

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2021. Berdasarkan Surat Edaran Rektor No. 507/In/R terkait Pelaksanaan Aktivitas Akademik Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 yang menetapkan bahwa seluruh aktivitas akademik dilakukan secara daring dari rumah /tempat tinggal masing-masing sehingga pengambilan data dilakukan secara *online*, melalui media *google form* yang telah disiapkan peneliti dan dibagikan melalui sosial media ke mahasiswa aktif Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang menggunakan aplikasi pemutar film *online*.

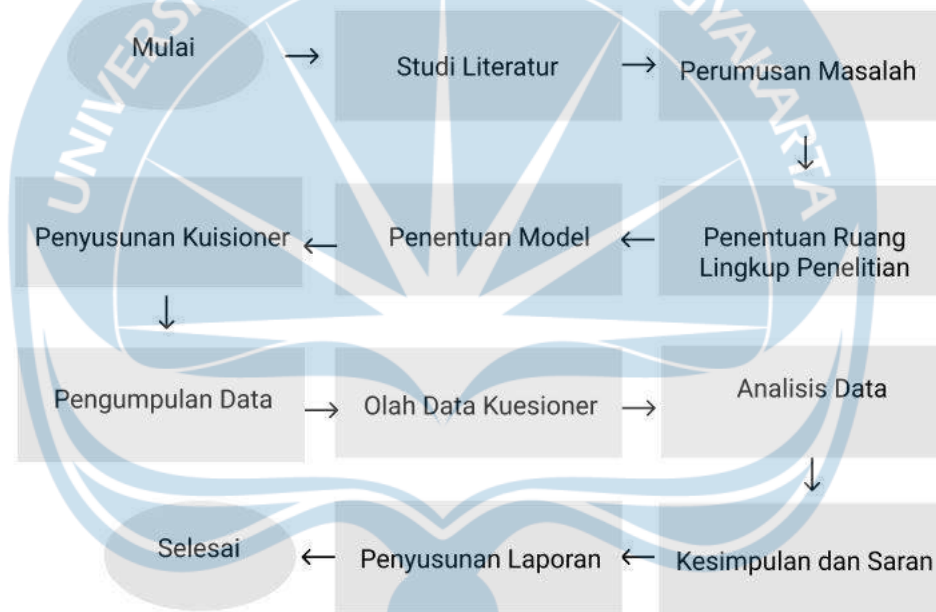
#### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner. Menurut Kerlinger [37] dalam buku yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif” penelitian survei dilakukan dengan mengambil data sampel yang berasal dari populasi baik dengan ukuran yang besar maupun yang kecil, pengambilan sampel ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui persebaran, kejadian terkait, dan hubungan variabel sosial dan psikologis [37]. Sebelum di simpulkan berupa hasil hubungan antara variabel, variabel yang digunakan dalam sampel di ukur menggunakan instrumen penelitian yang sebelumnya diambil dari teori-teori terdahulu, yang kemudian akan menghasilkan angka atau skor yang kemudian dilakukan analisis dengan metode statistik. Instrumen penelitian kemudian digunakan untuk mengobservasi perilaku, pendapat dan juga sikap dari sampel penelitian. Tahap terakhir yaitu dengan mengumpulkan skor dari hasil pengisian survei untuk mendapatkan konfirmasi atau diskonfirmasi terkait hipotesis yang di hasilkan dari penelitian.

#### 3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian pada penelitian ini digunakan agar peneliti dapat mengetahui dengan jelas arah penelitian yang terstruktur. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1. Penelitian ini diawali dengan tahap pertama yaitu melakukan studi literasi. Setelah menyelesaikan tahap pertama, tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu merumuskan masalah terkait penggunaan dan penerimaan aplikasi pemutar film *online*. Setelah melakukan perumusan masalah, tahap ketiga adalah penentuan ruang lingkup

penelitian, peneliti menggunakan mahasiswa aktif Universitas Atma Jaya untuk dijadikan populasi dan sampel dalam penelitian. Kemudian setelah penentuan ruang lingkup, peneliti melakukan penentuan model pengambilan data. Langkah kelima yang dilakukan peneliti yaitu melakukan penyusunan kuesioner. Setelah kuesioner selesai, maka dilakukan pengumpulan data sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan. Kemudian apabila data yang dibutuhkan sudah tercukupi maka peneliti melakukan olah data kuesioner. Tahap selanjutnya setelah data diolah maka peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan PLS-SEM. Tahap berikutnya peneliti menarik kesimpulan dan saran terkait hasil penelitian. Langkah terakhir peneliti melakukan penyusunan laporan secara keseluruhan.



**Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian**

### 3.4 Studi Literatur

Studi penulisan adalah penyelidikan mendasar yang dikoordinasikan sebelum melakukan pengujian, dalam penelitian ini analisis mengumpulkan informasi seperti informasi opsional tentang HMSAM pada aplikasi pemutar film online.

Penelitian ini menggunakan data utama, data yang digunakan merupakan data mentah yang ditangani sendiri atau langsung dari subjek diwawancarai. Subjek atau responden dalam pengujian ini adalah pengguna aplikasi pemutar film online.

### 3.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan model penelitian yang ditetapkan sebelumnya pada gambar 3.2, disimpulkan hipotesis yang seperti berikut:

*H1: Perceived Ease Of Use (PEOU) berpengaruh positif terhadap Perceived Usefulness (PU)*

