

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MEMENGARUHI NIAT  
BERLANGGANAN LAYANAN *PREMIUM* PADA YOUTUBE  
MENGUNAKAN *THEORY OF REASONED ACTION* (TRA)**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh :

Agung Purnama

8040190102

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir Sebagai  
Akhir Proses Studi Strata I

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA**

**2022**

## **IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN**

Judul Proposal : Analisis Faktor-faktor Memengaruhi Niat Berlangganan Layanan Premium Pada Youtube Menggunakan Theory Of Reasoned Action (TRA)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Agung Purnama
- b. NIM : 8040190102
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Pulau Aro,26 Juni 2001
- e. Alamat : Desa Simpang Sungai Duren  
Kecamatan Jaluko  
Kabupaten Muaro Jambi
- f. No. Telepon : 0895360062169
- g. Email : agungpurnamaa38@gmail.com

## PERNYATAAN HASIL EVALUASI

**NAMA/NIM** : Agung Purnama/ 8040190102

**PRODI** : ~~SI / TI / SK~~ \*)

**JUDUL** : Analisis Faktor-faktor Memengaruhi Niat Berlangganan Layanan Premium Pada Youtube Menggunakan Theory Of Reasoned Action (TRA)

**Hasil Evaluasi** : Disetujui / Disetujui Dengan Perbaikan / Ditolak \*)

Catatan Alasan Penolakan Proposal Tugas Akhir

- Proposal skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topic sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
- .....

Mengetahui

Ketua Prodi Sistem Informasi

Herti Yani, S.Kom, M.S.I

\*) Coret yang tidak perlu

## 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dan digital yang beriringan sedikit banyaknya telah mengubah perilaku dan kebiasaan masyarakat modern, hampir di semua bidang kehidupan tak terkecuali di bidang *entertainment* atau hiburan. Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi *Adobe Flash Video* dan *HTML5* untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/*creator*, termasuk klip film, klip TV, dan video music. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Kebanyakan konten di YouTube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program YouTube. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas. Video-video yang dianggap berisi konten ofensif hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih. Pada November 2006, YouTube, LLC dibeli oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google.

Inovasi yang dihadirkan dari kecanggihan internet menciptakan salah satu layanan dari Google untuk memfasilitasi penggunanya meng-upload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Layanan tersebut, lebih populer disebut dengan Youtube. Youtube adalah situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video klip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna Youtube sendiri. Tidak sedikit orang-orang yang menjadi terkenal hanya dengan meng-upload video mereka di Youtube. Perkembangan Youtube saat ini telah memiliki berbagai macam fitur-fitur layanan yang dibutuhkan penggunanya. Dengan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet dari setiap hari

orang yang menonton ratusan juta jam video di Youtube dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jutaan karya-karya manusia yang di-video-kan dan dimasukkan ke dalam Youtube. Sehingga, Youtube telah menjadi fenomena dan berpengaruh di seluruh penjuru dunia yang hanya berakses internet[1].

Layanan Youtube ini biasanya banyak ditawarkan dalam bentuk aplikasi. Aplikasi-aplikasi ini memberikan layanan berupa *streaming* serta *download* untuk dapat menikmati konten hiburan yang ada di dalamnya, beberapa konten dari aplikasi tersebut dapat di akses menggunakan akun gratis dengan tambahan iklan maupun akun *premium* yang tentunya memberikan kenyamanan maksimal dalam penggunaannya seperti tidak adanya iklan, kualitas yang lebih baik serta dapat mengunduh dan sebagainya.

*Theory of Reasoned Action* atau teori tindakan beralasan yang dapat disingkat menjadi TRA adalah teori yang menjelaskan tahapan-tahapan seorang dalam melakukan perilaku yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu perilaku (*behaviour*) yang ditentukan oleh niat (*intention*) pada tahap pertama, kemudian niat dapat dijelaskan melalui sikap-sikap terhadap perilaku (*attitudes towards the behavior*) dan norma subjektif (*subjective norm*) pada tahap kedua, lalu terakhir pada tahap ketiga dipertimbangkan pada sikap-sikap (*attitudes*) dan norma-norma subjektif (*subjective norm*) dalam bentuk kepercayaan tentang akibat melakukan perilaku tersebut dan tentang anggapan normative dari orang yang direferensi secara relevan.

