

# Penerimaan Agile Framework Pada UMKM IT Menggunakan Metode UTAUT di Pekanbaru (Studi kasus: Orenda Digital, Warungsegar.id, PT Riau Digital Kreatif)

<sup>1</sup>Hamdi Indra, <sup>2</sup>Devi Yuliana, <sup>3</sup>Dino Adi Putra, <sup>4</sup>Aland Polma Naek Sihombing

<sup>1</sup>Universitas Persada Bunda Indonesia, <sup>2</sup>Institut Teknologi Bisnis Riau, <sup>3</sup>STKIP Pesisir Selatan,

<sup>4</sup>Universitas Prima Indonesia

<sup>1</sup>[hamdiindra85@gmail.com](mailto:hamdiindra85@gmail.com), <sup>2</sup>[devi.yuliana@itbriau.ac.id](mailto:devi.yuliana@itbriau.ac.id), <sup>3</sup>[dinoadiputra05@gmail.com](mailto:dinoadiputra05@gmail.com),

<sup>4</sup>[alandfolmanaeksihombing@unprimdn.ac.id](mailto:alandfolmanaeksihombing@unprimdn.ac.id)

Submit : 02 Jul 2025 | Diterima : 13 Jul 2025 | Terbit : 15 Jul 2025

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di bidang IT untuk dapat beradaptasi dengan metode kerja yang lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan. Agile Framework menjadi salah satu pendekatan manajemen proyek yang banyak diadopsi untuk meningkatkan efisiensi kerja tim dan kualitas produk. Namun demikian, tingkat penerimaan Agile Framework pada UMKM IT belum dapat disamaratakan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Pekanbaru dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang disebarakan kepada karyawan dan manajer di tiga UMKM IT, yaitu Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif. Data dianalisis menggunakan analisis regresi untuk mengetahui pengaruh variabel performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions terhadap behavioral intention dan actual use dari Agile Framework. Hasil penelitian menunjukkan bahwa performance expectancy dan social influence memiliki pengaruh signifikan terhadap niat perilaku (behavioral intention) untuk menggunakan Agile Framework, sedangkan facilitating conditions berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aktual (actual use). Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi UMKM IT di Pekanbaru dalam merumuskan strategi penerapan Agile Framework yang lebih efektif dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Agile Framework, UTAUT, UMKM IT, Penerimaan Teknologi, Pekanbaru

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut organisasi, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di sektor teknologi informasi, untuk mampu beradaptasi dengan perubahan pasar dan kebutuhan klien yang dinamis. Salah satu pendekatan manajemen proyek yang semakin banyak digunakan dalam industri pengembangan perangkat lunak adalah Agile Framework. Agile Framework menekankan pada kerja tim yang kolaboratif, iterasi pengembangan yang cepat, serta kemampuan untuk merespons perubahan kebutuhan dengan fleksibel.

Bagi UMKM IT, penerapan Agile Framework diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan, mempercepat waktu penyelesaian proyek, serta meningkatkan kepuasan pelanggan. Namun demikian, adopsi Agile Framework tidak selalu berjalan mulus, terutama pada UMKM yang memiliki keterbatasan sumber daya manusia, budaya kerja, dan kesiapan teknologi. Tingkat penerimaan Agile Framework di kalangan tim pengembang, manajer proyek, dan pimpinan UMKM menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi metode ini.

Pekanbaru sebagai salah satu kota dengan pertumbuhan sektor digital yang cukup pesat memiliki beberapa UMKM IT yang sedang berupaya menerapkan Agile Framework untuk meningkatkan daya saing, di antaranya Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif. Meski demikian, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi sejauh mana penerimaan

Agile Framework di lingkungan UMKM IT lokal, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi niat perilaku dan penggunaan aktual metode Agile.

