

## ANALISIS KEMUDAHAN PENGGUNAAN APLIKASI *LINE* PADA PONSEL PINTAR

<sup>1</sup>Latipaturachmaniah

<sup>2</sup>Eka Fitri Rahayu

<sup>1</sup>Universitas Gunadarma, latifa\_rachman@staff.gunadarma.ac.id,

<sup>2</sup>Universitas Gunadarma, ekafitri@staff.gunadarma.ac.id

### ABSTRAK

*Pengguna ponsel pintar saat ini disuguhkan dengan berbagai macam kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman dan keluarga menggunakan aplikasi pesan instant seperti Line, Blackberry Messenger (BBM), Whatsapp (WA), dan lain-lain. Aplikasi Line menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna ponsel pintar, seperti : sticker, emoticon, voice call, video call, bertukar gambar, bertukar video dan lain-lain. Dengan aplikasi Line pengguna dapat berbagi pesan, gambar, dan video. Kemudahan dalam mengundang teman melalui ID Line memanjakan para pengguna aplikasi Line pada ponsel pintar. Penelitian ini mengulas tingkat penerimaan teknologi aplikasi Line oleh pengguna ponsel pintar dengan menggunakan model Technology Acceptance Model (TAM) dan pengolahan data penelitian menggunakan Structural Equation Model (SEM). Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, sikap pengguna dan kecenderungan tingkah laku yang dapat merepresentasikan penerimaan teknologi aplikasi Line oleh pengguna ponsel pintar. Pada penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa kemanfaatan yang terdapat pada aplikasi Line seperti fitur mengirim foto atau video secara langsung setelah melakukan foto dan merekam video tidak mudah untuk digunakan, serta fitur untuk mengetahui pesan telah sampai, tidak dapat diketahui oleh pengguna aplikasi tersebut, pengguna hanya dapat mengetahui pesan yang dikirim jika sudah dibaca. Kemudahan seperti membuka aplikasi dan mempelajari aplikasi Line dapat mempengaruhi sikap dari pengguna untuk menerima teknologi aplikasi Line pada ponsel pintar.*

*Kata Kunci: Sosial Media, Line, TAM, SEM, AMOS.*

### PENDAHULUAN

Pengguna ponsel pintar saat ini disuguhkan dengan berbagai macam kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman, rekan kerja maupun keluarga menggunakan aplikasi pesan instant seperti *Line*, *Blackberry Messenger* (BBM), *Whatsapp*, dan *Kakao talk*. Sebuah survei mengenai aplikasi favorit di kalangan pengguna ponsel pintar menempatkan aplikasi *Line* di posisi pertama. Aplikasi *Line* mampu mengalahkan aplikasi media sosial lain seperti *Instagram*, *Whatsapp*, dan juga *Path*.

Perbedaan utama aplikasi *Line* dengan aplikasi sejenis lainnya adalah adanya fitur stiker, simbol emosi, panggilan suara secara personal maupun *group call* yaitu panggilan suara ke beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dan panggilan video yang membuat pengguna lebih interaktif dalam berhubungan di media sosial, sehingga pengguna dapat berbagi pesan multimedia seperti video dan gambar, pesan suara, mengungkapkan pesan melalui stiker dan simbol emosi, juga dapat mengundang teman melalui ID pengguna *Line*, nomor telepon atau

kode batang yang memudahkan para pengguna aplikasi *Line* pada ponsel pintar. Banyaknya fitur ini membuat aplikasi *Line* membutuhkan lebih banyak ruang penyimpanan pada masing-masing ponsel pintar.

Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Line* pada ponsel pintar tersebut memiliki kemanfaatan dan kemudahan bagi para penggunanya, hal ini dapat mempengaruhi sikap dan kecenderungan perilaku dari pengguna ponsel pintar. Oleh karena itu penulis memberikan judul untuk penelitian ini dengan Analisis kemudahan penggunaan aplikasi *Line* terhadap pengguna ponsel pintar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan pada penulisan ini adalah metode SEM, dimana dilakukan dengan cara pengumpulan data terlebih dahulu, setelah itu data dikelola dengan beberapa teknik pengujian untuk mendapatkan hasilnya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang dibuat dengan *Google Form* dan disebarkan melalui media sosial seperti : *Facebook*, *Whatsapp*, *Blackberry Messenger* (BBM) dan *Line* dengan menyalin tautan yang disediakan oleh *Google Form*.

### **Data Penelitian**

Dalam penelitian untuk memenuhi syarat analisis dengan metode SEM yaitu sampel minimum 100 responden, pada penelitian ini diambil sebanyak 150 orang responden yang terdiri dari laki-laki sebanyak 74 responden dan perempuan sebanyak 76 responden.

