

# Analisis Penerimaan Terhadap *Augmented Reality* Dalam Desain Kapal Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)

Agung Leo Arsyad Suheri\*, Riwinoto\*\*

\* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

\*\* Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

---

## Article Info

### Article history:

Received Jul 2<sup>nd</sup>, 2023

Revised Jul 10<sup>th</sup>, 2023

Accepted Jul 15<sup>nd</sup>, 2023

---

### Keyword:

*Augmented Reality*

Desain Kapal

*Technology Acceptance Model*

TAM

Teknologi 4.0

---

## ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital menuntut semua sektor untuk ikut menghadapinya, termasuk bidang perkapalan. Ini menciptakan peluang untuk inovasi dalam penggunaan teknologi augmented reality. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui penerimaan penggunaan teknologi augmented reality pada desain kapal. Penelitian ini menggunakan metode TAM untuk melihat penerimaan teknologi augmented reality pada aplikasi AR Kapal melalui 4 variabel yaitu persepsi kemudahan, kemanfaatan, sikap dalam menggunakan dan niat untuk menggunakan. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknik Konstruksi Kapal Politeknik Negeri Batam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan augmented reality pada aplikasi AR Kapal memiliki penerimaan yang positif yang memiliki nilai yang sangat baik pada aspek kemudahan, kemanfaatan serta sikap dalam menggunakan, meskipun niat untuk menggunakan masih berada di bawah aspek lainnya yaitu dengan nilai baik. Promosi, penyesuaian dengan kebutuhan, serta peningkatan pengetahuan tentang augmented reality dinilai dapat meningkatkan adopsi penggunaan augmented reality pada bidang desain kapal.

Copyright © 2023 *Journal of Applied Multimedia and Networking*

All rights reserved.

---

## Corresponding Author:

Riwinoto,

Informatic Engineering,

Batam State Polytechnic,

Jalan Ahmad Yani No 1, Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia.

Email: riwi@polibatam.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

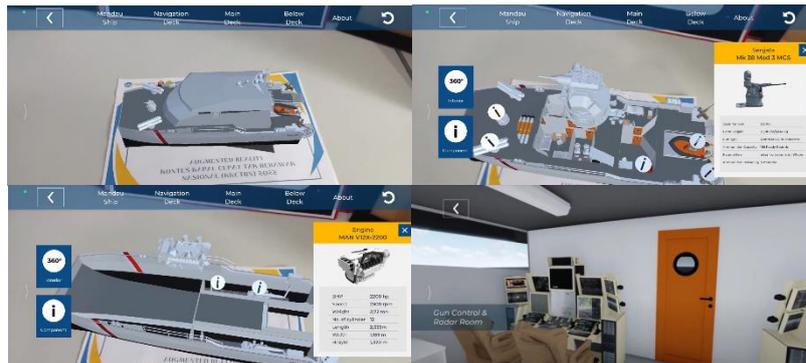
Teknologi digital saat ini sudah berkembang sangat pesat dengan menawarkan berbagai kemudahan pada kehidupan manusia. Teknologi digital memberikan perubahan pada sistem konvensional menjadi sistem yang lebih efektif dan efisien. Terkait dengan perkembangan teknologi ini beberapa negara termasuk Indonesia telah menerapkan teknologi 4.0, konsep ini menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi digital untuk memecahkan berbagai masalah yang ada di masyarakat[1].

Revolusi 4.0 mengharuskan semua sektor untuk dapat menghadapi perkembangan teknologi pada era digital agar selalu menjadi yang terdepan. Hal ini menyediakan peluang untuk pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai salah satu teknologi 4.0 pada bidang perkapalan[2]. Teknologi augmented reality mampu menggabungkan dunia nyata dan dunia maya secara interaktif dan real time yang dapat disertai dengan adanya informasi berupa video, text, audio dan lainnya[3].

Teknologi augmented reality juga sudah digunakan dalam desain kapal, seperti pada ajang perlombaan tingkat perguruan tinggi nasional dibidang teknologi perkapalan pada tahun 2022. Perlombaan tersebut diadakan untuk memberikan sumbangsih guna mendukung teknologi kemaritiman[4]. Augmented reality digunakan sebagai inovasi baru untuk menampilkan hasil desain kapal yang dibuat dengan

menggunakan image target sebagai marker lalu menggunakan kamera pada perangkat seluler untuk mendeteksi marker dan kemudian menampilkan objek secara virtual.

