BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Penelitian ini menggunakan referensi-referensi yang berkaitan dari penelitian sebelumnya mengenai *Hedonic-Motivation System Adoption* untuk mencari informasi data rinci dengan tujuan agar penulis dapat mengetahui pengaruh penggunaan dan penerimaan Tiktok.

Penelitian utama berjudul "Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Film *Online* Dengan Menggunakan *Hedonic Motivation System Adoption Model*"[11]. Pada penelitian tersebut Penulisan dilakukan dengan harus mengenali faktor dan teori pada survei yang dilakukan dan menggunakan HMSAM sebagai metode penelitianya, peneliti juga memanfaatkan *Partial Least Square* (PLS) dengan hasil mengujian yang menghasilkan kesimpulan bahwa *Perceived Ease Of Use, Perceived Usefullness, Joy* dan *Control* merupakan pengicuh yang mempengaruhi pencapaian pemanfaatan aplikasi Pemutar film *online*. Dalam penelitian ini juga peneliti memberikan kesimpulan bahwa variabel pada metode penelitian tersebut penting dalam meraih kesuksesan dalam penggunaan aplikasi pemutar film *online* serta karena selalu adanya update list film yang cepat dan selalu merekomendasikan film terbaru setiap rilisan baru sudah ada, hal ini juga didasari dengan kualitas video yang menarik serta akses yang mudah bagi pengguna baru, dan juga terjangkau menjadi strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat pengguna aplikasi pemutar film *online*.

Penelitian kedua berjudul "Analisis Penggunaan Berkelanjutan Aplikasi *Video On Demand* Dengan Menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model*"[12]. Sama seperti penguji yang sebelumnya, HMSAM dijadikan sebagai metode pada penelitian dan memanfaatkan *Partial Least Square* (PLS) dengan hasil dari pengujian bahwa setiap variabel merupakan faktor yang mempengaruhi pencapaian pemanfaatan aplikasi *Video On Demand.* Pada penelitian ini penguji memberikan usulan dan ide dengan merekomendasikan *developer* aplikasi VoD untuk terus meningkatkan sitem informasi berdasarkan variabel c*ontrol* dan *curiosity* dalam aplikasi VoD

Penelitian ketiga “Analisis Perilaku Hedonisme Mahasiswa Dalam Pembelian *Skincare* Secara *Online* Selama Masa Pandemi”[13]. dalam penelitian ini penguji memilih untuk menganalisis terkait hedonisme pengguna dalam pembelian *skincare* secara online terhadap mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Permasalahan ini diambil karena semakin maraknya penggunaan *e-commerce* yang menjadi penyebab utama mahasiswa melakukan pembelian secara *online* dan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya hedonism pada kalangan mahasiswa terutama dalam pembelian *skincare* secara *online*. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa kemudahan yang di sediakan oleh berbagai *e-commerce* mampu meningkatkan intensitas belanja para mahasiswa di UAJY, sehingga menimbulkan perilaku hedonism dan konsumtif.

Penelitian berikutnya berjudul “*Hedonic-Motivation System*: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan *Learning Management System*”[14]. pada penelitian ini teori HMS menegaskan bahwa agar mendapatkan penigkatan intensi seseorang dalam penggunaan sistem informasi maka faktor kesenangan memerlukan faktor kegunaan atau manfaat serta faktor dalam kemudahan dalam menggunakan sistem. Pada pengujian ini penguji memeriksa kerangka data skolastik di Universitas Universal khususnya terkait dengan Kerangka Kerja Eksekutif Pembelajaran (LSM). Empat varian *Hedonic-Motivation System* (HMS) yang digunakan oleh peneliti yaitu kemudahan pengunaan, kegunaan, kenikmatan, dan intensi menggunakan. Jadi, kesimpulannya bahwa dari pengukuran ini yaitu faktor yang sangat memberikan pengaruh dapat dijadikan sebagai acuan yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang sebuah interaksi pada sistem berupa rancangan konseptual guna pengembangan LMS di Universitas *Universal*.

