

**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN
APLIKASI PEMUTAR FILM *ONLINE* DENGAN
MENGUNAKAN HEDONIC MOTIVATION
SYSTEM ADOPTION MODEL**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



GRACIA ANANDA

171709577

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI PEMUTAR FILM ONLINE
DENGAN MENGGUNAKAN HEDONIC MOTIVATION SYSTEM ADOPTION MODEL

yang disusun oleh

GRACIA ANANDA

171709577

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 23 Agustus 2021

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Penguji 2	: Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.	Telah menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah menyetujui

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Gracia Ananda
NPM : 171709577
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : ANALISIS PENERIMAAN DAN
PENGUNAAN APLIKASI PEMUTAR FILM
ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN
HEDONIC-MOTIVATION SYSTEM
ADOPTION MODEL

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (Non-Exclusive-Royalty-Free Right) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2021
Yang menyatakan,

Gracia Ananda
171709577

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas anugerah dan kemurahan kasihNya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir yang berjudul “**Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Film *Online* dengan menggunakan Hedonic-Motivation System Adoption Model**”. Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini terdapat banyak pihak-pihak yang mendukung dalam memberikan bimbingan, dorongan serta kritik dan saran yang bersifat membangun. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai dan tak henti memberikan berkat melimpah kepada penulis.
2. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Akademik, Magang dan Skripsi yang selalu sabar dan membimbing penulis dengan sangat baik serta selalu memberikan motivasi hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang selalu bersedia membantu penulis dan sudah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Keluargaku terkasih ayah Didik Wartawan, ibu Surti Pranti dan kakak Desya Tamariska, yang tidak henti-hentinya memberikan doa, dukungan serta motivasi untuk penulis selama masa studi di Yogyakarta hingga akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Sahabatku Basaria, Vanessa, Malaya (Ka Garry, Ka Elo, Indry, Nina, Peres, Ka Ike), teman-teman Komisi Pemuda GKI Gejayan, yang telah menjadi keluarga serta tempat bercerita suka dan duka.
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat dan penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Gracia Ananda

171709577

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN DAN PENERIMAAN APLIKASI PEMUTAR FILM ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN HEDONIC MOTIVATION SYSTEM ADOPTION MODEL

Gracia Ananda

NPM: 171709577

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2021

Aplikasi pemutar film *online* merupakan salah satu teknologi yang kian populer dikalangan muda-mudi. Kegiatan yang memanfaatkan aplikasi pemutar film *online* saat ini menjadi hobi baru yaitu menonton film. Beberapa aplikasi pemutar film *online* ini seperti Netflix, Catchplay, Disney+, Viu, Iflix dan lain sebagainya. Aplikasi ini termasuk kedalam *Hedonic-Motivation System* (HMS) yang berfungsi untuk meningkatkan kesenangan pengguna.

Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM) dipilih untuk menganalisis penelitian tersebut. Identifikasi variabel dan hipotesis dijadikan sebagai dasar dalam menyusun kuesioner dan indikator. Kuesioner yang telah dibuat dan disebarakan kepada mahasiswa aktif Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang menggunakan aplikasi pemutar film online dengan jumlah responden 250 orang. Kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan *Software Smart PLS* dengan melalui beberapa tahapan evaluasi model pengukuran, evaluasi model struktural, serta dilakukannya uji *Goodness of Fit* (GoF). Analisa data digunakan untuk memberikan rekomendasi serta saran kepada developer aplikasi.

Hasil penelitian menunjukkan faktor yang berpengaruh terhadap kesuksesan penggunaan aplikasi pemutar film *online* adalah *Perceived Ease to Use*, *Perceived Usefulness*, *Curiosity*, *Joy*, *Control*, serta *Behavioral Intention to Use*. Rekomendasi dan saran yang diajukan untuk menganalisa kepuasan penggunaan aplikasi pemutar film *online* yaitu dengan menyajikan film yang lebih lengkap, menyediakan fitur *Family Controlling*, meningkatkan kualitas video, serta melakukan *maintenance* secara berkala untuk menghindari kendala yang tidak diinginkan.

Kata kunci: Analisa penerimaan, Aplikasi Pemutar Film Online, Hedonic-Motivation System, Partial Least Square

ABSTRACT

Online movie player applications are one of the technologies that are increasingly popular among young people. Activities that use online movie player applications are now a new hobby, namely watching movies. Some of these online movie player applications such as Netflix, Catchplay, Disney+, Viu, Iflix and so on. This application is included in the hedonic-motivation system (HMS) which functions to increase user enjoyment.

The hedonic-motivation system adoption model (HMSAM) was chosen to analyze the research. The identification of variables and hypotheses is used as the basis for developing questionnaires and indicators. Questionnaires that have been created and distributed to active students at Atma Jaya University Yogyakarta who use an online film player application with a total of 250 respondents. The collected questionnaires were then processed using Software SmartPLS by going through several stages of evaluation of the measurement model, evaluation of the structural model, and the Goodness Of Fit (GoF) test. Data analysis is used to provide recommendations and suggestions to application developers.

