

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari pengujian yang dilakukan, tiga hipotesis terbukti benar sementara dua lainnya ditolak. Berdasarkan paparan diatas, dapat diuraikan sebagai berikut:

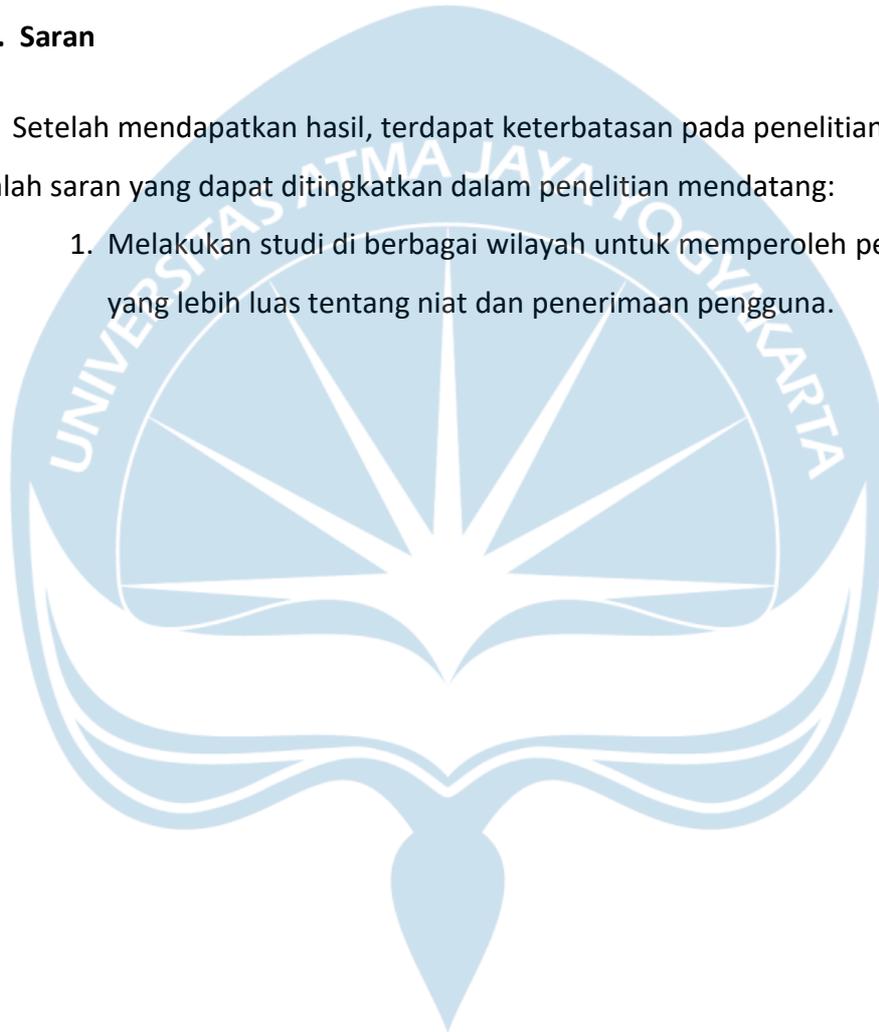
1. Faktor *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan aplikasi Viu oleh mahasiswa di Yogyakarta. Artinya, pengguna Viu memiliki minat untuk terus menggunakan Viu dalam beberapa waktu ke depan, sehingga mendorong perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi *streaming* Viu.
2. Faktor dari *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap niat pengguna aplikasi Viu mahasiswa Yogyakarta. Artinya pengguna aplikasi Viu merasa mudah untuk mempelajari dan menerapkan pada saat menggunakan aplikasi tersebut.
3. Faktor *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh terhadap perilaku pengguna aplikasi Viu mahasiswa Yogyakarta dalam menggunakan Viu. Artinya sebagian besar mahasiswa pengguna Viu merasa tidak penting memiliki fasilitas penunjang dan pendukung yang baik saat menggunakan aplikasi Viu.
4. Faktor *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi Viu oleh mahasiswa di Yogyakarta. Artinya, pengguna aplikasi Viu merasa yakin bahwa aplikasi tersebut akan membantu mereka mencapai kinerja atau hasil kerja yang lebih baik. Harapan kinerja menggambarkan sejauh mana individu yakin bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas mereka.

5. Faktor dari *Social Influence* tidak berpengaruh terhadap penerimaan aplikasi Viu mahasiswa Yogyakarta. Artinya pengguna aplikasi Viu merasa bahwa tidak memiliki pengaruh khususnya dari orang terdekat dan lingkungan mereka.

