

# ANALISIS KETERKAITAN PENGGUNAAN ANIMASI DENGAN PERILAKU PENGGUNA DALAM LINGKUP UNIVERSITAS HASANUDDIN PADA APLIKASI MYTELKOMSEL DENGAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL



**MOHAMMAD SYAHRIL**

**H071191012**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**

**ANALISIS KETERKAITAN PENGGUNAAN ANIMASI DENGAN  
PERILAKU PENGGUNA DALAM LINGKUP UNIVERSITAS  
HASANUDDIN PADA APLIKASI MYTELKOMSEL DENGAN  
METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL**

**MOHAMMAD SYAHRIL  
H071191012**



**PROGRAM SISTEM INFORMASI  
LTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**

UNi

**ANALISIS KETERKAITAN PENGGUNAAN ANIMASI DENGAN  
PERILAKU PENGGUNA DALAM LINGKUP UNIVERSITAS  
HASANUDDIN PADA APLIKASI MYTELKOMSEL DENGAN  
METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL**

MOHAMMAD SYAHRIL  
H071191012

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Program Studi Sistem Informasi

Pada



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPARTEMEN MATEMATIKA  
LTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**

Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

SKRIPSI

ANALISIS KETERKAITAN PENGGUNAAN ANIMASI DENGAN  
PERILAKU PENGGUNA DALAM LINGKUP UNIVERSITAS  
HASANUDDIN PADA APLIKASI MYTELKOMSEL DENGAN METODE  
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

MOHAMMAD SYAHRIL  
H071191012

Skripsi,

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana pada tanggal 4  
Oktober 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Pada

Program Studi Sistem Informasi  
Departemen Matematika  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Hasanuddin  
Makassar



Mengesahkan:

Pembimbing



antha M. Sampetoding, S.Kom., M.Kom  
192024061001

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Prof. Dr. Jeffrey Kusuma  
NIP: 196411121987031002

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Analisis Keterkaitan Penggunaan Animasi Dengan Perilaku Pengguna dalam Lingkup Universitas Hasanuddin pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Metode Technology Acceptance Model" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Ir. Eliyah Acantha Manapa Sampetoding, S.Kom., M.Kom.. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan atau tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin

Makassar, 4 Oktober 2024



Mohammad Syahril  
H071191012



## UCAPAN TERIMAKASIH

Tak terhitung puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, berkah dan rahmat-Nya yang tiada henti mulai sejak di dalam kandungan hingga saat skripsi ini dituliskan. Shalawat serta salam rindu penulis kirimkan kepada Nabi Besar, Rasulullah Muhammad Saw., sang pemimpin dan teladan sejati yang senantiasa menjadi inspirasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Analisis Keterkaitan Penggunaan Animasi Dengan Perilaku Pengguna dalam Lingkup Universitas Hasanuddin pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Metode Technology Acceptance Model" sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanuddin.

Begitu banyak yang telah penulis alami selama proses perkuliahan, sejak pertama menginjakkan kaki di Universitas Hasanuddin hingga penulisan skripsi ini. Penulis menyadari dan mengakui, bahwa dibalik semua tantangan yang di hadapi, banyaknya dukungan dan bantuan yang penulis terima menjadi dorongan dan alasan untuk melalui itu semua. Oleh karenanya, dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih, yang meski sampai akhir masa tak akan pernah cukup, kepada Ibunda **Hadija** yang tercinta, wanita luar biasa yang telah melahirkan, membesarkan dan mengajari penulis bagaimana hidup untuk mencintai. Kepada Ayahanda **Burhan**, sosok yang selalu menjadi *role-model*, yang dengan sabar dan teguh mendorong penulis untuk tak takluk pada dunia. Untuk Adinda **Mohammad Syahrul**, terimakasih karena telah menjadi dorongan untuk memberikan panutan yang terbaik. Sungguh skripsi ini tiada artinya jika bukan karena kalian. Kepada seluruh keluarga besar penulis, yang tak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama masa perkuliahan penulis.

Dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai, tentunya tidak lepas dari bimbingan, dukungan, kerjasama, bantuan, inspirasi serta motivasi dari berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Eliyah Acantha Manapa Sampetoding, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing skripsi penulis, dan yang senantiasa memberi bimbingan dan motivasi selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Eng. Armin Lawi, S.Si., M.Eng. dan Ibu Riskawati, S.Si., M.Si. selaku tim penguji yang atas kritik dan masukannya sehingga skripsi ini layak diluluskan.
3. Bapak/Ibu dosen dan *staff* Departemen Matematika FMIPA Unhas yang telah memberi ilmu pengetahuan yang sarat makna dan mengarahkan penulis selama proses perkuliahan.
4. Kepada Keluarga Mahasiswa FMIPA Unhas, tempat penulis mendapat pencerahan, mengokohkan prinsip, memimpin diri dan sesama, serta belajar memaknai kehidupan dengan syahdu.
5. Teman – teman seperjuangan MIPA 2019, yang dengan setia untuk selamanya



Unhas, yang telah menjadi rumah yang hangat dan tempat belajar manusia.

1 POL19ON, yang senantiasa bersama dalam suka dan duka, berikan soalannya, selamanya semoga selalu.

8. Kepada para sahabat, kakanda dan adinda yang namanya tidak penulis sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas segala bantuan, baik moril atau materil, saran, dukungan, motivasi, serta candaan yang begitu khas.
9. Untuk ibunda-ibunda di Kantin Jasmip, terima kasih atas hidangan penyambung hidup serta wejangan tulusnya selama penulis berkuliah.
10. Dan untuknya, - pemilik doa dan harapan yang tak henti-hentinya terbesit, semoga bahagia menanti.

Akhir kata, semoga semua kebaikan mendapat balasan yang lebih baik dan penelitian ini dapat berkontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Salam *Use Your Mind be the Best*, Sekian.

