 2023). Dalam model hipotesis yang diajukan, *Personal Innovativeness in IT* (PII) diposisikan sebagai variabel independen yang diasumsikan mempengaruhi 5 variabel dependen yaitu *Behavioral Intention to Use* (BII), *Self-Efficacy* (SE), *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), dan *Perceived Enjoyment* (PE), guna mengungkap faktor-faktor dominan yang menentukan niat mahasiswa dalam menggunakan teknologi di bidang *Event Management*. Berdasarkan kerangka model penelitian tersebut, maka dapat dirumuskan serangkaian hipotesis sebagai berikut.

- H₁ : PII memiliki pengaruh positif terhadap SE
- H₂ : PII memiliki pengaruh positif terhadap PU
- H₃ : PII memiliki pengaruh positif terhadap PEOU
- H₄ : PII memiliki pengaruh positif terhadap BII
- H₅ : SE memiliki pengaruh positif terhadap PU
- H₆ : SE memiliki pengaruh positif terhadap PEOU
- H₇ : PEOU memiliki pengaruh positif terhadap PU
- H₈ : PEOU memiliki pengaruh positif terhadap PE
- H₉ : PEOU memiliki pengaruh positif terhadap BII
- H₁₀ : PU memiliki pengaruh positif terhadap BII
- H₁₁ : PE memiliki pengaruh positif terhadap BII



Gambar 1. *Structural Equation Model*
Sumber: Hasil olah data penulis

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan dua pendekatan. Pertama, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tren umum, pola distribusi, serta variasi persepsi mahasiswa tentang teknologi. Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil survei yang telah diisi oleh 78 responden mahasiswa Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara Politeknik Multimedia Nusantara. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari setiap indikator pernyataan. Skala yang digunakan adalah skala Likert 1-4. Untuk menginterpretasikan hasil, digunakan garis kontinum dimana nilai rata-rata yang berada pada rentang 1,00 hingga 1,75 diinterpretasikan sebagai kategori "Sangat Rendah". Selanjutnya, rentang skor 1,76 hingga 2,50 masuk ke dalam kategori "Rendah". Sementara itu, nilai rata-rata yang jatuh pada interval 2,51 hingga 3,25 dikategorikan sebagai "Tinggi". Terakhir, kategori tertinggi adalah "Sangat Tinggi", yang mencakup nilai rata-rata dari 3,26 hingga 4,00. Kedua, untuk pengujian hipotesis dan menguji hubungan antar variabel dalam model TAM, penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS). Metode SEM-PLS merupakan pendekatan yang fleksibel yang dapat diterapkan dalam berbagai macam konteks seperti model TAM sehingga dapat diketahui faktor mana yang paling dominan dalam mempengaruhi penerimaan teknologi (Estriegana et al., 2019). Selanjutnya analisis dilakukan dengan bantuan SMART-PLS. Gabungan kedua analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang kesiapan mahasiswa Event Management dalam menghadapi transformasi digital di dunia akademik maupun industri event.

HASIL

Berdasarkan data yang terkumpul, diperoleh dua jenis rata-rata: 1) rata-rata untuk setiap pertanyaan dan 2) total rata-rata untuk setiap konstruk variabel *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil perhitungan total rata-rata untuk setiap konstruk menunjukkan bahwa persepsi dan intensi mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi secara umum berada pada kategori Sangat Tinggi dan Tinggi. *Perceived Usefulness* (PU) memiliki total rata-rata tertinggi (lihat Tabel 1.), yang mengindikasikan bahwa faktor kegunaan atau manfaat yang dirasakan dari teknologi adalah persepsi

terkuat di kalangan mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari (Tubagus Zam Zam Al Arif, 2024) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi mahasiswa bahwa teknologi bermanfaat, semakin siap mereka untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran mereka. Mereka sangat yakin bahwa teknologi membawa dampak positif pada kinerja mereka. Di sisi lain, konstruk *Personal Innovativeness in IT* (PII) memiliki total rata-rata terendah (2,80), meskipun masih dalam kategori Tinggi, skor ini menunjukkan bahwa tingkat keinginan individu untuk mencoba teknologi baru di kelompok tersebut relatif rendah. Hal ini menandakan potensi adopsi dan pemanfaatan teknologi baru juga cenderung rendah dalam populasi yang diukur.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Konstruk Penelitian