The results of the study show that the factors that influence the success of using an online film player application are Perceived Ease to Use, Perceived Usefulness, Curiosity, Joy, Control, and Behavioral Intention to Use. Recommendations and suggestions are put forward to analyze the satisfaction of using online movie player applications, namely by presenting more complete films, providing family Controlling features, improving video quality, and performing regular maintenance to avoid unwanted obstacles.

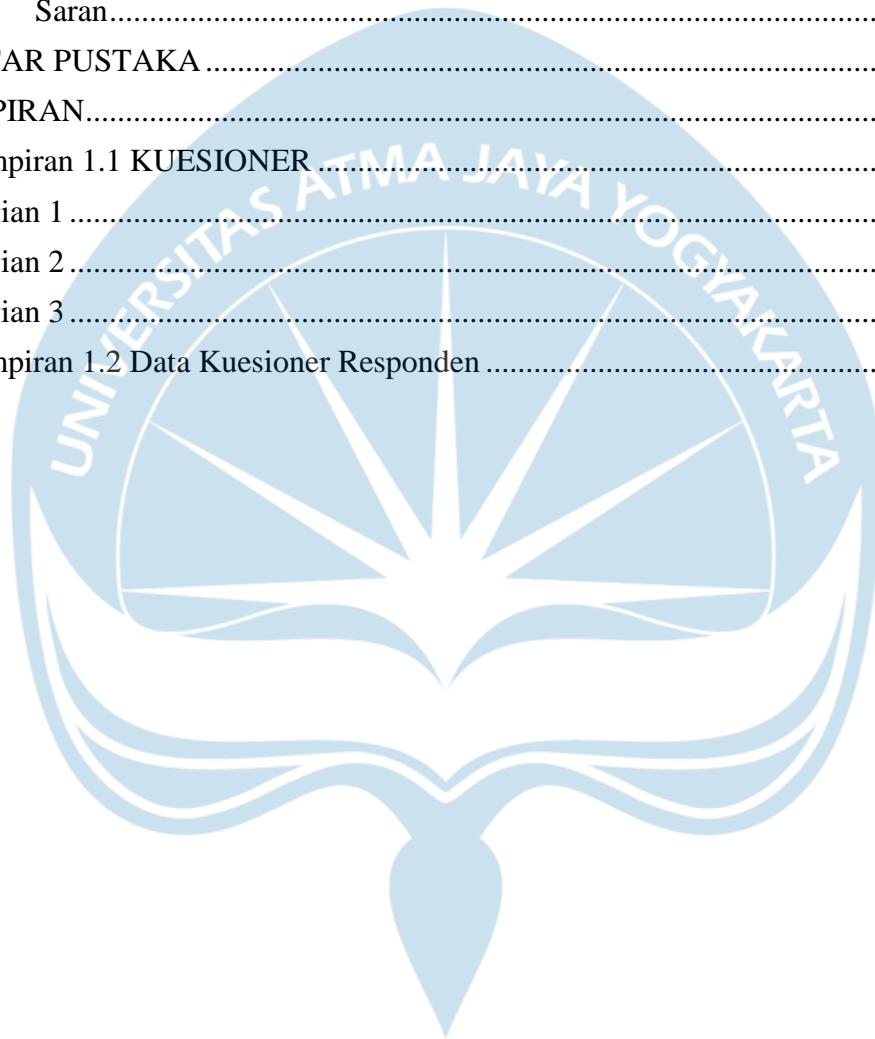
Key words: Acceptance analysis, Online Movie Player Application, Hedonic-Motivation System, Partial Least Square

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Bagan Keterkaitan.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Sebelumnya.....	7
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Aplikasi.....	11
2.2.2 Aplikasi Pemutar Film <i>Online</i>	11
2.3 Hedonic-Motivation System Adoption Model.....	14
2.4 Populasi dan Sampel	18
2.5 Ukuran Sampel.....	18
2.6 Metode Pengumpulan Data	19
2.7 Skala untuk Instrumen.....	20
2.8 Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)	21
2.8.1 Pengenalan PLS-SEM.....	21
2.8.2 Model Indikator PLS	22