Makassar, 7 November 2024  
Penulis,  
Mohammad Syahril



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN PENGAJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>13</b>
1.1 Latar Belakang .....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	14
1.3 Tujuan Penelitian .....	14
1.4 Batasan Masalah .....	15
1.5 Manfaat Penelitian .....	16
1.6 Landasan Teori .....	16
1.6.1 User Interface .....	16
1.6.2 User Experience .....	16
1.6.3 .....	16
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>42</b>





## DAFTAR GAMBAR

Nomor urut	Halaman
1. Skema <i>Technology Acceptance Model</i> .....	12
2. Struktur Organisasi Sistem Informasi .....	13
3. Kerangka Kerja Konseptual Sistem Informasi.....	14
4. Logo MyTelkomsel .....	15
5. Alur Kerja Penelitian.....	23



## DAFTAR TABEL

Nomor urut	Halaman
1. Instrumen Penelitian.....	24
2. Distribusi Jumlah Responden .....	27
3. Tabel Hasil Uji Validitas.....	28
4. Tabel Hasil Uji Realiabilitas.....	29
5. Tabel Hasil Uji Nilai T .....	30
6. Tabel Hasil Uji Nilai F .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor urut	Halaman
1. Data Kuesioner Mei - Juli 2024.....	36
2. Kuesioner Google Form .....	66
3. Tabel Hasil Uji Validitas PEOU (X1) .....	75
4. Tabel Hasil Uji Validitas PU (X2) .....	75
5. Tabel Hasil Uji Validitas BI (Y).....	76
6. Tabel Hasil Uji Reliabilitas PEOU (X1).....	76
7. Tabel Hasil Uji Reliabilitas PU (X2).....	76
8. Tabel Hasil Uji Reliabilitas BI (Y) .....	7



## ABSTRAK

MOHAMMAD SYAHRIL. **Analisis Keterkaitan Penggunaan Animasi Dengan Perilaku Pengguna dalam Lingkup Universitas Hasanuddin pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Metode *Technology Acceptance Model*** (dibimbing oleh Ir. Eliyah Acantha Manapa Sampetoding, S.Kom., M.Kom.)

**Latar Belakang.** Animasi adalah salah satu elemen yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aplikasi seluler. Animasi yang termasuk sebagai *User Interface*(UI) dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif, menarik perhatian pengguna, dan membantu mereka memahami berbagai fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh aplikasi. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan animasi dalam aplikasi mempengaruhi tingkat *user engagement*. **Tujuan.** Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa pengaruh animasi pada aplikasi mempengaruhi perilaku pengguna aplikasi. **Metode.** Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model*. **Hasil.** Dari hasil pengujian data, ditemukan bahwa penerapan animasi yang kurang efisien dan tidak optimal menurunkan minat pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. **Kesimpulan.** Penerapan animasi pada aplikasi dapat mempengaruhi perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi seperti kenyamanan, jangka waktu penggunaan dan minat pengguna. Maka perlu adanya pertimbangan terkait kebutuhan pengguna dan efisiensi animasi yang memadai sebelum diterapkannya sistem animasi pada aplikasi.

**Kata Kunci.** Animasi, Perilaku Pengguna, *Technology Acceptance Model*



**ABSTRACT**

MOHAMMAD SYAHRIL. *Analysis of the Relationship Between Animation Use and User Behavior at Hasanuddin University on the MyTelkomsel Application Using the Technology Acceptance Model Method* (supervised by Ir. Eliyah Acantha Manapa Sampetoding, S.Kom., M.Kom.)

**Background.** Animation is an important element in enhancing user engagement in mobile applications. Animation, as part of the User Interface (UI), can create a more interactive experience, attract user attention, and help users understand the features of the application. Therefore, it is crucial to evaluate the impact of animation usage on user engagement levels. **Objective.** This study aims to analyze the effect of animation in applications on user behavior. **Method.** This research employs the Technology Acceptance Model (TAM) method to identify the relationship between animation use and user behavior. **Results.** The findings indicate that inefficient and suboptimal use of animation can decrease user interest in interacting with the application. **Conclusion.** The implementation of animation in applications influences user behavior, including comfort, duration of use, and interest. Thus, it is essential to consider user needs and animation efficiency before implementation in applications.

**Keywords.** Animation, User Behavior, Technology Acceptance Model



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi di dunia modern ini adalah realitas keseharian. Secara sederhana teknologi itu tidak lain mempelajari bagaimana mengubah suatu benda dalam bentuk lain dalam upaya memperoleh nilai tambah dari benda tersebut untuk kepentingan kehidupan manusia (Sidik, 1995). Kebutuhan manusia akan kecepatan serta kemudahan, mendorong teknologi untuk berkembang menjadi semakin praktis dan efektif. Teknologi yang kian hari semakin modern dan praktis, mendorong penggunaan aplikasi seluler dalam kehidupan sehari-hari semakin menjadi bagian yang tak terpisahkan bagi banyak orang (Apdillah, et al., 2022). Salah satu aplikasi seluler yang populer adalah MyTelkomsel, yang menyediakan berbagai layanan telekomunikasi kepada pelanggan Telkomsel di Indonesia. Telkomsel menjadi salah satu operator telepon seluler terbesar yang dimiliki Indonesia dengan jumlah minat pelanggan terbanyak. Telkomsel juga memiliki kualitas jaringan yang bagus, tersedia pilihan bonus telepon dan sms, pilihan paket internet dan tersedianya customer service pada setiap Grapari yang tersebar di seluruh Indonesia (Septi et al., 2020). Namun, dalam persaingan ketat di pasar aplikasi seluler, penting untuk terus mempertahankan dan meningkatkan keterlibatan pengguna agar mereka tetap setia menggunakan aplikasi.

Animasi adalah salah satu elemen yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aplikasi seluler. Menurut Syarif (2008) animasi adalah "serangkaian gambar dan secara in beetwin dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Seperti yang pernah kita lihat film-film kartun di televisi maupun di layar lebar. Jadi animasi bisa kita simpulkan dengan menghidupkan benda diam yang diproyeksikan menjadi bergerak". Animasi yang termasuk sebagai *User Interface*(UI) dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif, menarik perhatian pengguna, dan membantu mereka memahami berbagai fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh aplikasi (Tirtadarma et al., 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel mempengaruhi tingkat *user engagement*.

*Technology Acceptance Model* (TAM) adalah kerangka kerja yang sering digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi (Syawali



ini mencakup variabel-variabel seperti persepsi kemudahan persepsi kegunaan teknologi. Dalam konteks penelitian ini, TAM akan mengevaluasi penggunaan animasi dalam MyTelkomsel dengan bagaimana pengguna menganggap animasi tersebut memudahkan dan seberapa berguna animasi tersebut dalam meningkatkan

Penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga kepada Telkomsel untuk memahami dampak penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel dan apakah hal ini dapat membantu meningkatkan *user engagement*. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam pengembangan aplikasi seluler dan pengalaman pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang signifikan dalam meningkatkan daya saing dan kepuasan pengguna di pasar aplikasi seluler yang kompetitif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi?
2. Bagaimana penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi?
3. Apakah penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan tingkat *user engagement*?
4. Bagaimana penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman pengguna?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan animasi dalam aplikasi MyTelkomsel mempengaruhi *user engagement*, termasuk variabel-variabel seperti waktu yang dihabiskan dalam aplikasi, frekuensi penggunaan, konversi, dan metrik *user engagement* lainnya.
2. Untuk menganalisis bagaimana pengguna aplikasi MyTelkomsel mempersepsikan animasi dalam hubungannya dengan kemudahan penggunaan dan kegunaan aplikasi. Ini akan memberikan wawasan tentang apakah animasi dianggap sebagai faktor positif yang memudahkan penggunaan aplikasi.