### **Skala Likert**

Skala *likert* ini merupakan pernyataan deklaratif yang diikuti dengan pilihan opsi yang mengindikasikan berbagai derajat kesetujuan atas satu pernyataan. Jumlah responnya dapat berupa genap atau ganjil (Setyawan, 2018).

Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam Skala *Likert*, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Skala *likert* yang digunakan untuk mengukur respon subyek ada 5 poin, yaitu :

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Tidak Ada Pendapat
4. Setuju
5. Sangat setuju

### **Instrument Penelitian**

Variabel pada SEM terbagi 2 (dua) yaitu variabel tersembunyi / tidak teramati (*Un-observed/Latent*) dan variabel teramati (*Observed*). Variabel laten eksogen pada penelitian ini adalah persepsi kemanfaatan dan variabel laten endogen pada penelitian ini adalah persepsi kemudahan dan sikap pengguna.

Setelah mendefinisikan variabel laten eksogen dan endogen, maka kuisisioner dapat dikembangkan berdasarkan Persepsi Kemudahan (MUDAH), Persepsi Kemanfaatan (MANFAAT), Sikap Pengguna (SIKAP), dan Kecenderuang Perilaku (PERILAKU).

### **Teknik Pengolahan Data**

#### **Uji Validitas**

Validitas menunjukkan seberapa jauh suatu tes atau satu set dari operasi-operasi mengukur apa yang seharusnya diukur, kuisisioner dapat dikatakan valid apabila tiap jawaban yang dihasilkan

dapat diterima dan tidak diragukan. Uji validitas menyangkut tingkat akurasi yang dicapai oleh sebuah indikator dalam menilai sesuatu atau akuratnya pengukuran (Siregar, 2013).

### **Teknik Analisis Data**

Tahap-tahap analisis data menggunakan SEM secara umum akan seperti berikut: spesifikasi model, identifikasi, estimasi, uji kecocokan, dan respesifikasi (Wijanto, 2015).

### **Spesifikasi model**

Model teoritis yang telah dibangun pada langkah pertama akan digambarkan dalam sebuah diagram jalur yang akan mempermudah melihat hubungan-hubungan kausalitas yang ingin diuji dalam SEM, hubungan kausalitas tersebut cukup digambarkan pada perangkat lunak AMOS (Siswoyo, 2015).

### **Identifikasi**

Tahap ini berkaitan dengan pengkajian tentang kemungkinan diperolehnya nilai yang unik untuk setiap parameter yang ada di dalam model dan kemungkinan persamaan struktural.

Pada persamaan struktural ini ditentukan variabel yang mengukur konstruk dan menentukan serangkaian matriks yang menunjukkan korelasi yang dihipotesakan antar konstruk atau variabel.

### **Estimasi**

Tahap estimasi dilakukan untuk memperoleh nilai dari parameter-parameter yang ada didalam model dan dapat jika sudah dilakukan estimasi akan dapat di modifikasi. Fungsi estimator yang digunakan adalah *Maximum Likelihood Estimator* (MLE). ML estimator mempunyai beberapa karakteristik yang penting dan

karakteristik ini adalah asimptotik, sehingga berlaku untuk sampel yang besar (Wijanto, 2015).

### **Uji Kecocokan**

Tahap ini akan memeriksa tingkat kecocokan antara data dengan model, validitas, dan reliabilitas model pengukuran dan signifikansi koefisien-koefisien dari model struktural.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Responden**

Gambaran responden yang mengisi kuesioner ini yang disebarluaskan secara online menggunakan *google form* dengan link <https://goo.gl/forms/cxr9DnIreb0APRB52> dan disebarluaskan melalui pesan instan *Whatsapp*, *Line* dan *Blackberry Messenger (BBM)* serta melalui media sosial *Facebook* untuk 150 responden. Responden diperinci pada dari tingkat usia, jenis kelamin, lama penggunaan aplikasi *Line* pada ponsel pintar (*Smartphone*), hasil pertanyaan tersebut memberikan gambaran responden. Pada kuesioner penelitian ini terdiri dari 19 butir pertanyaan yang menggambarkan kemudahan, kemanfaatan, sikap dan kecenderungan perilaku dari pengguna aplikasi *Line* pada ponsel pintar.

### **Data Usia Responden**

Pada penelitian ini pertama diklasifikasikan data responden usia dari 150 orang dengan pilihan usia 17 – 20 tahun, 21 – 29 tahun, 30 – 39 tahun, 40 – 49 tahun, 50 – 59 tahun, dan  $\geq 60$  tahun. Data usia responden terlihat seperti berikut (tabel 1).