Penelitian kelima berjudul “Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa”[15]. Tujuan dari penelitian ini untuk mencari dan mengetahui dampak dari penggunaan aplikasi Tiktok terhadap perilaku sosial dari mahasiswa FKIP UNTIRTA. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomonologi dan menggunakan penelitian kualitatif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial terutama Tiktok dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial mahasiswa seperti kurang bergaul karena pengaruh dari aplikasi tiktok ang memberikan efek pemakainya

untuk tetap tinggal dirumah, pengguna lebih mengetahui perubahan pada sekitar atau secara global sehingga mahasiswa akan lebih eksis mengikuti zaman berdasarkan perubahan yang ada, kecanduan dalam menggunakan Tiktok di mana yang awalnya hanya mencoba dan semakin lama menjadi tertarik dan paham dari situlah ketertarikan akan berubah menjadi kecanduan terutama pada pengguna yang sudah memiliki banyak *viewers* dan pengikut.

Tabel 2. 1 Perbandingan Studi Sebelumnya

No.	Peneliti, Tahun, Judul	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1.	Gracia Ananda (2021) dengan judul "Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Pemutar Film *Online* Dengan Menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model*"[11].	Untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan aplikasi pemutar film *online* dengan menggunakan metode *Hedonic-Motivation System Adoption Model*	PLS, HMSAM	Hasil dari pengujian tersebut menyimpulkan bahwa variabel seperti *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Control* dan *Joy* merupakan faktor yang berperan penting dalam mempengaruhi keberhasilan dalam penggunaan aplikasi film online
2.	Tania Nur Hafizah Hersyaf (2020) dengan judul "Analisis Penggunaan Berkelanjutan Aplikasi *Video On Demand* Dengan Menggunakan *Hedonic Motivation System Adoption Model*"[12].	Menganalisis penggunaan berkelanjutan aplikasi *Video On Demand* dengan menggunakan *Hedonic Motivation System Adoption Model*	PLS, HMSAM	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi VoD sudah cukup meningkatkan unsur intrinsik pengguna, berdasarkan uji yang menunjukkan variabel sesuai dengan ketentuannya.

Tabel 2.1 Perbandingan studi sebelumnya (lanjutan)

No.	Peneliti, Tahun, Judul	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
3.	Devi, Putri, Benedecas, Sitepu, Nastiti (2022) "Analisis Perilaku Hedonisme Mahasiswa Dalam Pembelian *Skincare* Secara *Online* Selama Masa Pandemi"[13].	Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan kecenderungan perilaku hedonism di kalangan mahasiswa terhadap pembelian *skincare* secara *online.*	HMSAM	ditemukan bahwa kemudahan yang ada pada *e-commerce Perceived Ease of Use* (PEOU) ternyata mampu meningkatkan intensitas belajar para mahasiswa di UAJY sehingga menimbulkan perilaku yang hedonis.
4.	Widiantoro, Marfuah (2019) "*Hedonic-Motivation System*: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan *Learning Management System*"[14].	Mengetahui pengukuran intensi Mahasiswa dalam penggunaan *Learning Management System* dengan menggunakan metoode *Hedonic-Motivation System*.	Regresi Linier Berganda HMSAM	Pada hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor dominan berpergaruh yang dapat digunakan sebagai pedoman dasar dalam merancang interaksi sistem dalam bentuk rancangan konseptual untuk pengembangan LMS di Universitas Universal.
5.	Nurmala, Afrizal, Hadi Wibowo (2022) berjudul "Dampak Penggunaan Tiktok Terhadap Perubahan	untuk mengetahui dampa dari penggunaan aplikasi Tiktok terhadap perubahan		penelitian menunjukkan bahwa perubahan perilaku sosial pada mahasiswa yang diakibatkan oleh Tiktok yaitu seperti kurang bergaul, lebih eksis mengikuti zaman,

	Perilaku Sosial Mahasiswa"[15].	perilaku pada mahasiswa FKIP UNTIRTA.		kecanduan, meningkatkan budaya konsumtif, dan terakhir adalah kurangnya waktu instirahat.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi

Seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalikasi yang semakin maju mengakibatkan perubahan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasipun semakin berkembang pesat, era globalisasi memberikan akibat perubahan pesat dalam susunan di dunia yang berdampak terhadap berbagai negara termasuk indonesia[16]. Secara terarah teknologi tersebut di perbaharui agar semakin cepat, akurat, efisien dan efektif dalam pengggunaannya. Menurut Rachman Hakim S (2018), Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan dengan tujuan untuk mengolah dokumen, data, hiburan (game, media social), kesehatan, *e-commerce*, dan sebagainya. Kesimpulannya aplikasi ini merupakan kegiatan, atau alat terapan yang digunakan secara khusus sesuai dengan manfaat dari aplikasi itu sendiri[17]. Aplikasi-aplikasi tersebut biasanya digunakan untuk mempermudah pekerjaan pengguna seperti dalam pekerjaan dikantor, berbelanja, transportasi, mengurus surat-surat penting, dan lain sebagainya. Aplikasi berasal dari bahasa inggris '*Applicatio*' yang diartikan sebagai penerapan atau penggunaan atau dalam artian panjangnya aplikasi merupakan suatu perangkat lunak atau software di dikembangkan untuk mempermudah pekerjaan penggunanya[18].

a. Aplikasi desktop

Yaitu aplikasi yang hanya dapat dibuka dan digunakan secara menyeluruh menggunakan komputer atau *PC* dengan atau tidak menggunakan koneksi internet dan aplikasi desktop tersebut memiliki beberapa kategori, sebagian besar aplikasi desktop dapat berjalan dengan sendirinya atau secara indenpenden dalam sistem desktop komputer dan dapat menjalankan serangkain kegiatam atau aktivitas dengan diatur oleh penggunanya [19]. Begitu juga dengan beberapa

aplikasi yang memiliki lebih banyak fitur serta lebih mudah digunakan jika menggunakan desktop seperti *Microsoft Word, Microsoft Exel,* Beberapa *game online* seperti *Roblox*, dan lainnya.

b. Aplikasi Web

Sama seperti sebelunmnya, untuk aplikasi web hanya bisa diakses melalui *website* melalui komputer dengan koneksi jaringan internet yang memadai. Aplikasi *web* ini sendiri merupakan suatu hasil dari program yang tersimpan pada *server* lalu dikirim melalui internet sehingga hanya dapat diakses melalui antarmuka *browser*. aplikasi berbasis web merupakan suatu perangkat lunak komputer yang di operasikan dengan menggunakan bahasa pengkodean yang didukung penjelajah web seperti HTML, JavaScript, AJAX, dll [20]. Ada banyak aplikasi yang memberikan pelayanan dengan membukan aplikasi web pada bisnisnya untuk semakin mempermudah pengguna/kostumer dalam berinteraksi dengan perusahan atau yang terkait.

c. Aplikasi Mobile

Yaitu aplikasi yang dapat dijalankan melalui perangkat *smartphone, tablet* atau jenis *mobile* lainnya. kategori untuk aplikasi ini sudah sangat banyak jenisnya seiring dengan jumlah dan perkembangan penggunaan gadget di kalangan muda. Jumlah penggunaan aplikasi *mobile* juga sangat digemari karena penggunaanya yang praktis dan dapat di operasikan di mana saja dan kapanpun selagi pengguna memiliki koneksi internet. Beberapa contoh aplikasi yang paling sering digunakan saat ini adalah seperti *Instagram, Twitter, Whatsapp, SnapChat, Line, FaceBook, Tiktok,* Dll[21].

2.2.2 Media Sosial

Media sosial dapat diartikan sebagai kumpulan aplikasi dengan berbasis internet yang dibentuk berdasarkan ide dan teknologi, media sosial tercipta untuk memberikan kemudahan untuk menghubungkan individu ke individu atau bahkan kelompok dalam dua arah dengan memberikan kemudahan dalam penggunanya untuk membagikan, berpastisipasi dll [22]. Media sosial terbagi menjadi enam macam yaitu *blog* atau *website* berupa tulisan yang dilakukan oleh pengguna untuk memberikan pembaca kebebasan dalam bertukar pikiran dan saling mengulas komentar, forum (Forums) yang memberikan kebebasan pada penggunanya untuk merangkai atau berkomentar pada pokok permasalah yang dibuat atau biasanya yang sering terjadi pada masyarakat sehingga dijadikan topik permasalahannya sehingga banyak pengguna yang akan tertarik, komunitas konten adalah situs yang memberikan kebebasan pada pengguna untuk membagikan konten berupa video, foto, dll pada masyarakat luas pada pengguna media tersebut, dunia virtual merupakan situs yang memberikan kesan nyata pada penggunanya di mana pengguna akan merasa seperti berada dalam lingkungan tersebut sehingga dapat berinteraksi dengan penggguna lain contoh dari dunia *virtual* adalah *game online*, wikis merupakan situs di mana data dan dokumen dihasilkan di mana pengguna resmi terdaftar sebagai pengguna dapat menambah serta mengganti konten situsnya dengan berbagai sumber yang lebih berkualitas, jejaring sosial adalah kumpulan kelompok pada dunia maya yang dapat terhubung antar sesama pengguna lain serta dapat melakukan berbagai aktifitas yang dapat mempermudah penggunanya seperti Facebook, Instagram, DLL [23].