Penelitian ini akan mengaplikasikan TAM sebagai kerangka kerja teoritis dalam penelitian, khususnya fokus pada variabel persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) dan persepsi kegunaan (PU). Dengan demikian, tujuan penelitian adalah untuk memahami sejauh mana animasi dalam aplikasi MyTelkomsel mempengaruhi variabel TAM ini.

#### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang disampaikan penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Aplikasi: Penelitian ini terbatas pada aplikasi MyTelkomsel yang diberikan oleh Telkomsel di Indonesia. Evaluasi dan analisis akan fokus pada aplikasi ini dan tidak mencakup aplikasi serupa yang diberikan oleh operator telekomunikasi lainnya.
2. Jenis Animasi: Penelitian ini akan membatasi jenis animasi yang dievaluasi dalam aplikasi MyTelkomsel. Animasi yang dievaluasi adalah yang digunakan dalam aplikasi untuk tujuan tertentu seperti memandu pengguna, mempercantik tampilan, atau memfasilitasi transaksi.
3. Pengguna Aplikasi: Penelitian ini akan membatasi diri pada pengguna aktif aplikasi MyTelkomsel di lingkup Universitas Hasanuddin. Pengguna yang pernah menggunakan aplikasi setidaknya sekali dalam periode tertentu akan menjadi subjek penelitian. Data dari non-pengguna tidak akan dimasukkan dalam analisis.
4. Model Penerimaan Teknologi (TAM): Penelitian ini akan menggunakan TAM sebagai kerangka kerja teoritis dalam menganalisis dampak penggunaan animasi. TAM akan berfokus pada variabel persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) dan persepsi kegunaan (PU) untuk mengukur dampak animasi pada penerimaan teknologi.
5. Metrik *User Engagement*: Metrik-metrik user engagement yang digunakan dalam penelitian akan mencakup waktu yang dihabiskan dalam aplikasi, frekuensi penggunaan, konversi, dan lainnya yang relevan. Faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi *user engagement* mungkin juga diperhitungkan dalam analisis.
6. Periode Waktu: Analisis akan terfokus pada periode waktu tertentu sebelum dan setelah implementasi animasi dalam aplikasi. Perubahan musiman atau promosi tertentu yang dapat memengaruhi *user engagement* mungkin juga diperhatikan.





## 1.5 Manfaat penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi masukan bagi *stakeholder* MyTelkomsel pada segi persepsi dan tanggapan pengguna (dalam kasus ini mahasiswa Universitas Hasanuddin) terhadap penerapan animasi pada aplikasi MyTelkomsel.
2. Diharapkan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi pada perkembangan riset di program studi.
3. Data yang dihasilkan dapat menjadi masukan yang akan digunakan dalam bidang keilmuan.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 User Interface

*User Interface* (UI) adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah user interface terkadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* (atau *mouse*) juga merupakan bagian dari *user interface* (Lastiansah, 2012). Semua hal yang terlihat di layar monitor atau yang terbaca dalam dokumentasi atau yang dapat dimanipulasi oleh *keyboard* atau *mouse* merupakan bagian dari *User Interface* (UI). Tampilan *User Interface* dapat berupa bentuk, warna dan tulisannya yang di desain semenarik mungkin. Dengan kata lain, *User Interface* (UI) adalah bagaimana mengatur tampilan produk atau aplikasi sehingga dapat dilihat oleh pengguna. Tampilan *User Interface* (UI) dirancang dengan desain yang mempertimbangkan berbagai aspek, berupa pengaturan *layout*, gambar logo, pemilihan warna yang sesuai, *typography* yang mudah dibaca dan hal lainnya untuk mempercantik tampilan (Indrati, et al., 2023)

### 1.6.2 User Experience

*User Experience* (UX) adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan produk digital atau aplikasi. Pengalaman ini dapat dilihat dari kemudahan pengguna dalam mendapatkan apa yang mereka inginkan (Indrati, et al., 2023).



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

l atau aplikasi yang baik memiliki *User Experience* (UX) yang tidak ra dalam upaya mencapai tujuannya. Hal ini dapat dilihat baru taranya desain *User Interface* yang *friendly*, produk yang ringan yang sederhana dan lain sebagainya. Sebaliknya, *User Experience* membuat pengguna frustrasi karena menghadapi kesulitan untuk ng mereka inginkan.

Menurut Jesse James Garrett, *User Experience* (UX) terbagi menjadi lima elemen, yaitu:

- a. *Strategy*, elemen kebutuhan pengguna (*user needs*) dan tujuan dari dibuatnya produk (*product objectives*)
- b. *Scope*, elemen Batasan desain yang akan dibuat yang terdiri dari ragam fitur (*functional specification*) dan ragam konten (*content requirement*)
- c. *Structure*, elemen bentuk dari ruang lingkup yang terkait dengan elemen konten dan fitur
- d. *Skeleton*, elemen mendesain produk berdasarkan tiga elemen sebelumnya yang telah disepakati
- e. *Surface*, elemen terakhir yang menyatukan semua elemen sebelumnya menjadi satu kesatuan produk yang utuh dan detail.

### 1.6.3 User Engagement

*User Engagement* adalah tingkat komitmen, keterlibatan, interaksi, dan kontribusi dari pengguna dalam pengalaman digital (Nielsen, 1995). *User Engagement* mencakup berbagai aspek yang menunjukkan sejauh mana pengguna terlibat dan berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital. Ini melibatkan pemahaman tentang sejauh mana pengguna terlibat, sejauh mana mereka berinteraksi dengan konten atau fitur, serta sejauh mana mereka berkontribusi atau berpartisipasi dalam lingkungan digital.

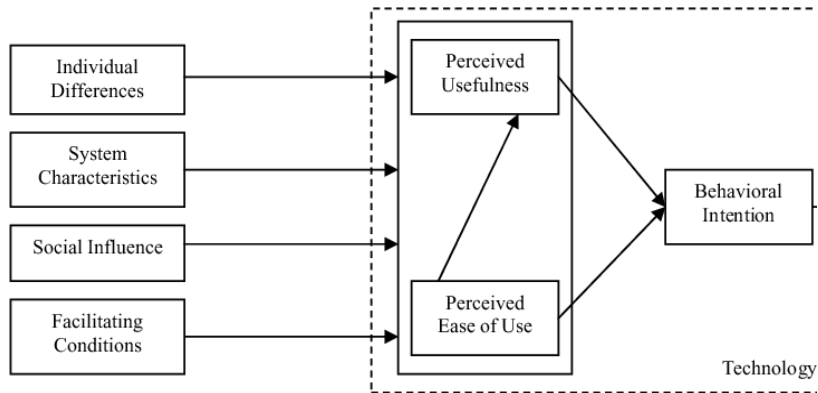
Ini menekankan pentingnya mengukur tingkat keterlibatan pengguna dalam konteks pengalaman digital untuk memahami sejauh mana produk atau layanan efektif dalam mempertahankan perhatian dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks desain UX, pemahaman yang mendalam tentang *user engagement* membantu pengembang dan desainer untuk menciptakan pengalaman yang lebih memikat dan relevan bagi pengguna mereka (Nielsen, 1995)

### 1.6.4 Technology Acceptance Model

Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu model yang umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (Jogiyanto, 2007). Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan model TAM untuk mengukur seberapa besar pengaruh



i pada tampilan aplikasi MyTelkomsel terhadap besarnya niat menggunakan aplikasi.