Berdasarkan tabel, responden dengan usia 17-20 tahun memiliki jumlah yang banyak yaitu 51 responden, usia 21-29 tahun sebanyak 94 responden, 30-39 tahun sebanyak 3 responden, 40-49 tahun sebanyak 1 responden, usia 50-59 tahun sebanyak 1

responden dan usia  $\geq 60$  tahun tidak ada.

### Data Jenis Kelamin Responden

Data jenis kelamin yang menggunakan aplikasi *Line* pada ponsel pintar dapat terlihat sebagai berikut

**Tabel 2.**  
**Data Jenis Kelamin Responden**

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
1	Laki-laki	74	49%
2	Perempuan	76	51%
Jumlah		150	100%

Jenis kelamin perempuan merupakan yang paling banyak menggunakan aplikasi *Line* pada ponsel pintar dengan tingkat presentase sebesar 51% kemudian jenis kelamin laki-laki dengan presentase 49%, dikarenakan perempuan mempunyai aktifitas yang lebih pada aplikasi *Line*.

### Data Lama Penggunaan Aplikasi *Line*

Data lama penggunaan aplikasi *Line* pada ponsel pintar, pada pilihan ini diberikan 3 (tiga) pilihan untuk mengetahui sudah berapa lama aplikasi *Line* sudah digunakan, pilihan tersebut adalah 0 – 1 tahun, 1 – 3 tahun, dan lebih dari 3 tahun. Data presentase dari data lama penggunaan aplikasi *Line* sebagai berikut (Tabel 3).

Tingkat persentasi lama penggunaan aplikasi *Line* pada ponsel pintar yang paling lama adalah lebih dari 3 tahun dengan persentase 52%, diikuti dengan lama penggunaan aplikasi *Line* 1-3 tahun dengan persentasi sebesar 42%, dan pada 0 – 1 tahun sebesar 6%, hal ini dapat mempengaruhi sikap dan

kecenderungan Perilaku dari pengguna aplikasi *Line* pada ponsel pintar.

### Variabel Persepsi Kemudahan

Data responden pada variabel persepsi kemudahan adalah sebagai berikut (Tabel 4).

Pada butir pertanyaan MDH1 ada 1 orang responden yang mengatakan sangat tidak setuju dan 1 orang responden lain yang mengatakan tidak setuju dengan kemudahan mempelajari aplikasi *Line* dan mengutak-atik fitur yang ada. Pada butir pertanyaan MDH2 ada 6 orang responden mengatakan tidak setuju dengan kemudahan mengekspresikan emosi melalui simbol emosi. Kemudian pada pertanyaan MDH3 ada 4 orang responden yang mengatakan tidak setuju dengan kemudahan membuka aplikasi *Line*. Responden yang mengatakan setuju dengan butir pertanyaan MDH1, MDH2, MDH3, dan MDH4 sangat besar jumlahnya mencapai 359 orang namun masih terletak ketidak mudahan pada beberapa fungsi seperti kemudahan untuk mempelajari, mengekspresikan emosi melalui simbol emosi dan membuka aplikasi *Line* tersebut dengan di pengaruhi faktor usia, jenis kelamin, dan lama dari penggunaan.

### Variabel Persepsi Kemanfaatan

Data responden pada variabel persepsi kemanfaatan adalah sebagai berikut (Tabel 5). Pada pertanyaan MFT1 terdapat 3 responden yang menyatakan tidak setuju terhadap kemanfaatan berbagi foto dan video pada aplikasi *Line*. Kemudian pada pertanyaan MFT2 terdapat 2 responden yang mengatakan sangat tidak setuju dan 3 orang mengatakan tidak setuju terhadap kemanfaatan untuk mengetahui pesan sudah diterima atau belum oleh penerima, hal ini

dikarenakan pada aplikasi *Line* pesan yang dikirim tidak dapat diketahui sudah sampai atau belum di ponsel pintar penerima pesan. Tetapi pada aplikasi *Line* status pesan hanya dapat diketahui sudah dibaca atau belum oleh penerima pesan.

### **Variabel Sikap Pengguna**

Data responden pada variabel sikap pengguna adalah sebagai berikut (Tabel 6). Variabel sikap pengguna pada SKP1 ada 2 orang responden yang mengatakan tidak suka dengan aplikasi *Line* dan ada 14 orang responden yang mengatakan ragu-ragu, kemudian pada SKP2 ada 3 orang responden yang mengatakan tidak setuju untuk mengajak teman menggunakan aplikasi *Line* dan ada 21 orang responden yang ragu-ragu. Pada SKP3 ada 10 orang responden yang mengatakan tidak puas dengan aplikasi *Line* dan 32 orang responden yang ragu-ragu karena beberapa faktor.

