

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai *Hedonic-Motivation System Adoption* sudah dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan dan penerimaan sebuah aplikasi.

Penelitian utama berjudul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Musik *Online* dengan menggunakan *Hedonis-Motivation System Adoption Model*”[9]. Pengujian ini menggunakan HMSAM sebagai metode penelitian, dengan mengenali faktor dan teori pada survei yang dilakukan, dan memanfaatkan *Partial Least Square* (PLS) dengan hasil pengujian bahwa *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Joy* dan *Control* merupakan faktor yang mempengaruhi pencapaian pemanfaatan aplikasi pemutar musik *online*. Penelitian ini memberikan usulan dan ide, khususnya dengan melaksanakan pemeliharaan sistem dan membatasi pembatasan dalam pemanfaatan aplikasi *non-VIP*.

Penelitian kedua dengan judul “Analisis Motivasi Hedonis seseorang dalam menggunakan media sosial: Studi Kasus Instagram”[10]. Penelitian ini menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* sebagai metode penelitian, dengan meneliti faktor yang dapat menjadi pengaruh atas seseorang yang menggunakan aplikasi instagram berdasarkan HMSAM, kemudian dianalisis dengan menggunakan PLS dengan jumlah data 245 responden. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa *Perceive of Use*, *Perceived Enjoyment* dan *Control* terbukti menjadi faktor pendorong seseorang menggunakan instagram.

Penelitian selanjutnya berjudul “Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik”[11]. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pengguna website streaming film serta pola komunikasi antara pengguna dengan pemerintah dan korporasi di Indonesia. Paradigma sebuah prisma dari Saukko [8] yang merujuk pada penggunaan ‘kristalisasi’ ini digunakan oleh peneliti. Paradigma ini digunakan untuk melihat perspektif pandangan terhadap *website streaming* film dari luar maupun dari dalam. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik sortir melalui mesin pencarian google Indonesia.

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji praktik menonton film melalui *website streaming* film Indonesia, penelitian menghasilkan bahwa sebaiknya kita dapat melihat fenomena kompleksitas yang ada didalamnya tidak dari posisi biner, benar atau salah. Penyebaran yang sangat mudah bagi film digital mengakibatkan munculnya praktik perlawanan, hal ini dapat dilihat dari munculnya negosiasi dari pihak lain diluar struktur bioskop. Perselisihan ini terjadi antara pihak *website streaming*, industry film serta pemerintah, serta munculnya kritik yang dilontarkan kepada website streaming film terkait penghasilan dari web yang diaplikasikan dengan mengedepankan model ekonomi berbagi.

Marfuah [12] dalam pengujiannya yang berjudul “*Hedonic-Motivation System: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan Learning Management System*”. Jurnal ini memeriksa kerangka data skolastik di Universitas Universal, khususnya Kerangka Kerja Eksekutif Pembelajaran (LMS) yang mendukung latihan pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan akomodasi kepada pengguna utama. Adanya perilaku motivasi instrinsik yang harus dipertimbangkan sebagai faktor yang dapat mempengaruhi persepsi siswa tentang keunggulan mereka dalam menggunakan sistem. Faktor menyenangkan harus diteruskan di samping kemudahan penggunaan dan faktor kenyamanan pengguna. Teori *Hedonic-Motivation System* telah dikonfirmasi dapat membangun keinginan individu untuk menggunakan suatu sistem informasi. Kenyamanan pengguna, kesenangan, kemudahan penggunaan dan harapan untuk menggunakan, adalah faktor HMS yang digunakan dalam pengujian ini. Kesimpulan dari pengukuran ini yaitu faktor dominan yang berpengaruh dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang sebuah interaksi pada sistem berupa rancangan konseptual guna pengembangan LMS di Universitas Universal.

Permana [13] dalam sebuah penelitian berjudul “Pengaruh *Hedonic-Motivation, Social Influence, dan Perceived Enjoyment* terhadap Penggunaan *Marketplace* pada UMKM di Bali: Studi Kasus pada HIPMI Provinsi Bali” memiliki tiga target, secara spesifik mengetahui dampak positif inspirasi libertine untuk memanfaatkan, mengetahui dampak positif dampak sosial terhadap pemanfaatan pusat komersial, mengetahui dampak positif dari *Apparent Delight* terhadap pemanfaatan pusat komersial di UMKM terdaftar di HIPMI Prov.Bali. Contoh informasi tersebut ditemukan lebih dari 100 individu yang dinamis sebagai individu dari HIPMI Prov.Bali menggunakan metode pemilihan jajak pendapat. Pemeriksaan dilakukan dengan menggunakan prosedur kekambuhan, wawasan yang berbeda, jaminan, uji F, dan uji T dengan bantuan

program SPSS pada Windows, hasil penelitian menyatakan bahwa inspirasi berdampak positif dan besar pada pemanfaatan pusat komersial di UKM, dampak sosial memiliki hasil yang kritis dan konstruktif terhadap pemanfaatan pusat komersial di UMKM, Melihat Kepuasan mempengaruhi pemanfaatan pusat komersial di UMKM.