2.8.3	Kriteria Penilaian PLS	23
2.8.4	Tahapan Analisis PLS-SEM	24
2.9	Tools SmartPLS 3.0	25
BAB III	26
METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1	Waktu Penelitian	26
3.2	Metode Penelitian	26
3.3	Tahapan Penelitian	26
3.4	Studi Literatur	27
3.5	Hipotesis Penelitian	28
3.6	Penentuan Model	34
3.7	Instrumen Penelitian	35
3.8	Populasi	37
3.9	Sampel	38
3.10	Metode Pengumpulan Data	40
3.11	Pengolahan data dengan PLS	40
3.12	Analisis Hasil	46
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Penyusunan Kuesioner dan Penentuan Variabel	47
4.2	Penyebaran Kuesioner	47
4.3	Karakteristik Responden	47
4.3.1	Berdasarkan Program Studi	48
4.3.2	Berdasarkan Tahun Angkatan (Mahasiswa)	49
4.3.3	Berdasarkan Usia	51
4.3.4	Berdasarkan Jenis Kelamin	51
4.3.5	Berdasarkan Intensitas Penggunaan Aplikasi	52
4.3.6	Berdasarkan Nama Aplikasi Pemutar Film <i>Online</i>	53
4.4	Penyajian Data Penelitian	54
4.4.1	Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i>	55
4.4.2	Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	56
4.4.3	Variabel <i>Curiosity</i>	57
4.4.4	Variabel <i>Control</i>	58
4.4.5	Variabel Behavioral In Use	59
4.4.6	Variabel Joy	59
4.5	Pengolahan Data Dengan Partial Least Square (PLS)	60
4.5.1	Analisis Model Pengukuran (Outer Model)	61

4.5.2 Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	69
4.5.3 Uji <i>Goodness of Fit</i> (GoF)	70
4.5 Analisis Hasil	71
4.6 Rekomendasi dan Saran untuk Developer Aplikasi	83
BAB V	84
KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	91
Lampiran 1.1 KUESIONER	92
Bagian 1	92
Bagian 2	93
Bagian 3	95
Lampiran 1.2 Data Kuesioner Responden	1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan.....	6
Gambar 2. 2 Skema teori HMSAM oleh Lowry ,2013.....	14
Gambar 2. 3 Tujuh Tahapan Analisis PLS-SEM.....	24
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	27
Gambar 3. 2 Model HMSAM oleh Van der Heijden's (2004)	35
Gambar 3. 3 Struktur model usulan penelitian	35
Gambar 3. 4 Snowball Sampling (Sugiono , 2001,62) [53].	39
Gambar 4.1 Diagram Program Studi	49
Gambar 4.2 Diagram Tahun Angkatan	50
Gambar 4.3 Diagram Usia.....	51
Gambar 4.4 Diagram Jenis Kelamin.....	52
Gambar 4.5 Diagram Penggunaan Aplikasi dalam Seminggu	53
Gambar 4 6 Diagram Aplikasi Film yang digunakan.....	54
Gambar 4.7 Diagram Indikator <i>Perceived Ease of Use</i>	55
Gambar 4.8 Diagram Indikator <i>Perceived Usefulness</i>	56
Gambar 4.9 Diagram Indikator <i>Curiosity</i>	57
Gambar 4.10 Diagram Indikator <i>Control</i>	58
Gambar 4.11 Diagram Indikator <i>Behavioral Intention to Use</i>	59
Gambar 4.12 Diagram Indikator <i>Joy</i>	60
Gambar 4 13 Hasil Nilai Outer Loading.....	63
Gambar 4 14 Grafik AVE.....	64
Gambar 4 15 Hasil Nilai AVE.....	64
Gambar 4 16 Nilai Composite Reability.....	68
Gambar 4 17 Nilai Cronbach Alpha	69
Gambar 4 18 Nilai P-Values	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Studi Sebelumnya	9
Tabel 2. 2 Instrumen Kuesioner	16
Tabel 2. 3 Keterangan dan skoring skala likert 5 poin	21
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	36
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Mahasiswa S1 2021	38
Tabel 4. 1 Data Responden berdasarkan Program Studi	48
Tabel 4. 2 Data Responden berdasarkan Tahun Angkatan (Mahasiswa)	50
Tabel 4. 3 Data Responden berdasarkan Usia	51
Tabel 4. 4 Data Responden berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4. 5 Data Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan Aplikasi	53
Tabel 4. 6 Data Responden berdasarkan Nama Aplikasi Pemutar Film <i>Online</i>	54
Tabel 4. 7 Evaluasi statistik <i>Perceived Ease Of Use</i>	55
Tabel 4. 8 Evaluasi statistik <i>perceived usefulness</i>	56
Tabel 4. 9 Evaluasi statistik <i>Curiosity</i>	57
Tabel 4. 10 Evaluasi statistik <i>Control</i>	58
Tabel 4. 11 Evaluasi statistik <i>Behavioral Intention to Use</i>	59
Tabel 4. 12 Evaluasi statistik <i>joy</i>	60
Tabel 4. 13 Loading Factor	62
Tabel 4. 14 Avarage Variance Extravted (AVE)	63
Tabel 4. 15 Hasil uji <i>cross loading</i>	66
Tabel 4. 16 Fornell-Larcker Criterion	67
Tabel 4. 17 Composite Reliability	67
Tabel 4. 18 Cronbach's Alpha	68
Tabel 4. 19 Nilai P Inner Model	70
Tabel 4. 20 Nilai GoF	71
Tabel 4. 21 Pengujian Hipotesis	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 KUESIONER	92
Lampiran 1.2 Data Kuesioner Responden.....	1