Untuk itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) untuk menganalisis faktor-faktor penentu penerimaan Agile Framework di tiga UMKM IT di Pekanbaru. Model UTAUT memuat variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* yang diyakini dapat menjelaskan niat perilaku (*behavioral intention*) dan penggunaan aktual (*actual use*) suatu teknologi atau metode kerja baru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai tingkat kesiapan dan penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Pekanbaru serta menjadi bahan pertimbangan bagi manajemen dalam merancang strategi implementasi Agile yang lebih tepat sasaran, efektif, dan berkelanjutan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Agile Framework

Agile Framework merupakan pendekatan manajemen proyek yang fokus pada fleksibilitas, kolaborasi, pengembangan bertahap (*iterative*), dan respon cepat terhadap perubahan kebutuhan klien (Beck et al., 2001). Agile dikembangkan sebagai respons atas keterbatasan metode pengembangan perangkat lunak tradisional (*waterfall*), yang sering kali kurang mampu mengakomodasi perubahan kebutuhan di tengah jalan.

Metode Agile terdiri dari berbagai kerangka kerja seperti Scrum, Kanban, Extreme Programming (XP), dan Lean. Prinsip utama Agile adalah iterasi pendek, komunikasi intensif antar anggota tim, serta keterlibatan aktif klien dalam setiap tahap pengembangan (Highsmith, 2002). Penerapan Agile pada UMKM IT diharapkan dapat meningkatkan produktivitas, kualitas produk, dan kepuasan klien (Abrahamsson et al., 2003).

### UMKM IT

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia, termasuk di bidang teknologi informasi. UMKM IT di Pekanbaru seperti Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif berfokus pada pengembangan aplikasi, layanan digital, maupun produk berbasis teknologi lainnya.

Keterbatasan sumber daya manusia, modal, dan infrastruktur sering menjadi tantangan bagi UMKM IT untuk mengadopsi kerangka kerja modern seperti Agile (Huda & Yulianto, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor penerimaan teknologi atau metode baru di lingkungan kerja UMKM.

### Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003) sebagai model terpadu untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi. UTAUT memadukan delapan teori penerimaan teknologi sebelumnya menjadi empat variabel inti:

1. *Performance Expectancy (PE)*: Persepsi individu bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerja kerja.
2. *Effort Expectancy (EE)*: Tingkat kemudahan penggunaan sistem.
3. *Social Influence (SI)*: Pengaruh sosial dari orang-orang penting di sekitar individu dalam mendukung penggunaan teknologi.
4. *Facilitating Conditions (FC)*: Ketersediaan infrastruktur dan dukungan organisasi untuk memfasilitasi penggunaan teknologi.

Model UTAUT menjelaskan bahwa PE, EE, dan SI memengaruhi *behavioral intention*, sedangkan FC berpengaruh langsung terhadap *actual use* (Venkatesh et al., 2003).

### 4. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji UTAUT dalam konteks penerimaan teknologi, seperti penerimaan ERP pada perusahaan manufaktur (Chiu et al., 2017) atau adopsi e-learning di perguruan tinggi (Tarhini et al., 2014). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Indonesia, khususnya dengan menggunakan pendekatan

UTAUT, masih sangat terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut dengan memberikan bukti empiris mengenai faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku dan penggunaan Agile Framework di lingkungan UMKM IT di Pekanbaru.

### **Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, penelitian ini menggunakan model UTAUT dengan variabel PE, EE, SI, dan FC untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *behavioral intention* dan *actual use* Agile Framework pada UMKM IT. Studi ini berfokus pada Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif sebagai objek penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Pekanbaru berdasarkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

### **Objek dan Lokasi Penelitian**

Objek penelitian ini adalah penerimaan Agile Framework pada tiga UMKM IT yang berlokasi di Pekanbaru, yaitu Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif. Ketiga UMKM ini dipilih karena sedang atau berencana menerapkan Agile Framework dalam aktivitas pengembangan perangkat lunak dan layanan digital mereka.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi penelitian ini adalah seluruh karyawan, pengembang, manajer proyek, dan pihak manajemen di ketiga UMKM tersebut. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria responden yang pernah atau sedang terlibat dalam proyek pengembangan dengan metode Agile. Jumlah sampel yang diambil ditargetkan minimal 30–50 responden untuk memenuhi kelayakan analisis statistik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner tertutup berbasis skala Likert 1–5. Kuesioner disusun berdasarkan konstruk UTAUT yang mencakup variabel:

1. Performance Expectancy (PE)
2. Effort Expectancy (EE)
3. Social Influence (SI)
4. Facilitating Conditions (FC)
5. Behavioral Intention (BI)
6. Actual Use (AU)

Selain kuesioner, wawancara singkat dengan manajer proyek atau pemilik UMKM dilakukan untuk melengkapi data kontekstual.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan keabsahan data. Selanjutnya, analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (PE, EE, SI, FC) terhadap variabel dependen (BI dan AU) sesuai kerangka UTAUT.

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan software statistik seperti SPSS atau SmartPLS. Hasil analisis digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai faktor-faktor yang signifikan memengaruhi penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Pekanbaru.

### **Jadwal Penelitian**

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan selama 4–6 bulan dengan tahap-tahap:

1. Persiapan instrumen dan izin penelitian
2. Pengumpulan data lapangan
3. Pengolahan dan analisis data
4. Penyusunan laporan penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Uji validitas ialah uji yang digunakan untuk mengukur atau melihat apakah suatu alat ukur dikatakan valid atau tidak. Alat ukur yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kusioner, untuk melihat apakah kusioner tersebut valid pertanyaan yang dibuat harus dapat mengungkapkan hasil yang akan di dapat dari kusioner. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kolerasi person yaitu dengan cara mengkolerasikan skor item dengan skor total item. Pengujian signifikansi dengan menggunakan R tabel, apabila R hitung lebih besar daripada R tabel maka item pertanyaan dapat dikatakan valid.

Sebelum melakukan uji validitas terlebih dahulu mengetahui apa saja langkah-langkahnya dengan mencari R hitung menggunakan SPSS sebagai berikut:

1. Langkah pertama buka aplikasi spss dan masukkan data yang sudah dirubah ke excel.
2. Kemudian cari nilai total dari setiap variabel  $x_1, x_2, x_3, x_4$  dan  $y$ .
3. Setelah itu langkah berikutnya melakukan analisis, dengan cara pilih menu *Analyze*, kemudian pilih submenu *Correlate*, lalu pilih *Bivariate*.
4. Kemudian akan muncul tampilan dari bivariate correlations, maka isikan pada kolom variabel dengan seluruh variabel  $X_1$  dan total nya satu persatu. Setelah itu jangan lupa mencentang pearson.
5. Lalu oke, lakukan hal yang sama untuk mencari pada variabel  $X_2, X_3, X_4, X_5$ , dan  $Y$ .

**Tabel 1. Uji validitas variable ekpetasi kinerja**

Ekpetasi kinerja $X_1$	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
X1.1	0,457	0.549	VALID
X1.2	0,457	0.772	VALID
X1.3	0,457	0.566	VALID
X1.4	0,457	0,651	VALID
X1.5	0,457	0,726	VALID

Dari hasil pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan dari variabel ekpetasi kinerja dari setiap pertanyaan, hasil yang didapat VALID karena nilai  $r$  hitung  $>$  dari pada nilai  $r$  tabel.

**Tabel 2. Uji validitas variable ekpetasi usaha**

Ekpetasi usaha $X_2$	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
X2.1	0,457	0.697	VALID
X2.2	0,457	0.828	VALID

Dari hasil pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan dari variabel ekpetasi usaha dari setiap pertanyaan, hasil yang didapat VALID karena nilai  $r$  hitung  $>$  dari pada nilai  $r$  tabel.

**Tabel 3. Uji validitas variable pengaruh sosial**

Pengaruh Sosial $X_3$	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
X3.1	0,457	0.506	VALID
X3.2	0,457	0.828	VALID
X3.3	0,457	0,727	VALID

Dari hasil pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan dari variabel pengaruh sosial dari setiap pertanyaan, hasil yang didapat VALID karena nilai  $r$  hitung  $>$  dari pada nilai  $r$  tabel.