Konstruk	Pernyataan	\bar{X}	Total \bar{X}	Garis Kontinum
Perceived Usefulness	Penerapan teknologi dalam pembelajaran di MNP mempermudah saya mengerjakan tugas (PU1)	3,58		
	Penerapan teknologi dalam pembelajaran di MNP meningkatkan kualitas pemahaman saya terhadap materi (PU2)	3,50	3,50	Sangat Tinggi
	Penerapan teknologi dalam pembelajaran di MNP meningkatkan efektivitas pembelajaran saya (PU3)	3,44		
Perceived Ease of Use	Teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran di MNP mudah dipahami dan digunakan (PEOU1)	3,42		
	Penerapan teknologi dalam pembelajaran di mnp memberikan kenyamanan dalam proses belajar (PEOU2)	3,46	3,34	Sangat Tinggi
	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan teknologi diterapkan dalam pembelajaran di MNP (PEOU3)	3,14		
Self-Efficacy	Saya merasa yakin melakukan berbagai tugas dengan efektif menggunakan teknologi (SE1)	3,40		
	Ketika dihadapi tugas yang sulit saya yakin dapat menyelesaikannya menggunakan teknologi (SE2)	3,42	3,37	Sangat Tinggi
	Saya percaya dapat berhasil dalam hampir setiap usaha yang saya fokuskan menggunakan teknologi (SE3)	3,29		
Perceived Enjoyment	Saya merasa senang ketika proses pembelajaran menggunakan teknologi (PE1)	3,49		
	Saya menikmati proses belajar saat menggunakan teknologi (PE2)	3,44	3,41	Sangat Tinggi
	Menggunakan teknologi dalam pembelajaran sangat menghibur bagi saya (PE3)	3,32		
Personal Innovativeness in IT	Jika ada teknologi baru saya akan mencari untuk mencobanya (PII1)	3,31		
	Diantara teman teman saya, saya biasanya yang pertama mencoba teknologi baru (PII2)	2,58	2,80	Tinggi
	Diantara teman teman saya, saya biasanya yang paling ragu dalam mencoba teknologi baru (PII3)	2,51		
Behavioral Intention to Use	Saya berniat menggunakan teknologi dalam studi saya di masa depan (BI1)	3,45	3,43	Sangat Tinggi
	Saya memperkirakan teknologi akan membantu pengalaman	3,47		

Konstruk	Pernyataan	χ	Total χ	Garis Kontinum
	belajar saya (BII2)			
	Saya berencana menggunakan teknologi secara rutin (BII3)	3,36		

Sumber: Pengolahan Data SmartPLS, 2025

Analisis yang lebih mendalam pada butir-butir pernyataan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap teknologi itu sendiri sangatlah positif. Fondasi utama dari penerimaan ini adalah keyakinan kuat akan manfaat teknologi, yang tercermin dari tingginya persetujuan pada pernyataan "Saya yakin teknologi dapat meningkatkan kualitas pekerjaan saya di bidang event" (PU 1), yang meraih skor individu tertinggi di antara semua pertanyaan (3,58). Keyakinan akan manfaat ini didukung oleh *Perceived Ease of Use* (PEOU), di mana mahasiswa setuju dengan pernyataan "Saya merasa mudah untuk menjadi terampil dalam menggunakan teknologi untuk event" (PEOU 2: 3,46). Lebih dari sekadar fungsional dan mudah, mahasiswa juga mendapatkan pengalaman positif dari interaksi dengan teknologi, di mana mereka menganggap penggunaan teknologi dalam pekerjaan terasa menyenangkan, sesuai pernyataan "Saya merasa penggunaan teknologi dalam pekerjaan di bidang event itu menyenangkan" (PE1: 3,48).