Tabel 2. 1 Perbandingan Studi Sebelumnya

No.	Peneliti , Tahun , Judul	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1	Hendra (2016) dengan judul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Musik Online dengan menggunakan Hedonis-Motivation System Adoption Model”[9]	Untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan aplikasi pemutar musik online dengan menggunakan Hedonis-Motivation System Adoption Model	PLS	Hasil dari pengujian tersebut menyatakan bahwa <i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Control</i> dan <i>Joy</i> merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan aplikasi pemutar musik pada web. Dengan memberikan ide dan saran kepada developer, khususnya dengan mengurangi titik putus pada pengguna yang tidak memiliki akun vip dan melakukan pengecekan sistem secara berkala.
2	Nugroho, Setiawan (2017) dengan judul “Analisis Motivasi Hedonis seseorang dalam menggunakan media sosial: Studi Kasus Instagram”. [10]	Untuk menganalisis Motivasi Hedonis seseorang dalam menggunakan media sosial: Studi Kasus Instagram	PLS	Dari hasil penelitian menyatakan bahwa <i>Perceive of Use, Perceived Enjoyment</i> dan <i>Control</i> terbukti menjadi faktor pendorong seseorang menggunakan instagram.
3	Tangguh (2018) dengan judul “Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik”. [11]	Untuk mengkaji praktik menonton film melalui website streaming film indonesia, Studi menghasilkan bahwa sebaiknya kita dapat melihat fenomena kompleksitas yang ada didalamnya tidak dari posisi biner, benar atau salah		Film Digital sangat mudah tersebar secara massal, kehadiran website streaming ini mengakibatkan adanya praktik perlawanan, dapat dilihat dari adanya negosiasi dan mendestabilisasi model monopoli dari pihak distribusi film di luar struktur bioskop. Adanya perselisihan antara kubu website streaming film, pemerintah dan industri konten, serta munculnya kritik yang dilontarkan kepada website streaming film terkait

				penghasilan dari web yang diaplikasikan dengan mengedepankan model ekonomi berbagi.
4	Widiantoro, Marfuah (2019) dengan judul “ <i>Hedonic-Motivation System: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan Learning Management System</i> ”. [12]	Mengetahui <i>Hedonic-Motivation System: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan Learning Management System</i>	Regresi Linier Berganda	Hasil pengujian menyimpulkan bahwa variabel dominan dapat digunakan sebagai pedoman awal dalam perencanaan kerjasama kerangka kerja sebagai rencana yang konseptual untuk peningkatan LMS di Universitas Universal.
5	Permana; Parasari (2019) dengan judul “Pengaruh <i>Hedonic-Motivation, Social Influence, dan Perceived Enjoyment</i> terhadap Penggunaan <i>Marketplace</i> pada UMKM di Bali: Studi Kasus pada HIPMI Provinsi Bali [13]	Mengetahui pengaruh positif hedonis motivasi penggunaan, mengetahui pengaruh positif dari pengaruh sosial pada pemanfaatan <i>marketplace</i> , mengetahui pengaruh positif <i>perceived enjoyment</i> pada penggunaan <i>marketplace</i> di UMKM yang terdaftar di HIPMI Prov.Bali	Regresi Linier Berganda	Hasil dari pengujian tersebut adalah motivasi hedonis berdampak positif dan besar terhadap pemanfaatan pusat komersial di UMKM, dampak sosial memiliki hasil yang positif serta signifikan pada pemanfaatan pusat komersial di UMKM, <i>Perceived enjoyment</i> mempengaruhi pemanfaatan pusat komersial di UMKM.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah kegiatan, instruksi, atau pernyataan yang menggunakan komputer dan pengaturannya memungkinkan komputer untuk memproses input menjadi output, Jogiyanto [14]. Seperti yang ditunjukkan oleh referensi Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah kerangka kerja yang memiliki kapasitas untuk menangani informasi yang bergantung pada pedoman atau pedoman bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi juga merupakan program untuk memproses serta menjalankan tugas yang diberikan pengguna. Aplikasi merupakan pemrograman yang menggabungkan fitur-fitur tertentu dengan perangkat yang dapat diakses oleh pengguna. Sesuai dengan pemahaman aplikasi, fungsi dari aplikasi tidak jauh dari alasan pembuatannya, yaitu dengan memberikan layanan yang mudah dan nyaman dalam berbagai persoalan sehari-hari.