**Tabel 4. Uji validitas variable faktor kondisi memfasilitas**

Pengaruh Sosial $X_4$	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
X4.1	0,457	0.747	VALID

Pengaruh Sosial X4	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
X4.2	0,457	0.788	VALID
X4.3	0,457	0,654	VALID
X4.4	0,457	0,739	VALID

Dari hasil pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan dari variabel faktor kondiai memfasilitas dari setiap pertanyaan, hasil yang didapat VALID karena nilai r hitung > dari pada nilai r tabel.

**Tabel 5. Uji validitas variable niat prilaku**

Niat Prilaku Y1	Nilai tabel-R	Pearson Correlation	Keterangan
Y1.1	0,457	0.660	VALID
Y1.2	0,457	0.700	VALID
Y1.3	0,457	0,758	VALID

Dari hasil pada tabel 5 dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan dari variabel niat prilaku dari setiap pertanyaan, hasil yang didapat VALID karena nilai r hitung > dari pada nilai r tabel.

### Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang menggunakan skala, angket dan kuesioner. Jadi, uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui apakah ukur (item pertanyaan dan instrumen) akan mendapatkan hasil pengukuran yang konsisten jika pengukuran berulang kali. Teknik yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen penelitian ini yaitu teknik *Alpha Cronbach*. Suatu instrumen dinyatakan reliable jika koefisien reliabilitas ( $r_i$ ) > 0,6.

Dalam penelitian ini ada 4 variabel bebas dan 1 variabel terikat yang terdiri dari 15 item pertanyaan variabel terikat dan 3 pertanyaan variabel bebas jadi totalnya ada 18 pertanyaan. Berikut tabel dari hasil ujia reliabilitas :

**Tabel 6. Uji Reliability**

Cronbach's Alpha	N of Items
,852	18

Metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas pada umumnya menggunakan batasan 0,6. Reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan reliabilitas 0,7 dapat diterima dan reliabilitas diatas 0,8 adalah baik. Tabel *Reliability Statistics* diatas menunjukkan hasil analisis dari uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,852 dari 18 item pertanyaan, sehingga dapat dinyatakan bahwa koesioner pada penelitian ini konsisten (reliable).

### Uji Hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui hipotesis yang diajukan terbukti atau tidak, maka digunakan perhitungan statistik dengan penetapan tingkat kepercayaan.

**Tabel 7. Uji Hipotesa**

No	Hipotesis
H1	Ekspektasi kinerja ( <i>Performance Expectancy</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan d Model Agail.
H2	Ekspektasi usaha ( <i>Effort Expectancy</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan d Model Agail.
H3	Faktor sosial ( <i>Social Influence</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan d Model Agail.
H4	Kondisi-kondisi Pemfasilitasi ( <i>Facilitating Conditions</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan d Model Agail.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerimaan Agile Framework pada UMKM IT di Pekanbaru dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), dapat disimpulkan beberapa poin utama sebagai berikut:

1. Performance Expectancy (PE) dan Social Influence (SI) terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI) untuk menggunakan Agile Framework. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat kinerja dan dukungan sosial dari rekan kerja maupun manajemen menjadi faktor penting yang mendorong niat responden untuk menerapkan Agile Framework di lingkungan kerja.
2. Effort Expectancy (EE) memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan Agile Framework belum menjadi faktor utama penentu niat perilaku, kemungkinan karena responden sudah terbiasa dengan konsep kerja tim dan teknologi pendukung.
3. Facilitating Conditions (FC) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Actual Use* (AU). Artinya, ketersediaan fasilitas, dukungan pelatihan, dan kebijakan internal yang mendukung berperan penting dalam mewujudkan penerapan Agile Framework secara nyata di ketiga UMKM IT yang diteliti.
4. Secara umum, penerimaan Agile Framework di Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif berada pada kategori tinggi. Ketiga UMKM menunjukkan keseriusan dalam mengadopsi metode Agile untuk meningkatkan efektivitas kerja tim, fleksibilitas pengembangan produk, dan daya saing usaha.
5. Penelitian ini menegaskan bahwa model UTAUT efektif digunakan untuk menganalisis penerimaan metode kerja modern seperti Agile Framework di lingkungan UMKM IT. Faktor harapan kinerja, pengaruh sosial, serta kondisi pendukung organisasi perlu diperhatikan manajemen agar penerapan Agile Framework dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi pihak terkait:

1. Peningkatan Sosialisasi dan Pelatihan  
Pihak manajemen UMKM IT, khususnya Orenda Digital, Warungsegar.id, dan PT Riau Digital Kreatif, disarankan untuk secara rutin mengadakan pelatihan dan workshop internal terkait konsep, prinsip, dan praktik Agile Framework. Sosialisasi yang baik akan memperkuat pemahaman seluruh anggota tim sehingga implementasi Agile dapat berjalan lebih optimal.
2. Penguatan Fasilitas Pendukung  
Manajemen sebaiknya menyediakan fasilitas kerja yang mendukung penerapan Agile, seperti perangkat lunak manajemen proyek (contohnya Jira, Trello, atau Asana), ruang kerja kolaboratif, serta infrastruktur komunikasi tim yang memadai. Fasilitas pendukung ini akan memperlancar praktik Agile dalam setiap iterasi pengembangan.
3. Meningkatkan Dukungan Sosial Internal  
Untuk memperkuat pengaruh sosial, pimpinan proyek dan manajemen perlu menunjukkan komitmen nyata dalam mendukung Agile Framework, misalnya dengan memberikan penghargaan bagi tim yang berhasil menjalankan sprint dengan efektif atau mendukung budaya kerja kolaboratif lintas divisi.
4. Monitoring dan Evaluasi Berkala  
Diperlukan sistem monitoring dan evaluasi secara berkala guna mengidentifikasi hambatan dan tantangan dalam penerapan Agile Framework. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan metode kerja dan pembaruan strategi implementasi.
5. Penelitian Lanjutan  
Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi dengan menambahkan variabel eksternal lain di luar model UTAUT, misalnya faktor budaya organisasi atau kepemimpinan, agar dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif terkait faktor penerimaan Agile Framework pada UMKM IT.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamsson, P., Salo, O., Ronkainen, J., & Warsta, J. (2003). *Agile software development methods: Review and analysis*. VTT Publications.
- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... & Thomas, D. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Retrieved from <https://agilemanifesto.org>
- Chiu, C. M., Hsu, M. H., Sun, S. Y., Lin, T. C., & Sun, P. C. (2017). Usability, quality, value and e-learning continuance decisions. *Computers & Education, 45*(4), 399–416.
- Highsmith, J. (2002). *Agile software development ecosystems*. Boston: Addison-Wesley.
- Huda, M., & Yulianto, B. (2020). Penerapan metode Agile pada UMKM IT di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi, 6*(2), 45–52.
- Indrawati. (2015). *Metode penelitian manajemen dan bisnis konvergensi teknologi komunikasi dan informasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarhini, A., Hone, K., & Liu, X. (2014). The effects of individual differences on e-learning users' behavior in developing countries: A structural equation model. *Computers in Human Behavior, 41*, 153–163.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly, 27*(3), 425–478.
- Wicaksono, A. P., & Prabowo, H. (2019). Analisis penerimaan teknologi menggunakan UTAUT pada sistem informasi manajemen proyek. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 5*(1), 12–19.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2018). *Management information systems: Managing the digital firm* (15th ed.). New York: Pearson.
- Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2021). *Profil UMKM Indonesia*. Jakarta: Kementerian Koperasi dan UKM RI.
- Orenda Digital. (2023). *Company profile*. Retrieved from <https://www.orendadigital.co.id>
- Warungsegar.id. (2023). *Tentang kami*. Retrieved from <https://www.warungsegar.id>
- PT Riau Digital Kreatif. (2023). *Profil perusahaan*. Retrieved from <https://www.riaudigital.id>