

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati pandangan pengguna, mengidentifikasi kelemahan, dan menyajikan rekomendasi perbaikan untuk aplikasi Sobat Warung. Aplikasi Sobat Warung merupakan sebuah pengembangan dari projek Kedaireka yang berbasis android yang dilakukan oleh dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto bersama Gedhe Nusantara dengan tujuan untuk mendukung perluasan akses pasar bagi pelaku UMKM di pedesaan. Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) serta pengujiannya menggunakan regresi linear berganda untuk melihat pengaruh dari setiap variabel. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner pada 90 responden yaitu warung atau toko kelontong yang tersebar di Kabupaten Banyumas. Pengolahan data menggunakan software Minitab 19 dan identifikasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan uji statistik yaitu regresi linear berganda dan uji t. Hasil pengujian regresi berganda adalah kemanfaatan dan sikap dalam menggunakan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan. Hasil perhitungan Koefisien determinasi menunjukkan bahwa dari jumlah sampel sebanyak 90 responden, yang berarti variabel independen X1 Kemudahan, X2 Kemanfaatan, X3 Sikap dalam menggunakan, dan X4 Penggunaan secara aktual berpengaruh terhadap variabel total Y (Niat untuk menggunakan) sebanyak 52,35%. Sedangkan sisanya atau 47,65% dipengaruhi oleh faktor lain diluar faktor yang diteliti.

**Kata kunci : Kemudahan, Kemanfaatan, Penggunaan secara aktual, Sikap dalam menggunakan, *Technology Acceptance Model*, UMKM.**