Namun yang menjadi permasalahan adalah apakah inovasi penggunaan teknologi *augmented reality* memiliki penerimaan yang positif, mengingat teknologi *augmented reality* sendiri belum banyak digunakan pada bidang perkapalan. Sehingga, berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi penerimaan mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Konstruksi Perkapalan di Politeknik Negeri Batam terhadap teknologi *augmented reality* berdasarkan aplikasi AR Kapal. Aplikasi ini dapat menampilkan 3D kapal, interior ruangan, komponen dan permesinan pada kapal serta melihat kapal per dek berbasis *augmented reality*.

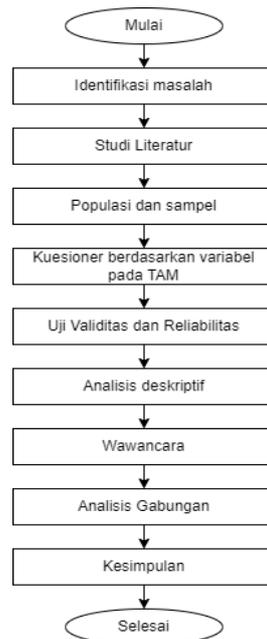


Gambar 1. Tampilan Aplikasi AR Kapal

Penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), untuk menganalisis aspek mempengaruhi sikap dalam penerimaan suatu teknologi[5]. Selain TAM ada banyak metode yang dapat digunakan untuk melihat penerimaan pengguna seperti UTAT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau UAT (*User Acceptance Testing*). TAM dipilih karena lebih berfokus pada persepsi individu pengguna, mengenai bagaimana pengguna akan menerima dan mengadopsi suatu teknologi sebelum nantinya teknologi tersebut akan digunakan lebih luas pada pekerjaan mereka, sehingga dirasa sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. TAM juga telah banyak digunakan pada penerimaan teknologi dan aplikasi serta penelitian terkait penerimaan teknologi *augmented reality*. Penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan adopsi teknologi *augmented reality* serta mengurangi resistensi terhadap penggunaan teknologi *augmented reality* di bidang perkapalan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Alur Penelitian



Gambar 2. Alur Penelitian

## 2.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap situasi atau masalah yang ada, yang selanjutnya menjadi bahan untuk menentukan tujuan pada penelitian.

## 2.3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian tentang penerimaan *augmented reality*, serta penelitian yang menggunakan *technology acceptance model*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih pada topik yang diteliti serta metode yang digunakan pada penelitian ini.

## 2.3. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Konstruksi Perkapalan Politeknik Negeri Batam. Politeknik Negeri Batam dipilih karena merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki program studi pada bidang perkapalan sehingga diharapkan dapat mendukung perkembangan teknologi kemaritiman di Indonesia. Populasi berkarakteristik memiliki pengetahuan akademis tentang desain kapal serta memiliki pengalaman dengan *augmented reality* dalam desain kapal sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kegunaan, keuntungan serta tantangan dalam penggunaan *augmented reality*. Populasi berjumlah 24 orang, Jumlah populasi yang kurang dari 30 menurut sugiyono dapat digunakan pengambilan sampel total dimana setiap anggota populasi dijadikan sampel pada penelitian[6].

## 2.4. Kuesioner berdasarkan variabel pada TAM

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawab[6] yang dirancang dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis. dengan 4 variabel yaitu kemudahan (*perceived ease of use*), kemanfaatan (*perceived Usefulness*), sikap dalam menggunakan (*Attitude Towards using*) dan niat untuk menggunakan (*Behavioral Intention to use*). Kuesioner kemudian diukur dengan menggunakan skala likert empat tingkat yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

*Technology acceptance model* adalah salah satu model penelitian yang digunakan untuk mengetahui penerimaan pengguna terhadap teknologi. Model ini dikembangkan oleh davis pada tahun 1989. Terdapat variabel utama pada TAM yaitu kemudahan (*perceived ease of use*) dan kemanfaatan (*perceived usefulness*) kedua variabel tersebut mempengaruhi sikap (*Attitude Towards Using*) serta niat (*Behavioral Intention to Use*) seseorang dalam menerima suatu teknologi[5].