2.2.2 Aplikasi Pemutar Film *Online*

Aplikasi pemutar film *online* adalah layanan pemutar film *online* yang dapat diakses oleh pengguna berlangganan maupun yang tidak berlangganan dengan berbagai fitur dan fasilitas pada setiap ketentuan aplikasi tersebut.

- a. Netflix merupakan penyedia layanan streaming film yang menyediakan berbagai fitur menarik, layanan ini memberikan berbagai jenis pilihan untuk penggunaannya. Netflix merupakan layanan berbasis langganan yang dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan koneksi internet. Terdapat berbagai fitur yang ditawarkan Netflix salah satunya yaitu pengguna dapat dengan mudah mengunduh film serta serial lainnya ke perangkat yang digunakan pengguna, pengguna juga dapat memutar film yang telah diunduh tanpa menggunakan koneksi internet. Layanan film ini juga menyediakan program tayangan hasil produksi sendiri. Perusahaan ini di kembangkan oleh Reed Hasting dan Marc Randolph tahun 1997 di Scotts Valley, California dan kantor pusat yang berada di Los Gatos, California. [15].

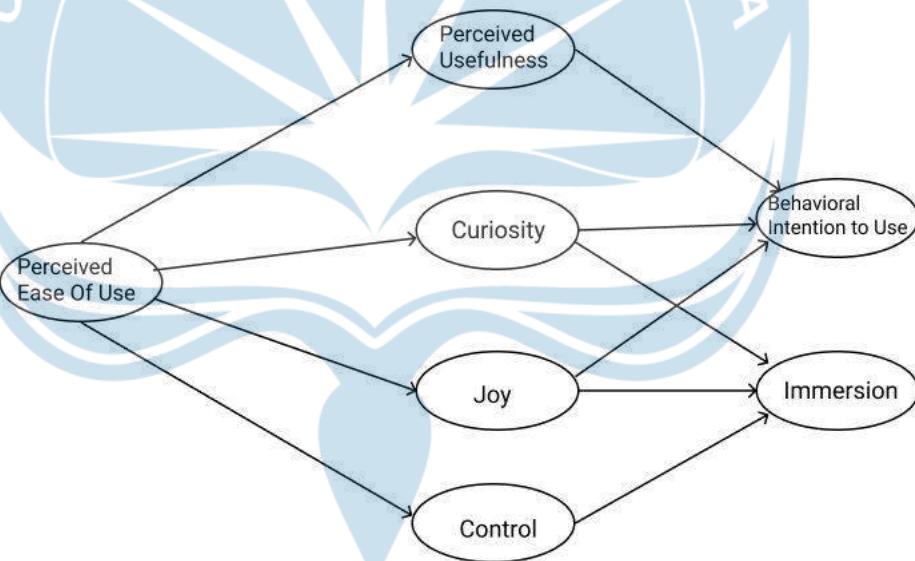
- b. Catchplay merupakan sebuah perusahaan pemutar film *online* yang berdiri pada tahun 2007. Catchplay sudah menjadi distributor utama dari film-film utama di Taiwan dan Tiongkok Raya. Catchplay menyediakan koleksi yang selalu diperbaharui setiap minggunya, dan menawarkan berbagai jenis film bioskop serta serial terbaru, mulai dari film blockbuster hingga film art house yang dapat dinikmati diberbagai tempat dan waktu. Dengan adanya Catchplay + pengguna tidak perlu bingung ketika ingin memilih film, akan ada fitur untuk memisahkan kriteria seperti rating internasional, pencarian intuitif, rekomendasi editor dan pengelompokkan yang lebih dari 380 genre film [16].
- c. Iflix merupakan layanan *video on demand* gratis dan berlangganan. Iflix didirikan oleh Catcha Group, investasi terkemuka yang berfokus pada pasar negara berkembang, dan evolution media, bank dagang yang berfokus pada industri media, olahraga dan digital. Pada Juni 2020, Tencent memperoleh teknologi, konten dan sumber daya Iflix dan mulai menggunakan “WeTV” sebagai nama kolaborasi antara dua platform streaming. WeTV Iflix saat ini tersedia untuk konsumen di Negara Indonesia, Filipina, Vietnam dan Malaysia. Iflix menyediakan berbagai video maupun film dan beberapa film yang di produksi oleh Iflix [17]. Perusahaan memiliki pandangan bahwa pilihan elektif jauh lebih baik, lebih aman dan lebih sederhana daripada pencurian, dan lebih jauh lagi memperhatikan pedoman dan kecenderungan sosial dan ketat lingkungan di setiap pasar yang unik, dengan sorotan penting pada membangun dan mendukung sistem biologis modern terdekat, dan bekerja dalam ekonomi imajinatif.
- d. Viu adalah layanan *video over the top*, viu merupakan anak perusahaan PCCW, pertama kali diluncurkan di Hongkong, Viu menyediakan berbagai program variasi seperti berita, anime dan drama Asia. Vuclip juga memecahkan beberapa rekor pada layanannya, seperti memiliki lebih dari 41 juta pengguna aktif bulanan, 5,7 miliar penayangan video dalam 2019, 80 judul asli yang di umumkan pada tahun 2019 dan memiliki 17 pasar di dunia [18]. Viu memiliki berbagai pilihan dalam memberikan layanan yang menarik bagi penggunanya. Layanan yang mendapat banyak perhatian pengguna salah satunya yaitu layanan