Penelitian yang dilakukan oleh Simon[38] mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara PEOU terhadap PU, hal ini dilihat dari kesimpulan yang menyatakan bahwa pengguna merasa dapat menggunakan sistem filter spam pada jejaring sosial medianya dan pengguna merasa sistem tersebut dapat memberikan manfaat untuk mengetahui adanya spam pada media sosial yang digunakan pengguna. Pada laman berita yang mengangkat topik terkait penggunaan aplikasi Netflix, terdapat pernyataan bahwa seseorang tertarik untuk berlangganan Netflix karena tersedia film series yang disukai dan pengguna juga menghabiskan banyak waktu untuk menikmati tayangan pada aplikasi Netflix tersebut [39]. Berdasarkan pengujian penelitian yang dilakukan Nurita [40] menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness*, dengan kesimpulan bahwa kemudahan dalam menonton video di media sosial dalam hal media dakwah dapat mempengaruhi munculnya manfaat yang dirasakan pengguna. Penelitian selanjutnya oleh Randy [41] menyatakan bahwa PEOU berpengaruh signifikan terhadap PU, dengan hasil hipotesis kesimpulan bahwa kemudahan dalam menggunakan aplikasi Spotify dapat memberikan keuntungan, tampilan dan penempatan fitur-fitur dapat memberikan daya tarik tersendiri dalam menggunakan aplikasi Spotify. Penelitian oleh Regita [42] dari hasil hipotesis yang dilakukan menyatakan bahwa indikator *Perceived Ease Of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap indikator *Usefulness* dengan kesimpulan hipotesis bahwa pengguna yang mudah dalam menggunakan OVO memiliki kepercayaan bahwa OVO mempermudah usahanya dalam bertansaksi. Penelitian oleh Budi Santoso [43] dalam hasil hipotesisnya menyatakan persepsi kemudahan sistem memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam pemanfaatan STI di Kabupaten Sragen.

*H2: Perceived Ease Of Use (PEOU) berpengaruh positif terhadap curiosity*

Pengujian hipotesis oleh Nurita [40] menyatakan bahwa ada dampak positif antara indikator *Perceived Ease Of Use* dengan *Curiosity*. Hal ini terdapat pada kesimpulan yang menyatakan bahwa kesederhanaan video dapat mempengaruhi kenyamanan dalam menonton video. Penelitian yang dilakukan Randy [41] mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara indikator PEOU dengan CUR, didapati hasil hipotesis yaitu kemudahan dapat memberikan ruang tersendiri pada pengguna dalam mencari hal baru pada aplikasi, seperti lagu terbaru atau lawas, *podcast* atau lainnya. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44] pada penelitiannya indikator *Perceived Ease Of Use* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Curiosity*. Penelitian yang dilakukan Tania [45] menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* aplikasi VoD berpengaruh positif terhadap *Curiosity* dalam menggunakan aplikasi VoD. Penelitian selanjutnya yang turut memberikan hasil hipotesis serupa yaitu penelitian oleh Simon [38], hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa PEOU berpengaruh terhadap *Curiosity* dengan hasil kesimpulan menyatakan bahwa kemudahan dalam menggunakan sistem filter dapat meningkatkan rasa ingin tahu pengguna terhadap pemanfaatan sistem *filter spam* tersebut.

*H3: Perceived Ease Of Use (PEOU) berpengaruh positif terhadap Joy*

Pengujian yang dilakukan Nurita [40] dalam penelitiannya menyatakan bahwa indikator *Perceived Ease Of Use* memiliki pengaruh positif terhadap indikator *Joy*. Hal ini ditunjukkan bahwa video pada media sosial mudah digunakan maka pengguna dapat menikmati video tersebut. Hipotesis ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44] pada penelitiannya indikator *Perceived Ease Of Use* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Perceived Enjoyment*. Penelitian yang dilakukan Tania [45] menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* aplikasi VoD berpengaruh positif terhadap *Joy* dalam menggunakan aplikasi VoD. Penelitian yang dilakukan Randy [41] dengan hasil hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara PEOU dengan JOY. Hal ini dapat dilihat dari kesimpulan yang diberikan, yaitu kemudahan dalam akses aplikasi apapun dan dimanapun dapat meningkatkan kesenangan pengguna, seperti fitur Spotify yang dapat memberikan akses kepada media

apapun sehingga memberikan rasa yakin pengguna dalam kemudahan menggunakan aplikasi. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian Simon [38] bahwa terdapat pengaruh antara PEOU dengan JOY hal ini dinyatakan dengan kesimpulan bahwa pengguna merasakan kemudahan dengan adanya sistem filter spam dan pengguna merasa terbantu dan senang dengan adanya sistem tersebut.

*H4: Perceived Ease Of Use (PEOU) berpengaruh positif terhadap Control*

Hipotesis ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44] pada penelitiannya indikator *Perceived Ease Of Use* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Control*. Penelitian yang dilakukan Tania [45] menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* aplikasi VoD berpengaruh positif terhadap *Control* dalam menggunakan aplikasi VoD. Berita pada laman [katadata.co.id](http://katadata.co.id) memberikan persepsi terkait biaya langganan pada aplikasi Netflix, biaya langganan yang ditawarkan sangatlah terjangkau hal ini sebanding dengan berbagai pilihan film yang diberikan oleh Netflix. Biaya langganan dapat dibayarkan satu bulan sekali dengan beberapa pilihan paket dari harga Rp.54.000 – Rp.186.000 tiap bulannya. Terdapat dua pilihan untuk melakukan pembayaran pada aplikasi Netflix yaitu dengan cara mentranfer melalui atm dan dompet digital. Dilihat dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kemudahan aplikasi pemutar film online terhadap kontrol pengguna [46]. Penelitian yang dilakukan oleh Randy [41] menyatakan bahwa hasil hipotesis yang dilakukan pada indikator PEOU terhadap CTRL adalah signifikan, dengan kesimpulan hipotesis yaitu kemudahan penggunaan aplikasi berbanding lurus dengan kemudahan pengendalian serta pengaturan dalam menggunakan aplikasi, Spotify juga menawarkan fitur yang dapat mengakses lagu pada media apapun, hal ini menjadi salah satu kelebihan yang ditawarkan Spotify. Target pasar yang luas menjadi salah satu pendorong kesuksesan Netflix. Salah satu layanan yang memicu tingginya peminat Netflix ini adalah dengan adanya akses aplikasi yang sederhana, seperti ketika pelanggan membuka aplikasi maka akan muncul fitur yang merekomendasikan film yang cocok untuk pengguna, film rekomendasi ini akan relevan dengan minat masing-masing pengguna. Fitur rekomendasi juga akan muncul ketika pengguna memilih film untuk dimasukkan ke daftar tonton, dan kemudian film-film lain yang relevan akan berada di urutan