### 1. *Perceived ease of use*

Kemudahan merupakan anggapan bahwa penggunaan suatu teknologi mudah digunakan[7], serta mudah dalam mencapai tujuan pengguna. Jika suatu teknologi dirasa mudah digunakan maka pengguna cenderung menerima teknologi tersebut[8].

2. *Perceived usefulness*

Kemanfaatan menunjukkan seberapa besar manfaat yang diberikan oleh sebuah teknologi kepada pengguna dalam membantu pekerjaannya agar menjadi lebih mudah[7]. Pengguna cenderung menerima suatu teknologi jika teknologi tersebut dirasa dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya[8].

3. *Attitude Toward Using*

Sikap dalam menggunakan menggambarkan sikap pengguna terhadap suatu teknologi[7], jika pengguna beranggapan bahwa suatu teknologi menarik dan menikmati penggunaan teknologi tersebut pengguna akan memiliki sikap penerimaan yang positif terhadap penggunaan teknologi tersebut[8].

4. *Behavioral Intention to Use*

Niat untuk menggunakan diartikan sebagai niat pengguna untuk menggunakan suatu teknologi. Jika pengguna mempunyai niat yang baik dalam penggunaan suatu teknologi maka ia akan cenderung memilih untuk selalu menggunakan teknologi tersebut[8][7].

**2.5. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap kuesioner. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS sebagai alat bantu. Uji validitas digunakan sebagai alat ukur untuk melihat kevalidan instrumen penelitian[9]. Kuesioner dinyatakan valid jika nilai r hitung (pearson correlation) > r tabel. Pada uji validitas ini jumlah sampel(N) ialah 24 dengan tingkat signifikansi 0,05 maka r tabelnya ialah 0,404[10].

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan apakah instrumen dapat dipercaya atau tidak[9] Reliabilitas dapat dilihat pada nilai cronbach's alpha, apabila nilai cronbach's alpha > 0,70 maka data dinyatakan reliabel[11].

**2.6. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk melihat nilai mean dari setiap indikator pada variabel. Analisis deskriptif juga digunakan pada penelitian terkait augmented reality menggunakan TAM[8][7], kemudian dilakukan interpretasi terhadap rata-rata nilai mean pada setiap variabel dengan menggunakan rumus rentang skala sebagai berikut[12]:

$$RS = \frac{(m - n)}{b}$$

Keterangan:

- RS = rentang skala
- m = angka paling tinggi pada pengukuran
- n = angka paling rendah pada pengukuran
- b = banyak kelas

$$RS = \frac{(4 - 1)}{4} = 0,75$$

Dengan nilai rentang skala 0,75 maka kategori mean yang didapat ialah sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Mean

Range	Kategori
1,00 - 1,75	Sangat Rendah
1,76 - 2,50	Rendah
2,51 - 3,25	Baik
3,26 - 4,00	Sangat Baik

**2.7. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden[6]. Wawancara dilakukan terhadap 3 responden sebagai perwakilan untuk melihat lebih dalam persepsi terhadap aspek niat untuk menggunakan (BITU) augmented reality pada bidang desain kapal berdasarkan aplikasi AR Kapal.

### 2.8. Analisis Gabungan

Analisis gabungan dilakukan untuk menganalisis hasil analisis terhadap data kuesioner serta hasil wawancara yang dilakukan. Hal ini memungkinkan untuk dapat melihat gambaran yang lebih lengkap terakrit topik yang diteliti.

## 3. HASIL DAN ANALISIS

### 3.1. Responden

Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Konstruksi Perkapalan Politeknik Negeri Batam. Populasi berjumlah 24 orang, Responden kemudian diminta untuk menggunakan aplikasi AR Kapal lalu mengisi kuesioner yang diberikan menggunakan google form.