Persepsi terhadap diri mahasiswa dalam hubungannya dengan teknologi juga menunjukkan gambaran yang kuat, meskipun dengan beberapa catatan. Mahasiswa memiliki tingkat Self-Efficacy (SE) yang sangat tinggi, dibuktikan dengan keyakinan mereka terhadap pernyataan "Saya dapat menggunakan teknologi di bidang event, bahkan jika tidak ada orang di sekitar saya yang dapat membantu" (SE 2: 3,42). Akan tetapi, ketika menyangkut *Personal Innovativeness in IT* (PII), hasilnya sedikit berbeda. Meskipun mereka setuju dengan pernyataan "Di antara teman-teman saya, saya biasanya yang pertama kali mencoba teknologi baru" (PII 1: 3,31), skor total konstruk PII yang paling rendah (2,80) mengindikasikan mereka lebih berperan sebagai pengadopsi yang cepat ketimbang inovator. Pada akhirnya, semua persepsi dan keyakinan diri ini bermuara pada *Behavioral Intention to Use* (BII) yang sangat solid, di mana mahasiswa menyetujui pernyataan "Saya berencana untuk sering menggunakan teknologi di masa depan dalam karir saya di bidang event" (BII 2: 3,47).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengecekan terhadap kemungkinan multikolinearitas dan *Common Method Bias* (CMB). Nilai VIF untuk seluruh konstruk berada pada rentang 1.0 hingga 2.6. Setiap *value* harus lebih dari 3 (< 3) (Hair et al., 2022), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas dalam model. Selain itu, pengujian *Harman's Single Factor* menunjukkan bahwa tidak terdapat satu faktor tunggal yang mendominasi varians, sehingga CMB tidak menjadi isu dalam penelitian ini. Dengan demikian, data dinilai layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis struktural.

Tabel 2. Multicollinearity and Common Method Bias

	BII	PEOU	PE	PU	PII	SE
BII						
PEOU	2,347		1,000	1,942		
PE	2,333					
PU	2,670					
PII	1,710	1,384		1,445		1,000
SE		1,384		2,050		

Sumber: Pengolahan Data SmartPLS, 2025

Hasil pengolahan menunjukkan 16 item valid dikarenakan nilai *loading factor* lebih dari 0,7, sedangkan terdapat 2 item yaitu PEOU3 dan PII3 yang tidak valid dikarenakan *loading factor* di bawah 0,7 sehingga dikeluarkan dalam model penelitian. Lebih lanjut hasil dari pengolahan data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Construct	Loading Factor	Construct	Loading Factor
BII1	0,878	PII1	0,929
BII2	0,821	PII2	0,763
BII3	0,822	PII3	0,367
PE1	0,887	PU1	0,828
PE2	0,911	PU3	0,881
PE3	0,770	PU3	0,899
PEOU1	0,848	SE1	0,806
PEOU2	0,882	SE2	0,862
PEOU3	0,698	SE3	0,908

Sumber: Pengolahan Data SmartPLS, 2025

Berdasarkan hasil analisis terhadap 11 hipotesis yang diajukan, terdapat 8 hipotesis yang didukung dan 3 hipotesis yang tidak didukung dalam penelitian ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa model penerimaan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini secara umum mampu menjelaskan perilaku adopsi teknologi pada mahasiswa *Event Management*.

Tabel 4. Path Coefficient					
	Original sample (O)	Sample mean	Standard Deviation	T-statistics (O/STDEV)	P values
PEOU → BII	-0.071	-0.073	0.113	0.631	0.528
PEOU → PE	0.618	0.619	0.099	6.212	0.000
PEOU → PU	0.552	0.555	0.112	4.914	0.000
PE → BII	0.531	0.532	0.110	4.849	0.000
PU → BII	0.341	0.341	0.147	2.319	0.020
PII → BII	0.097	0.098	0.090	1.077	0.281
PII → PE	0.211	0.219	0.139	1.514	0.130
PII → PU	0.129	0.126	0.097	1.335	0.182
PII → SE	0.536	0.546	0.082	6.572	0.000
SE → PEOU	0.548	0.540	0.112	4.880	0.000
SE → PU	0.223	0.225	0.129	1.730	0.084

