

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI SNACK VIDIO
MENGUNAKAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE*
MODEL (TAM)
(STUDI KASUS : MASYARAKAT KOTA JAMBI)**

TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :
Djodi Pratama
8040190006

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Snack Video Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus : Masyarakat Kota Jambi)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Djodi Pratama
- b. NIM : 8040190006
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Jambi / 26 Februari 2000
- e. Alamat : Tanjung Pauh km 39 kec.
Mestong kab. Muaro Jambi
- f. No.Telepon : 0822-5150-6246
- g. Email : Djodipratana39@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040190006

NAMA : Djodi Pratama

PRODI : SI/TH/SK *)

JUDUL : “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Snack Video Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus Masyarakat Kota Jambi) ”.

1. Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

2. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- Proyek Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

Mengetahui,

Ketua Program Studi

(Hertiyani, S.Kom, M.S.I)

NIK. YDB.11.83.078

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi didunia saat ini telah maju dengan pesat dari waktu ke waktu. Dan juga di bidang teknologi informasi yang semakin canggih dan cepat. Hal ini memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan membuat informasi lebih mudah diakses. Salah satu perkembangan teknologi yang kini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia adalah internet. Walaupun awalnya perkembangan teknologi ini penggunaannya berpusat pada sebatas pertukaran informasi namun di era digital sekarang ini manfaat yang didapat sungguh banyak sekali dan lebih luas lingkungnya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin melampaui batas, terciptalah media sebagai alat komunikasi modern di jaman ini dimana dengan penggunaannya tidak terbatas lagi oleh jarak, ruang dan waktu. Media baru merupakan bentuk penggabungan dari perkembangan teknologi (internet) dengan media massa. Saat ini salah satu media baru yang saat ini sedang populer dan diminati oleh segala kalangan mulai dari anak kecil sampai orang tua adalah Snack Vidio.

Untuk saat ini aplikasi ini lebih banyak digunakan sebagai media untuk mengekpresikan diri oleh penggunanya yang dapat dilihat dari konten-konten yang menarik perhatian seperti vidio edukasi yang diiringi dengan lagu dan konten-konten kreatifitas lainnya.

Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan pendapatan bagi siapa saja dengan hanya menonton video konten dari kiriman pengguna aplikasi tersebut, melakukan misi check-in harian juga dengan cara mengajak teman untuk ikut menggunakannya [1].

Salah satu faktor yang saat ini memegang peranan penting untuk keberhasilan penerapan dan penggunaan teknologi informasi adalah pengguna aplikasi itu sendiri. Tingkat kesiapan dari pengguna untuk menerima teknologi informasi memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi tersebut. Untuk itu perlu dilakukannya analisis penerimaan pengguna aplikasi Snack Video yang ditinjau dari faktor *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using* dan *Behavioral Intention Use* yang ada pada aplikasi Snack Video ini dengan Menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* [2],

TAM memperkenalkan dua variabel inti, yaitu *Perceived Usefulness* (kebermanfaatan), dan *Perceived Ease of Use* (kemudahan) yang memiliki relevancy pusat untuk memprediksi sikap penerimaan pengguna (*Acceptance of IT*) [2],

Pendekatan TAM dalam hubungannya dengan Snack Video bermaksud menganalisis tingkat kebermanfaatan teknologi. Dalam penelitian ini, indikator TAM mengadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu terdiri dari *perceived ease to use* (persepsi kemudahan penggunaan), *perceived usefulness* (persepsi manfaat), *attitude toward using* (sikap pengguna) dan *behavioral intention to use* (kecenderungan perilaku menggunakan teknologi). Kelebihan TAM adalah mempertimbangkan faktor psikologis atau perilaku (*behaviour*) yang dibangun atas dasar teori yang kuat. Teori penerimaan teknologi ini merupakan teori yang sederhana namun valid. Dengan adanya penelitian ini, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memanfaatkan aplikasi Snack Video.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Pemanfaatan Aplikasi Snack Video Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*”**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu :

1. Bagaimana mengukur tingkat pemanfaatan aplikasi Snack Video menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)?
2. Apakah dimensi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using* dan *Behavioral Intention* berpengaruh pada pemanfaatan aplikasi Snack Video ?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis melakukan pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada pengguna aplikasi Snack Video
2. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM)
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuisioner
4. Jumlah responden dibatasi 100 orang
5. Data diolah dengan menggunakan *tools* PLS (Partial Least Square) dengan *software smartPLS 3.0*
6. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Snack Video di wilayah Kota Jambi

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui tingkat pemanfaatan aplikasi Snack Video
2. Memberi rekomendasi dari pihak *develover* untuk meningkatkan efektivitas dan layanan Snack Video