2.2.3 Aplikasi Tiktok

Tiktok menjadi satu dari beberapa aplikasi yang banyak digemari oleh masyarakat saat ini. Sebuah aplikasi yang berbentuk jaringan sosial berupa platform untuk membagikan video music yang diluncurkan pada September 2016 di Tiongkok. Pada masa kejayaannya Tiktok berhasil menjadi media sosial yang paling banyak diunduh yakni sebanyak 45,8 juta kali yang berarti dengan jumlah tersebut tiktok berhasil mengalahkan aplikasi-aplikasi besar lainnya seperti Instagram, Facebook,

dan YouTube. Penggunaan tiktok kebanyakan didominasi oleh kalangan remaja atau yang biasanya kita sebut sebagai Generasi Z. Terlebih lagi pada masa pandemi *Covid-19* aplikasi yang tergolong sebagai sosial media mengalami peningkatan pengguna yang sangat pesat terutama Tiktok. Pandemi yang terjadi mengakibatkan masyarakat memilih untuk menghindari kerumunan dan memilih mengurung diri di rumah masing-masing dan mengakibatkan masyarakat menggunakan media sosial untuk melepas rasa jenuh atau bosan [24]. Persentase penggunaan Tiktok di Indonesia berdasarkan laporan terbaru menyatakan bahwa penggunaan Tiktok meningkat hingga 40% pada 2022 dan menjadikan Indonesia sebagai negara ke-2 di dunia dalam penggunaan Tiktok [25][26].

2.2.4 Hedonic-Motivation System Adoption Model

Hedonic-Motivation System Adoption Model merupakan teori sistem informasi asli yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai penerapan *hedonic-motivation system* (HMS). HMS itu sendiri merupakan sistem yang digunakan utnuk memenuhi motivasi intrinsik pengguna seperti jejaring media sosial, aplikasi video *game, game online*, aplikasi pemutaran musik, belanja *online*, komunikasi jarak jauh antar kelompok maupun individu, dan lain sebagainya [9]. HMSAM merupakan pengembangan yang berasal dari van der heijden's model. Digunakannya metode HMSAM pada penelitian ini adalah untuk menganalisa aplikasi Tiktok karena model tersebut dianggap dapat berhubungan langsung denagan penerapan HMS. HMSAM merupakan model penerimaan sistem khusus HMS berdasarkan teori alternatif yang pada gilirannya didasarkan pada penyerapan kognitif berbasis aliran / *Cognitive Absorption* (CA). *Hedonic motivation system adoption model* kemudian mulai membangun model dari sistem hedonis Van der Heidjen menggunakan CA sebagai bagian utama sistem motivasi hedonis untuk mempersepsikan kemudahan pengguna (PEOU) serta niat pelaku (BIU) pengguna [27][28].

1. Perceived Ease Of use

Merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa dalam penggunaan teknologi dapat memudahkan dalam penyelesaian pekerjaan. Untuk arti dari *Perceived Ease Of Use* didefinisikan sebagai *"ease"* yang berarti *"freedom from difficulty or great effort."* Lalu *"ease to use perceived"* didefinisikan sebagai *" the degree to which a person believes that using a particular system would be free of effort"* Davis mengungkapkan Jika dalam menggunakan sistem mudah maka tidak perlu mengeluarkan usaha keras untuk menggunakannya. Untuk indicator dari *Perceived Ease Of Use* ada lima (5) yaitu mudah untuk dipelajari *(Easy to Learn)*, mudah untuk dioperasikan *(Understandable)*, Fleksibel *(Flexibel)*, dapat dikontrol *(Controllable),* mudah untuk digunakan *(Ease of Use)*[29] [30].