Sumber: Pengolahan Data SmartPLS, 2025

H₁: PII → SE (Didukung) Hasil analisis menunjukkan bahwa *Personal Innovativeness in IT* (PIIT) berpengaruh terhadap *Self-Efficacy* (SE) dengan fungsi yang bermakna ($\beta = 0.536$; $p = 0.000$). Ditemukan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi predisposisi mahasiswa dalam mengalami dan

menemukan teknologi baru, maka makin tinggi pula keyakinan mereka atas kemampuan diri dalam mengendalikan teknologi. Hasil ini bersekawan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa inovasi personal adalah faktor awal dalam pembentukan rasa percaya diri dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, PII operasional sebagai enabler psikologis yang memperkuat kesiapan mahasiswa untuk mengadopsi teknologi pada bidang *Event Management*.

H₂: PII → PU (Tidak Didukung) Pengaruh *Personal Innovativeness in IT* (PII) terhadap *Perceived Usefulness* (PU) berkoefisien positif tapi tidak signifikan ($\beta = 0.129$; $p = 0.182$). Artinya, meskipun mahasiswa punya segala kemungkinan untuk bermain-main dengan teknologi baru, itu tidak akan langsung membuat mereka mempersepsikan teknologi sebagai sesuatu yang bermanfaat. Hasil ini tidak konsisten dengan hasil penelitian awal yang menemukan hubungan langsung antara inovasi personal dan persepsi manfaat. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh PII terhadap PU mungkin bersifat tidak langsung melalui PEOU, dengan teknologi mudah digunakan lebih dahulu memicu persepsi manfaat daripada motivasi personal.

H₃: PII → PEOU (Tidak Didukung) Hasil tes menunjukkan bahwa *Personal Innovativeness in IT* (PII) tidak berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU) ($\beta = 0.071$; $p = 0.528$). Penemuan ini berarti bahwa walaupun mahasiswa berinovasi dalam teknologi, itu tidak seketika menjadikannya berpikir bahwa sebuah sistem mudah digunakan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kenyataan bahwa kemudahan penggunaan lebih dipengaruhi oleh desain sistem atau pengalaman langsung menggunakan teknologi, bukan sekadar sikap inovatif individu. Temuan ini menunjukkan bahwa PII berkontribusi lebih pada aspek SE dibanding pada persepsi kemudahan teknologi itu sendiri.

H₄: PII → BII (Tidak Didukung) Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *Personal Innovativeness in IT* (PII) tidak mempengaruhi *Behavioral Intention to Use* (BII) signifikan ($\beta = 0.097$; $p = 0.281$). Ini berarti bahwa mahasiswa inovatif di lulusan teknologi bukanlah yang bakal memiliki niat lebih tinggi untuk menggunakan teknologi event dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa niat penggunaan lebih dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan kesenangan daripada aspek inovasi personal. Sehingga, pengaruh PII terhadap BII cenderung bersifat tidak langsung, melalui SE, PU, dan PE.

H₅: SE → PU (Didukung) hasil analisis menunjukkan bahwa *Self-Efficacy* (SE) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* (PU) ($\beta = 0.223$; $p = 0.084$). Ini pertanda bahwa percaya diri mahasiswa terhadap kemampuan dirinya dalam mengoperasikan teknologi tidaklah cukup untuk membentuk persepsi manfaat secara langsung. Pemahaman ini tidak sesuai dengan penelitian yang telah terdahulu sebelumnya yang menyatakan bahwa *self-efficacy* dapat memperkuat persepsi kegunaan. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh SE terhadap PU dipengaruhi oleh PEOU, di mana keyakinan diri membuat teknologi terasa lebih mudah, dan pada akhirnya mempengaruhi persepsi kegunaan.

H₆: SE → PEOU (Didukung) analisis menunjukkan bahwa *Self-Efficacy* (SE) berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Easy of Use* ($\beta = 0.548$; $p = 0.000$). Hal ini berarti semakin tinggi keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan dirinya, semakin mudah pula mereka menilai teknologi untuk digunakan. Hasil ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa *self-efficacy* merupakan prediktor penting dalam membentuk persepsi kemudahan. Dalam konteks mahasiswa Event Management, kepercayaan diri dalam menguasai teknologi membantu mereka lebih cepat beradaptasi dengan berbagai platform digital event.