**Gambar 1.** Skema *Technology Acceptance Model*

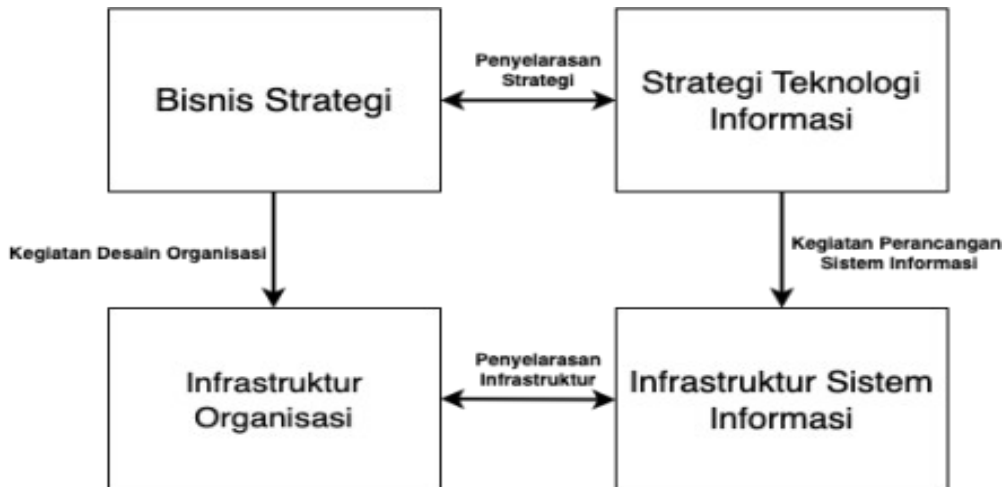
Penelitian yang luas tentang penggunaan sistem informasi dihadapi dari berbagai sudut teoretis. Di antara teori-teori ini, Model Penerimaan Teknologi (TAM) menjadi kerangka kerja yang paling berpengaruh dan banyak digunakan untuk memahami bagaimana individu menerima sistem informasi. TAM, yang berasal dari *Theory of Reasoned Action* (Ajzen dan Fishbein, 1980) dan pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1986), menyatakan bahwa dua faktor utama mempengaruhi penerimaan seseorang terhadap sistem informasi:

- Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness/PU*) dan
- Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use/PEOU*).

TAM telah diterapkan pada berbagai teknologi (misalnya, pengolah kata, *e-mail*, WWW, GSS, Sistem Informasi Rumah Sakit) dalam berbagai situasi (misalnya, waktu dan budaya) dengan faktor kontrol yang berbeda (misalnya, jenis kelamin, tipe dan ukuran organisasi) dan subjek yang berbeda (misalnya, mahasiswa sarjana, MBA, dan pekerja pengetahuan), yang membuat para pendukungnya percaya pada kekuatannya. Saat ini, para peneliti di bidang sistem informasi menganggap TAM sebagai salah satu teori khas di bidang sistem informasi, dan masih berupaya keras dalam penelitian menggunakan teori tersebut (Lee, et. al., 2003).



### 1.6.5 Lingkungan Sistem Informasi

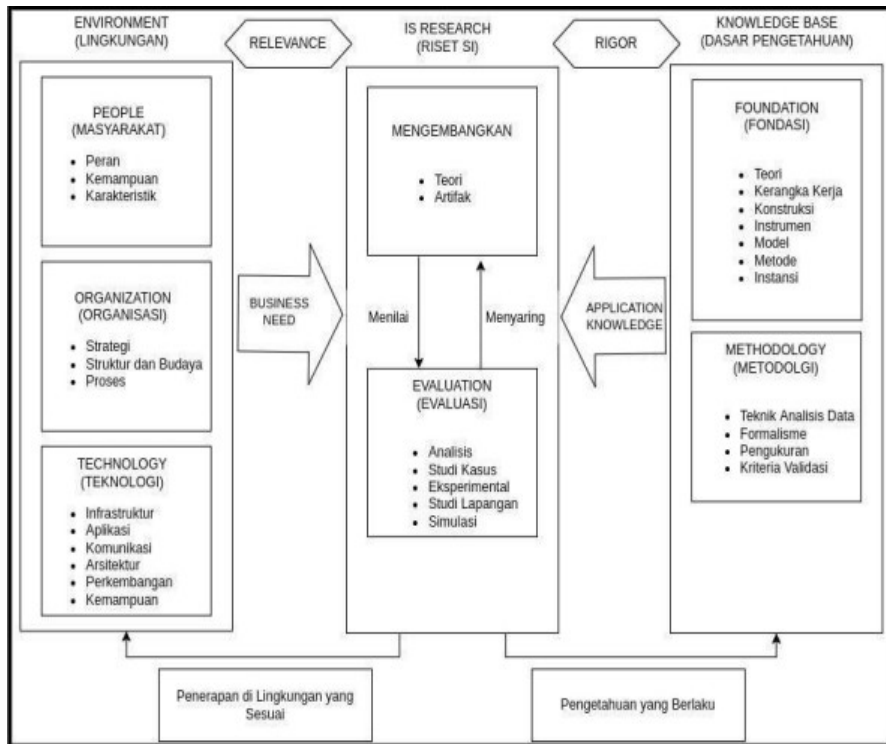


**Gambar 2.** Struktur Organisasi Sistem Informasi

Gambar 2 mengilustrasikan keselarasan penting antara strategi bisnis dan teknologi informasi serta antara infrastruktur organisasi dan sistem informasi, peralihan strategi yang efektif ke dalam infrastruktur membutuhkan aktivitas desain yang luas di kedua sisi gambar desain organisasi untuk menciptakan infrastruktur organisasi yang efektif dan desain sistem informasi untuk menciptakan infrastruktur sistem informasi yang efektif (Tawar, 2022). Ini adalah kegiatan desain yang saling bergantung yang merupakan inti dari disiplin sistem informasi. Oleh karena itu, penelitian sistem informasi harus mempelajari bagaimana infrastruktur organisasi, infrastruktur sistem informasi, strategi bisnis, dan strategi teknologi informasi berinteraksi satu sama lain. Interaksi ini menjadi



lebih penting karena teknologi informasi dianggap mendukung infrastruktur organisasi dan strategi bisnis (Hevner, 2004).