2. Perceived Usefulness

Persepsi kegunaan di mana jika pengguna mempercayai jika seseorang menggunakan suatu sistem teknologi tertentu, maka dinyatakan dapat meningkatkan kinerja dan prestasi kerja dari pengguna sistem tersebut. seperti apa yang dikemukakan oleh Davis (1989) yaitu *"the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance."* Terdapat 6 indikator penting pada *perceived usefulness* yaitu: mempercepat pekerjaan *(Work More Quickly)*, kinerja pekerjaan *(job performance)*, menambah produktifitas *(Increase Productivity)*, efektifitas *(Effectiveness),* menjadikan pekerjaan lebih mudah *(Make Job Easier)*, bermanfaat *(Useful)* [29].

3. Curiosity

Tingkat pengalaman pengguna yang semakin lama akan mengembangkan rasa ingin tahu sensorik dan kognitif dari individu." *Curiosity* dapat didefinisikan sebagai keinginan dari diri seseorang yang muncul secara terus menerus dan berulang-ulang serta termotivasi secara intrinsik untuk menggali sebuah informasi [31]. Rasa kaingin tahuan ini biasanya berasal dari sebuah ransangan atau sinyal pada sesuatu hingga menimbulkan rasa ingin tau hingga munculnya beberapa pertanyaan yang menimbulkan rasa ingin sehingga mendorong seseorang untuk mencari tau hal tersebut hingga tuntas hingga rasa penasaran atau kaingin tahuan itu terjawab. Dari kesimpulan diatas dapat di katakana bahwa *curiosity* berfungsi untuk mencari,

mengeksplorasi, serta membenamkan diri kedalam situasi untuk mendapatkan informasi dan pengalaman baru.

4. Joy (Heightened Enjoyment)

Yang dapat didefinisikan sebagai aspek kesenangan dari sesuatu, sehingga menimbulkan rasa senang dalam menggunakan barang tersebut. hal tersebut biasanya muncul dari pengalaman pengguna dan perasaan secara langsung. *Joy* didefiniskan sebagai perasaan emosi yang keluar dari seseorang yang digambarkan dengan sangat positif [32].

5. Control

Control dapat diartikan sebagai tidakan seserorang dalam hal pengawasan, pengendalian yang berguna untuk menghindari, mendeteksi atau memperbaiki system apabila kemungkinan terjadi hal yang tidak di inginkan atau penyimpangan dalam menjalankan program yang dianggap merugikan pengguna. Dengan adanya *control* dapt memindai apakah ada hal yang terlewat dapat pekerjaan atau tidak sehingga dapat dipastikan bahwa pekerjaan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

6. Behavioral Intention to Use

Adanya inisiatif perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) adalah kecenderungan perilaku seseorang agar terus menggunakan teknologi informasi, atau dapat didefinisikan sebagai keinginan individu untuk menggunakan kembali sesuatu yang sama secara berulang ulang karena merasa cocok apabila suatu waktu memerlukannya kembali.

2.2.5 Populasi Dan Sampel

Pada penelitian yang bersifat kuantitati maka kita tidak akan asing dengan istilah populasi dan sampel. Populasi itu merupakan subjek yang terdapat pada suatu wilayah pada waktu tertentu yang menjadi bahan pengamatan dan diteliti oleh peneliti. Populasi dapat digunakan untuk penelitian yang cukup beragam. populasi terbagi menjadi dua yaitu populasi finit yang merujuk pada suati populasi yang jumlahnya sudah dapat dihitung atau diketahui secara pasti oleh peneliti dan populasi infinit merupakan sebaliknya, yaitu jumlah populasi yang belum diketahui oleh peneliti tersebut.

Sugiyono (2016) [44] menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Pengukuran dalam sampel dapat dilakukan melalui statistic atau berdasarkan estimasi penelitian guna menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Penggunaan sampel sangat diperlukan dalam penelitian kuantitatif karena peneliti dapat menghabiskan banyak tenaga, waktu, bahkan biaya jika harus menggunakan semua individu pada suatu populasi. Dalam Teknik pengambilan sampel akan lebih mudah dilakukan karakteristik populasi bersifat homogen.