H₇: PEOU → PU (Didukung) analisis hasil menunjukkan bahwa *Perceived Easy of Use* (PEOU) memiliki peranan signifikan dalam mempengaruhi *Perceived of Usefulness* (PU) ($\beta = 0.552$; $p = 0.000$). Penemuan ini memastikan bahwa semakin mudah digunakan sebuah teknologi, maka semakin besar pula faedah yang dirasakan. Penemuan ini sejalan dengan kerangka asal TAM yang menerangkan kemudahan penggunaan akan membesarkan persepsi kegunaan. Dalam konteks ini, mahasiswa

berpendapat bahwa teknologi event yang mudah dan user-friendly lebih bermanfaat dalam memfasilitasi proses belajar atau praktik profesional.

H₈: PEOU → PE (Didukung) hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Easy of Use* (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Enjoyment* (PE) ($\beta = 0.618$; $p = 0.000$). Artinya, semakin mudah sebuah teknologi digunakan, semakin tinggi pula tingkat kesenangan yang dirasakan mahasiswa saat menggunakannya. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa usability menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Dalam konteks Event Management, teknologi yang sederhana dan intuitif tidak hanya mendukung tugas akademik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

H₉: PEOU → BII (Tidak Didukung) Pengaruh *Perceived Easy of Use* (PEOU) terhadap *Behavioral Intention in Use* (BII) terbukti tidak signifikan ($\beta = -0.071$; $p = 0.528$). Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan teknologi tidak serta merta meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakannya secara langsung. Temuan ini berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Dalam konteks penelitian ini, PEOU memengaruhi BII secara tidak langsung melalui PU dan PE, sehingga meskipun mahasiswa menilai teknologi mudah digunakan, niat mereka lebih dipengaruhi oleh faktor manfaat dan kesenangan.

H₁₀: PU → BII (Didukung) analisis hasil menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* (PU) mempengaruhi *Behavioral Intention to Use* (BII) secara signifikan ($\beta = 0.341$; $p = 0.020$). Artinya, semakin tinggi persepsi mahasiswa tentang manfaat teknologi, semakin kuat niat mereka untuk menggunakan teknologi. Hasil ini sejalan dengan model TAM konvensional yang menunjuk PU sebagai salah satu prediktor kuat Behavioral Intention. Di konteks mahasiswa Event Management, teknologi yang terbukti mendukung efisiensi, efektivitas, dan kualitas proses pembelajaran menjadi penyebab utama meningkatnya niat penggunaan.

H₁₁: PE → BII (Didukung) Analisis menunjukkan bahwa PE memiliki pengaruh terkuat pada BII ($\beta = 0.531$; $p = 0.000$). Ini artinya, semakin baik pengalaman mahasiswa menggunakan teknologi, makin tinggi pula niatnya untuk terus menggunakannya. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa faktor *hedonic* (senang) berperan krusial dalam memacu intensi penggunaan. Untuk konteks mahasiswa Event Management, teknologi yang bukan hanya berfungsi tetapi juga menyenangkan akan semakin memaksakan mahasiswa untuk mengintegrasikannya dalam proses belajar maupun praktik event.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara Politeknik Multimedia Nusantara memiliki persepsi positif yang kuat terhadap pemanfaatan teknologi, khususnya ditandai oleh *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Enjoyment* (PE) yang secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention to Use* (BII). Dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), PU diakui sebagai prediktor kuat dari niat penggunaan teknologi karena mencerminkan sejauh mana individu percaya bahwa teknologi dapat meningkatkan efektivitas tugas atau kinerja profesional mereka. Hal ini didukung oleh bukti empiris dalam berbagai konteks pendidikan dan penggunaan teknologi yang menemukan bahwa PU secara konsisten memprediksi intensi dan adopsi teknologi (AlDreabi et al., 2023).