Maka penulis tertarik akan melakukan penelitian tentang bagaimana perilaku pelanggan yang kemudian menjadi faktor yang memengaruhi konsumen untuk menggunakan layanan Youtube *premium*. Penelitian ini akan mencari tahu mengenai pengaruh faktor sikap, norma subjektif dan niat pelanggan dalam menggunakan layanan Youtube *premium* melalui pendekatan *Theory of Reasoned Action* (TRA).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “**Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Berlangganan Layanan *Premium* pada Youtube menggunakan Theory of Reasoned Action (TRA)**”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas metode ini adalah : Bagaimanakah melakukan analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Berlangganan Layanan *Premium* pada Youtube menggunakan *Theory of Reasoned Action (TRA)* ?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada masalah, adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Berlangganan Layanan *Premium* pada Youtube.
2. Penelitian ini menggunakan *Theory of Reasoned Action*.
3. Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sikap (*attitude*), Norma Subjektif (*subjective norm*) dan variable dependen berupa Niat (*intention*).
4. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner melalui *google form*.
5. Responden dalam penelitian ini yaitu pengguna Youtube di Kota Jambi.
6. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu minimal 100 orang menggunakan Teknik *purposive sampling*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan akan di jelaskan sebagai berikut :

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang menguraikan secara tegas dan jelas tujuan dilaksanakan penelitian sebagaimana seperti berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa niat seseorang dalam berlangganan layanan Youtube *premium*.
2. Untuk menguji pengaruh sikap terhadap perilaku, terhadap niat seseorang untuk berlangganan layanan Youtube *premium*.
3. Untuk mengetahui niat seseorang serta pengaruh perilaku dalam berlangganan layanan Youtube *premium*.
4. Untuk mengetahui faktor yang memengaruhi niat berlangganan layanan Youtube *premium*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian berikut adalah :

1. Penulis mendapat pengetahuan tingkat perilaku seseorang dengan menggunakan *Theory of Reasoned Action* (TRA).
2. Membantu pihak Youtube dalam mengetahui faktor yang memengaruhi niat berlangganan layanan Youtube *premium* di Kota Jambi.

## **1.5 LANDASAN TEORI**

### **1.5.1 Analisis**

Analisis adalah sekumpulan kegiatan seperti mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk dikategorikan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari makna dan kaitannya masing-masing. Terdapat berbagai pengertian analisis dari beberapa ahli antara lain:

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya)[2].

Analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen,

hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu[3].

Sehingga dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan kegiatan yang menguraikan suatu peristiwa menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami.

### **1.5.2 Sejarah Youtube**

Youtube diambil dari kata "You" mengacu kepada anda atau pengunggah konten dan "Tube" yang memiliki artian tayangan yang lebih lama. Nama YouTube sendiri terinspirasi dari nama sebuah restoran pizza dan restoran Jepang di San Mateo, California. Awalnya Youtube merupakan sebuah website yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada februari 2005 yaitu: Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley dan Chen pertama kali mendapatkan ide untuk mendirikan situs ini karena mereka mengalami kesulitan untuk membagi video. Tahun 2006 Youtube telah berkembang dengan pesat dan sudah mengunggah video baru sebanyak 65.000 hingga mencapai 100.000 video di bulan Juli 2006 ke situs video Youtube.

Dimulai dengan masuknya Youtube ke pasar internasional pada oktober 2006 saham situsnya dibeli oleh Google seharga \$ 1,45 juta. Saat itu, situs video YouTube mulai berkembang dan mencapai tahap memantapkan posisinya di tingkat internasional. Ketika pertama kali didirikan, situs video YouTube menerima penghargaan dari PC World Magazine, dan dinobatkan sebagai sembilan dari 10 produk teratas pada tahun 2006. Dan YouTube telah bekerja sama dengan 4.444 instansi swasta dan pemerintah. Pada November 2011 Google+ menjadi kesatuan dengan Youtube dan web Chrome, sehingga video pada aplikasi Youtube bisa ditonton di Google+. Pada bulan Desember 2011, Youtube meluncurkan *interface* baru. Di saat yang sama Youtube membuat logo baru dengan bayangan merah tua, ini adalah suatu perubahan desain pertama sejak

Oktober 2006. Saat ini pengguna internet dapat dengan mudah berbagi video melalui situs YouTube dengan hanya membuat kanal yang dapat diregistrasi secara gratis[4].

