

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Referensi yang digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada penelitian yang dilakukan sebelumnya yang telah dilaksanakan. Kemudian, penelitian terdahulu yang menjadi referensi relevan dengan topik penelitian saat ini. Salah satu studi yang menjadi rujukan adalah studi yang dilakukan oleh Aditya dan Permadi, yang memfokuskan penelitiannya pada penerimaan penggunaan kelas virtual oleh mahasiswa Telkom *University*, terutama di program studi D3 Manajemen Informatika. Penelitian ini menggunakan kerangka kerja UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) dalam analisisnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kelas virtual dalam kegiatan pembelajaran telah diterima oleh mahasiswa, meskipun dengan tingkat penerimaan yang beragam[8].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Reza[9], Temuan penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial (SI) dan Harapan Kinerja (PE) memiliki dampak positif terhadap Niat Perilaku. Selain itu, Niat Perilaku (BI) dan Kondisi Fasilitas (FC) juga berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan. Namun, dalam penelitian ini, Harapan Usaha tidak memengaruhi Niat Perilaku..

Arista dan tim penelitian dalam studi mereka yang tercatat dalam referensi[10], Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan sistem *e-learning* UPN Veteran Jatim. Penelitian ini melibatkan 387 mahasiswa dari berbagai program studi yang terdaftar antara tahun 2017 hingga 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti harapan kinerja (PE), harapan usaha (EE), dan pengaruh sosial (SI) memiliki dampak positif terhadap niat perilaku (BI) mahasiswa. Selain itu, kondisi fasilitas (FC) dan niat perilaku (BI) juga berpengaruh secara positif terhadap

kebiasaan penggunaan sistem *e-learning* UPN Veteran Jatim oleh mahasiswa.

Studi yang dilakukan oleh Bendi dan rekan-rekannya, sebagaimana dicatat dalam referensi[11], menyimpulkan bahwa variabel-variabel seperti *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Namun, variabel *Social Influence*, dalam penelitian ini, tidak memberikan hasil yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

2.2. Penelitian Sekarang

Penelitian sekarang dilakukan pada media sosial TikTok, untuk mengetahui tingkat penerimaan pemain gim Mobile Legends Bang Bang terhadap perubahan sistem *emblem* dan *talent* yang diterapkan. Responden pada penelitian akan terbagi menjadi 2 metode penyebaran. Metode pertama adalah penyebaran melalui siaran langsung yang dilakukan oleh peneliti, sedangkan metode kedua adalah melalui sistem siar kepada pengikut akun TikTok peneliti dan diteruskan ke pengguna lainnya. Data yang didapatkan diuji validasi dan reliabilitasnya dengan metode CFA dan SEM, yang selanjutnya diolah menggunakan perangkat lunak SPSS AMOS versi 22. Hipotesis terhadap faktor yang mempengaruhi meliputi harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*).

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian

No	Penulis	Topik	Model	Hasil Penilaian	Perbandingan Penelitian
1	B R Aditya, A Permadi (2019)	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap penggunaan kelas virtual pada mahasiswa Telkom <i>University</i>	UTAUT	Harapan kinerja (PE), harapan usaha (EE), dan pengaruh sosial (SI) memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku (BI). Selain itu, kondisi fasilitas (FC) dan niat perilaku (BI) juga berpengaruh positif terhadap perilaku mahasiswa Telkom <i>University</i> dalam menggunakan kelas virtual.	Penelitian yang saat ini dilakukan oleh penulis memiliki subjek penelitian yang berbeda dengan penelitian pembandingan yang mana penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada penerimaan pemain gim MLBB yang memiliki akun TikTok mengenai perubahan <i>emblem</i> . Kemudian hasil penilaian yang juga berbeda yang mana penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki <i>Performance Expectancy</i> (PE) yang berpengaruh secara positif terhadap <i>Behavior Intention</i> (BI), sedangkan selain

No	Penulis	Topik	Model	Hasil Penilaian	Perbandingan Penelitian
2	Reza, Alda Windy (2021)	Penerapan model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Pengguna Gopay Pada Lansia Di Kota Yogyakarta	UTAUT	<i>Performance Expectancy</i> (PE) dan <i>Social Influence</i> (SI) memiliki efek positif pada <i>Behavioral Intention</i> , <i>Facilitating Conditions</i> dan <i>Behavioral Intention</i> memiliki pengaruh positif pada <i>Use Behaviori</i> sedangkan <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh pada <i>Behavioural Intention</i> .	<i>Performance Expectancy</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Behavior intention</i> (BI). Penelitian yang saat ini dilakukan oleh penulis memiliki subjek penelitian yang berbeda dengan penelitian pembanding yang mana penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada penerimaan pemain gim MLBB yang memiliki akun TikTok mengenai perubahan <i>emblem</i> . Kemudian hasil penilaian yang juga berbeda yang mana penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki <i>Performance Expectancy</i> (PE)

No	Penulis	Topik	Model	Hasil Penilaian	Perbandingan Penelitian
3	Arista Pratama, Mochamad Alif Abror, dan Anita Wulansari (2022)	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap UPN Veteran Jatim <i>e-learning</i>	UTAUT	<i>Performance expectancy</i> (PE), <i>Effort Expectancy</i> (EE), dan <i>Social Influence</i> (SI) berpengaruh secara positif terhadap <i>Behavior Intention</i> (BI). Selain itu, <i>Facilitating Condition</i> (FC) dan <i>Behavioral Intention</i> (BI) berpengaruh secara positif terhadap perilaku mahasiswa dalam	yang berpengaruh secara positif terhadap <i>Behavior Intention</i> (BI), sedangkan selain <i>Performance Expectancy</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Behavior intention</i> (BI). Penelitian yang saat ini dilakukan oleh penulis memiliki subjek penelitian yang berbeda dengan penelitian pembanding yang mana penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada penerimaan pemain gim MLBB yang memiliki akun TikTok mengenai perubahan <i>emblem</i> . Kemudian hasil penilaian yang juga berbeda

No	Penulis	Topik	Model	Hasil Penilaian	Perbandingan Penelitian
				menggunakan UPN Veteran Jatim <i>E-learning</i> .	yang mana penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki <i>Performance Expectancy</i> (PE) yang berpengaruh secara positif terhadap <i>Behavior Intention</i> (BI), sedangkan selain <i>Performance Expectancy</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Behavior intention</i> (BI).
4	Bendi dan Andayani (2013)	Analisis Perilaku Pengguna Informasi Menggunakan Model UTAUT	Perilaku Sistem Menggunakan Model UTAUT	variabel <i>Performance Expectancy</i> , <i>Effort Expectancy</i> dan <i>Facilitating Conditions</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> , sedangkan variabel <i>Social Influence</i> memberikan hasil	Penelitian yang saat ini dilakukan oleh penulis memiliki subjek penelitian yang berbeda dengan penelitian pembanding yang mana penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada penerimaan pemain gim MLBB yang memiliki akun

No	Penulis	Topik	Model	Hasil Penilaian	Perbandingan Penelitian
				yang tidak signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> .	TikTok mengenai perubahan <i>emblem</i> . Kemudian hasil penilaian yang juga berbeda yang mana penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki <i>Performance Expectancy</i> (PE) yang berpengaruh secara positif terhadap <i>Behavior Intention</i> (BI), sedangkan selain <i>Performance Expectancy</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Behavior intention</i> (BI).