

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Acuan dari studi ini adalah penelitian oleh Dewi dan Furrie [9] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah menonton drama Korea di Viu mempengaruhi perilaku budaya dan gaya hidup wanita di Indonesia. Menggunakan metode survei, penelitian ini juga mengevaluasi dampak kemudahan penggunaan dan promosi aplikasi kepada kepuasan pelanggan Viu, dan hasilnya menunjukkan kedua faktor tersebut memiliki dampak yang signifikan kepada kepuasan pelanggan Viu.

Penelitian berikutnya oleh Fadila dan Herlina [10] bertujuan untuk mengetahui pengaruh berbagai faktor seperti harapan usaha, motivasi hedonis, harapan kinerja, nilai harga, persepsi keamanan, kemungkinan risiko, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, dan kebiasaan terhadap niat pengguna dompet digital. Hasilnya menunjukkan faktor-faktor tersebut mempunyai dampak signifikan terhadap niat dalam menggunakan dompet digital, indikasinya bahwa pengguna akan semakin sering menggunakan aplikasi dompet digital di masa depan.

Penelitian berikutnya oleh Fahmi dkk [11] memiliki arah untuk menganalisis faktor apa saja yang berdampak pada pengalaman pengguna serta tingkat kepuasan mereka terhadap aplikasi Spotify. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 4 aspek UTAUT, yaitu *Effort Expectancy*, *Performance Expectancy*, *Social Influence* serta *Facilitating Conditions*. Analisis dilakukan mulai dari menguji validitas, menguji hipotesis, dan merinci hasil dari responden yang menjadi fokus penelitian untuk menganalisis pengalaman mereka menggunakan aplikasi Spotify.

Penelitian berikutnya oleh Haris dkk [12] dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dan internet. Studi ini mencari hasil untuk mengidentifikasi unsur yang mempengaruhi adopsi teknologi dalam bidang pendidikan dengan mengevaluasi aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan

model UTAUT2. Temuan investigasi menyoroti variabel-variabel penting. Studi ini menggunakan analisis korelasional.

Setiawan dkk [13] melakukan penelitian untuk membandingkan pendekatan Model Penerimaan Teknologi dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*, serta data sistem dari DPRD Banyumas secara daring. Temuan analisis komparatif menunjukkan bahwa validitas, reliabilitas, dan uji regresi sederhana masing-masing variabel semuanya mengungkapkan hubungan yang substansial dan sah.



Tabel 2.1. Studi sebelumnya

Nomor	Pengarang	Tahun	Maksud Tujuan	Pendekatan	Objek	Output
1	Dewi dan Furrie	2021	Mengetahui apakah menonton drama Korea di Viu mempengaruhi perilaku budaya dan gaya hidup wanita di Indonesia	<i>UTAUT</i>	Viu	Pengaruh signifikan terhadap kepuasan pelanggan Viu adalah mudahnya aplikasi untuk digunakan dan promosi
2	Fadila dan Herlina	2023	Mengetahui pengaruh berbagai faktor terhadap niat pengguna dompet digital.	<i>UTAUT, purposive sampling, generalized structure component analysis(GSCA)</i>	Dompet digital	Menyajikan beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi dompet digital.
3	Fahmi dkk	2023	Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna dan tingkat kepuasan mereka terhadap aplikasi Spotify.	<i>UTAUT</i>	Spotify	Menyajikan beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Spotify.

Nomor	Pengarang	Tahun	Maksud Tujuan	Pendekatan	Objek	Output
4	Haris dkk	2023	Memahami bagaimana teknologi dan internet digunakan untuk mendukung infrastruktur dan fasilitas di lembaga pendidikan, seperti Ruang Guru yang tersedia secara fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat.	<i>UTAUT</i>	Ruang guru	Memberikan pemahaman mengenai variable signifikan untuk mendukung evaluasi yang lebih baik terhadap aplikasi ruang guru
5	Setiawan dkk	2023	Mengetahui pengaruh penggunaan e-office di DPRD Banyumas, mengetahui perbandingan hasil <i>UTAUT</i> dan TAM yang digunakan DPRD Banyumas.	TAM, <i>UTAUT</i> , E-office obervasi, wawancara		Perbandingan menunjukkan bahwa uji validitas, reliabilitas, dan regresi sederhana dari masing-masing variabel menunjukkan hubungan yang signifikan dan valid.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi *streaming* film

Salah satu cara penonton menikmati *streaming* secara praktis dan fleksibel dengan berbagai jenis konten audiovisual dengan kemajuan teknologi internet dan perangkat multimedia, platform *streaming* seperti *Netflix*, *Disney+* sudah menguasai pasar hiburan digital saat ini. Pengguna mempunyai akses untuk menikmati konten seperti aksi, komedi, drama, dan lain-lain. Layanan ini juga menawarkan fitur seperti rekomendasi dari preferensi pengguna, pemutaran film tanpa jeda iklan, dan kemampuan menonton di berbagai perangkat.