utama halaman, disajikan juga dengan informasi-informasi seperti presentase kecocokan film yang disukai. Dilihat dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara *Perceived Ease Of Use* dengan *Control* dalam aplikasi pemutar film *online*, khususnya aplikasi Netflix [39]. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian Simon [38] yaitu sistem untuk mengetahui spam yang ada pada jejaring sosial mahasiswa. Pengguna merasa mudah menggunakan sistem dan dengan adanya filter spam pengguna juga dapat mengontrol sistem tersebut. Penelitian selanjutnya oleh Nurita [40], menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara indikator *Perceived Ease Of Use* dengan *Control*, hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis bahwa kemudahan dalam penggunaan video pada media sosial sebagai media dakwah dapat mempengaruhi pengguna dalam mengendalikan diri ketika menonton video dakwah.

*H5: Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)*

Hipotesis ini didukung oleh penelitian Simon [38] yaitu *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention To Use*, hal ini dilihat dari hasil uji yang menyatakan bahwa pengguna merasakan manfaat dari sistem tersebut serta pengguna dapat mengetahui adanya spam pada jejaring sosial mereka. Kegunaan sistem tersebut memberikan rasa pengguna untuk terus menggunakan sistem tersebut, aplikasi pemutar film *online* memberikan layanan yang menarik bagi pengguna yang berlangganan. Para pelanggan dapat menyaksikan film yang disajikan oleh platform tersebut, pelanggan bisa menonton tayangan sepuasnya tanpa gangguan iklan. Platform pemutar film ini menyaingi sektor hiburan tepatnya menonton film di bioskop. Dengan adanya platform film, pelanggan tidak perlu bepergian keluar rumah cukup dengan menyediakan perangkat komputer atau handphone pelanggan dapat menikmati berbagai film yang disajikan oleh platform. Pernyataan ini mendukung hipotesis bahwa terdapat hubungan antara *Perceived Usefulness* dengan *Behavioral Intention To Use* [39]. Penelitian yang dilakukan Pangestu [47] menyatakan bahwa variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Customer Satisfaction*, dan variabel *Customer Satisfaction* juga berpengaruh signifikan dan positif terhadap *Continuance Intention*. Hal ini dapat dinyatakan bahwa kegunaan dari dompet digital (OVO) memiliki pengaruh

terhadap kepuasan konsumen, dan kepuasan tersebut dapat mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan dompet digital secara berkelanjutan. Dari hasil penelitian yang dilakukan Nurita [40] memiliki kesamaan hasil hipotesis yaitu terdapat pengaruh positif antara indikator *Perceived Usefulness* dengan *Behavioral Intention To Use*, dengan kesimpulan pendapat peneliti bahwa pengguna merasakan manfaat yang didapat ketika menonton video di media sosial sebagai media dakwah, maka pengguna akan tetap menonton video dakwah di media sosial pada masa mendatang. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Randy [41] menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara indikator PU terhadap BIU, hal ini dapat dilihat dari kesimpulan yaitu keuntungan dalam menggunakan aplikasi spotify dalam memberikan loyalitas kepada pengguna, keuntungan yang dimaksud yaitu seperti pengguna dapat merasakan semua fitur yang diberikan ketika pengguna berlangganan premium.

*H6: Curiosity* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)*

Hipotesis ini didukung oleh penelitian Simon [38] yaitu *Curiosity* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention To Use*, dinyatakan bahwa pengguna merasa ingin tahu terhadap sistem filter spam pada jejaring sosial yang membuat pengguna setuju untuk menggunakan sistem tersebut. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44] pada penelitiannya indikator *Curiosity* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Behavioral Intention To Use*. Penelitian yang dilakukan oleh Nurita [40] menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara indikator *Curiosity* dengan *Behavioral Intention To Use*. Hal ini dapat dilihat pada kesimpulan pendapat peneliti yaitu bahwa rasa ingin tahu mempengaruhi pengguna untuk tetap menonton video dakwah di media sosial. Randy menyatakan dalam penelitiannya [41] bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara indikator CUR terhadap BIU. Dari hasil hipotesis dinyatakan bahwa rasa ingin tahu pengguna dapat mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan aplikasi dalam waktu yang cukup lama. Hal ini dilihat dari penilaian peneliti bahwa rasa ingin tahu ketika terdapat fitur baru, pembaruan aplikasi atau informasi lainnya yang hanya dapat dirasakan oleh pengguna premium akan berbanding lurus dengan loyalitas pengguna.

*H7: Joy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)*

Menurut berita yang dipublish pada lama katadata.co.id, aplikasi pemutar film seperti Netflix menjadi penghibur bagi masyarakat dikala pandemi, aplikasi pemutar film *online* ini menjadi alternatif untuk menyaksikan film seperti dibioskop dengan lebih praktis dan aman. Dari data yang ditampilkan pada laman berita dapat dilihat bahwa adanya peningkatan sebanyak 90% pengguna Netflix di Indoneisa dari tahun 2017 hingga 2020, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kesenangan pengguna dengan tingkat penggunaan terhadap aplikasi pemutar film *online*[46].

Berdasarkan penelitian yang membahas loyalitas pengguna layanan VoD pada Netflix, dengan hipotesis kesenangan pengguna dalam menggunakan layanan Vod berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk melanjutkan berlangganan pada bulan selanjutnya. Dengan kesimpulan bahwa pengguna Netflix merasa semakin terhibur dan merasa puas atas layanan yang diberikan sehingga pengguna berniat untuk melanjutkan berlangganan pada aplikasi Netflix [48]Rahmadi. Pada penelitian yang dilakukan Randy [41]menyatakan hipotesis antara indikator JOY terhadap BIU memiliki pengaruh positif dan signifikan, dilihat dari kesimpulan yang dinyatakan bahwa kepuasan serta kesenangan akan berbanding lurus dengan loyalitas pengguna. Rasa senang yang dirasakan pengguna Spotify akan mempengaruhi pengguna untuk terus berlangganan akun premium. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44]pada penelitiannya indikator *Perceived Enjoyment* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Behavioral Intention To Use*. Penelitian selanjutnya yang memiliki hasil hipotesis serupa yaitu yang dilakukan oleh Nurita [40]dengan hasil hipotesis yang menyatakan bahwa *Joy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention To Use*. Peneliti menyimpulkan bahwa ketika pengguna menikmati video dakwah yang terdapat pada media sosial, maka pengguna akan tetap menonton video dakwah melalui media sosial.

