

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2015. *Merancang Kuesioner: Konsep Dan Panduan Untuk Penelitian Sikap, Kepribadian, dan Perilaku*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Chotimah, C. 2018. *Keberhasilan Program Pembangunan Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun Ajaran 2017/2018*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Damanik, D. 2019. *Analisis Potensi Kegagalan Implementasi Sistem Odoo Pada Divisi Accounting Pt Paramita Bangun Sarana, Tbk*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Komputer. UPN Veteran Jakarta: Jakarta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Gava Media.
- Gerintya,S. 2019. Periksa Data Indeks Pendidikan Indonesia Rendah, Daya Saing pun Lemah. Diakses dari <https://tirto.id/indeks-pendidikan-indonesia-rendah-daya-saing-pun-lemah-dnvR> (25 September 2019)
- Haryono, S. 2017. *METODE SEM Untuk Penelitian Manajemen AMOS LISREL PLS*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Hasanudin, C. 2017. *Media Pembelajaran: Kajian Teoretis dan Kemanfaatan*. Sleman: Deepublish.
- Joyo, Pandu., Rizky Maulidiyah, dan ZulianaI, Hidayah. 2017. *Implementasi Kurikulum 2013: MOODLE (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) dalam Pembelajaran Fisika melalui Lembar Kerja Siswa pada Materi Optik di SMA*. *Jurnal. Jember: Jurnal Fisika Indonesia*
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran perspektif guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Napitupulu, D. 2017. *Kajian Penerimaan e-Learning dengan Model TAM Study of e-Learning Acceptance Based on TAM Approach*. Jurnal. Jakarta: Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu.
- Pradana, Fajar., Fitra A. Bachtiar, Priyambadha, Fajar. 2018. *Penilaian Penerimaan Teknologi E-Learning Pemrograman Berbasis Gamification Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal. Malang: Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
- Pribadi A, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahayu, T. 2017. *Pengaruh Kinerja Hotspot FIK UPN “Veteran” Jakarta Terhadap Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Penerimaan*. Jurnal. Jakarta: Jurnal Ilmu Komputer
- Rohman, M. Fathoer. 2017. *Google Classroom: Jadikan Kelas Digital di Genggaman Anda*. Bojonegoro: PustakaIntermedia.
- Sandjojo, N. 2015. *CARA MUDAH Melakukan Penelitian Dengan Metode Kuantitatif Dan Contoh Aplikasi SISTEM INFORMASI Menggunakan SEM*. Jakarta: FIK UPNVJ
- Sari F, Rahmi. 2017. *Hubungan Pengetahuan Guru Tentang Manajemen Pembelajaran Dengan Kinerja Guru di MTS Negeri 2 Medan*. Jurnal. Medan: Jurnal Benchmarking.
- Setiawan, S. 2019. “Persepsi” Pengertian Menurut Para Ahli & (Proses Terjadinya – Faktor yang Mempengaruhi). Diakses dari <https://www.gurupendidikan.co.id/persepsi-pengertian-menurut-para-ahli-proses-terjadinya-faktor-yang-mempengaruhi/> (9 Oktober 2019)
- Setyorini. 2016. *Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Sleman: Deepublish.
- Sibarani, R. 2019. *Analisis Persepsi Pengguna Sistem Informasi Akademik Universitas Satya Negara Indonesia Dengan Technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal. Jakarta: Jurnal Satya Informatika.

Suwastika, I. 2017. *Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal. Bali: Jurnal Sistem dan Informatika.

Widodo. 2018. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.