### **Variabel Kecenderungan Perilaku Pengguna**

Data responden pada variabel kecenderungan Perilaku pengguna adalah sebagai berikut (Tabel 7). Variabel kecenderungan Perilaku pada pertanyaan KPL1 terdapat 4 responden yang tidak cenderung untuk menggunakan aplikasi *Line* dibandingkan dengan aplikasi bertukar pesan sejenis, kemudian pada pertanyaan KPL2 terdapat 12 responden yang menyatakan tidak selalu menggunakan aplikasi *Line* untuk bertukar pesan dan data, dan pada pertanyaan KPL3 terdapat 35 responden yang menyatakan tidak menggunakan *Line* untuk berkomunikasi dengan temannya dikarenakan beberapa faktor.

### **Validitas Persepsi Kemudahan**

Validitas persepsi kemudahan untuk kuisioner dinyatakan valid karena hasil  $r$  hitung dibandingkan  $r$  tabel dengan signifikan 5% (0,05) adalah lebih kecil dari 0,159 pada  $r$  tabel untuk 150 responden (Wiratna, 2015). Hasil validitas dari persepsi kemudahan adalah sebagai berikut (Tabel 8).

Nilai  $r$  hitung validitas dari butir pertanyaan MDH1, MDH2, MDH3, dan MDH4 masing-masing adalah 0,536, 0,478, 0,502, dan 0,599 yang lebih besar dari 0,159 pada  $r$  tabel untuk sehingga dinyatakan valid, sehingga selanjutnya dapat dilakukan analisis model dengan SEM.

### **Validitas Persepsi Kemanfaatan**

Validitas  $r$  hitung pada persepsi kemanfaatan untuk kuisioner aplikasi *Line* terhadap pengguna ponsel pintar dinyatakan valid dengan data yang ditunjukkan sebagai berikut (Tabel 9).

Nilai  $r$  hitung untuk butir pertanyaan MFT1, MFT2, MFT3, MFT4 dan MFT5 masing-masing adalah 0,453, 0,264, 0,586, 0,577 dan 0,616 yang lebih kecil dari nilai 0,159 pada  $r$  tabel untuk 150 orang responden, sehingga butir pertanyaan persepsi kemanfaatan dinyatakan valid dan selanjutnya akan dilakukan analisis dengan SEM.

### **Validitas Sikap Pengguna**

Validitas  $r$  hitung pada persepsi sikap pengguna untuk kuisioner aplikasi *Line* terhadap pengguna ponsel pintar dinyatakan valid dengan data yang ditunjukkan sebagai berikut (Tabel 10).

Nilai  $r$  hitung untuk butir pertanyaan SKP1, SKP2, dan SKP3 masing-masing adalah 0,690, 0,751, dan 0,643 yang lebih kecil dari nilai 0,159 pada  $r$  tabel untuk 150 orang responden, sehingga butir pertanyaan persepsi kemanfaatan dinyatakan valid dan selanjutnya akan dilakukan analisis dengan SEM.

### **Validitas Kecenderungan Perilaku**

Validitas  $r$  hitung pada persepsi kecenderungan Perilaku untuk kuisioner aplikasi *Line* terhadap pengguna ponsel pintar dinyatakan valid dengan data yang ditunjukkan sebagai berikut (Tabel 11).

Nilai  $r$  hitung untuk butir pertanyaan KPL1, KPL2, dan KPL3 masing-masing adalah 0,754, 0,663, dan 0,676 yang lebih kecil dari nilai 0,159 pada  $r$  tabel untuk 150 orang responden, sehingga butir pertanyaan persepsi kemanfaatan dinyatakan valid dan selanjutnya akan dilakukan analisis dengan SEM.

### **Reliabilitas Variabel**

Reliabilitas variabel persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, sikap pengguna dan kecenderungan Perilaku aplikasi *Line* ponsel pintar adalah sebagai berikut (Tabel 12).

Nilai Cronbach Alpha pada persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, sikap pengguna dan kecenderungan Perilaku adalah 0,732, 0,719, 0,827 dan 0,826 yang berarti lebih besar daripada 0,154 sehingga pertanyaan-pertanyaan pada variabel persepsi kemudahan, kemanfaatan dan sikap pengguna adalah terpercaya dan dapat dilanjutkan untuk dilakukan analisis pada SEM.

### **Hasil SEM**

Analisis SEM dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkonfirmasi model hipotesis dengan data yang telah diisi responden pada kuisioner dengan data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan GOF yaitu Chi-square, RSMEA, AGFI, GFI, CFI, CMIN/DF, dan TLI. Penulis mempergunakan aplikasi AMOS versi 23 dengan model awal penelitian sebagai berikut (Gambar 1).