*H8: Control* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use (BIU)*

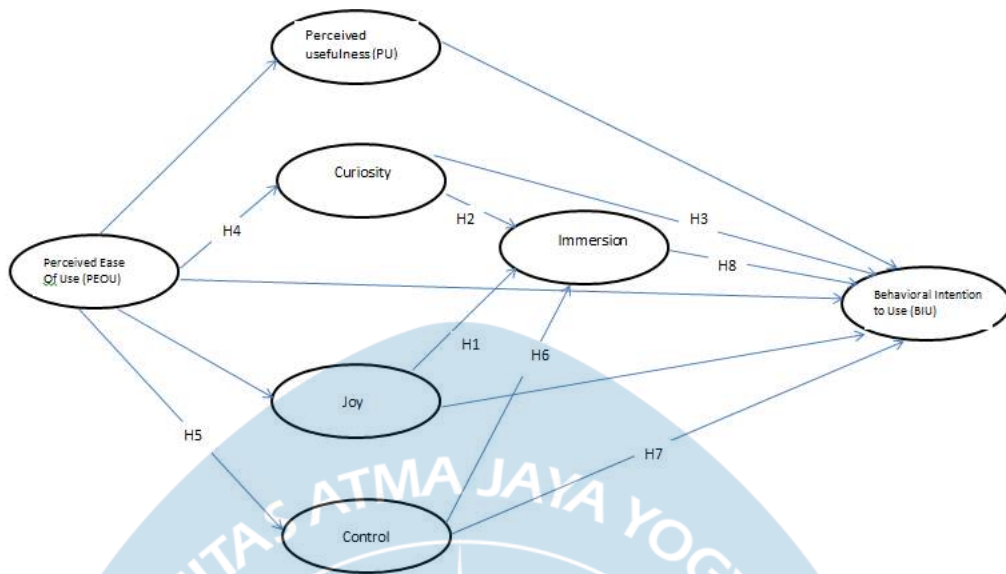
Hipotesis ini didukung oleh penelitian Simon [38]yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara *Control* dengan *Behavioral Intention To Use*, dengan kesimpulan hipotesis bahwa pengguna memiliki kontrol atas sistem filter spam dan merasa bahwa sistem tersebut dapat memberikan manfaat sehingga pengguna setuju untuk terus menggunakan sistem filter spam pada jejaring



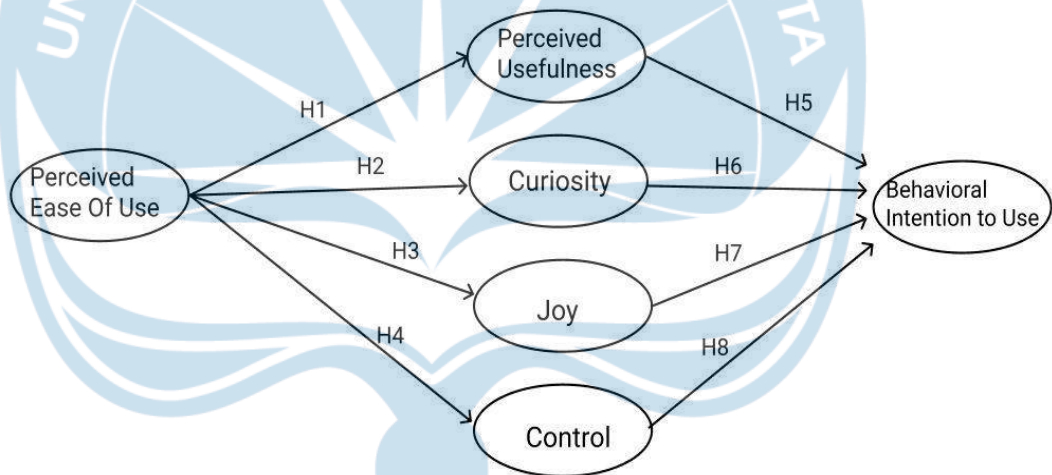
sosial mereka. Penelitian oleh Sabrina [49] menyatakan bahwa *Control* dan *Behavioral Intention To Use* memiliki nilai positif, dengan kesimpulan bahwa aplikasi pemilah sampah dengan menggunakan AR berbasis *android* dapat berfungsi dengan baik dan dapat memberikan motivasi terhadap pengguna. Penelitian selanjutnya oleh Cuandi [50] dalam hipotesisnya bahwa *Control* dalam penggunaan merasa memiliki *Control* dalam penggunaan aplikasi *game-based learning* dan akan tetap menggunakannya dimasa depan. Penelitian oleh Domarco [51] menyatakan bahwa dalam hipotesisnya penggunaan aplikasi *chatbot* yang digunakan pengguna sebagai media interaktif untuk mendapatkan informasi seputar *anime* berbasis teks dapat meningkatkan minat pengguna dalam pencarian informasi yang dibutuhkan sehingga pengguna akan terus menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan. Hipotesis ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Utama [44] pada penelitiannya indikator *Control* berpengaruh signifikan terhadap indikator *Behavioral Intention To Use*.

### 3.6 Penentuan Model

Dari hasil studi pustaka yang telah dilakukan dan dari berbagai macam pertimbangan, peneliti akan menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* sebagai model penelitian. Model ini merupakan model yang dikembangkan berdasarkan model Van der Heiden, yang memanfaatkan CA sebagai penanda kunci antara PEOU dan BIU. Pada variabel *Control* dengan *Behavioral intention to use* dengan hipotesis 8, di ambil dari teori dasar, dengan pernyataan bahwa adanya hubungan antara *control* dengan BIU [26]. Untuk lebih jelasnya, model awal pada Gambar 3.2 dan model usulan pada Gambar 3.3.