**Gambar 3.** Kerangka Kerja Konseptual Sistem Informasi

Kerangka kerja konseptual yang kami gunakan untuk memahami, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian sistem informasi yang menggabungkan ilmu perilaku dan paradigma ilmu desain disajikan di Gambar 2. Kami menggunakan kerangka ini untuk memposisikan dan membandingkan paradigma ini. Tempat di mana fenomena yang menarik terjadi disebut lingkungan. Penelitian sistem informasi terdiri dari individu, organisasi (bisnis), dan teknologi saat ini dan yang akan datang. Di dalamnya terdapat tujuan, tugas, masalah, dan peluang yang menentukan kebutuhan bisnis berdasarkan peran, kemampuan, dan karakteristik anggota organisasi. Kemudian dinilai dan dievaluasi sesuai dengan strategi organisasi, struktur, budaya, dan proses bisnis saat ini (Hevner, 2004).



Lingkungan adalah wadah atau tempat dimana kasus atau masalah terjadi. di lingkungan tersebut kemudian akan diamati dan diteliti lewat riset fenomena atau masalah yang dapat diamati dalam lingkungan terdiri dari, yaitu fenomena yang menyangkut langsung terhadap manusia alami oleh manusia itu sendiri. Kemudian terdapat juga organisasi, terjadi dalam skema penyusunan strategi, struktur, budaya, serta suatu organisasi atau bisnis. Dan terakhir terdapat teknologi. di pada teknologi yang dapat diamati baik yang ada pada saat ini dan yang akan datang.

Dasar pengetahuan menyangkut pondasi dan metodologi yang digunakan dalam penelitian sistem informasi. Pondasi memuat teori dasar, kerangka kerja, konstruksi, instrumen, model, metode, dan juga inisiasi yang semuanya menjadi landasan awal dalam sebuah penelitian (Ulum, 2005). Bagan ini juga memuat metodologi yang digunakan dalam menjalankan sebuah penelitian yang tentunya menyesuaikan dengan permasalahan serta tujuan yang diharapkan.

Penelitian Sistem Informasi adalah pemecahan masalah yang hadir pada lingkungan dan penerapan dari dasar pengetahuan (Primawanti, 2022). Penelitian sistem informasi kemudian akan menghasilkan salah satu atau keduanya dari teori dan artefak. Teori dan artefak yang dihasilkan kemudian dinilai efektivitasnya lewat tahap evaluasi, yang kemudian akan diterapkan dalam lingkungan serta menjadi dasar pengetahuan yang baru.

### 1.6.6 Aplikasi MyTelkomsel

My Telkomsel adalah layanan berbentuk aplikasi dari Telkomsel yang bisa memudahkan pengguna untuk mencari berbagai penawaran Telkomsel hingga melakukan transaksi terkait produk Telkomsel dengan *smartphone*. Pada update versi 7.2.0, MyTelkomsel menambahkan cukup banyak animasi pada UI nya, yang membuat penulis ingin menguji bagaimana pengaruh penerapan animasi tersebut terhadap kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 4. Logo Mytelkomsel

### 1.6.7 Uji Validitas



dilakukan untuk mengetahui apakah semua pertanyaan in yang diajukan untuk mengukur variable penelitian adalah (4). Dalam uji pengukuran validitas terdapat dua macam yaitu isikan antar skor butir pertanyaan (item) dengan total item. Kedua, ar masing-masing skor indikator item dengan total skor konstruk.

Dalam artikel ini, akan dilakukan pengujian validitas yang mengkorelasikan antar masing-masing skor item indikator dengan total skor konstruk. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05.

Kriteria pengujiannya yaitu:

$H_0$  diterima apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , (alat ukur yang digunakan valid atau sah)

$H_0$  ditolak apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

Cara menentukan besar nilai  $R_{tabel}$

$R_{tabel} = df (N-2)$ , tingkat signifikansi uji dua arah.

Misalnya  $R_{tabel} = df (13-2, 0,05)$ .

Untuk mendapatkan nilai  $r_{tabel}$  kita harus melihat di tabel R.

### 1.6.8 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah uji untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data variabel penelitian reliabel atau tidak (Fatmasari, 2014). Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

Data Terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan untuk menguji reliabilitas data, yaitu sebagai berikut :

- Tes Ulang
- Formula Flanagan
- Cronbach's Alpha
- Formula KR (Kuder-Richardson)
- Anova Hoyt

Walaupun terdapat beberapa metode uji reliabilitas, namun biasanya untuk data penelitian dan kuesioner digunakan metode Cronbach's Alpha. Pada penelitian ini akan dilakukan uji reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha menggunakan SPSS.



### 1.6.9 Uji t

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji t untuk menguji masing-masing variabel secara parsial. Hal ini untuk mengetahui apakah seluruh variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Haslinda 2016).

Tujuan uji T tentu untuk membandingkan dua kelompok baik yang berbeda maupun sama. Meskipun begitu, setiap jenis uji T memiliki tujuan yang berbeda dijelaskan oleh Sutton (2019), yaitu:

#### 1) *Independent - Samples T - Test* (Uji t - Independen)

- Digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang berbeda, seperti dua kelompok yang tidak terkait satu sama lain.
- Data dalam dua kelompok dianggap saling independen.

#### 2) *Dependent - Sample T - Test* (Uji t - Berpasangan)

- Digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang diukur dua kali, dan ada hubungan satu-ke-satu antara pengamatan dalam kedua kelompok.
- Data dalam dua kelompok berpasangan atau terkait satu sama lain.

#### 3) *One - Sample T - Test* (Uji t - Satu Sampel)

- Digunakan ketika Anda ingin menguji apakah rata - rata populasi suatu kelompok berbeda dari nilai yang diharapkan (nilai tengah) yang Anda tentukan sebelumnya.
- Data hanya berasal dari satu kelompok atau sampel.

Adapun syarat dilakukan uji t yang dijelaskan Furqon (2013) dan Montgomery (2013) yaitu:

- a. Skor kedua kelompok dilakukan pemilihan sampel secara acak dari masing - masing populasi.
- b. Skor yang dianalisis bersifat independen satu sama lain.
- c. Skor masing - masing kelompok berdistribusi normal.
- d. Varians kedua populasi tersebut sama besar (homogen).