2.2.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan Teknik atau tata cara yang dilakukan oleh penguji dalam melakukan pengumpulan data. Sedangkan pengumpulan data itu sendiri dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari penelitian. Dalam pemilahan data untuk penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik sebagai berikut:

1. Metode Survei

Survei sama dengan melakukan pengecekan data dengan melakukan wawancara atau memberikan beberapa pertanyaan penting yang berhubungan dengan penelitian. Dalam survei informasi terkumpul dari responden menggunakan kuesioner. Untuk memberikan hasil data yang tepat umumnya peneliti sudah membatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atau populasi untuk menjadi perwakilan dari seluruh populasi. Pada awal proses melakukan survei peneliti akan terlebih dahulu Menyusun konsep dan mengoperasionalkan variabel-variabel suatu pertanyaan lalu akan disebarkan melalui berbagai sarana seperti sosial media dan lain sebagainya [33].

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan sebuah teknik dalam pengumpulan data dari sejumlah orang melalui beberapa pertanyaan yang sudah di susun sebelum menyebarkannya ke responden sehingga nantinya data dari responden tersebut akan diolah dan disimpulkan hingga menjadi hasil dari penelitian. Tujuan dari diadakannya kuesioner dalam sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan sejumlah data atau informasi

yang efektif dengan topik penelitian, dan umumnya lebih banyak digunakan pada metode kuantitaf [34].

2.2.7 Skala untuk Instrumen

Skala sikap yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Skala Likert**

   Skala likert merupaka skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert (1932). Dalam skala likert akan terdapat pertanyaan yang membentuk nilai untuk mempresentasikan sifat suatu individu seperti sikap, pengetahuan, serta perilaku. data likert terdiri dari satu pertanyaan yang berdiri sendiri[35]. skala likert berkaitan dengan keputusan yang diambil seseorang antara setuju atau tidak setuju terhadap seseorang suatu hal. Data pada skala likert berjenis data ordinal (berjenjang tanpa skor). Angka-angka dan hanya urutan saja jadi analisisnya hanya seperti frekuensi atau proporsinya. Contohnya seperti pilihan "netral" dalam angket ditiadakan dengan responden 100 orang[36]. Pertanyaan pada skala likert terbagi menjadi dua jenis yaitu pertanyaan berjenis posited dan pernyataan negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5,4,3,2, dan 1; sedangkan pertanyaan berbentuk negatif berbentuk 1,2,3,4, dan 5 [37]. dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert dengan bentuk positif seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 2 keterangan dan scorting skala likert 5 poin

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

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

2.2.8.1 Pengenalan PLS-SEM

Partial least square (PLS) merupakan metode alternatif dari *Structural Equation Modeling* (SEM) yang memiliki sifat konstruk formatif dan berbasis komponen. PLS merupakan pendekatan yang secara khusus untuk memprediksi variabel dependen dengan melibatkan sejumlah besar variabel *indenpenden* [38]. Analisis ini merupakan suatu alternatif yang sangat baik digunakan untuk metode analisis regresi berganda dan regresi komponen utama [39]. PLS-SEM digunakan untuk memprediksi dan melakukan pengembangan teori[40].

Berikut merupakan hal mengapa SEM dikaitkan dengan PLS:

1. Terdapat komponen-komponen di mana SEM menggunakan PLS yaitu model struktural, model pengukuran dan skema pembobotan.
2. Dalam penggunaanya SEM menggunakan PLS hanya mengijikan model hubungan antar variabel yang recursif (sarah.
3. Pada model bagian dalam atau model struktural semua variabel laten akan dihubungkan berdasarkan teori subtansi.
4. Model penggukuran atau model luar, akan menghubungkan seluruh variabel manifest atau indikator dengan variabel laten. Setiap variabel laten akan memiliki blok variabel manifest karena dan setidaknyakan harus diisi dengan setidaknya satu indikator karena. Variabel manifest yang telah dihubungkan dengan satu variabel laten akan disebut sebagai ‘blok’.
5. Algoritma PLS memiliki tujuan untuk melakukan estimasi nilai semua variabel laten dengan penggunaan prosedur iterasi.
6. Selanjutnya merupakan skema pembotobatan yang digunakan untuk estimasi bobot bagian dalam pada langkah kedua algoritma PLS. Pembobotan awal akan menggunakan cetroid atau rata-rata aritmatik, lalu selanjutkan setelah mengalami pengembangan makan skema pembototan juga akan menggunakan pembobotan faktorial dan jalur.
7. Menurut model strukturalnua makan koefisien jalu diestimasi akan menggunakan OLS *(Ordinary Least Square).* Untuk jalur koefisien jalur pada SEM – PLS menggunakan koefisien regrasi baku (Beta) [11].