**Gambar 3. 2 Model HMSAM oleh Van der Heijden's (2004)**



**Gambar 3. 3 Struktur model usulan penelitian**

### 3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa kuesioner, setiap variabel dalam penelitian diwakili oleh beberapa penanda, setiap indikator diberikan berdasarkan pada skala Likert sebagai ukuran 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) dengan instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian**

| Konstruk  | Item  |
|-----------|---|
| Joy       | <p>JOY 1: Saya merasa senang ketika menonton film menggunakan aplikasi pemutar film.</p> <p>JOY 2: Menggunakan aplikasi pemutar film membuat saya merasa nyaman.</p> <p>*JOY 3: Menonton film dapat membuat saya merasa bosan.</p> <p>*JOY 4: Aplikasi pemutar film tidak memberikan tayangan yang saya butuhkan.</p>   |
| Control   | <p>CTRL 1: Saya merasa memiliki kendali ketika menggunakan aplikasi pemutar film</p> <p>CTRL 2: Saya memiliki kendali untuk memilih jenis film yang ingin saya lihat secara bebas pada aplikasi pemutar film</p> <p>*CTRL 3: Saya hanya memiliki sedikit kendali untuk mengakses pilihan yang ada pada aplikasi pemutar film</p> <p>CTRL 4: Saya memiliki izin untuk mengendalikan interaksi saya dengan aplikasi pemutar film.</p>   |
| Curiosity | <p>CUR 1: Menggunakan aplikasi pemutar film dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya.</p> <p>CUR 2: Saya merasa ingin menggunakan aplikasi pemutar film berulang kali.</p> <p>CUR 3: Aplikasi pemutar film dapat meningkatkan imajinasi saya.</p>   |
| PEOU      | <p>PEOU 1: Interaksi yang disajikan aplikasi pemutar film jelas dan dapat dimengerti fungsi-fungsinya.</p> <p>PEOU 2: Ketika berinteraksi dengan aplikasi pemutar film, saya tidak membutuhkan usaha pemikiran.</p> <p>PEOU 3: Saya merasa aplikasi pemutar film bebas dari kendala/masalah sistem.</p> <p>PEOU 4: Saya merasa aplikasi pemutar film sudah memberikan layanan yang saya inginkan.</p> <p>PEOU 5: Saya tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi pemutar film.</p> |

|     |  |
|-----|--|
|     | <p>PEOU 6: Saya dapat mengoperasikan aplikasi pemutar film dengan baik dan mudah.</p> <p>PEOU 7: Mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan aplikasi pemutar film.</p>   |
| PU  | <p>PU 1: Aplikasi pemutar film dapat mengurangi tingkat stress saya.</p> <p>PU 2: Aplikasi pemutar film dapat membantu saya lebih baik dalam mengisi waktu luang.</p> <p>PU 3: Aplikasi pemutar film dapat membantu dalam pembebasan diri yang berguna.</p> <p>PU 4: Aplikasi pemutar film membantu saya berpikir lebih jernih/rileks.</p> |
| BIU | <p>BIU 1: Saya akan berencana menggunakan aplikasi pemutar film di masa depan.</p> <p>BIU 2: Saya akan berniat untuk terus menggunakan aplikasi pemutar film di masa depan.</p> <p>BIU 3: Saya berharap untuk menggunakan aplikasi pemutar film secara lanjut di masa depan.</p>   |

### 3.8 Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah keseluruhan yang terdiri dari subjek/objek dengan atribut dan karakteristik tertentu, yang kemudian ditentukan oleh peneliti dan dilakukan penarikan kesimpulan [52]. Masyarakat tidak hanya sebagai individu, tetapi dapat berupa barang dan barang lainnya. Benda/subyek yang dapat dimanfaatkan sebagai populasi adalah benda/subyek yang memiliki kualitas/sifat artikel/subyek. Sesuai referensi [53] dalam modulnya yang mengacu pada pengertian populasi sebagaimana dikemukakan oleh Margono, populasi adalah semua data yang diidentifikasi dengan kita dalam rentang waktu yang ditentukan oleh analisis. Kemudian pada saat itu masyarakat diidentifikasi dengan data, bukan individu. Jika responden memberikan data, maka ukuran atau jumlah populasi akan sama dengan jumlah responden.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Atma Jaya Yogyakarta pengguna aplikasi pemutar film *online*. Berdasarkan data yang diperoleh dari Business Intelligence Akademik UAJY (<http://bi.uajy.ac.id/>), total keseluruhan mahasiswa S1 di Universitas Atma Jaya Yogyakarta pada tahun 2021 adalah sebanyak

11.880 orang. Berikut detail jumlah mahasiswa S1 di Universitas Atma Jaya Yogyakarta tahun 2021 dapat dilihat pada Tabel 3.2. Dalam penelitian ini nantinya menggunakan teknik *snowball sampling*.

**Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Mahasiswa S1 2021**

| <b>Fakultas</b>              | <b>Jumlah Mahasiswa</b> |
|------------------------------|-------------------------|
| Ekonomi                      | 3493                    |
| Hukum                        | 1805                    |
| Ilmu Sosial dan Ilmu Politik | 1639                    |
| Teknik                       | 2091                    |
| Teknobiologi                 | 500                     |
| Teknologi Industri           | 2352                    |
| <b>Jumlah Populasi</b>       | <b>11.880</b>           |