premium. Layanan ini merupakan sistem yang diberikan kepada pengguna berupa tayangan eksklusif yang memberikan sejumlah keuntungan tertentu bagi pemilik akun. Beberapa layanan yang diberikan adalah pengguna dapat dengan bebas mengunduh film favorit, tayangan drama ataupun variety show. Selain itu pengguna juga dapat menonton tayangan favorit tanpa adanya jeda iklan, pengguna juga memiliki akses terhadap konten tanpa adanya batasan. Pengguna premium dapat menikmati fasilitas yang diberikan dengan harga yang terjangkau.

- e. Disney + Hotstar merupakan layanan streaming dengan memberikan program film-film populer dari berbagai negara dalam satu sistem. Layanan ini menyediakan berbagai jenis serial serta film dengan berbagai kategori serta konten yang pernah meraih penghargaan dari Disney, Pixar, Star Wars, Marvel, National Geographic dan masih banyak lagi, serta berbagai tayangan eksklusif dari studio terkemuka di Indonesia. Film-film asing terbesar, dari pemecah rekor industri film hingga film-film pemenang penghargaan. Ada perpustakaan substansi baru yang terus berkembang dari narator terbaik dunia. Disney+ Hotstar adalah salah satu bantuan untuk semua orang. Setiap orang memiliki sesuatu untuk dihargai. Disney + Hotstar menawarkan berbagai atraksi menarik untuk dinikmati, berikut adalah sebagian dari yang utama Pengguna dapat menonton di dua layar secara bersamaan di portabel, area kerja. Keseluruhan acara dapat diakses untuk diunduh, sehingga pengguna dapat menontonnya dengan cepat. Disney + Hotsstar juga menawarkan tayangan bebas iklan pada berbagai film, serial *live action* dan animasi, dokumenter serta konten berdurasi pendek. Kelebihan dari layanan ini adalah pengguna dapat menikmati tayangan dengan dua layar yang berbeda secara bersamaan. [19].

2.3 Hedonic-Motivation System Adoption Model

Hedonic-Motivation System Adoption Model adalah hipotesis kerangka kerja data unik yang diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang penggunaan sistem motivasi hedonis (HMS). *Hedonic Motivation System* (HMS) adalah kerangka kerja yang pada dasarnya digunakan untuk memenuhi inspirasi bawaan klien, misalnya untuk dunia maya, belanja internet, game berbasis web, penyimpanan musik terkomputerisasi, komunikasi interpersonal jarak jauh, pengajaran dan untuk permainan umum. HMSAM adalah model penerimaan sistem khusus HMS berdasarkan perspektif teori alternatif yang pada gilirannya didasarkan pada penyerapan kognitif berbasis aliran / *Cognitive Absorption* (CA). HMSAM kemudian membangun model adopsi sistem hedonis Van der Heidjen menggunakan CA sebagai perantara utama sistem motivasi hedonis untuk mempersepsikan kemudahan pengguna (PEOU) dan niat perilaku (BIU) pengguna. Berikut ini adalah diagram/skema teori dari HMSAM [20].



Gambar 2. 1 Skema teori HMSAM oleh Lowry ,2013.

1. *Perceived Usefulness*

Persepsi kegunaan dapat diartikan sebagai sebuah tingkatan bagaimana seseorang dapat mempercayai bahwa dengan menggunakan sebuah sistem dapat meningkatkan kinerja serta prestasi individu tersebut [21] . Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan definisi tersebut bahwa

teknologi dapat membantu seseorang dalam meningkatkan kinerja serta prestasi pengguna.

2. *Curiosity*

Curiosity adalah semangat keingintahuan akan mempelajari sesuatu yang baru. Menurut Jirout & Klahr [22], *curiosity* merupakan keinginan yang muncul secara berulang-ulang serta termotivasi secara intrinsik akan mendapatkan suatu informasi. *Curiosity* dialami ketika seseorang menerima sinyal atau rangsangan yang masuk dan kemudian tidak sesuai dengan peta kognitif dari gambaran seseorang tersebut. Kashdan, [23] menyatakan bahwa orang-orang yang memiliki tingkat *curiosity* tinggi diketahui mengajukan sejumlah besar pertanyaan tanpa kompromi, membaca secara mendalam, memeriksa gambar-gambar menarik, memanipulasi objek-objek menarik, menyelidiki bagaimana orang lain berpikir, merasakan, mengambil risiko untuk memperoleh pengalaman baru, dan bertahan pada tugas-tugas yang menantang. Secara bersamaan dan tidak langsung, terdapat kesepakatan bahwa fungsi langsung *curiosity* adalah untuk mencari, mengeksplorasi, dan membenamkan diri dalam situasi untuk mendapatkan informasi dan pengalaman baru.