### 3.2. Instrumen Penelitian

Tabel 2 Instrumen Penelitian

Variabel	Kode	Pertanyaan
Kemudahan ( <i>Perceived ease of use</i> )	PEOU1	Aplikasi AR Kapal mudah digunakan
	PEOU2	Penggunaan aplikasi AR Kapal tidak membutuhkan keahlian khusus
	PEOU3	Aplikasi AR Kapal tidak rumit saat digunakan
Kemanfaatan ( <i>Perceived Usefulness</i> )	PU1	Aplikasi AR Kapal menampilkan desain kapal dengan praktis
	PU2	Aplikasi AR Kapal memvisualisasikan desain kapal secara detail
	PU3	Aplikasi AR Kapal dapat meningkatkan pengalaman dalam mengeksplorasi dan melihat desain kapal
Sikap Dalam Menggunakan ( <i>Attitude Towards Using</i> )	ATU1	Saya menerima inovasi AR Kapal
	ATU2	Saya percaya bahwa aplikasi AR Kapal lebih baik dibanding metode lainnya (seperti gambar 2D, model skala/prototipe fisik, animasi 3D)
	ATU3	Saya menikmati penggunaan aplikasi AR Kapal
Niat Untuk Menggunakan ( <i>Behavioral Intention to Use</i> )	BITU1	Saya berencana menggunakan AR di masa mendatang
	BITU2	Saya berniat menggunakan aplikasi ini untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik dalam melihat desain kapal
	BITU3	Saya akan terus menggunakan AR

### 3.3. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dari hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan memiliki nilai  $r$  hitung (*pearson correlataion*)  $>$   $r$  tabel. Sehingga kuesioner dinyatakan valid. Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3 Hasil uji validitas

Kode	R hitung ( <i>pearson correlation</i> )	R Tabel	Keterangan
PEOU1	0,852	0,404	Valid
PEOU2	0,819	0,404	Valid

PEOU3	0,845	0,404	<i>Valid</i>
PU1	0,761	0,404	<i>Valid</i>
PU2	0,667	0,404	<i>Valid</i>
PU3	0,725	0,404	<i>Valid</i>
ATU1	0,791	0,404	<i>Valid</i>
ATU2	0,594	0,404	<i>Valid</i>
ATU3	0,842	0,404	<i>Valid</i>
BITU1	0,737	0,404	<i>Valid</i>
BITU2	0,754	0,404	<i>Valid</i>
BITU3	0,483	0,404	<i>Valid</i>

Dari hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa variabel yang digunakan memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,70 sehingga kuesioner yang digunakan dinyatakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4 Hasil uji reliabilitas

Variabel	<i>Cronchbach's Alpha</i>	Keterangan
PEOU	0,882	<i>Reliabel</i>
PU	0,794	<i>Reliabel</i>
ATU	0,750	<i>Reliabel</i>
BITU	0,811	<i>Reliabel</i>

### 3.4. Analisis Deskriptif

Tabel 5 Analisis Deskriptif

No	Variabel	Rata-rata nilai mean	Kategori
1	PEOU	3,583	Sangat Baik
2	PU	3,611	Sangat Baik
3	ATU	3,458	Sangat Baik
4	BITU	3,208	Baik

Rata-rata nilai mean pada variabel kemanfaatan (*perceived usefulness*) memiliki nilai tertinggi yaitu 3,611 yang diartikan sangat baik, kemudahan (*perceived ease of use*) memiliki rata-rata mean dengan nilai 3,583 yang berarti memiliki nilai yang sangat baik, kemudian sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) memiliki rata-rata mean dengan nilai 3,458 yang juga diartikan sangat baik dan yang terakhir ialah niat untuk menggunakan (*intention to use*) dengan rata-rata nilai mean yaitu 3,208 yang berarti memiliki nilai yang baik.

Pada aspek kemudahan (*perceived ease of use*) hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi AR Kapal memiliki nilai persepsi kemudahan yang sangat baik. Aplikasi AR Kapal dirasa mudah untuk digunakan, tidak rumit, serta tidak membutuhkan keahlian khusus dalam penggunaannya hal ini berarti bahwa augmented reality adalah teknologi yang mudah untuk digunakan sehingga penggunaannya dapat diterima.

Pada aspek kemanfaatan (*perceived usefulness*) aplikasi AR Kapal memiliki nilai persepsi yang sangat baik hal ini membuktikan bahwa penggunaan *augmented reality* dalam desain kapal dapat memberikan manfaat pada bidang desain kapal. Aplikasi AR Kapal dapat meningkatkan pengalaman dalam mengeksplorasi dan melihat desain kapal yang dapat dilakukan dengan lebih praktis dan dapat memperlihatkan desain kapal secara detail, sehingga *augmented reality* dianggap dapat memudahkan pekerjaan mereka dalam menampilkan desain kapal.