Model di atas merupakan rancangan model awal dari penelitian

ini. Bentuk elips, digunakan untuk melambangkan suatu konstruk yang tidak diukur secara langsung, tetapi diukur dengan menggunakan satu atau lebih indikator. Pada model di atas terdapat terdapat empat konstruk, yaitu konstruk kemanfaatan yang dilambangkan dengan MFT, konstruk kemudahan yang dilambangkan dengan MDH, konstruk sikap pengguna yang dilambangkan dengan SKP dan konstruk kecenderungan perilaku yang dilambangkan dengan KPL.

Bentuk kotak melambangkan indikator/variabel yang diukur secara langsung (*observerb*), pada perancangan model awal setiap konstruk memiliki jumlah indikator/variabel yang berbeda, kemanfaatan memiliki 5 indikator, kemudahan memiliki 4 indikator, sedangkan sikap pengguna dan kecenderungan perilaku masing-masing memiliki 3 indikator, yang masing-masing indikatornya sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Huruf  $e$ , digunakan untuk melambangkan kesalahan pada masing-masing pengamatan, dan nilai ini harus diberikan kepada setiap variabel *observerb*. Masing-masing konstruk dan indikator dihubungkan dengan anak panah. Anak panah satu arah digunakan untuk melambangkan hubungan kausalitas yang merupakan permasalahan penelitian, sedangkan anak panah dua arah digunakan untuk melambangkan korelasi antara dua indikator dan atau konstruk.

Setelah dilakukan pemrosesan data pada model awal, maka diperoleh nilai GOF sebagai berikut (Tabel 13).

Nilai Chi-square didapat 161,257 yang berarti terlalu besar karena nilai  $\chi^2$  semakin kecil semakin baik model itu (Adam, 2018), nilai probability di bawah 0,000 yang berarti tidak fit. Sehingga diperlukan modifikasi model untuk mendapatkan

model yang fit untuk kesesuaian data dengan model, modifikasi ini dilakukan berdasarkan fitur *Modification Indices* yang terdapat pada *AMOS Output*, seperti Gambar berikut (Gambar 2).

Nilai GOF untuk model pada gambar di atas kemudian dimodifikasi dengan model di bawah ini (Tabel 14). Nilai chi-square, probability, RSMEA, GFI, AGFI, SMIN/DF, TLI dan CFI masing-masing yaitu 57,717, 0,872, 0,000, 0,954, 0,922, 0,813, 1,021 dan 1,000 telah memenuhi batas cut-off values. Namun pada Regression Weight (lihat Tabel 15) indikator SKP ← MFT tidak signifikan dengan nilai CR -0,055 dan nilai p 0,956. Hal ini terjadi juga pada indikator KPL ← MFT tidak signifikan dengan nilai CR 0,594 dan nilai P 0,583, karena nilai p harus lebih kecil dari 0,05 dan nilai CR di atas 1,96 (Tabel 15).

Pada *Regression Weights* indikator SKP ← MFT memiliki nilai estimasi -0,006, dan KPL ← MFT memiliki nilai estimasi 0,074. Apabila nilai *factor loading standard*  $\geq 0,5$  dinyatakan valid (Tabel 16).

Pada validitas model yang mengacu pada factor loading standard, indikator SKP ← MFT memiliki nilai estimasi -0,007, dan KPL ← MFT memiliki nilai estimasi 0,042. Apabila nilai *factor loading standard*  $\geq 0,5$  dinyatakan valid. Berdasarkan data dan model yang telah diolah maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian penerimaan teknologi aplikasi *Line* ponsel pintar adalah sebagai berikut (Tabel 17).

H0: MANFAAT ← MUDAH  
Berdasarkan Tabel 18 menyatakan bahwa hipotesis ini diterima dengan nilai CR 5,735 dan nilai P \*\*\* yang berarti nilai tersebut signifikan, serta nilai estimate 0,624 yang berarti model pada variabel ini valid. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi

*Line* pada ponsel pintar merasakan kemudahan dari aplikasi tersebut.

H1 : SIKAP ← MUDAH.  
Berdasarkan Tabel 18 menyatakan bahwa hipotesis ini diterima karena nilai estimate dari *factor loading standard* adalah 0,493, nilai CR 3,567 dan P \*\*\* yang berarti nilai tersebut signifikan, berarti model pada variabel ini valid. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *Line* pada ponsel pintar merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut sehingga mempengaruhi sikap terhadap aplikasi tersebut.

H2 : SIKAP ← MANFAAT.  
Berdasarkan Tabel 18 menyatakan bahwa hipotesis ini ditolak dengan nilai CR -0,055 dan nilai P adalah 0,954 yang berarti nilai tersebut tidak signifikan, serta nilai estimate dari *factor loading standard* adalah -0,006 yang lebih rendah dari 0,5 atau 50% yang berarti variabel pada model ini tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa sikap pengguna tidak dipengaruhi langsung oleh persepsi manfaat dari aplikasi tersebut.