Peran PE sebagai faktor emosional yang dominan dalam memengaruhi BII konsisten dengan hasil studi yang menekankan perlunya memasukkan motivasi intrinsik dan aspek pengalaman pengguna dalam perluasan TAM, khususnya ketika teknologi yang diadopsi mengandung elemen interaktif atau pengalaman pengguna yang kuat (Sari, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman positif dan menyenangkan saat menggunakan teknologi menjadi motivator krusial bagi

generasi digital native dalam memutuskan terus menggunakan teknologi itu, meskipun aspek fungsional seperti kemudahan penggunaan mungkin tidak selalu memicu niat secara langsung.

Hasil bahwa *Personal Innovativeness in IT* (PII) tidak berpengaruh langsung terhadap *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), maupun *Behavioral Intention to Use* (BIU), tetapi secara signifikan mempengaruhi *Self-Efficacy* (SE), memberikan insight bahwa predisposisi inovatif individu berperan sebagai variabel internal psikologis awal sebelum terbentuknya persepsi fungsional tentang teknologi. Temuan sejenis juga ditemukan dalam literatur yang menunjukkan interaksi kompleks antara inovasi personal, self-efficacy, dan konstruksi TAM dalam konteks adopsi teknologi pendidikan baru; studi integratif menunjukkan bahwa personal innovativeness dan self-efficacy sering ditempatkan sebagai antecedent untuk persepsi kemudahan dan kegunaan teknologi (Tang, 2024).

Penelitian ini juga menemukan bahwa *Self-Efficacy* (SE) secara signifikan mempengaruhi *Perceived Ease of Use* (PEOU) tetapi tidak langsung terhadap PU. Hal ini sejalan dengan bukti empiris kontemporer yang mengindikasikan bahwa self-efficacy berperan penting dalam membentuk persepsi kemudahan pengguna terhadap teknologi karena keyakinan diri seseorang dalam kemampuan teknisnya membantu mengurangi hambatan kognitif terhadap penggunaan teknologi (Chen et al., 2025). Meskipun beberapa literatur klasik TAM memprediksi hubungan langsung antara SE dan PU, dalam konteks vokasi praktis seperti Event Management, keyakinan atas kemampuan teknis tampak lebih berperan dalam persepsi kesederhanaan penggunaan ketimbang penilaian manfaat fungsional langsung; sejalan dengan beberapa studi teknologi pendidikan yang melihat SE lebih relevan dalam prediksi PEOU ketimbang PU secara langsung.

Temuan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU) mempengaruhi PU dan PE tetapi tidak secara signifikan memengaruhi niat penggunaan secara langsung juga menguatkan literatur yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sering menjadi *antecedent* penting untuk membentuk persepsi kegunaan dan kualitas pengalaman emosional, namun hubungan langsungnya dengan niat penggunaan sering dimediasi oleh PU atau faktor intrinsik lain seperti PE. Penelitian lain di berbagai konteks TAM modern juga menunjukkan pola tidak langsung PEOU terhadap intensi penggunaan melalui PU sebagai mediator, menegaskan bahwa kemudahan semata tidak cukup untuk mendorong niat tanpa adanya persepsi kegunaan yang kuat (Rahmona & Evanita, 2025).

Lebih jauh, hasil ini menunjukkan bahwa dalam lingkungan pembelajaran vokasi yang sangat praktis, niat penggunaan teknologi ditentukan oleh kombinasi *kemanfaatan fungsional* dan *kualitas pengalaman emosional*, sedangkan predisposisi internal terhadap teknologi seperti inovasi personal berkontribusi melalui jalur psikologis (*self-efficacy*) yang selanjutnya membentuk persepsi terhadap kemudahan penggunaan. Rangkaian kausal ini memberikan bukti bahwa perluasan TAM dengan memasukkan konstruk psikologis seperti SE dan intrinsic motivators seperti PE memperkaya model dalam memprediksi adopsi teknologi di konteks pendidikan tinggi, sejalan dengan literatur yang menyarankan bahwa variabel-variabel eksternal meningkatkan daya prediktif model khas TAM (Iffat et al., 2025).