### **1.5.3 Youtube Premium**

Youtube Premium juga dibawa ke Indonesia bersamaan dengan Youtube Music. Youtube *premium* merupakan layanan *streaming* video seperti aplikasi Youtube yang selama ini kita kenal. Bedanya, Youtube Premium merupakan layanan berbayar. Benefitnya adalah adanya konten-konten eksklusif baik dari dalam maupun luar negeri. Pelanggan juga tak akan mendapati iklan ketika menonton konten yang tayang di Youtube Premium. Kelebihan lainnya dari Youtube Premium adalah akses unduh agar bisa ditonton secara *offline* dan memungkinkan pengguna memutar konten di background smartphone mereka. Berikut beberapa keunggulan Youtube *Premium* :

#### **1. Bebas iklan**

Pengguna bisa menonton konten di Youtube Premium kapan saja dan dimana saja tanpa iklan. Sebagaimana diketahui, iklan selalu muncul ketika memutar konten di Youtube. Namun pengalaman itu tak akan lagi dirasakan pengguna jika berlangganan Youtube Premium. Bagi kreator di Youtube Premium, nampaknya akan mendapatkan skema pembayaran royalti dari Youtube, tidak lagi berdasarkan AdSense yang selama ini mereka dapatkan dari Youtube biasa.

#### **2. Putar di background**

Youtube Premium memiliki dukungan pemutaran di background. Dukungan ini akan berguna bagi pelanggan yang *multi-tasking*. Di YouTube Premium, video akan tetap diputar walau Anda sudah keluar dari aplikasi YouTube. Lain halnya

dengan di Youtube reguler dimana video akan berhenti terputus ketika aplikasi ditutup.

### 3. Akses offline

Jutaan konten tersedia di Youtube. Namun tentunya kita tak bisa selalu menontonnya di saat yang sama. Di Youtube Premium, pengguna bisa mengunduh *offline* konten yang tersedia. Dukungan ini bisa dimanfaatkan pengguna ketika terhubung ke wifi untuk mengunduh video favorit dan memutarinya di kesempatan lain.

#### 1.5.4 Theory of Reasoned Action

Teori Tindakan Beralasan atau *Theory of Reasoned Action* (TRA) dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein pada tahun 1975. Teori ini merupakan teori yang menjelaskan tahapan-tahapan manusia melakukan perilaku . Pada tahap awal, perilaku (*behavior*) diasumsikan ditentukan oleh niat (*intention*). Pada tahap berikutnya niat dapat dijelaskan dalam bentuk sikap-sikap terhadap perilaku (*attitudes towards the behavior*) dan norma-norma subyektif (*subjective norms*). Tahap-tahap ketiga dipertimbangkan sikap-sikap (*attitudes*) dan norma-norma subyektif (*subjective norms*) dalam bentuk kepercayaan tentang konsekuensi melakukan perilakunya dan tentang ekspektasi normative dan orang yang direferensi (*referent*) yang relevan.

Model TRA ini menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) seseorang, misalnya sikap terhadap belajar, digabungkan dengan norma-norma subyektif (*subjective norms*), misalnya kepercayaan-kepercayaan orang lain terhadap belajar, akan mempengaruhi niat (*behavioral intention*) terhadap belajar dan pada akhirnya akan menentukan seseorang untuk belajar atau tidak (*behavioral*)[5].

#### 1.5.5 Niat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) niat merupakan maksud atau tujuan suatu perbuatan untuk memperoleh manfaat atau mencegah

keburukan. Niat adalah suatu kehendak yang dibarengi dengan tindakan, dan niat ini merupakan alat ukur untuk meluruskan suatu tindakan.

Niat perilaku adalah ukuran seberapa banyak seseorang mencoba masuk ketika melakukan tindakan tertentu. Dengan analogi, semakin kuat niat seseorang untuk terlibat dalam perilaku, maka akan semakin besar seseorang untuk melakukan sebuah perilaku[6].