Pada aspek sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) aplikasi AR Kapal memiliki nilai persepsi yang sangat baik juga yang berarti bahwa inovasi penggunaan *augmented reality* merupakan hal yang

dapat diterima dalam bidang desain kapal, *augmented reality* dirasa lebih baik dibandingkan metode lainnya dan dapat dinikmati untuk penggunaannya. sehingga memiliki sikap penggunaan yang positif.

Pada aspek niat untuk menggunakan (intention to use) persepsi *augmented reality* berdasarkan aplikasi AR Kapal memiliki nilai persepsi yang baik yang menunjukkan bahwa ada rencana serta niat yang baik untuk menggunakan *augmented reality* di masa mendatang, meski nilainya masih berada dibawah aspek lainnya.

### 3.5 Wawancara

Setelah mendapatkan hasil dari analisis terhadap kuesioner selanjutnya dilakukan wawancara. Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden[6]. Wawancara dilakukan terhadap 3 responden sebagai perwakilan untuk melihat lebih dalam persepsi terhadap aspek niat untuk menggunakan (BITU) *augmented reality* pada bidang desain kapal berdasarkan aplikasi AR Kapal dengan item pertanyaan sebagai berikut:

1. Menurut pendapat anda penggunaan *augmented reality* dalam bidang desain kapal penting atau tidak?
2. Menurut pendapat apakah aplikasi AR Kapal memberikan pengaruh yang signifikan untuk menampilkan desain
3. Apakah sejauh ini anda merasa *augmented reality* sering digunakan untuk menampilkan desain kapal?
4. Sejauh mana anda merasa puas pada penggunaan AR Kapal?
5. Apakah anda merekomendasikan penggunaan *augmented reality* kepada orang lain?
6. Apakah ada saran yang ingin anda berikan untuk penggunaan *augmented reality* dalam desain kapal?
7. Apakah menurut anda *augmented reality* akan dipilih untuk digunakan secara masif di masa depan?
8. Apakah menurut anda *augmented reality* urgen untuk digunakan?
9. Apakah anda ingin orang lain ikut merasakan untuk menggunakan aplikasi AR Kapal?
10. Apa kira-kira faktor yang menyebabkan *augmented reality* di minati dan kurang di minati di bidang desain kapal?

Berdasarkan jawaban dari responden dapat disimpulkan menjadi sebagai berikut:

1. *Augmented reality* dirasa sangat penting karena dapat menjadi metode yang dapat digunakan untuk menampilkan desain kapal dengan lebih detail dengan menggunakan perangkat seluler. mengingat saat ini merupakan era modern digitalisasi yang terus berkembang.
2. Aplikasi AR Kapal dirasa berpengaruh secara signifikan karena lebih mudah dan menarik bahkan untuk digunakan pada orang awam.
3. *Augmented reality* ini sendiri masih sangat jarang digunakan dan belum digunakan secara luas pada bidang desain kapal di lingkungan Politeknik Negeri Batam.
4. Penggunaan *augmented reality* pada aplikasi AR Kapal dirasa dapat menampilkan seluruh bagian kapal dengan lebih detail dan mudah digunakan sehingga puas untuk digunakan hanya dengan menggunakan perangkat seluler.
5. Penggunaan *augmented reality* sangat direkomendasikan kepada orang lain karena dengan *augmented reality* orang yang mendesain kapal dapat menghadirkan desainnya dari dunia maya ke dunia nyata.
6. Penggunaan *augmented reality* harus lebih dipromosikan ke kalangan maupun bidang desain kapal
7. Jika di promosikan dengan baik serta dapat ditingkatkan untuk dapat selalu menyesuaikan dengan kebutuhan pada bidang desain kapal maka *augmented reality* dapat menjadi inovasi yang dapat digunakan secara masif di masa depan.
8. Untuk saat ini penggunaan *augmented reality* dirasa belum terlalu urgen karena informasi dan pengetahuan tentang *augmented reality* di bidang perkapalan masih belum banyak.
9. Aplikasi AR Kapal dapat digunakan siapa saja karena saat ini hampir semua orang memiliki perangkat seluler, serta agar bidang desain kapal dapat maju beriringan dengan era digitalisasi.
10. Inovasi yang ditawarkan pada teknologi *augmented reality* sangat menarik namun pada bidang desain kapal sendiri kapal sudah dibuat dalam bentuk 3D sehingga mungkin dirasa tidak membutuhkan penggunaan *augmented reality* lagi dan *augmented reality* belum dapat menyesuaikan untuk kebutuhan desain kapal yang memiliki banyak komponen yang dapat menyebabkan aplikasi berat dan tidak nyaman untuk digunakan.