3. *Joy*

Perasaan mungkin berasal dari pengalaman pengguna dan perasaan secara langsung diidentifikasi dengan perilaku pasca-pembelian dan perilaku perencanaan pembelian kembali, Westbrook [23]. Secara umum, perasaan dibagi menjadi dua klasifikasi: baik dan buruk, Bagozzi [24]. Seperti yang ditunjukkan oleh Wright [23], *joy* merupakan emosi yang sangat positif. Adler [23] mengemukakan bahwa kegembiraan atau kegembiraan menyiratkan perasaan lebih baik, bersenang-senang, bersenang-senang, atau sesuatu yang membuat pertemuan yang menawan.

4. *Control*

Control bisa diartikan sebagai pengawasan, pengendalian untuk mencegah, mendeteksi dan memperbaiki setiap terjadinya penyimpangan

dalam melaksanakan tugas, untuk membuat tujuan yang diharapkan tidak tercapai. *Control* dapat memindai apakah ada hal yang terlewat dalam pekerjaan.

5. *Behavioral Intention to Use*

Behavioral Intention to Use merupakan perilaku pengguna ketika menggunakan suatu teknologi dan memiliki perasaan untuk menggunakan teknologi tersebut secara terus-menerus. Tingkat penggunaan teknologi dapat dilihat berdasarkan hal yang memotivasi pengguna ketika menggunakan teknologi tersebut. Minat seseorang dalam menggunakan sebuah sistem ataupun teknologi sebagai keinginan seseorang untuk melakukan tindakan tersebut [25].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lowry [20][26], instrumen kuesioner dalam studi kasusnya seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2. 2 Instrumen Kuesioner

Konstruk	Item
Joy	JOY 1. Saya menemukan bermain game itu menyenangkan JOY 2.Saya merasa senang memainkan game *JOY 3.Menggunakan game itu membosankan *JOY 4. Permainannya benar-benar membuat kesal JOY 5. Pengalaman bermain menyenangkan *JOY 6. Permainan membuat saya tidak puas
Control	CTRL 1. Saya memiliki banyak kendali atas game CTRL 2 .Saya dapat menentukan dengan bebas fitur yang ingin saya lihat dan lakukan *CTRL 3. Saya memiliki sedikit kendali atas apa yang bisa saya lakukan CTRL 4. Saya memegang kendali *CTRL 5. Saya tidak memiliki kendali atas interaksi saya CTRL 6. Saya diperbolehkan untuk mengontrol interaksi saya
Focused Immersion	FI 1. Saya dapat memblokir sebagian besar gangguan lainnya

	<p>FI 2. Saya asyik dengan apa yang saya lakukan</p> <p>FI 3. Saya tenggelam dalam permainan</p> <p>* FI 4. Saya sangat mudah teralih oleh perhatian lain</p> <p>(d1)(d2) FI 5. Perhatian saya tidak mudah teralih</p>
Temporal Dissociation	<p>TD 1. Waktu terasa berjalan sangat cepat ketika menggunakan game</p> <p>TD 2. Saya lupa waktu saat bermain game</p> <p>TD 3. Waktu "terbang" ketika saya memainkan game</p>
Curiosity	<p>CUR 1 .Pengalaman menggunakan game membangkitkan rasa ingin tahu saya</p> <p>CUR 2 .Pengalaman menggunakan game membuat saya penasaran</p> <p>CUR 3. Pengalaman menggunakan game membangkitkan imajinasi saya</p>
PEOU	<p>PEOU 1. Interaksi saya dengan permainan itu jelas dan dapat dimengerti</p> <p>PEOU 2. Berinteraksi dengan permainan tidak membutuhkan banyak usaha mental saya</p> <p>PEOU 3. Saya menemukan permainan untuk menjadi bebas masalah</p> <p>PEOU 4. Saya merasa mudah untuk membuat game melakukan apa yang saya inginkan</p> <p>PEOU 5. Belajar mengoperasikan game itu mudah bagi saya</p> <p>PEOU 6. Sangat mudah untuk melakukan apa yang saya inginkan dengan permainan</p> <p>PEOU 7. Mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan game</p> <p>PEOU 8. Saya menemukan permainan ini mudah digunakan</p>
PU	<p>PU 1. Permainan ini mengurangi stress saya</p> <p>PU 2. Permainan membantu saya melewati waktu dengan baik</p> <p>PU 3. Permainan ini menyediakan pelarian yang bermanfaat</p> <p>PU 4. Permainan membantu saya berpikir lebih jernih</p> <p>PU 5. Permainan membantu saya merasa diremajakan</p>