2.2.8.2 Model Indikator PLS

1. **Model indikator refleksif**

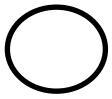
   Setiap indikator merupakan pengukaran kesalahan yang dikenakan terhadap variabel laten sehingga menyebabkan perubahan pada semua indikator yang ada. Model faktor fundamental merupakan kovarians dari estimasi yang dipengaruhi oleh kemungkinan desai atau mencerminkan perubahan dalam kemungkinan konstruksi dengan hal ini model indikator refleksif biasanya disebut juga sebagai model faktor fundamental. Indikator reflektif akan dihapus jika dari model pengukurannya bernilai loadings baku Sebagian luar dibawah 0.4.

2. **Model indikator Formatif**

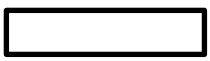
   Penilaian menggunakan validitas tradisional sehingga tidak dapat diaplikasikan untuk indikator-indikator dalam model pengukuran formatif dan konsep reliabilitas karena akan tidak berguna saat diaplikasikan menggunakan model formatif. Pengukuran pada indikator formatif didesain menggunakan pengukuran dalam dua lapisan yaitu pengukuran pada tataran konstruk (variabel laten) dan pengukuran pada tataran indikator (variabel manifest)[41].

2.2.8.3 Gambar Model hubungan dalam PLS SEM

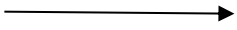
a. Variabel laten menggunakan simbol berupa lingkaran oval



b. Simbol kotak menggambarkan variabel manifest atau indikator



c. Sedangkan anak panah satu arah menggambarkan koefesien jalur [41]



2.2.8.4 Kriteria Penlian PLS

Pada penilian PLS terbagi menjadi dua kriteria peniliain sebagai berikut:

1. *Outer Model* (Evaluasi Model Pengukuran)

Fokus dari *outer model* adalah melakukan evalusasi validalitas dan reliabilitas dari pengukuran konstruksi atau indikator. Evaluasi model pengukuran pada PLS SEM dapat mengembangkan sebuah evaluasi non parametrik dan menggunakan prosedur *bootstapping* dan *blindfolding*. Analisis *outer model* dilakukan untuk memastikan bahwa measurement yang digunakan telah layak untuk dijadikan pengukuran (valid dan reliabel)[42]. Terdapat 3 indikator dari dari Analisa *outer model* yaitu: *Convergent validity, Discrimant validity, dan Unidimensionality*[43].

2. *Inner Model* (Evaluasi Model Struktural)

   Pada evaluasi ini menggunakan beberapa tahap yaitu seperti tahap pengujian kolinieritas, pengujian signifikansi hubungan pada model struktural dan mengukur nilai R^2 [42]. Untuk melihat nilai dari pengaruh yang terjadi pada satu variabel terhadap variabel lainnya merupakan kegunaakn dari *inner model*. 3 indikator didalam *inner Model* adalah Koefisien Determinasi R^2., Predictive Relevance Q^2., dan Goodness of Fit Index (GoF) [43].