Untuk penelitian ini yang akan digunakan adalah uji t – *independent* karena kedua varibel yang digunakan dalam kuesioner bersifat independen / tidak terikat satu sama lain.





hasil dari  $F$  (BI) sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini terbukti atau tidak. Untuk mengetahui apakah variable  $X_1$  dan  $X_2$  secara simultan memiliki pengaruh atas  $Y$  yaitu dengan melihat nilai signifikansi dan nilai  $f_{hitung}$  dari hasil pengujian. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, dan nilai  $f_{hitung}$  lebih besar dari  $f_{tabel}$  (3,12), maka  $X_1$  dan  $X_2$  dikatakan secara simultan berpengaruh terhadap  $Y$ .

### 1.6.11 Penelitian Terkait

(Gaspar-Figueiredo, et.al., 2023) melakukan penelitian yang membahas tantangan dalam mengadaptasi antarmuka pengguna (UI) perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan. Ini juga menjelaskan bagaimana teknik Pembelajaran Mesin, khususnya Pembelajaran Penguatan (*Reinforcement Learning*), dapat digunakan untuk mendukung adaptasi UI yang lebih efektif. Hasil dari studi ini diukur dalam hal Keterlibatan Pengguna dan Kepuasan Pengguna, dengan menggunakan model HCI prediktif dan Kuesioner Kepuasan Interaksi Pengguna (QUIS) sebagai alat pengukur.

(Cakra, 2021) melakukan penelitian dengan topik Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Berkelanjutan Menggunakan Layanan *M-Banking*. Penelitian ini dilakukan di PT. Bank Rakyat Indonesia cabang Unit Tanggul, Jember, untuk memahami bagaimana persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko mempengaruhi minat berkelanjutan penggunaan *mobile banking*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif regresi linear berganda dengan 150 sampel yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko memiliki pengaruh signifikan terhadap minat berkelanjutan secara parsial. Ini berarti bahwa faktor-faktor seperti manfaat yang dipersepsikan, kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko memainkan peran penting dalam mendorong minat nasabah untuk terus menggunakan *mobile banking*.

(Pandito, 2022) melakukan penelitian dengan topik Analisis *Perceived Usefulness* dan *User Satisfaction* Dalam Pengembangan Desain UI/UX *Learning Management System*. Jurnal ini membahas penelitian terkait MyBrilian, sebuah platform *Learning Management System* (LMS) milik Universitas Dinamika. Penelitian ini ditujukan untuk menilai kepuasan dan persepsi mahasiswa terhadap MyBrilian, serta untuk mengidentifikasi kekurangan dalam *platform* tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa kekurangan dalam MyBrilian, seperti gambar yang kurang menarik, kesulitan dalam mencari informasi, dan kurangnya interaksi di situs *web*.



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

al., 2019) melakukan penelitian dengan topik "*Exploring Students' Learning Through the Development of a Comprehensive Technology Acceptance Model* atau TAM) untuk mengkaji penerimaan *e-learning*. Jurnal ini membahas perluasan Model Penerimaan Teknologi (TAM) untuk mengidentifikasi faktor eksternal yang paling umum terkait penerimaan *e-learning*. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kualitas sistem, *computer self-efficacy*, dan *computer playfulness* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem *e-learning*.

(Hafidz, et.al., 2022) melakukan penelitian dengan topik “*Web Quality Analysis (UI/UX) in the marketplace using a Technology Acceptance Model (TAM) approach*”. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam *marketplace* di Indonesia terhadap keputusan pembelian konsumen. Hasil dari penelitian ini adalah antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen di empat pasar besar di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa peningkatan UI dan UX dapat berdampak positif pada keputusan pembelian konsumen. Variabel *perceived usefulness* pada UI dan UX *marketplace* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan dan keputusan pembelian konsumen. Hal ini menunjukkan bahwa ketika pengguna merasakan bahwa UI/UX memiliki manfaat yang tinggi, mereka lebih cenderung untuk membeli. Variabel *perceived ease of use* pada UI dan UX *marketplace* juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan dan keputusan pembelian konsumen. Ini menunjukkan bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan UI/UX mempengaruhi positif keputusan pembelian.

(Alfadda, 2021) melakukan penelitian dengan judul “*Measuring Students’ Use of Zoom Application in Language Course Based on the Technology Acceptance Model (TAM)*”. Studi ini menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk memahami reaksi pengguna terhadap teknologi yang diadopsi untuk pembelajaran bahasa. Tujuan studi ini adalah menganalisis korelasi antara variabel TAM dalam penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran bahasa, sambil memeriksa bagaimana gender dan pengalaman mempengaruhi penggunaan teknologi. Partisipan studi ini terdiri dari 75 mahasiswa bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang telah belajar secara daring selama pandemi COVID-19. Hasil studi menunjukkan korelasi positif kuat antara penggunaan sebenarnya Zoom dan sikap serta niat perilaku mahasiswa. Selain itu, terdapat korelasi positif antara *self-efficacy* komputer dan variabel lainnya (yaitu PU, penggunaan aktual, PEU, sikap, dan niat perilaku). Meskipun hasil menunjukkan tidak ada korelasi antara gender dan variabel model, ternyata pengalaman memiliki korelasi positif dengan variabel TAM. Studi ini menerapkan model TAM yang diperluas pada penggunaan aplikasi Zoom untuk pembelajaran bahasa dan memeriksa dampak gender dan pengalaman terhadap penggunaan teknologi. Kesimpulan studi menunjukkan korelasi positif kuat antara penggunaan aktual Zoom dan sikap serta niat perilaku mahasiswa. Selain itu, terdapat korelasi positif antara *self-efficacy* komputer dan variabel lainnya (yaitu PU, penggunaan aktual, PEU, sikap, dan niat perilaku). Hasil juga menunjukkan terdapat korelasi antara gender dan variabel model manapun. Namun, korelasi positif dengan variabel TAM.



(L., 2008) dalam jurnal berjudul “*The Technology Acceptance Model: e in health care*” menyajikan tinjauan terhadap penerapan Model penerimaan teknologi (TAM) dalam konteks teknologi informasi kesehatan (IT) dan mereka menganalisis 16 set data dari lebih dari 20 studi mengenai

penggunaan IT kesehatan oleh klinisi dan menemukan bahwa TAM dapat memprediksi sebagian besar penerimaan atau penggunaan IT kesehatan, meskipun terdapat variasi dalam metodologi penelitian. Meskipun demikian, penelitian ini juga menyoroti kebutuhan akan peningkatan kualitas studi, standarisasi, dan penambahan variabel dan hubungan yang didorong secara teoritis dalam TAM, terutama dalam konteks kesehatan. Kontekstualisasi TAM untuk kesehatan dapat membantu mengungkap hambatan dan fasilitator yang sebenarnya dalam penggunaan IT, serta mengidentifikasi keyakinan klinisi yang penting dalam menerima teknologi ini. Meskipun minat terhadap TAM dalam kesehatan besar, apakah TAM akan menjadi teori IT kesehatan yang khusus atau tetap sebagai teori untuk IT kesehatan memerlukan penelitian lebih lanjut.