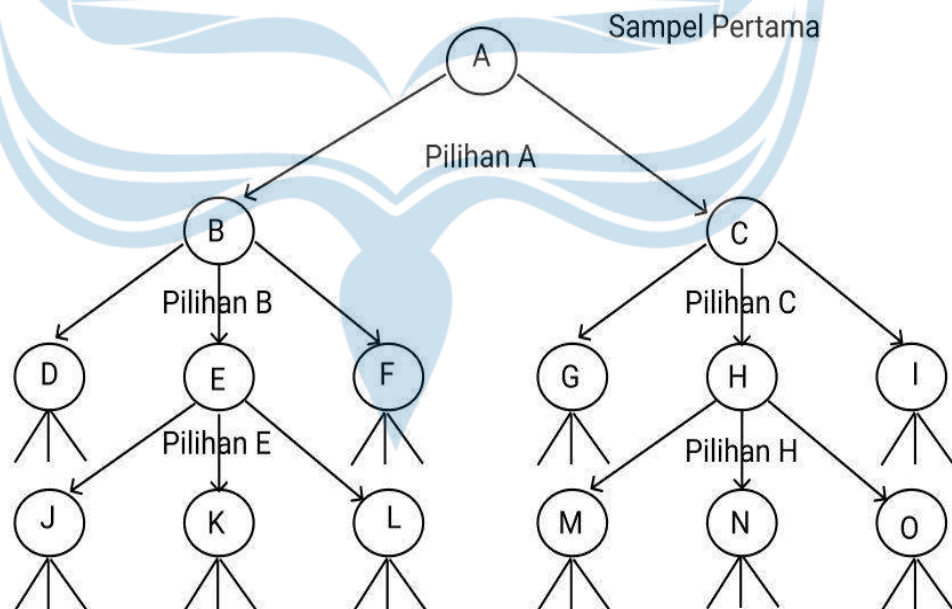
### **3.9 Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari data yang diambil dari sebuah populasi. Sebaliknya sampling merupakan suatu proses memilah sebagian dari faktor populasi yang jumlahnya memadai secara statistik sehingga dengan mempelajari sampel dan menguasai karakteristik-karakteristiknya maka akan diketahui informasi mengenai keadaan populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan strategi pemeriksaan *snowball sampling*, yang dilihat untuk kelompok pengujian *non-probability*. Pemeriksaan *non-probability* adalah strategi pengujian dengan berbagai item di setiap bagian[53]. Pengujian dengan metode pengujian bola salju diselesaikan dengan menentukan suatu contoh yang dimulai dengan angka yang kecil kemudian contoh tersebut memilih teman-temannya untuk diperiksa, hal ini dilakukan secara terus menerus hingga jumlah percobaan tersebut semakin menjadi seperti bola salju [54]. Dalam pemeriksaan uji bola salju, bukti dasar yang dapat dikenali berawal dari seseorang yang dikenang untuk langkah-langkah eksplorasi, untuk situasi ini, seseorang yang menggunakan aplikasi pemutar film online. Kemudian, pada saat itu tergantung pada hubungan langsung atau tidak langsung dalam suatu organisasi, responden berikut dapat ditemukan siapa yang dapat diperiksa, sampai jumlah tes terpenuhi. Teknik sampel ditunjukkan pada gambar 3.3. Sampel yang diambil penulis dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan penyebaran kuesioner

secara *online* di media sosial seperti Whatsapp Group, Instagram mahasiswa aktif Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Menurut Hair [55] penentuan ukuran terkecil dalam pemeriksaan menggunakan SEM – PLS sama dengan atau lebih besar ( $\geq$ ) dari ketentuan: (1) sepuluh kali jumlah terbesar indikator formatif yang digunakan untuk mengukur suatu konstruk, dan tambahan (2) sepuluh kali jumlah paling banyak dari jalur struktural yang mengarah ke konstruk tertentu. Dalam panduan, dikatakan 10 x standar (10 pedoman yang dapat diandalkan), atau singkatnya, dikatakan 10 x jumlah cara (panah) terbesar yang mengenai variabel laten dalam model PLS. PLS-SEM dapat dimanfaatkan untuk informasi dengan ukuran contoh yang kecil. Sebagai aturan, PLS-SEM memiliki kapasitas terukur tertentu dan menunjukkan penyatuan yang lebih disukai daripada CB-SEM [56]. Ukuran contoh dasar PLS-SEM harus setara dengan atau lebih menonjol dari: sepuluh (10) kali jumlah penanda perkembangan paling tinggi yang digunakan untuk mengukur desain. Sepuluh (10) kali jumlah terbesar cara model dalam yang secara langsung terkait dengan konstruksi tertentu dalam model dalam [56], [57]. Dalam pengujian ini, penulis menggunakan 25 poin yang dikali 10, sehingga jumlah tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah 250 contoh.



**Gambar 3. 4 Snowball Sampling (Sugiono , 2001,62) [53].**

### 3.10 Metode Pengumpulan Data

Data primer pada penelitian ini diperoleh berdasarkan pada kuesioner yang telah disebarakan kepada responden melalui media sosial/*online* seperti Whatsapp Group, Instagram. Kuesioner yang akan disebarakan dirancang menggunakan aplikasi *Google forms*.

### 3.11 Pengolahan data dengan PLS

Hasil Kuesioner yang telah diisi oleh responden selanjutnya akan diolah dengan menggunakan program yaitu SmartPLS 3.0. Seperti pernyataan yang sudah disampaikan peneliti sebelumnya, bahwa penelitian ini bersifat kuantitatif. Maka penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk menguji hipotesis yang ditetapkan supaya tepat. Pemeriksaan informasi adalah tindakan yang dilakukan setelah mengumpulkan informasi dari semua responden. Menurut Sugiyono [58] latihan dalam pemeriksaan informasi adalah mengumpulkan informasi sesuai dengan faktor dan jenis responden yang ditemui, mengklasifikasikan informasi berdasarkan faktor semua yang dibicarakan dengan responden, memberikan informasi kepada setiap faktor dalam penyelidikan, melakukan estimasi untuk menjawab rencana masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji spekulasi. diserahkan. Penyelidikan SEM-PLS merupakan metode ilmiah yang digunakan dalam pemeriksaan ini. SEM-PLS digunakan dalam penelitian yang diharapkan dapat menumbuhkan hipotesis.

Partial Least Square biasa disebut *softmodeling*, karena menghilangkan asumsi regresi OLS (*Ordinary Least Square*) seperti data harus berdistribusi multinormal dan tidak ada masalah multikolinearitas antar variabel eksogen[59].