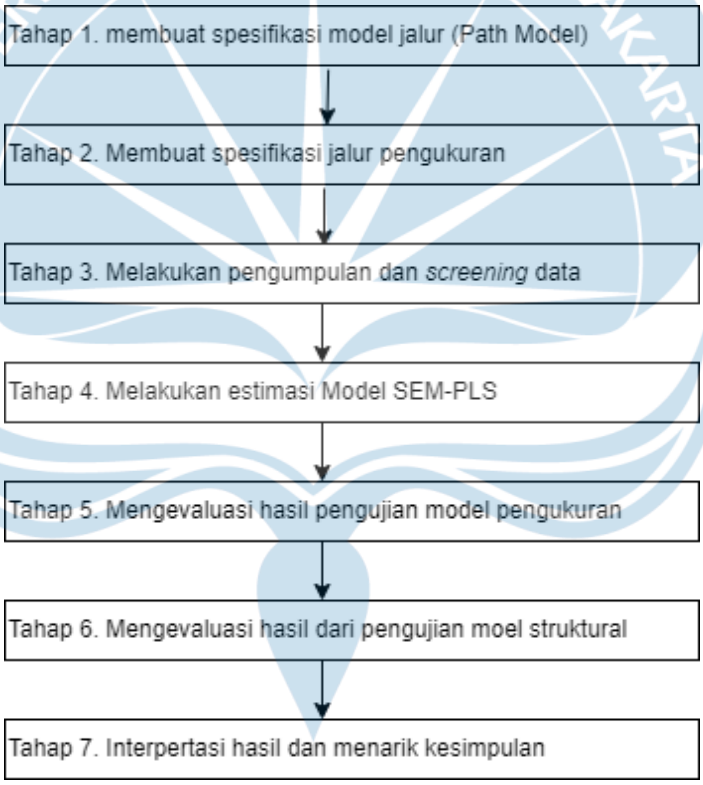
2.2.8.5 Tahapan Analasis PLS-SEM

Tahapan pengujian pada PLS-SEM di bagi menjadi tujuh tahapan yaitu sebagai berikut[11]:

a. Membuat spesifikasi model jalur (*Path Model*), gambaran diagram yang memberikan ilustrasi terkait hopotesis serta variabel-variabel yang nantikan akan digunakan untuk pengujian pada penelitian PLS-SEM.
b. Membuat spesifikasi model pengukuran, agar terlihat jelas mengenai indikator-indikator pengukur serta konstruknya.
c. Melakukan pengumpulan *screening* data, pada tahapan ini dilakukan agar dapat mengidentifikasi beberapa komponen-komponen yang kemungkinan memiliki kesalahan pada datanya sehingga dapat dibuang dalam analisis. Sehingga dapat dikatakan bahwa tahapan ini sangat penting untuk dilakukan.

d. Melakukan estimasi model PLS-SEM, dilakukan agar mendapatkan hasil model pengukuran dan struktural.
e. Mengevaluasi model pengukuran, setelah memperoleh hasil dari PLS-SEM maka kemudian peneliti akan melakukan evaluasi dengan menggunakan proses secara sistematis seperti evalusi model pengukuran dan model struktural.
f. Mengevaluasi hasil mengujian model struktural.
g. Interpretasi hasi dan kemudian peneliti atau penguji dapat menarik kesimpulan yang tepat dari penelitian tersebut.

Dari ketujuh tahapan tersebut, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Tujuh Tahapan Analisis PLS-SEM

2.2.9 Tools SmartPLS 4.0

Tujuan dalam penggunaan Smart-PLS 4.0 ialah untuk menganalisis hubungan antar konstruk, mengonfirmasi teori serta untuk menjelaskan adaa tau tidak adanya hubungan antara variabel laten di mana variabel laten merupakan variabel yang tidak dapat diukur secara langsung. Smart PLS 4.0 telah terbukti dan banyak digunakan

oleh peneliti untuk menganalisis terkait SEM atau *Structural Equation Modeling* yang berbasis komponen dan merupakan Teknik alternatif dari SEM. Keuntungan dalam memahami Smart-PLS 4.0 antara lain adalah akan lebih mudah digunakan dari aplikasi atau sistem pengolah data lainnya karena aplikasi ini sangat interkatif dalam penggunaannya [44].

Ada beberapa keungulan yang dapat diperoleh dari menggunakan SmartPLS 4.0 yaitu seperti dapat diterapkan pada semua skala data, rasio, dan lainnya, pengujian dari indikatornya dapat dilakukan secara langsung dan sekaligus tanpa harus melakukannya satu persatu karena Smart PLS cukup memiliki banyak jalur yang dapat dianalisis, tidak memerlukan normalitas data atau berdistribusi secara normal, ukuran sampel yang kecil.

2.2.10 Tools IBM Statistics SPSS 25

Uji validasi dan realibilitas pada penelitian ini juga akan menggunakan tools SPSS 25 agar data yang diperoleh semakin valid hasilnya. SPSS atau Statistical Package for the Sosial Sciences itu sendiri merupakan salah satu alat program analisis statistika dan biasanya digunakan untuk melakukan pengolahan serta analisis data, survey, menciptakan data turunan, data mining, melakukan riset seperti riset pemasaran, representasi data statistic, dll[45].