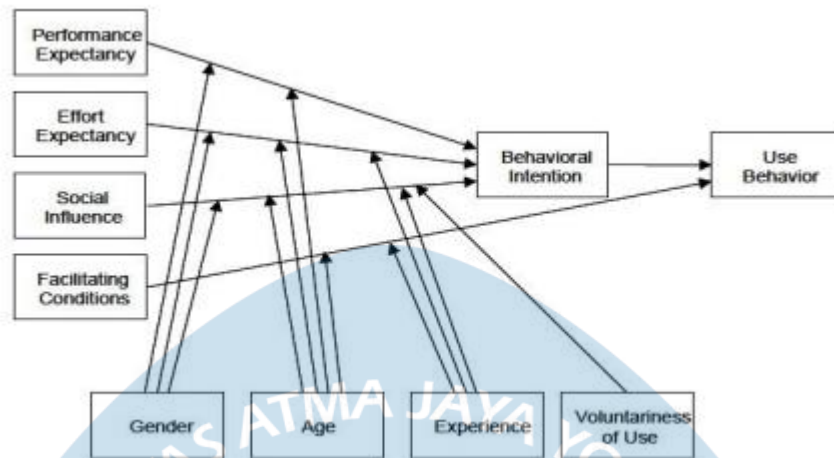
Selain menawarkan akses berbagai film, aplikasi ini menjadi wadah untuk *creator independent* untuk membagikan karya kepada audiens global. Sementara itu, layanan *streaming* film menghadapi tantangan dalam hak cipta, keamanan data, dan model bisnis yang berkelanjutan. Persaingan ketat ini mendorong agar terus meningkatkan mutu konten, fitur, dan pengalaman pengguna ada tetap relevan di pasar yang berkembang [2].

2.2.2 Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

Model yang memadukan komponen dari delapan teori utama dalam penerimaan teknologi diciptakan oleh Venkatesh dkk. [15]. Di antara teori-teori ini adalah sebagai berikut: *Model of PC Utilization*, Teori Difusi Inovasi, Teori Tindakan Beralasan, Model Penerimaan Teknologi, Model Motivasi, Teori Perilaku Terencana, dan Model Penerimaan Teknologi Kombinasi dan Teori Perilaku Terencana. [14].

2.3 Pengembangan Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menyesuaikan antara kondisi responden dengan menggunakan aplikasi Viu.



Gambar 2.1 model UTAUT [14].

Menurut ilustrasi 2.1. Variabel independen terdiri dari empat variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), akan mempengaruhi *Behavioral Intention* (BI), sedangkan *Facilitating Conditions* (FC) dan *Behavioral Intention* akan mempengaruhi *Use Behavior* (UB) selain itu, gambar model penelitian berisi panah yang menghubungkan variabel. Sebagai hipotesis penelitian, keterkaitan antar faktor-faktor memiliki arti penting [15].

2.3.1 Pengaruh *Performance Expectancy* (ekspektasi kinerja) terhadap *Behavioral Intention* (niat pengguna)

Harapan kinerja dioptimalkan ketika seorang individu merasa bahwa dengan memanfaatkan sistem ini, ia akan memiliki keuntungan dalam meningkatkan kinerja. Ini adalah definisi pengaruh ekspektasi kinerja. Aplikasi dengan Tingkat *Performance Expentacy* tinggi menawarkan gambaran yang jelas tentang aplikasi yang digunakan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ada kemungkinan besar pengguna aplikasi akan menggunakan aplikasi tersebut. Maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1. *Performance Expectancy* berpengaruh positif pada *Behavioral Intention*

2.3.2 Pengaruh *Effort Expectancy* (ekspektasi usaha) terhadap *Behavioral Intention* (niat pengguna)

Kemampuan perusahaan untuk menggunakan sistem dengan mudah dikenal sebagai *Effort Expectancy*. Terdapat tiga konstruk yang ada pada *Effort Expectancy* yaitu *perceived ease of use*, *complexity*, *easy of use* [15]. Penelitian ini menganalisis pengaruh *Effort Expectancy* terhadap niat pengguna aplikasi Viu. Niat pengguna untuk menerima sebuah sistem dapat dilihat seberapa banyak pengguna mudah dalam mengoperasikan aplikasi. Dari pernyataan diatas maka *Effort Expectancy* memiliki peran penting dalam menentukan niat pengguna dalam aplikasi Viu. kesimpulan dapat diambil:

H2. *Effort Expectancy* berpengaruh positif pada *Behavioral Intention*

2.3.3 Pengaruh *Social Influence* (pengaruh sosial) terhadap *Behavioral Intention* (niat pengguna)

Dampak sosial adalah sejauh mana individu atau kelompok memiliki persepsi positif terhadap suatu sistem. Tiga konstruksi membentuk pengaruh sosial: gambar, variabel sosial, dan standar subjektif [15]. Kesimpulan berikut tentang ide penelitian diambil dari uraian sebelumnya:

H3. *Social Influence* berpengaruh positif pada *Behavioral Intention*

2.3.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* (kondisi pendukung) terhadap *Use Behavioral* (perilaku pengguna)

Facilitating Conditions (kondisi pendukung) didefinisikan sebagai sejauh mana orang merasa kemajuan teknologi memfasilitasi penggunaan sistem. Penelitian ini menganalisis pengaruh *Facilitating Conditions* pada aplikasi Viu. Pada *Facilitating Conditions* semakin tinggi *Facilitating Conditions* seperti jaringan *wifi*, *smartphone*, dll dianggap memiliki pandangan yang baik pada aplikasi Viu. Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan hipotesis penelitian:

H4. *Facilitating Conditions* berpengaruh positif pada *Behavioral Intention*

2.3.5 Pengaruh *Behavioral Intention*(niat pengguna) terhadap *Use Behavior* (perilaku pengguna)

Behavioral Intention (niat pengguna) didefinisikan sebagai niat pengguna untuk menggunakan aplikasi. Pada *Behavioral Intention*, semakin tinggi niat pengguna akan berpengaruh pada penggunaan teknologi[15]. Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H5. *Behavioral Intentions* berpengaruh positif pada *Use Behavior*