(Lee, et.al., 2003) dalam jurnal "*The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future. Communications of the Association for Information Systems*" mengulas perjalanan riset tentang *Technology Acceptance Model* (TAM) selama periode 1986-2003, yang dianggap sebagai teori paling berpengaruh dan sering digunakan dalam menjelaskan penerimaan individu terhadap sistem informasi. TAM didasarkan pada *Theory of Reasoned Action* (Ajzen dan Fishbein, 1980) dan pertama kali diusulkan oleh Davis (1986), dengan mengasumsikan bahwa penerimaan sistem informasi oleh individu ditentukan oleh dua variabel utama: *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). Studi ini melibatkan analisis meta terhadap 101 artikel yang diterbitkan dalam jurnal-jurnal sistem informasi selama periode tersebut, serta survei terhadap 32 peneliti IS terkemuka. Hasil analisis menunjukkan bahwa TAM terus berkembang selama periode tersebut dengan penelitian yang lebih mendalam, mengatasi keterbatasan, memasukkan model-model teoritis lain, atau memperkenalkan variabel eksternal baru. TAM juga diterapkan pada berbagai lingkungan, sistem, tugas, dan subjek, serta menghasilkan banyak temuan yang kaya. Studi ini menyimpulkan bahwa TAM telah mengalami kemajuan yang signifikan, dengan peningkatan pemahaman dan aplikasi yang luas. Meskipun masih ada pandangan yang kontradiktif terhadap riset TAM, terdapat banyak arah penelitian yang menarik untuk menghasilkan penemuan-penemuan di masa depan.

(Legris, et.al., 2003) dalam jurnal "*Why Do People Use Information Technology? A Critical Review of the Technology Acceptance Model.*" membahas tentang *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan teknologi informasi oleh pengguna. Sejak tahun 1986, TAM telah menjadi alat yang penting dalam riset sistem informasi untuk memahami perilaku pengguna terhadap sistem. Meskipun TAM telah terbukti berhasil dalam memprediksi sekitar 40% penggunaan sistem, tetapi masih ada tantangan dalam implementasi sistem informasi



ini menyoroti hasil penelitian yang menggunakan TAM dengan tujuan kritis terhadap metode penelitian, menyoroti konvergensi atau serta mengungkapkan nilai tambah TAM dalam menjelaskan penelitian dilakukan dengan melakukan analisis meta terhadap riset an dengan TAM. Selain itu, jurnal ini juga membahas evolusi TAM ngga versi yang lebih modern dengan memasukkan faktor waktu unaan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TAM adalah

model teoritis yang berguna dalam memahami perilaku pengguna dalam implementasi sistem informasi, meskipun masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada dalam implementasi teknologi informasi yang efektif.

(Zhiyuan, et.al., 2022) dalam jurnalnya “*The Influencing Factors of Users’ Attitudes and Continuance Intention for Olympic Viewing on Mobile Applications in China.*” membahas tentang perilaku pengguna dalam menonton Olimpiade melalui aplikasi seluler, dengan fokus pada aplikasi seluler China Media Group (CMG). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan sikap pengguna dan intensi berlanjut mereka dalam menonton Olimpiade melalui aplikasi CMG, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sikap dan intensi tersebut. Dengan latar belakang pertumbuhan teknologi seluler yang pesat, penulis mencatat bahwa penggunaan internet seluler telah melampaui penggunaan internet tradisional melalui desktop sejak 2016. Hal ini didukung oleh data trafik yang menunjukkan bahwa lebih dari 3,8 triliun jam dihabiskan pada aplikasi seluler pada tahun 2021. Sementara itu, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa hanya sedikit penelitian yang fokus pada perilaku pengguna dalam menonton Olimpiade melalui platform digital, seperti aplikasi seluler. Oleh karena itu, penelitian ini memilih aplikasi seluler CMG sebagai *platform* target untuk mengeksplorasi sikap dan intensi berlanjut pengguna dalam menonton Olimpiade melalui aplikasi seluler. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kualitas informasi, kualitas sistem, norma subjektif, inovativitas, dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi sikap dan intensi berlanjut pengguna terhadap penontonan Olimpiade melalui aplikasi seluler. Secara keseluruhan, studi ini berkontribusi dalam memahami perilaku pengguna dalam konstelasi yang terus berubah dari praktik media, serta mengisi kesenjangan penelitian dalam konteks penontonan Olimpiade melalui aplikasi seluler.



## BAB II METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kampus Universitas Hasanuddin Makassar Jalan Perintis Kemerdekaan Km.10 Tamalanrea, Makassar, Sulawesi Selatan Indonesia

### 2.2 Jenis dan Sumber Data

#### 2.2.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer  
Data primer adalah data yang dikumpulkan lewat *form* kuisisioner yang dibagikan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada responden.
2. Data Sekunder  
Data sekunder adalah data yang sudah ada dan dijadikan referensi dari penelitian yang telah ada.

#### 2.2.2 Sumber Data

Sumber Data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari Mahasiswa Unhas yang pernah menggunakan aplikasi MyTelkomsel.

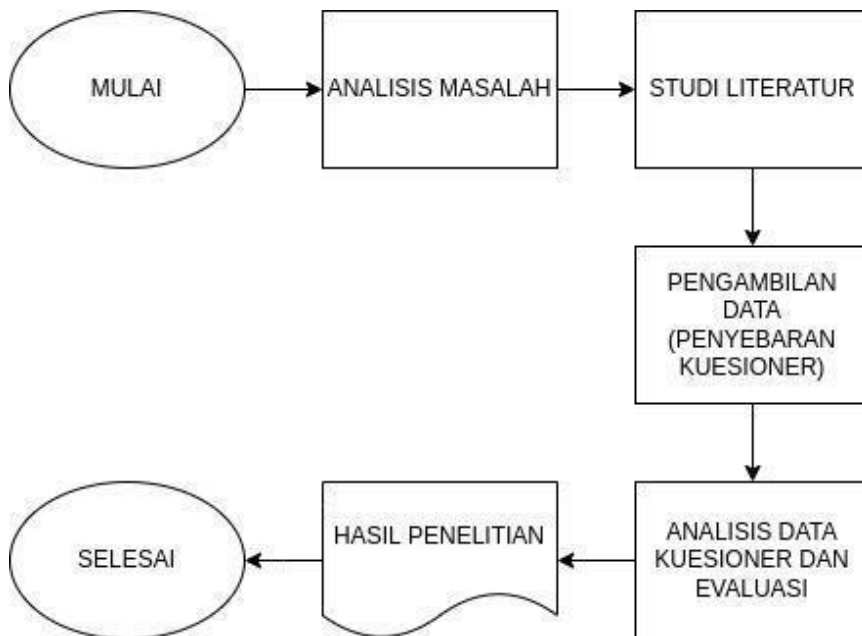
### 2.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan untuk mencapai tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner dan mempelajari penelitian penelitian terdahulu yang berkaitan.
2. Setelah data tersedia, kemudian data diolah untuk menentukan *validity*, *realibility* dan *correlation*.