#### a. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang diperuntukan guna mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan untuk ditarik kesimpulannya berdasarkan pandangan umum. Menurut Sugiyono[37] dalam penelitian dengan menggunakan populasi sudah pasti menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya.

#### b. Analisis Struktural Equation Modeling (SEM)

Persamaan permodelan *Structural Equation Modeling* (SEM) digunakan pada penelitian ini sebagai metode pengolahan data. Permodelan SEM merupakan

pengembangan lebih lanjut dari *path analysis*, dan penggunaan metode SEM dapat lebih menentukan hubungan kausal antara variabel eksogen dan endogen, Abdullah [60].

c. Partial Least Square (PLS)

PLS merupakan metode penelitian yang bersifat kuantitatif, metode ini merupakan metode yang powerful karena tidak didasari oleh banyak asumsi. [61]. Terdapat kelebihan pada metode ini, penggunaan metode ini tidak diharuskan adanya penggabungan distribusi normal serta penentuan sampel yang tidak besar. PLS ini juga dipergunakan untuk memaparkan hubungan antar variabel laten. Berdasarkan hipotesis yang telah ditetapkan, investigasi informasi yang dapat diukur kemungkinannya adalah prosedur faktual yang digunakan untuk memeriksa informasi pengujian dan menerapkan hasilnya kepada populasi. Kemudian, tahap selanjutnya dimulai dengan menguji teori menggunakan *software SmartPLS (Partial Least Square)* untuk dilakukannya pengukuran.

1. Estimasi model SEM-PLS

Dalam proses pendugaan parameter pada PLS terdapat tiga tahap yakni: menciptakan nilai variabel laten dari estimasi bobot, mengestimasi *path coefficient* yang merupakan penghubung antara variabel laten, dan menghubungkan antar variabel terhadap indikator kemudian memperkirakan parameter posisi. Semua ukuran varian diasumsikan dapat sangat membantu dalam interpretasi dengan menggunakan teknik PLS. Perulangan prosedur pemecahan yang kemudian menghasilkan nilai variabel laten, apabila variabel laten sudah ditemukan, maka dapat melanjutkan tahap analisis berikutnya.

2. Evaluasi model dalam PLS

3. Ada dua sub model yang dapat digunakan dalam pengujian menggunakan PLS, yaitu model estimasi dan model primer. Model estimasi berfungsi untuk menguji legitimasi dan uji kualitas yang tidak tergoyahkan, sedangkan model yang mendasari berfungsi untuk menguji keadaan dan hasil logis dalam pengujian teori[61].



a. *Outer Model*

Model eksternal sering juga disebut (koneksi eksternal atau model estimasi) yang mencirikan bagaimana setiap blok pointer diidentifikasi dengan variabel inertnya. Evaluasi model estimasi (model eksternal). Hal ini dimaksudkan untuk mengevaluasi legitimasi dan ketergantungan model. Model estimasi (model eksternal) digunakan untuk mengevaluasi legitimasi dan ketergantungan model. Uji legitimasi diarahkan untuk mengetahui keterampilan instrumen eksplorasi mengestimasi apa yang seharusnya diestimasi, Abdullah [61]. Uji reabilitas memiliki fungsi dalam pengukuran konsistensi instrument penelitian dalam survei sebuah ide dan dapat juga digunakan sebagai alat pengukuran konsistensi jawaban responden dalam sebuah penelitian. Klarifikasi lebih lanjut dari model penilaian (model eksternal) yang menggunakan uji *Convergent Validity*, *Discriminant validity*, dan *Composite Reability* adalah sebagai berikut:

1. *Convergent Validity*

Keabsahan model estimasi yang terfokal dapat dilihat dari hubungan antara skor penanda dengan skor variabel. Pengujian dianggap sah jika nilai AVE dan semua pengukuran penumpukan eksternal dari indikator di atas 0,5 [61]. Rumus AVE (*Average Varians Extracted*) dapat didefinisikan sebagai berikut:

$$n = 1 \lambda_i$$
$$AVE = \frac{\quad}{n}$$

(3.1)

Keterangan :

AVE adalah skor tingkat fluktuasi normal yang dihapus dari sekelompok faktor menganggur yang dinilai melalui penumpukan pointer standar dalam ukuran siklus perhitungan di PLS. Mewakili elemen susun standar dan I adalah jumlah pointer. Nilai faktor susun yang masih dianggap memadai pada tahap awal pemeriksaan dalam pengembangan skala estimasi adalah 0,5-0,6, Chin[61].

## 2. Discriminant Validity

Discriminant Validity dari model estimasi dengan pointer cerdas disurvei bergantung pada estimasi cross stacking dengan build. Menurut Ghozali [62] untuk menguji legitimasi diskriminan, analisis dapat melihat nilai cross stacking pada setiap faktor, yang seharusnya bernilai  $> 0,7$ . Estimasi ini juga harus dimungkinkan dengan membandingkan nilai dasar kuadrat dari *average variance extracted* (AVE) di setiap pengembangan dengan hubungan antara bangunan yang berbeda dalam model, dikatakan memiliki nilai legitimasi diskriminan yang layak.

## 3. Composit Reliability

Pada pengukuran reliabilitas suatu konstruk dengan indikator reflektif, terdapat dua cara berbeda yang mungkin dilakukan, khususnya dengan Cronbach's Alpha untuk menguji keandalan pengembangan yang akan memberikan harga lebih rendah sehingga lebih bijaksana untuk memanfaatkan Keandalan Komposit. Keandalan komposit sejauh mungkin merupakan insentif untuk tingkat kualitas tak tergoyahkan komposisi (PC) adalah  $e^{0,7}$ [61]. Dengan memanfaatkan hasil yang dibuat oleh SmartPLS, kualitas tak tergoyahkan komposit dapat ditentukan dengan menggunakan resep berikut:

$$pc = \frac{(\sum \lambda)^2}{(\sum \lambda_i)^2 + \lambda_i \text{ var}(\epsilon_i)} \quad (3.2)$$

## 4. One Order Confirmatory Factor Analisis

Dalam penilaian ini, model struktur dikaitkan dengan model satu permintaan di mana semua faktor menggunakan sesuatu. Dalam PLS, pengujian fabrikasi permintaan tunggal akan melalui satu tingkat, pengujian secara eksplisit dilakukan dari kemajuan tidak aktif ke hal-hal dari setiap faktor. Kemudian, pada saat itu dalam bootstrap, nilai koefisien table way akan menunjukkan besarnya masing-masing penunjuk pengembangan (pengukuran) ke variabel tidak aktif dengan memberikan nilai t-statis  $> 1,96$  [62].