Berdasarkan pendapat dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan *augmented reality* dalam desain kapal dianggap sangat penting karena dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. meskipun saat ini penggunaannya belum luas. Potensi penggunaan yang lebih meluas dapat tercapai dengan promosi yang lebih baik, penyesuaian dengan kebutuhan, dan peningkatan pemahaman tentang *augmented reality*.

*Analisis Penerimaan Terhadap Augmented Reality Dalam Desain Kapal Menggunakan Technology Acceptance Model(TAM) (Agung Leo Arsyad Suheri)*

### 3.6 Analisis Gabungan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan terhadap kuesioner, penggunaan *augmented reality* pada aplikasi AR Kapal dinilai sangat baik pada aspek kemudahan (*perceived ease of use*), kemanfaatan (*perceived usefulness*) serta sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) sedangkan pada aspek niat untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) memiliki nilai dibawah ketiga aspek lainnya yaitu dengan nilai baik.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa penggunaan *augmented reality* dalam desain kapal memiliki potensi besar untuk meningkatkan detail dan pengalaman pengguna, meskipun saat ini belum digunakan secara luas. Promosi yang lebih baik, penyesuaian dengan kebutuhan, dan peningkatan pengetahuan akan *augmented reality* dalam bidang perkapalan dapat mendorong penggunaan *augmented reality* secara luas di masa depan.

Sehingga dari hasil kuesioner dan wawancara menunjukkan bahwa penerimaan *augmented reality* yang dilihat melalui aplikasi AR Kapal dinilai bermanfaat dan potensial meskipun ada beberapa faktor yang perlu dioptimalkan untuk meningkatkan adopsi *augmented reality* pada bidang desain kapal.

## 4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *augmented reality* pada aplikasi AR Kapal memiliki penerimaan yang positif yang memiliki nilai yang sangat baik pada aspek kemudahan, kemanfaatan serta sikap dalam menggunakan, meskipun niat untuk menggunakan masih berada di bawah aspek lainnya yaitu dengan nilai baik.

Promosi, penyesuaian dengan kebutuhan, serta peningkatan pengetahuan tentang *augmented reality* dinilai dapat meningkatkan adopsi penggunaan *augmented reality* pada bidang desain kapal.

## ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Konstruksi Perkapalan Politeknik Negeri Batam terkhusus kepada TIM NAVTECH POLIBATAM yang telah membantu dalam penelitian ini.

## REFERENCES

- [1] M. Danuri, M. Informatika, J. Teknologi, and C. Semarang, "PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL," 2019.
- [2] L. Romeral Martínez, R. A. O. Rios, and M. Delgado Prieto, "Trends of Digital Transformation in the Shipbuilding Sector," 2020.
- [3] S. Djafar and D. Novian, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer," *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.37905/jji.v2i2.10440.
- [4] "Kontes Kapal Cepat Tak Berawak Nasional 2022," *Puspresnas*, Nov. 30, 2022. <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/event/sains-dan-teknologi/dikti/kontes-kapal-cepat-tak-berawak-nasional-2022-2022-dikti> (accessed Jun. 13, 2023).
- [5] F. D. Davis, R. P. Bagozzi, and P. R. Warshaw, "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Manage Sci*, vol. 35, no. 8, pp. 982–1003, Aug. 1989, doi: 10.1287/mnsc.35.8.982.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [7] S. W. Handani, S. N. Hidayah, and I. Setiawan, "Penilaian User Experience Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Aplikasi Augmented Reality Gamelan Jawa," *JITU : Journal Information Technology And Communication*, vol. 4, no. 2, pp. 1–10, Jun. 2020, doi: 10.36596/jitu.v4i2.348.
- [8] S. N. Hidayat and L. Kusdibyo, "Analisis Persepsi Terhadap Teknologi Augmented Reality Dalam Kegiatan Pembelajaran," 2022.
- [9] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.

- [10] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS," 2021.
- [11] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang, 2021.
- [12] Bilson Simamora, *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.