H3 : PERILAKU ← SIKAP.  
Berdasarkan Tabel 18 menyatakan bahwa hipotesis ini diterima dengan nilai CR 6,018 dan nilai P adalah \*\*\* yang berarti nilai tersebut signifikan, serta nilai estimate 1,683 yang berarti variabel pada model ini valid. Hal ini menunjukkan bahwa sikap pengguna aplikasi *Line* pada ponsel pintar sangat berpengaruh pada kecenderungan perilaku penggunaannya.

H4: PERILAKU ← MANFAAT.  
Berdasarkan Tabel 18 menyatakan bahwa hipotesis ini ditolak karena nilai estimate dari *factor loading standard* adalah 0,074 yang lebih rendah dari 0,5 atau 50% dengan nilai CR 0,549 yaitu kurang dari 1,96 yang berarti tidak signifikan dan nilai P 0,583. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi

Perilaku tidak dipengaruhi secara langsung oleh persepsi kemanfaatan dalam penggunaan aplikasi *Line* pada ponsel pintar.

**Tabel 1.**  
**Data Usia Responden**

No.	Usia	Jumlah Responden	Persentase
1	17 – 20 tahun	51	34%
2	21 – 29 tahun	94	62,67%
3	30 – 39 tahun	3	2%
4	40 – 49 tahun	1	0,67%
5	50 – 59 tahun	1	0,67%
6	≥ 60 tahun	0	0%
	Jumlah	150	100%

**Tabel 2.**  
**Data Jenis Kelamin Responden**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
1	Laki-laki	74	49%
2	Perempuan	76	51%
	Jumlah	150	100%

**Tabel 3.**  
**Data Lama Penggunaan Aplikasi *Line* Responden**

No.	Lama Penggunaan	Jumlah Responden	Persentase
1	0-1 tahun	9	6%
2	1-3 tahun	63	42%
3	Lebih dari 3 tahun	78	52%
	Jumlah	150	100%

**Tabel 4.**  
**Variabel Persepsi Kemudahan**

N=150	Pertanyaan								
	Jawaban	MDH1	%	MDH2	%	MDH3	%	MDH4	%
						3			
	Sangat Tidak Setuju	1	0,67	0	-	0	-	0	-
	Tidak Setuju	1	0,67	6	4	4	2,67	2	1,33
	Ragu-ragu	7	4,67	7	4,67	8	5,33	4	2,67
	Setuju	92	61,33	80	53,33	88	58,67	99	66
	Sangat Setuju	49	32,67	57	38	50	33,33	45	30
	Total	150		150		150		150	
	Persentase		100		100		100		100

**Tabel 5.**  
**Variabel Persepsi Kemanfaatan**

N=150		Pertanyaan									
Jawaban	MFT1	%	MFT2	%	MFT3	%	MFT4	%	MFT5	%	
Sangat Tidak Setuju	0	-	2	1,33	0	-	0	-	0	-	
Tidak Setuju	3	2	3	2	0	-	0	-	0	-	
Ragu-ragu	9	6	6	4	4	2,67	4	2,67	7	4,67	
Setuju	79	52,67	80	53,33	94	62,67	75	50	73	48,67	
Sangat Setuju	59	39,33	59	39,33	52	34,67	71	47,33	70	46,67	
Total	150		150		150		150		150		
Persentase		100		100		100		100		100	

**Tabel 6.**  
**Variabel Sikap Pengguna**

N=150		Pertanyaan					
Jawaban	SKP1	%	SKP2	%	SKP3	%	
Sangat Tidak Setuju	0	-	0	-	3	2	
Tidak Setuju	2	1,33	3	2	7	4,67	
Ragu-ragu	14	9,33	21	14	32	21,33	
Setuju	81	54	88	58,67	81	54	
Sangat Setuju	53	35,3	38	25,33	27	18	
Total	150		150		150		
Persentase		100		100		100	

**Tabel 7.**  
**Variabel Kecenderungan Perilaku**

N=150		Pertanyaan					
Jawaban	KPL1	%	KPL2	%	KPL3	%	
Sangat Tidak Setuju	5	3,33	1	0,67	5	3,33	
Tidak Setuju	30	20	4	2,67	7	4,67	
Ragu-ragu	40	26,7	30	20	28	18,7	
Setuju	53	35,3	82	54,7	80	53,3	
Sangat Setuju	22	14,7	33	22	30	20	
Total	150		150		150		
Persentase		100		100		100	

**Tabel 8.**  
**Validitas Persepsi Kemudahan**

Kode Indikator	Jumlah Pertanyaan	N	Rentang Nilai Korelasi	Keterangan
MDH1	4	150	0,536	Valid
MDH2			0,478	Valid
MDH3			0,502	Valid
MDH4			0,599	Valid