5.2. Saran

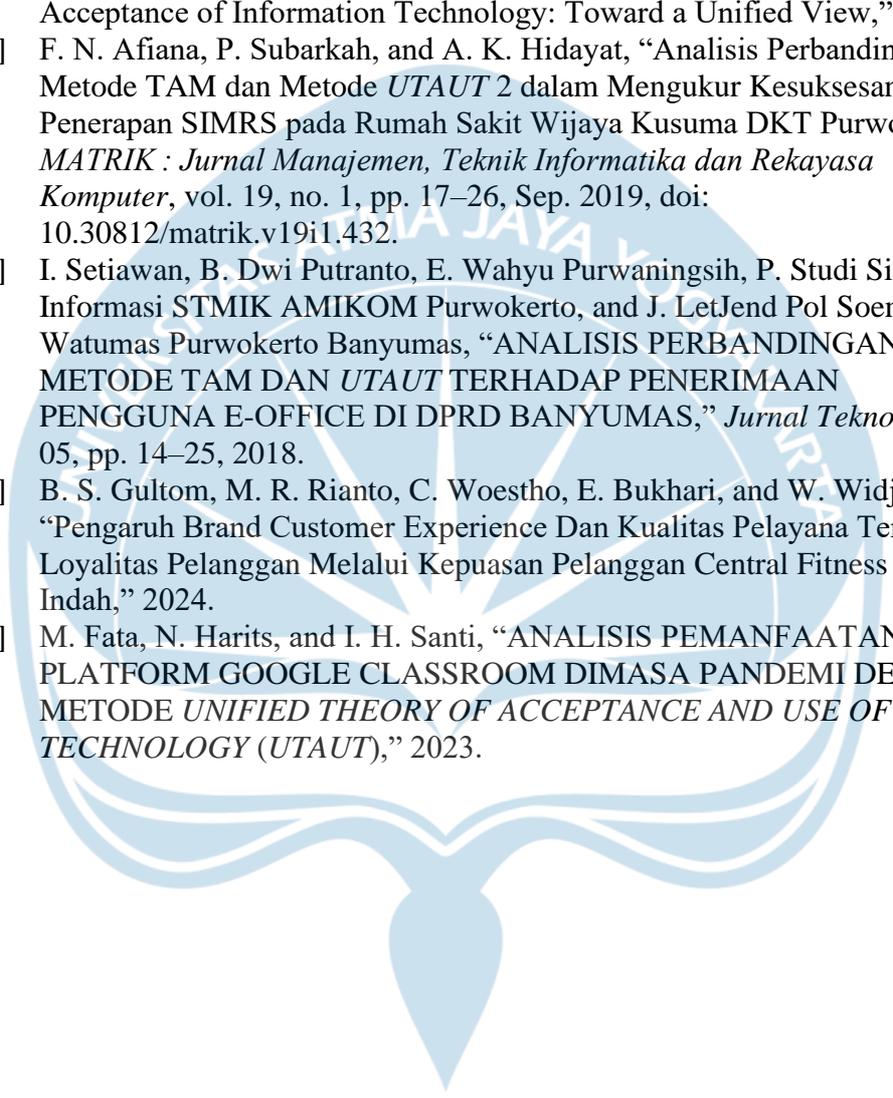
Setelah mendapatkan hasil, terdapat keterbatasan pada penelitian. Berikut adalah saran yang dapat ditingkatkan dalam penelitian mendatang:

1. Melakukan studi di berbagai wilayah untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang niat dan penerimaan pengguna.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Cholik, “PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG,” 2021.
- [2] K. K. F. M. Z. Dini Kartika, “ANALISIS PERCEIVED QUALITY DAN PERCEIVED VALUE TERHADAP INTENTION TO SUBSCRIBE PADA LAYANAN VIDEO ON DEMAND VIU,” vol. 8, 2023.
- [3] T. O. Wibowo, “Fenomena Website *Streaming* Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik,” vol. 6, 2018.
- [4] A. D. Anjani and S. Sujarwo, “Fenomena Layanan Video on Demand Sebagai Pengganti Bioskop di Kalangan Masyarakat Indonesia,” *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, vol. 3, no. 2, pp. 53–59, Dec. 2023, doi: 10.52436/1.jishi.104.
- [5] Jenny Natalia Dahlia Br Ginting, “ANALISIS PENGARUH KELENGKAPAN FITUR, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KUALITAS INFORMASI, KUALITAS SISTEM, PERSEPSI MANFAAT TERHADAP KEPUASAN PENGGUNAAN SERTA DAMPAKNYA TERHADAP LOYALITAS PENGGUNA APLIKASI VIU,” 2018.
- [6] P. Br Sihotang, F. Dameka Br Sitanggang, N. Azriansyah, and E. Indra, “PENERAPAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING UNTUK ANALISIS SENTIMEN TERHADAP APLIKASI *STREAMING*,” 2023.
- [7] D. Oleh, : Riska, and P. Ningrum, “ANALISIS KUALITAS LAYANAN APLIKASI VIU TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE E-SERVQUAL PROPOSAL TUGAS AKHIR,” 2022.
- [8] A. B. Syah, A. E. Prihatini, and R. J. Pinem, “PENGARUH BRAND IMAGE DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN MELALUI KEPUASAN KONSUMEN PADA LAYANAN VIDEO *STREAMING* DIGITAL VIU,” 2022. [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab>
- [9] R. Dancu, L. P. Dewi, and W. Furrie, “Pengaruh Terpaan Drama Seri Korea Di Media *Streaming*,” *Jurnal Lugas*, vol. 94, no. 2, pp. 94–105, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.stiami.ac.id>
- [10] Wian Fadila and Marizsa Herlina, “Penerapan Metode Generalized Structure Component Analysis pada Pengguna Dompok Digital Menggunakan Model *UTAUT 2*,” *Jurnal Riset Statistika*, pp. 27–34, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrs.v3i1.1772.
- [11] R. U. Fahmi, A. Ghani Zahran, and S. P. Suwandi, “ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI SPOTIFY DENGAN METODE *UTAUT*,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
- [12] C. Aloyshima Haris, B. W. Soedijono, and A. Nasiri, “PENERAPAN MODEL *UTAUT2* UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, 2019.

- 
- [13] “Pengaruh Motivasi Maraton(Binge-watching) terhadap Keterlibatan Perilaku Pengguna Aplikasi Viu,” vol. 2, 2024.
- [14] I Gusti Nyoman Sedana dan St. Wisnu Wijaya, “271-Article Text-593-2-10-20180214”.
- [15] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, “User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View,” 2003.
- [16] F. N. Afiana, P. Subarkah, and A. K. Hidayat, “Analisis Perbandingan Metode TAM dan Metode *UTAUT* 2 dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan SIMRS pada Rumah Sakit Wijaya Kusuma DKT Purwokerto,” *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 19, no. 1, pp. 17–26, Sep. 2019, doi: 10.30812/matrik.v19i1.432.
- [17] I. Setiawan, B. Dwi Putranto, E. Wahyu Purwaningsih, P. Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Purwokerto, and J. LetJend Pol Soemarto Watumas Purwokerto Banyumas, “ANALISIS PERBANDINGAN METODE TAM DAN *UTAUT* TERHADAP PENERIMAAN PENGGUNA E-OFFICE DI DPRD BANYUMAS,” *Jurnal Teknovasi*, vol. 05, pp. 14–25, 2018.
- [18] B. S. Gultom, M. R. Rianto, C. Woestho, E. Bukhari, and W. Widjanarko, “Pengaruh Brand Customer Experience Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Central Fitness Harapan Indah,” 2024.
- [19] M. Fata, N. Harits, and I. H. Santi, “ANALISIS PEMANFAATAN PLATFORM GOOGLE CLASSROOM DIMASA PANDEMI DENGAN METODE *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)*,” 2023.

Lampiran

Analisis Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Streaming Viu pada Mahasiswa Yogyakarta Menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology(UTAUT)

Perkenalkan saya Marcelina Hermawan, mahasiswa S1 Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian terkait **Analisis Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Streaming VIU pada Mahasiswa Yogyakarta Menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**, untuk keperluan Tugas Akhir.

Dengan ini saya memerlukan partisipasi Saudara Saudari untuk mengisi Kuesioner ini, dengan kriteria

-Mahasiswa pengguna aplikasi streaming Viu

Untuk itu, jika memenuhi kriteria tersebut, mohon kesediaan teman-teman sekalian untuk mengisi kuesioner ini. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pengerjaan ini, sehingga silahkan untuk mengisi kuesioner ini secara jujur dan apa adanya. Hasil atau data pengisian survey akan digunakan sebatas ruang lingkup penelitian dan akademik, sehingga segala tanggapan dalam kuesioner ini akan dijaga kerahasiaannya.

Kuesioner ini menggunakan 5 poin skala likert berikut:

- 1 : Sangat tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

Atas partisipasi dan bantuannya, saya mengucapkan terimakasih.