1.4.2. Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Memberikan informasi mengenai tingkat minat pengguna terhadap penggunaan teknologi
2. Mengembangkan kemampuan skil menulis melalui skripsi ini,selain yang di dapat dari perkuliahan.
3. Membantu pihak *develover* mengevaluasi aplikasi Snack Video

1.5. Landasan Teori

1.5.1. Analisis

Analisis dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengamati secara detail sesuatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen-penyusunnya untuk di kaji [3]

Menurut Dorminto & Rifka Julianti [3], Analisis merupakan sebuah proses penguraian pokok atas bagiannya sendiri, yang saling berhubungan antar bagian untuk mendapatkan definisi yang tepat secara keseluruhan.

Menurut Kurniawan [4], analisis ialah sebuah kegiatan yang memilah, menguraikan, dan membedakan sesuatu untuk dibagi menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan kriteria yang kemudian ditaksir makna dan hubungannya.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sebuah proses yang memecahkan dan menguraikan suatu permasalahan menjadi bagian bagian yang lebih kecil yang mana kemudian diidentifikasi dan di kaji secara keseluruhan agar dapat diperoleh suatu kesimpulan yang nantinya akan digunakan oleh peneliti sebagai bagian dari sebuah proses penelitian untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan.

1.5.2. Aplikasi

Aplikasi merupakan program jadi atau program yang siap digunakan untuk melaksanakan perintah-perintah yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih sinkron dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut [5],

Menurut Rachmad Hakim S [5], aplikasi merupakan software yang digunakan untuk suatu tujuan tertentu yang digunakan untuk mengolah dokumen mengatur Windows dan lain sebagainya.

Menurut Jogiyanto [6], Aplikasi merupakan pemakaian dalam suatu perangkat komputer yang berisi arahan atau pernyataan yang telah tersusun sehingga perangkat komputer dapat memproses input menjadi output.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berguna untuk setiap kegiatan-kegiatan koputerisasi yang dilakukan oleh pengguna.

1.5.3. SNACK VIDEO

Snack Video merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat dan menonton berjuta video pendek yang dapat di kreasikan dan dibagikan dengan pengguna lainnya. Snack Video juga mendefinisikan diri sebagai aplikasi video pendek untuk kaum milenial di seluruh dunia [7].

Keunggulan dari dari Snack Video adalah aplikasi ini memudahkanmu untuk membuat video, yang kamu butuhkan hanyalah merekam video atau menambahkannya langsung dari galeri smartphone dan juga bisa menambahkan lagu lagu populer kedalam vidio serta menambahkan filter yang menarik.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Snack Video merupakan aplikasi video kreatif yang diciptakan untuk menonton atau membuat vidio yang berdurasi singkat yang banyak diminati semua orang mulai dari anak-anak hingga orang tua.

1.5.4. DEFINISI TAM

TAM pertama kali dikembangkan oleh Davis pada tahun 1986, yang yang dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi yang bertujuan untuk mendirikan dasar pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, TAM menganggap bahwa dua keyakinan variabel perilaku utama dalam mengadopsi sistem informasi, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*)[8].

Menurut Widyarini TAM adalah suatu rancangan yang digunakan untuk memperkirakan hasil dari penerimaan aplikasi komputer dan faktor-faktor yang berkaitan dengannya [9].

Menurut Prasetyo, Sudarmaningtyas dan Mujayana [10], TAM adalah suatu model penerimaan sistem teknologi yang

digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat penerimaan dan pengguna terhadap suatu sistem atau teknologi.

Dapat disimpulkan bahwa TAM memiliki dua sisi yaitu sisi yaitu sisi pertama atau yang bisa disebut *beliefs* yang terdiri atas *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dan sisi yang kedua terdiri dari *attitude toward using*.

1.6. METODOLOGI PENELITIAN

a. Alat dan Bahan Penelitian

1. Perangkat Lunak (software)

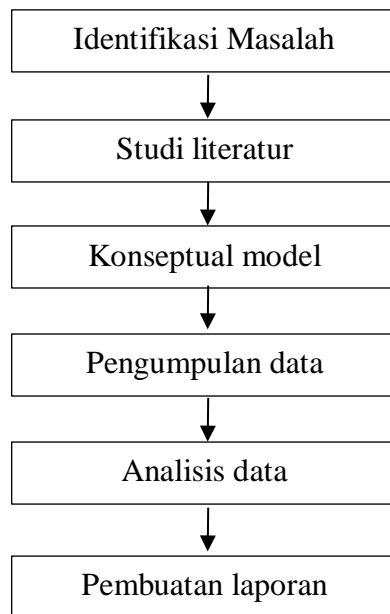
- Google Chrome
- Microsoft Office 2010
- Mendeley
- SmartPLS
- Dan perangkat lunak pendukung lainnya