**Tabel 9.**  
**Validitas Persepsi Kemanfaatan**

Kode Indikator	Jumlah Pertanyaan	N	Rentang Nilai Korelasi	Keterangan
MFT1	5	150	0,453	Valid
MFT2			0,264	Valid
MFT3			0,586	Valid
MFT4			0,577	Valid
MFT5			0,616	Valid

**Tabel 10.**  
**Validitas Sikap Pengguna**

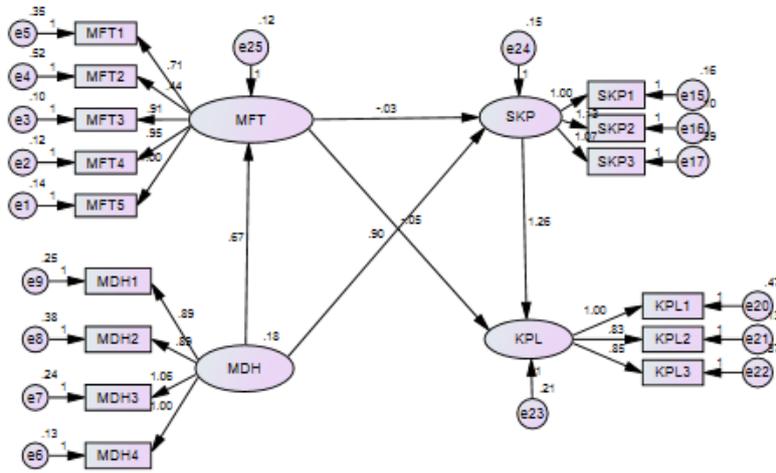
Kode Indikator	Jumlah Pertanyaan	N	Rentang Nilai Korelasi	Keterangan
SKP1	3	150	0,690	Valid
SKP2			0,751	Valid
SKP3			0,643	Valid

**Tabel 11.**  
**Validitas Kecenderungan Perilaku**

Kode Indikator	Jumlah Pertanyaan	N	Rentang Nilai Korelasi	Keterangan
KPL1	3	150	0,676	Valid
KPL2			0,754	Valid
KPL3			0,663	Valid

**Tabel 12.**  
**Reliabilitas Variabel**

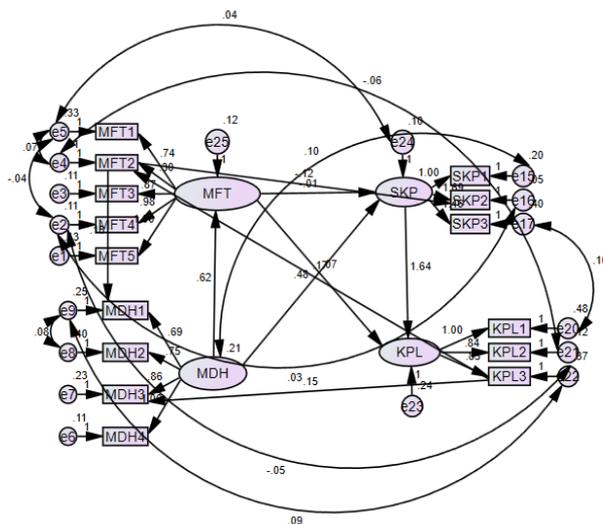
Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Banyak Pertanyaan (N)	Keterangan
Persepsi kemudahan	0,732	15	Reliabel
Persepsi kemanfaatan	0,719		Reliabel
Sikap pengguna	0,827		Reliabel
Kecenderungan Perilaku	0,826		Reliabel



Gambar 1. Model Awal SEM

Tabel 13.  
GOF Model Awal

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut off Value</i>	Hasil Analisis	Keterangan
Chi-square	Diharapkan kecil	161,257	Tidak Fit
Probability	$\geq 0,05$	0,000	Tidak Fit
RSMEA	$\leq 0,08$	0,078	Good Fit
GFI	$\geq 0,90$	0,881	Good Fit
AGFI	$\geq 0,90$	0,832	Good Fit
CMIN/DF	$\leq 2,00$	1,897	Good Fit
TLI	$\geq 0,95$	0,901	Good Fit
CFI	$\geq 0,95$	0,920	Good Fit



Gambar 2. Model Modifikasi

**Tabel 14.**  
**GOF Model Modifikasi**

<i>Goodness Of Fit Index</i>	<i>Cut off Value</i>	Hasil Analisis	Keterangan
Chi-square	Diharapkan kecil	57,717	Good Fit
Probability	≥0,05	0,872	Good Fit
RSMEA	≤0,08	0,000	Good Fit
GFI	≥0,90	0,954	Good Fit
AGFI	≥0,90	0,922	Good Fit
CMIN/DF	≤2,00	0,813	Good Fit
TLI	≥0,95	1,021	Good Fit
CFI	≥0,95	1,000	Good Fit