Hormat saya,
Marcelina Hermawan

Nama

Your answer _____

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Universitas

- UAJY
- UMBY
- UKDW
- UII
- USD
- AMIKOM
- UNY
- UTY
- UMY
- UIN
- UNRIYO
- Other: _____

Umur(dalam angka)

Your answer _____

Performance expectancy

Performance expectancy atau harapan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem akan membantunya mencapai kinerja atau hasil kerja yang lebih baik, harapan kinerja menggambarkan sejauh mana individu yakin bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan efektivitas atau efisiensi pekerjaan mereka.

Saya percaya bahwa menggunakan aplikasi VIU akan meningkatkan kemampuan saya untuk mengakses berbagai konten video.

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Aplikasi VIU membantu saya menemukan konten yang relevan dengan preferensi dan minat saya dengan mudah.

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Menggunakan aplikasi Viu membuat saya menambah wawasan tentang film.

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Aplikasi Viu mempermudah menonton film dibandingkan dengan cara konvensional seperti menonton DVD atau pergi ke bioskop

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Aplikasi VIU akan meningkatkan kualitas waktu hiburan saya dalam hal streaming film

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Platform Viu dapat memenuhi harapan dalam hal kualitas penyediaan layanan dan tampilan film

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Effort Expectancy

Effort Expectancy atau harapan terhadap usaha dalam konteks penggunaan sistem atau teknologi didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dirasakan oleh individu dalam menggunakan sistem tersebut. Dalam UTAUT, konsep harapan upaya ini menggambarkan seberapa mudah atau sulit individu merasakan penggunaan sistem atau teknologi.

Aplikasi Viu mudah digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Aplikasi Viu dapat memudahkan saya dalam mencari dan menonton konten yang diinginkan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Mempelajari aplikasi streaming Viu tidak membutuhkan waktu yang lama

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Fitur-fitur dalam aplikasi Viu mudah dipahami

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya dapat dengan mudah menjadi terampil dalam menggunakan aplikasi VIU.

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Social Influence

Social influence atau pengaruh sosial dalam penerimaan teknologi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang menganggap orang lain penting dan yakin bahwa mereka seharusnya menggunakan sistem atau teknologi baru. Konsep ini menggambarkan pengaruh orang lain terhadap keputusan seseorang untuk menggunakan atau tidak menggunakan suatu teknologi.

Penggunaan aplikasi VIU di lingkungan saya dianggap sebagai hal yang umum dan diterima, sehingga saya merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Orang sekitar saya menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi VIU

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Orang disekitar saya menggunakan aplikasi Viu memiliki pengetahuan tentang film yang lebih unggul

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Orang sekitar saya menggunakan aplikasi VIU secara aktif, dan mereka sering berbagi pengalaman menonton konten yang menarik.

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Facilitating Conditions

Facilitating conditions adalah perilaku yang memfasilitasi dalam konteks penerimaan teknologi didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa infrastruktur organisasi dan teknis telah tersedia untuk mendukung penggunaan sistem. Ini mencerminkan persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya dan dukungan yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi dengan efektif.

Pengaruh keberadaan layanan pelanggan (customer service) membantu layanan streaming Viu menjadi efisien

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya memiliki sumber daya seperti kuota dan smartphone untuk menonton aplikasi Viu

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya memiliki pengetahuan untuk menggunakan semua fitur yang tersedia di aplikasi Viu

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya merasa bahwa perangkat yang saya gunakan (misalnya hp, tablet, laptop) memenuhi persyaratan minimum untuk menjalankan aplikasi Viu dengan baik

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Behavioral Intention

Behavioral Intention adalah perilaku di mana konsumen memiliki keinginan atau niat untuk bersikap loyal terhadap produk, merek, atau perusahaan tertentu. Mereka juga secara sukarela akan membagikan pengalaman positif mereka kepada orang lain. Behavioral Intention menjadi prediktor penting dari perilaku nyata pengguna (use behavior), terkait dengan teknologi.

Saya berencana untuk menggunakan aplikasi Viu secara teratur dalam jangka waktu panjang untuk menonton konten favorit saya

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya akan mempertimbangkan untuk membeli produk atau layanan tambahan yang ditawarkan Viu, seperti langganan premium atau merchandise resmi

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya akan merekomendasikan aplikasi Viu kepada teman, keluarga yang sedang mencari platform untuk menonton film

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Use Behavior

Use behavior adalah perilaku mengacu pada tindakan dan pola yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok ketika mereka berinteraksi dengan atau menggunakan produk, layanan, atau teknologi. Memahami perilaku penggunaan untuk merancang produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan secara efektif, meningkatkan pengalaman pengguna, dan mendorong kepuasan serta loyalitas pengguna.

Saya merasa senang menggunakan aplikasi Viu

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya sudah sering menggunakan aplikasi Viu untuk menonton film

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Back

Submit

Clear form