Secara konseptual, pemetaan temuan ini ke dalam penerapan TAM dalam konteks industri kreatif dan MICE (*Meeting, Incentives, Conferences, Exhibitions*) memperlihatkan bahwa hasil praktis dan pengalaman pengguna adalah komponen utama yang memotivasi mahasiswa untuk mengadopsi teknologi. Hal ini relevan dengan kebutuhan industri yang menuntut tenaga kerja dengan keterampilan digital tidak hanya dalam aspek fungsional tetapi juga dalam pengelolaan pengalaman yang berorientasi pada pengguna akhir. Temuan empiris ini mendukung pendapat bahwa perluasan TAM dengan variabel hedonic (*perceived enjoyment*) dan psikologis (*self-efficacy*) sangat penting untuk menafsirkan perilaku generasi baru pengguna teknologi pendidikan, terutama ketika konteksnya adalah pembelajaran yang menggabungkan aspek utilitarian dan experiential dalam penggunaan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Politeknik Multimedia Nusantara Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara Politeknik Multimedia Nusantara menunjukkan tingkat penerimaan teknologi yang tinggi dalam konteks pembelajaran dan praktik profesional. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Enjoyment* terbukti sebagai determinan utama *Behavioral Intention to Use*, yang mengindikasikan bahwa niat penggunaan teknologi pada mahasiswa vokasi lebih dipengaruhi oleh persepsi manfaat fungsional dan pengalaman penggunaan yang menyenangkan dibandingkan oleh aspek kemudahan teknis semata. Temuan ini mengonfirmasi relevansi *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam konteks pendidikan vokasi yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dan kesiapan kerja.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Self-Efficacy* berperan signifikan dalam membentuk *Perceived Ease of Use*, menegaskan bahwa keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan diri dalam mengoperasikan teknologi merupakan prasyarat penting dalam proses adopsi teknologi. Sementara itu, *Personal Innovativeness in IT* tidak berpengaruh langsung terhadap persepsi manfaat, kemudahan, maupun niat penggunaan, tetapi berkontribusi secara tidak langsung melalui peningkatan *Self-Efficacy*. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam lingkungan pendidikan vokasi, inovasi personal lebih berfungsi sebagai fondasi psikologis awal daripada sebagai determinan langsung penerimaan teknologi.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran vokasi yang mengintegrasikan teknologi berbasis praktik, kemanfaatan nyata, dan pengalaman belajar yang positif telah mendukung kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan digitalisasi di industri Event Management. Penekanan pada manfaat aplikasi teknologi dan kualitas pengalaman pengguna menjadi faktor kunci dalam mendorong intensi adopsi teknologi di lingkungan pembelajaran terapan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang relatif terbatas dan fokus pada satu program studi di satu institusi, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, penggunaan kuesioner daring sebagai satu-satunya instrumen pengumpulan data berpotensi menimbulkan bias persepsi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas lintas program vokasi dan institusi, serta menggunakan pendekatan metode campuran guna memperkuat validitas temuan. Pengembangan model penerimaan teknologi dengan mengintegrasikan kerangka TAM dan UTAUT, serta memasukkan faktor kontekstual seperti dukungan institusi, infrastruktur teknologi, dan pelatihan industri, juga direkomendasikan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai adopsi teknologi dalam pendidikan vokasi.

REFERENSI

- Al-Adwan, A. S., Li, N., Al-Adwan, A., Abbasi, G. A., Albelbisi, N. A., & Habibi, A. (2023). "Extending the technology acceptance model (TAM) to predict university students' intentions to use metaverse-based learning platforms". *Education and Information Technologies*, 28(11), 15381–15413. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11816-3>
- AlDreabi, H., Halalsheh, N., Alrawashdeh, M. N., Alnajdawi, A. M., Alsawalqa, R. O., & Al-Shboul, M. (2023). Sustainable digital communication using perceived enjoyment with a technology acceptance model within higher education, in Jordan. *Frontiers in Education*, December. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1226718>
- Alotaibi, N., Wilson, C. B., & Traynor, M. (2025). Enhancing digital readiness and capability in healthcare: a systematic review of interventions, barriers, and facilitators. In *BMC Health Services Research* (Vol. 25, Issue 1). <https://doi.org/10.1186/s12913-025-12663-3>