**Tabel 15.**  
**Regression Weights**

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
SKP <---	MFT	-.006	.113	-.055	.956	par_13
KPL <---	MFT	.074	.135	.549	.583	par_12

**Tabel 16.**  
**Standardized Regression Weights**

		Estimate
SKP	<--- MFT	-.007
KPL	<--- MFT	.042

**Tabel 17.**  
**Kesimpulan Hipotesis**

Hipotesis	Variabel	Estimate	S.E.	C.R.	P	Kesimpulan Hipotesis
H <sub>0</sub>	MFT <--- MDH	.624	.109	5.735	***	Diterima
H <sub>1</sub>	SKP <--- MDH	.483	.136	3.567	***	Diterima
H <sub>2</sub>	SKP <--- MFT	-.006	.113	-.055	.954	Ditolak
H <sub>3</sub>	KPL <--- SKP	1.638	.272	6.018	***	Diterima
H <sub>4</sub>	KPL <--- MFT	.074	.135	.549	.583	Ditolak

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hipotesis menggunakan *Technology Acceptance Model* dan pengolahan data menggunakan metode *Structural Equation Model* pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Line* memberikan kemudahan bagi para penggunanya dilihat dari beberapa faktor seperti kemudahan

dalam mempelajari dan mengutak atik aplikasi *Line*, mengekspresikan emosi dengan simbol emoji, membuka aplikasi tersebut dan mengetik pesan. Persepsi kemudahan ini sangat berpengaruh pada persepsi kemanfaatan dan sikap serta kecenderungan tingkah laku dari pengguna aplikasi *Line*.

Kemudahan yang diterima oleh pengguna pada saat menggunakan

aplikasi *Line* berpengaruh pada sikap pengguna yang menyatakan bahwa mereka suka dan puas terhadap aplikasi *Line*, hal ini juga dapat dilihat dari hasil persentase lamanya responden sudah menggunakan aplikasi tersebut, 52% diantaranya sudah menggunakan aplikasi *Line* lebih dari 3 tahun, sehingga mempengaruhi kecenderungan perilaku mereka untuk mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Namun, berdasarkan hasil pada penelitian ini, fitur dan manfaat yang disediakan oleh aplikasi *Line* belum tentu meningkatkan kinerja dari penggunaannya. Hal ini disebabkan beberapa fitur yang masih belum dipahami oleh pengguna dan dianggap sulit untuk digunakan seperti mengirim foto atau video secara langsung setelah mengambil foto atau merekam video melalui aplikasi tersebut. Selain itu, pengguna merasa kesulitan untuk mengetahui status pesan yang dikirim melalui aplikasi tersebut sudah sampai atau belum sampai ke ponsel penerima pesan yang juga menggunakan aplikasi *Line*, hal ini disebabkan karena aplikasi *Line* tidak memiliki fitur untuk melihat pengguna lain sedang aktif menggunakan aplikasi tersebut atau tidak. Saat ini aplikasi *Line* hanya dapat menyediakan informasi status pesan yang dikirim sudah dibaca atau belum dibaca oleh penerima pesan yang sama-sama menggunakan aplikasi *Line*.

Semakin banyaknya aplikasi pada ponsel pintar android yang bermanfaat dan memudahkan para pengguna, metode TAM sangat bagus untuk digunakan pada penelitian, namun penelitian ini hanya menggunakan variabel persepsi kemudahan, variabel kemanfaatan, variabel sikap pengguna dan kecenderungan perilaku. Sehingga alangkah baiknya jika penelitian

selanjutnya mengikutsertakan variabel kondisi nyata seperti variabel pemakaian aktual (*actual use*) yang diharapkan dapat membandingkan sikap pengguna dengan kondisi nyata.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. R. (2018). *Practical guide of the integrated structural equation modeling (SEM) with LISREL and AMOS for marketing & social sciences thesis*. Deepublish.
- Haryono, Siswoyo dan Parwoto Wardoyo. (2012). *Structural Equation Modeling Untuk Penelitian Manajemen Menggunakan AMOS 18.00*. PT. Intermedia Personalia Utama.
- Santoso, S. (2015). *AMOS 22 untuk structural equation modelling*. Elex Media Komputindo.
- Setyawan, R. A. (2018). Pengukuran usability website e-Commerce sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1).
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. PT. Bumi Aksara.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Wijanto, Setyo Hari. (2015). *Metode Penelitian Menggunakan Structural Equation Modeling dengan LISREL 9*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.