BIU	BIU 1. Saya akan berencana untuk menggunakannya di masa depan BIU 2. Saya berniat untuk terus menggunakannya di masa depan BIU 3. Saya berhadap akan terus menggunakannya di masa depan
Nb: *	=Skala negatif

2.4 Populasi dan Sampel

Margono menyatakan bahwa populasi merupakan data keseluruhan yang biasa digunakan dalam sebuah penelitian. Populasi juga dapat dikatakan sebagai seluruh data dalam suatu wadah yang telah ditentukan dan akan menjadi perhatian peneliti. Sedangkan sampel merupakan sebagian data yang sudah dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian[27]. Pendapat serupa juga dikatakan oleh Sugiyono, beliau menyatakan bahwa sebagian daripada jumlah keseluruhan populasi adalah sampel. Sampel yang telah diteliti akan menghasilkan kesimpulan yang akan berlaku bagi populasi. Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti akan melihat jumlah populasi, apabila populasi dilihat terlalu besar dan memungkinkan akan menghabiskan waktu, tenaga serta biaya yang banyak, maka peneliti biasanya tidak akan menggunakan anggota populasi secara keseluruhan. Namun jika peneliti hanya menggunakan sebagian dari populasi untuk penelitiannya maka peneliti harus menentukan banyaknya sampel yang memenuhi syarat. Dalam penentuan jumlah sampel, terdapat hukum statistiknya yaitu semakin banyak sampel yang digunakan maka akan menggambarkan keadaan populasi.

2.5 Ukuran Sampel

Ukuran sampel merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian yang menggunakan metode survei. Penelitian yang dilakukan oleh Gay dengan judul “Research Methods for Business and Management” [28] menyatakan bahwa jumlah ukuran sampel harus maksimal atau sebesar-besarnya, hal ini disampaikan bahwa ukuran sampel yang besar dapat mempengaruhi hasil representasi dari populasi yang diambil dan lebih mudah digeneralisir. Dengan kondisi seperti :

- a. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif, dengan jumlah sampel minimal 10% dari total populasi.
- b. Penelitian yang dilakukan bersifat korelasi atau berhubungan, ukuran sampel yang diambil minimal 30 subjek.
- c. Penelitian yang dilakukan bersifat perbandingan, jumlah sampel yang direkomendasikan sebanyak 30 subjek.
- d. Penelitian yang dilakukan merupakan eksperimental berkelompok, jumlah sampel yang direkomendasikan sebanyak 15 sampel per kelompok.

2.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi, metode pengumpulan data hal yang digunakan sebagai alat bantu dalam sebuah penelitian untuk melakukan pengumpulan data guna mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. [29]. Pemilahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik berikut:

1. Metode Survei

Teknik survei merupakan strategi pemeriksaan yang memanfaatkan sumber informasi dan data prinsip dari orang yang diwawancarai sebagai sampel penelitian. Survei dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari responden dan kemudian melakukan penyebaran kuesioner atau angket baik secara langsung atau melalui perantara seperti media sosial atau lainnya [30].

2. Kuesioner

Survei merupakan salah satu strategi pengumpulan data yang dilakukan dengan mengirimkan atau menawarkan pertanyaan untuk dibulatkan oleh responden [31]. Berdasarkan cara menyusun pertanyaan, teknik kuesioner ini dibagi menjadi dua jenis:

1. Kuesioner Terbuka

Kuesioner terbuka adalah kuisisioner yang tidak diberikan pertanyaan dengan jawaban pilihan, melainkan jawaban esai sehingga responden dapat menjawab sesuai pendapat/pandangannya.

2. Kuesioner Tertutup

Kuesioner tertutup adalah kuisisioner yang memberikan pertanyaan dengan jawaban pilihan yang memungkinkan responden memilih satu jawaban dari pilihan jawaban yang disediakan.

2.7 Skala untuk Instrumen

Skala sikap yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Skala Likert

Survei deskriptif merupakan salah satu survei yang dapat menggunakan skala likert sebagai pengukuran sebuah penelitian. Qomari [32]. Skala Likert menggunakan derajat dari persetujuan tegas hingga perbedaan pendapat secara tegas, termasuk skor atau skor untuk perhitungan penyelidikan kuantitatif.