## 2.4 Alur Kerja Penelitian



Gambar 6. Alur Kerja Penelitian

### 2.4.1 Analisis Masalah

Analisis masalah atau identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sebuah objek yang akan diteliti sehingga akan didapat hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian serta sesuai dengan kondisi yang ada di masyarakat. Disini penulis mengambil objek penelitian yaitu aplikasi MyTelkomsel, yang mana pada *update* terbarunya menambahkan sistem animasi yang cukup signifikan. Penulis melihat bahwa hal ini tentunya dapat memberi pengaruh pada kebiasaan pengguna aplikasi tersebut.

### 2.4.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah salah satu tahap pada penelitian yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari beberapa literatur dan referensi baik dari segi artikel, karya ilmiah, jurnal, situs web, dan buku yang berfungsi sebagai landasan teori dalam menyelesaikan suatu permasalahan penelitian. Mencari referensi yang relevan dengan permasalahan yang akan diselesaikan adalah inti dari Studi Literatur. Proses ini melibatkan mencari informasi dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dan situs web informasi yang akan menjadi dasar untuk merancang penelitian dan menemukan solusi yang tepat (Karnawan, 2021).



### 2.4.3 Pengambilan Data

Pada tahap pengambilan data dilakukan survey berupa penyebaran kuesioner untuk membantu proses penelitian. Target dari survey ini adalah mahasiswa Universitas Hasanuddin yang pernah menggunakan aplikasi MyTelkomsel.

### 2.4.4 Analisis Data Hasil Survey

Setelah data kuesioner tersebut didapat, selanjutnya dilakukan analisis dari data kuesioner. Pada tahap ini, data yang didapat diolah dan dihitung menggunakan metode *Technology Acceptance Model*. Data kemudian disesuaikan dengan parameter-parameter yang terdapat pada TAM, dan kemudian ditentukan hasil dari data tersebut.

### 2.5 Klasifikasi dan Pembuatan Kuesioner

Kuesioner tertutup digunakan selama proses pengumpulan data. Administrasi kuesioner *online* berfungsi sebagai pelengkap metode lain untuk mengumpulkan tanggapan dari responden, jenis kuesioner dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, peneliti menggunakan kuesioner tertutup ini untuk mendapatkan serangkaian data-data penelitian berupa angka. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan animasi pada aplikasi terhadap kebiasaan pengguna di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Data yang dikumpulkan dari tanggapan responden akan ditangani.

Aspek	Pertanyaan	Skor
<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) (X1)</b>	Penerapan Animasi membuat saya mudah mempelajari cara menggunakan Aplikasi	1-5
	Saya terampil dalam menggunakan Aplikasi dengan mudah	1-5
	Saya dapat menggunakan Aplikasi untuk mempermudah pekerjaan saya	1-5
	Penerapan Animasi membuat saya dapat berinteraksi dengan Aplikasi dengan jelas	1-5



	Penerapan Animasi membuat saya dapat memahami dengan baik cara berinteraksi dengan Aplikasi	1-5
	Saya beranggapan bahwa Aplikasi memiliki animasi yang fleksibel	1-5
	Saya dapat menggunakan Aplikasi dengan mudah	1-5
<b>Persepsi Kemanfaatan (Perceived Usefulness) (X2)</b>	Penerapan Animasi membuat saya mampu mengerjakan pekerjaan lebih cepat dengan Aplikasi	1-5
	Saya beranggapan bahwa Penerapan Animasi membuat pekerjaan saya menjadi lebih mudah dalam menggunakan Aplikasi	1-5
	Penerapan Animasi membantu saya meningkatkan produktivitas kerja dengan Aplikasi	1-5
	Penerapan Animasi membuat saya dapat meningkatkan efektivitas kerja dalam Aplikasi	1-5
	Saya beranggapan bahwa Penerapan Animasi dalam aplikasi dapat berguna bagi saya	1-5
	Saya terbantu dengan mendapatkan informasi dari Penerapan Animasi dalam Aplikasi	1-5
<b>Persepsi Penggunaan (Behavioral Intention) (Y)</b>	Penerapan Animasi membuat saya nyaman menggunakan Aplikasi	1-5
	Penerapan Animasi membuat saya menikmati penggunaan Aplikasi	1-5
	Penerapan Animasi membuat saya beranggapan bahwa Aplikasi tidak membosankan	1-5
	Animasi pada Aplikasi menyediakan informasi yang saya butuhkan	1-5
	Saya bekerja dengan mengacu pada informasi yang disediakan Aplikasi	1-5





	Aplikasi menyediakan informasi yang akurat	1-5
	Adanya Animasi membuat saya menggunakan Aplikasi dalam durasi waktu yang lebih panjang	1-5

**Tabel 1.** Instrumen Penelitian

Penyusunan kuesioner diperlukan untuk mencari data kemudian dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari hasil kuesioner. Keseluruhan data dianalisa dan dievaluasi untuk dijadikan hasil penelitian. Dari instrumen pernyataan pada tabel 3.1, responden diberikan pilihan skala 1-5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak responden setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap aplikasi MyTelkomsel yang diuji.

## 2.6 Survei dan Akusisi Data

Proses survei merupakan tahapan yang terarah dan metodis yang bertujuan untuk mendapatkan data yang esensial; dengan data, sebuah proyek penelitian akan menjadi yang paling efektif. Ada hubungan yang dapat dibuat antara metode pengumpulan data dan topik penelitian yang harus dijawab. Masalah dapat memberikan arah dan berpengaruh pada metode pengumpulan data. Beberapa pendekatan penelitian yang berbeda digunakan dalam proses pengumpulan data untuk tujuan melakukan penelitian. Proses pengelompokan, melihat hubungan, membuat perbandingan, mengidentifikasi perbedaan dan persamaan pada informasi yang siap untuk diteliti, dan membuat model data dengan maksud untuk menemukan informasi yang berguna dengan harapan dapat fokus untuk memberikan pedoman pengambilan keputusan terhadap masalah. atau pertanyaan penelitian yang telah diajukan dikenal sebagai analisis data. Dengan adanya hal tersebut, sehingga dibutuhkan analisis tentang apa saja faktor yang akan mempengaruhi pada tingkatan kualitas animasi pada aplikasi MyTelkomsel.