## 5. Innermodel

Innermodel memiliki tujuan, khususnya untuk memprediksi hubungan antara faktor-faktor yang tidak terpakai. Pada tahap ini uji R Square diselesaikan sepenuhnya dengan maksud untuk mengklarifikasi adanya pengaruh yang berarti antara variabel idle eksogen dan variabel inert endogen. Kelas esteem 0,75, 0,50 dan 0,25 menunjukkan model (padat, sedang, dan lemah). Ukuran Dampak (2) untuk menentukan kelayakan model. Nilai f 20,02, 0,15, dan 0,35 menunjukkan model (kecil, sedang, dan besar) Q2 sangat penting untuk memperkenalkan kombinasi persetujuan silang dan kapasitas penyesuaian dengan harapan dari faktor-faktor yang diperhatikan dan ukuran batas-batas pengembangan. Dimana nilai  $Q2 > 0$  menunjukkan bahwa model memiliki prescient signifikan dan jika  $Q2 < 0$  menunjukkan bahwa model membutuhkan prescient important. Pentingnya nilai q2 dari 0,02, 0,15 dan 0,35 menunjukkan model (tidak berdaya, sedang, dan solid). Model utama kemudian dinilai menggunakan R-kuadrat pada pengembangan yang andal, uji Q-kuadrat Stone-Geisser untuk kepentingan prescient dan uji-t dan makna dari koefisien batas-batas jalan yang mendasarinya.

### a) R-Square (R2)

Langkah prinsip dalam pengujian utama adalah untuk melihat insentif R-Square untuk setiap nilai variabel endogen sebagai kekuatan awal dari model yang mendasarinya. Nilai perubahan R-Square memiliki kapasitas untuk memperjelas dampak yang cukup besar dari faktor inert eksogen tertentu pada faktor endogen. R-kuadrat terbalik dari 0,75, 0,5 dan 0,25 dapat beralasan bahwa model solid, sedang dan lemah [62]. Konsekuensi dari PLS R-kuadrat menunjukkan perbedaan mutlak dari berkembang digambarkan dalam model [62]. Semakin tinggi harga R2, semakin baik model ramalan dan model penelitian yang diusulkan.

b) Q2 Predictive Relevance

Evaluasi model PLS juga dapat dilakukan dengan menggunakan Q2 prescient significant atau prescient example reuse, penilaian ini dilakukan untuk menunjukkan batas kesesuaian dan kesesuaian silang dengan asumsi untuk komponen yang dipertimbangkan dan ukuran batas struktur. Model yang memiliki *predictive relevance* dapat dilihat dari nilai  $Q^2 > 0$ , sedangkan untuk melihat *predictive relevance* dapat ditunjukkan dengan nilai  $q^2 < 0$  [61]. Q2 ini berfungsi untuk mengetahui seberapa baik nilai observasi yang diperoleh dari model serta estimasi parameteranya.

c) Quality Index

Untuk menemukan kecocokan dengan Gof Record, langkah-langkah peningkatan di seluruh dunia dibedakan dalam cara menampilkan. Ini berfungsi untuk menilai model estimasi seperti yang utama, memberikan proporsi perkiraan umum model. Penghargaan GoF dipisahkan menjadi tiga ukuran 0,10 (Gof Kecil), 0,25 (Gof sedang) dan 0,36 (GoF besar) [61]. GoF dapat ditentukan dengan menggunakan basis kuadrat dari daftar kesamaan normal dan kuadrat-R normal menggunakan rumus persamaan Tanenhaus [62] sebagai berikut:

$$GoF = \sqrt{COM \times R^2}$$

(3.3)

Keterangan :

GoF = Goodness of Fit

Com = Average communality index

R = Average R-square

## 6. Penguji Hipotesis

### a) Uji Path Coefficient

Uji Path coefficient dapat dilakukan dengan melihat T-statistik yang dimana hipotesis penelitian diterima jika nilai T-statistik  $>1,96$  (t table signifikansi 5%) [63].

### b) Analisis SEM dengan efek mediasi

Menguji efek mediasi dengan PLS, dapat memanfaatkan strategi yang dibuat oleh Nobleman dan Kenny [63]. Berikut tahapan pengujiannya:

1. Model utama, menganalisis dampak faktor eksogen terhadap faktor endogen dan harus signifikan pada t-statistik  $>1,96$
2. Model selanjutnya, menginspeksi pengaruh faktor eksogen terhadap variabel mediasi dan harus signifikan pada t-statistik  $>1,96$
3. Model ketiga, sekaligus menganalisis pengaruh faktor eksogen dan interceding terhadap faktor endogen. Pada pengujian terakhir, jika pengaruh faktor eksogen terhadap faktor endogen tidak signifikan pada t-statistik  $>1,96$ , hal ini menunjukkan bahwa variabel moderat mengintervensi pengaruh faktor eksogen terhadap faktor endogen.

## 3.12 Analisis Hasil

Tahap investigasi hasil, spesialis akan memeriksa efek samping dari pengujian teori yang telah diselesaikan pada tahap sebelumnya. Kemudian, hasil pemeriksaan tersebut akan menunjukkan hubungan antara faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengakuan dan penggunaan aplikasi pemutar film *online*. Hasil analisis yang didapat akan digunakan sebagai saran serta rekomendasi bagi developer untuk meningkatkan kualitas dan pengembangan pada penggunaan aplikasi pemutar film *online* selanjutnya.