Skala likert pada penelitian ini dilakukan dengan bentuk pertanyaan positif seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. 3 Keterangan dan skoring skala likert 5 poin

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

2.8 Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)

2.8.1 Pengenalan PLS-SEM

Partial least square (PLS) merupakan teknik statistik multivariat yang digunakan pada banyak variabel respon dan penjelas. PLS merupakan analisis statistik yang mirip dengan SEM dalam analisis kovarians. Kerangka dasar yang digunakan PLS adalah berdasarkan regresi linear [33].

Beberapa hal penting yang menandai SEM memanfaatkan PLS, diantaranya [34]:

- Terdapat tiga bagian yang merupakan fungsi khusus pada SEM-PLS yang tidak ada pada SEM berdasarkan kovarians. Ketiga bagian tersebut adalah model struktural, skema pembobotan serta model pengukuran.
- SEM menggunakan PLS hanya mengizinkan model sosial rekursif (sarah). Ini seperti model pemeriksaan dan kontras dari SEM berbasis kovarians, yang juga memperhitungkan hubungan non-rekursif.
- Model struktural atau model ke dalam, semua faktor yang tidak aktif saling berhubungan tergantung pada hipotesis substansi. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor eksogen dan faktor endogen. Variabel laten eksogen adalah variabel kausal atau tidak mungkin ada variabel lain sebelum variabel itu, dan tanda panah berfokus ke variabel lain (variabel laten eksogen)

- Proses yang dilakukan untuk melakukan model pengukuran perlu melibatkan keseluruhan variabel atau indikator eksplisit dengan variabel latennya. Struktur PLS hanya memiliki satu variabel inventaris yang harus dikaitkan dengan satu variabel laten. Variabel inventaris yang diidentifikasi dengan variabel laten adalah blok, setiap blok harus berisi tidak kurang dari satu penanda blok ini bersifat reflektif atau formatif. Reflektif berarti variabel tegas adalah penunjuk yang dipengaruhi oleh ide dasar yang sama, sedangkan formatif adalah penanda yang menyebabkan penyesuaian variabel tidak aktif. Wijanto[35].
- Koefisien jalur dapat diperkirakan berdasarkan model struktural dengan menggunakan OLS (*Ordinary Least Squares*) Koefisien jalur dalam SEM-PLS adalah koefisien regresi standar (Beta).
- Rencana pembobotan digunakan untuk menilai kualitas dalam pada langkah kedua perhitungan PLS. Rencana pembobotan yang mendasarinya menggunakan centrois (rata-rata aritmatik). Selain itu, rencana pembobotan menggunakan nilai faktorial dan cara.
- Algoritma PLS dirancang untuk memperkirakan nilai semua variabel laten (nilai faktor) menggunakan program literasi.

2.8.2 Model Indikator PLS

a) Model Indikator Refleksif

Model Indikator Refleksif biasanya disebut model faktor fundamental, di mana kovarians dari estimasi rekaman dipengaruhi oleh kemungkinan desain atau mencerminkan perubahan dalam kemungkinan konstruksi. Setiap penanda kesalahan referensi yang diterapkan pada variabel aktif adalah model reflektif. Arah kausalitas merupakan indikator yang mencerminkan perubahan variabel laten yang berdasar dari variabel laten yang mengarah ke indikator [34]. Oleh karena itu, perubahan variabel laten dihadapkan menyebabkan perubahan pada semua indikator.

b) Model Indikator Formatif

Semua indikator dapat mempengaruhi konstruk merupakan asumsi dari model formatif. Arah kausalitas mengalir dari penanda ke bangunan fundamental. Penanda umum bersama-sama memutuskan makna yang masuk akal atau observasional dari bangunan fundamental. Hubungan antara pointer dan faktor idle. Pada titik ketika variabel inert dicirikan seperti itu akan tercermin dalam variabel tidak aktif.

Oleh karena diasumsikan bahwa indikator mempengaruhi struktur yang mendasarinya, indikator tersebut mungkin berkolerasi. Namun, pembentukan model tidak mengasumsikan bahwa kolerasi antar indikator diperlukan, atau slalu diyakini bahwa tidak ada kolerasi antara asumsi pembentukan model.

2.8.3 Kriteria Penilaian PLS

Kriteria Penilaian PLS dibagi menjadi 2 jenis, yaitu [34]:

a. Outer Model

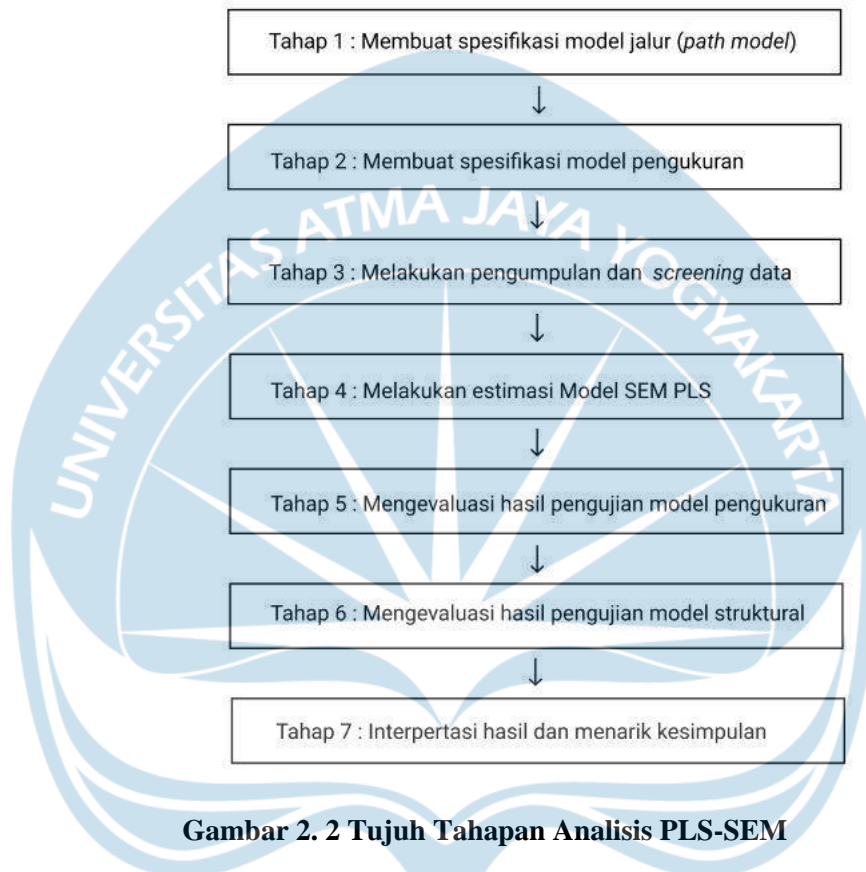
Outer Model dapat disebut sebagai model pengukuran. Outer model dilakukan untuk pengujian validitas dan uji reliabilitas.

b. Inner Model

Inner Model dapat disebut sebagai model struktural. Inner model dilakukan untuk melihat nilai pengaruh yang terjadi pada satu variabel terhadap variabel lain.

2.8.4 Tahapan Analisis PLS-SEM

Terdapat tujuh tahap yang terdapat pada tahapan analisis PLS-SEM, tahapan ini digunakan sebagai blueprint dalam analisis PLS-SEM [36], sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Tujuh Tahapan Analisis PLS-SEM

Tahap pengujian PLS-SEM dijelaskan sebagai berikut:

- a. Membuat spesifikasi model jalur (*path model*), model jalur merupakan gambar diagram yang mengilustrasikan hipotesis dan variabel-variabel yang akan diuji dalam sebuah penelitian menggunakan PLS-SEM.
- b. Membuat spesifikasi model pengukuran, spesifikasi model pengukuran ini menunjukkan hubungan antara konstruk dan indikator-indikator pengukurnya.
- c. Melakukan pengumpulan dan *screening* data, tahap ini merupakan tahap yang sangat penting, pada tahap dapat mengidentifikasi komponen kesalahan dalam data dan membuangnya dalam analisis.

- d. Melakukan estimasi model PLS-SEM, tahap ini bertujuan untuk memperoleh hasil model pengukuran dan struktural.
- e. Mengevaluasi model pengukuran, hasil PLS-SEM ditelaah dan kemudian dievaluasi menggunakan proses yang sistematis meliputi evaluasi model pengukuran dan model struktural.
- f. Mengevaluasi hasil pengujian model struktural
- g. Interpretasi hasil dan menarik kesimpulan.

2.9 Tools SmartPLS 3.0

SmartPLS adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk menganalisis data guna memecahkan masalah SEM berdasarkan *variance-based*. Peluncuran pertama *software* ini pada tahun 2005 oleh Christian M, Ringle, Sven Wende, dan Jan-Michael Becker. SmartPLS ini sudah mulai digunakan dan memiliki kelebihan dari pada SPSS, dimana *software* ini dapat memenuhi kelemahan-kelemahan SPSS yang belum dapat menyesuaikan kompleksitas penelitian saat ini.

Berikut merupakan keunggulan Smart PLS yaitu:

- a. Dapat diterapkan pada semua skala data, rasio, data panel, dan lainnya.
- b. Cukup banyak memiliki jalur yang dapat dianalisis, Smart PLS dapat menguji indikator sekaligus tanpa harus melakukan pengujian satu persatu.
- c. Tidak memerlukan normalitas data atau berdistribusi secara normal
- d. Ukuran sampel kecil dengan minimal: 10 kali besarnya indikator formatif terbanyak untuk mengukur 1 variabel atau 10 kali jumlah jalur terbanyak pada variabel laten tertentu.