## 1.6 METODOLOGI PENELITIAN

### a. Alat dan Bahan Penelitian

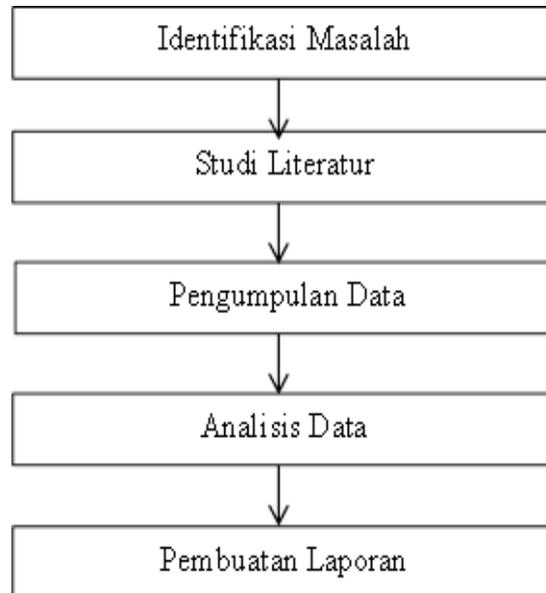
#### 1. Perangkat Keras (*hardware*)

1. Laptop Laptop Lenovo , dengan spesifikasi *processor* Intel® Core™ i3-6006U CPU @ 2.00GHz (4 CPUs), ~2.0GHz
2. RAM 4 GB
3. HARDDISK 1TB

#### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

- Google Chrome
- Google Form
- Sistem Operasi Windows 10 Home
- Microsoft Word 2010
- Microsoft Excel 2010
- IBM SPSS 25
- Mendeley

## b. Metode Penelitian



### 1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah pada penelitian ini adalah untuk merumuskan masalah tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat berlangganan layanan Youtube *premium*, mulai dari norma subjektif, sikap dan niat.

### 2. Studi Litelatur

Tahap ini penulis menambah wawasan dengan mempelajari dan memahami konsep tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat berlangganan layanan Youtube *premium*, mulai dari norma subjektif, sikap dan niat, bersumber pada buku, jurnal serta artikel ilmiah yang diperoleh dari internet.

### 3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner secara online melalui google form kepada responden pengguna Youtube di Kota Jambi.

### 4. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda bantuan aplikasi SPSS.

### 5. Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan

hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga menjadi sebuah laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang penelitian yang sedang dilakukan.

### 1.7 JADWAL PENELITIAN

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■	■	■	■												
Studi Literatur					■	■	■	■	■							
Pengumpulan Data									■	■	■	■				
Analisis Data													■	■	■	■
Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Hajar, "Youtube sebagai Sarana Komunikasi Dakwah di Kota Makassar (Analisis Sosial Media)," *J. Al-Khitabah*, vol. Vol. V, No, no. Komunikasi dan Penyiaran Islam, pp. 79 – 94, 2018, [Online]. Available: <http://search.proquest.com/docview/218921399?accountid=12008>.
- [2] O. Foreman, Indra, "Analisis Pelaksanaan Tugas Pokok Dan Fungsi Camat Dalam Meningkatkan Pelayanan Publik Di Kecamatan Kawangkoan Barat Kabupaten Minahasa," *J. Eksek.*, vol. 3, no. 3, pp. 1–8, 2019.
- [3] Y. Septiani, E. Aribbe, and R. Diansyah, "ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru)," *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020, doi: 10.36378/jtos.v3i1.560.
- [4] E. Chandra, "Youtube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi," *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni*, vol. 1, no. 2, p. 406, 2018, doi: 10.24912/jmishumsen.v1i2.1035.
- [5] D. Pibriana and D. I. Ricoida, "Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa ( Studi Kasus : Perguruan Tinggi di Kota Palembang )," *J. Jatisi (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 3, no. 2, p. 105, 2017.
- [6] H. B. Putra, N. Pradita, and K. A. Hayuningtias, "Prediksi Niat Penggunaan Aplikasi Dan Permainan Daring Freemium Versi Berbayar Dengan Menggunakan Model Tpb," *Manag. Insight J. Ilm. Manaj.*, vol. 15, no. 2, pp. 130–143, 2020, doi: 10.33369/insight.15.2.130-143.