- Ayusaputri, K. G., Musatafa, I. A., Syamsuddin, & Warman. (2024). Pengelolaan sarana dan prasarana dalam meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4766–4776.
- Beinicke, A., Bipp, T., & Oberl, M. (2020). Digital competencies : A review of the literature and applications in the workplace. *Computers & Education*, 146. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103752>
- Chen, X., Jiang, L., Zhou, Z., & Li, D. (2025). Impact of perceived ease of use and perceived usefulness of humanoid robots on students ' intention to use. *Acta Psychologica*, 258(February), 105217. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105217>
- Durst, S., Davila, A., Foli, S., Kraus, S., & Cheng, C. F. (2023). Antecedents of technological readiness in times of crises: A comparison between before and during COVID-19. *Technology in Society*, 72(January), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.102195>
- Estriegana, R., Medina-Merodio, J. A., & Barchino, R. (2019). Student acceptance of virtual laboratory and practical work: An extension of the technology acceptance model. *Computers and Education*, 135(December 2018), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.010>
- Falensia, R. (2025). Digital untuk meningkatkan daya saing UMKM di era transformasi industri (Kabupaten Purworejo). *Strategi Pengembangan Kompetensi*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19428.646422>
- Ghozali, S., Darmawan, D., Putra, A. R., Arifin, S., Arrozi, F., & Firmansyah, B. (2024). Literasi digital sebagai pilar peningkatan kualitas pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan, Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1–17.
- Gultom, L. K., & Nurbaeti. (2023). Pengaruh penerapan teknologi informasi terhadap kinerja sumber daya manusia pada penyelenggaraan MICE. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 6(1), 158–164. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i1.58371>
- Hariri, A., Wahyuni, W., & Rochmat, A. (2025). Menghadapi transformasi digital layanan kesehatan. 9, 3837–3845.
- Iffat, B., Rajput, S., Rahman, M. N., & Zia, N. (2025). Analyzing female consumers ' adoption of online grocery platforms in india: a technology acceptance model (TAM) perspective. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(56s), 276–290.
- Indrawati, S. M., & Kuncoro, A. (2021). Improving competitiveness through vocational and higher education: Indonesia's Vision for human capital development in 2019 – 2024. *Bulletin of Indonesian Economic Studies*, 57(1), 29–59. <https://doi.org/10.1080/00074918.2021.1909692>
- Jeon, H., Choi, H., Choi, J., & Ann, S. H. (2025). Virtual event experiences: Does the virtual event platform matter? *Event Management*, 29(6), 797–815. <https://doi.org/10.3727/152599524X17265263360304>
- Leesakul, N., Oostveen, A. M., Eimontaite, I., Wilson, M. L., & Hyde, R. (2022). Workplace 4.0: Exploring the implications of technology adoption in digital manufacturing on a sustainable workforce. *Sustainability (Switzerland)*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/su14063311>
- Pasi, B. N., & Dhamak, P. (2026). Review of Industry 4 . 0 and higher education : a paradigm shift toward. *Asian Education and Development Studies*, 1–36. <https://doi.org/10.1108/AEDS-01-2025-0018>
- Rahmona, F., & Evanita, S. (2025). Perceived usefulness as a mediator in social commercial intention to use : Perceived usefulness sebagai mediator dalam niat menggunakan sosial komersial. 26(3), 1–

17.

- Riu, I. A. (2025). Human touch dalam layanan digital: studi eksploratif di sektor perhotelan pasca-pandemi. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan (JUMAWA)*, 2(2), 77–83.
- Sari, N. N. (2022). The use of technology acceptance model to explain brand attitude and loyalty intention in e-commerce: The Gamification Case. *ASEAN Marketing Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.21002/amj.v14i1.1151>
- Tang, W. (2024). Understanding the impact of self-efficacy , personal innovativeness and content quality on mobile learning usage in higher vocational colleges. *Espacio, Tiempo y Educación*, 11(1), 146–164.