2. Perangkat Keras (hardware)

- Laptop ACER dengan processor Intel(R) core (TM) i3
- Ram 4 GB / SSD 500 GB
- Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.

b. Metode Penelitian

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik, maka kita harus memiliki kerangka kerja penelitian yang telah disusun sebelumnya. Kerangka kerja ini merupakan urutan langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam penyelesaian penelitian. Tahapan prosesnya mengalir sesuai alur yang logis, sehingga memberikan petunjuk yang jelas, teratur dan sistematis. Adapun kerangka kerja dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar kerangka kerja penelitian

1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini penulis melakukan penggalian informasi terhadap persepsi kemudahan pengguna, persepsi manfaat, sikap pengguna terhadap perilaku pengguna aplikasi Snack Video yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi Snack Video di kota Jambi.

Dalam penelitian ini penulis menentukan aplikasi Snack Video sebagai objek penelitian yang akan diteliti dengan berfokus pada analisis untuk mendapatkan gambaran akan manfaat dari penggunaan aplikasi tersebut dan metode yang digunakan adalah metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mengukur pemanfaatan penggunaan aplikasi Snack Video di Kota Jambi.

2. Studi literatur

Penulis mempelajari dan memahami teori teori yang berhubungan dengan masalah penelitian, dimana peneliti mencari data-data dari beberapa sumber buku, jurnal, penelitian sejenis dan website yang sesuai di internet. Sehingga menghasilkan suatu informasi yang digunakan sebagai pedoman dan referensi dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas pada penelitian ini.

3. Konseptual model

Konseptual model diawali dengan identifikasi yang diperoleh dari kegiatan studi literatur, lalu menentukan variabel yang akan digunakan dan membuat konsep yang dapat menggambarkan penerimaan pengguna aplikasi Snack Video.

4. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan dan pengukuran informasi mengenai variabel-variabel yang diamati dengan cara sistematis yang memungkinkan seseorang menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran

kuisisioner sebagai upaya untuk mengetahui tingkat validitas dan realibilitas hasil penelitian ini.

5. Analisis data

Pada tahapan ini dilakukan analisis statistik dengan penyusunan serta perhitungan dari hasil kuisisioner yang telah disebarkan sebelumnya, dan dilakukan pembobotan nilainya yang nantinya menghasilkan kesimpulan berupa nilai dari pembobotan tersebut.

6. Pembuatan laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penelitian yang relevan serta terarah pada pokok permasalahan yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi Snack Video.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Raudatunnisa, G. Nashrulloh Kartika MR, and U. Hani, “Aplikasi Snack Video dalam Perspektif Hukum Islam,” *Transformatif*, vol. 5, no. 2, pp. 191–210, 2021, doi: 10.23971/tf.v5i2.3244.
- [2] M. Ilham and Zarnelly, “Analisis Penerimaan Aplikasi PIn Mobile Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam),” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 58–59, 2021.
- [3] B. A. B. Ii, “14. BAB II = pengertian analisis,” pp. 7–20, 2011.
- [4] R. Tianingrum and H. N. Sopiany, “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *Pros. Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat.*, pp. 440–446, 2017, [Online]. Available: <http://pmat-unsika.eu5.org/Prosiding/64RisnaTianingrum-SESIOMADIKA-2017.pdf>
- [5] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [6] B. C. Neyfa and D. Tamara, “83 PERANCANGAN APLIKASI E-CANTEEN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD),” *Bmj*, vol. 1, no. 6001, pp. 107–109, 1976, doi: 10.1136/bmj.1.6001.107.
- [7] M. Mutia Maeskina and D. Hidayat, “Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi IPPAR Model Pendekatan Content creator dalam Mempertahankan Reputasi di Media Snack Video,” *Commun. J. Ilmu Komun.*, vol. 5, no. 2, pp. 161–184, 2021, doi: 10.15575/cjik.14624.
- [8] H. Elhadi, A. Penggunaan, J. Siar, T. Dakwah, H. Elhadi, and S. J.

Kuryanti, “Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance,”
vol. 05, no. 01, pp. 13–18, 2020.

- [9] “APLIKASI MODEL TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL) PADA PERILAKU PENGGUNA INSTAGRAM”.
- [10] B. Prasetyo, P. Sudarmaningtyas, and M. Mujayana, “Pengukuran Penerimaan Aplikasi Dreamspark Pada Stikom Surabaya Menggunakan Metode Technology Acceptance Model 3,” *J. Sist. Inf. Univ. Din.*, vol. 6, no. 12, pp. 1–7, 2017.