

No Daftar FPEB: 0622/UN40.F7.S1/PK.05.01/2023

**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN VIDEO
STREAMING TWITCH DI BANDUNG
MELALUI MODEL UTAUT2**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bisnis



Oleh

Aldin Sultan Rahimi

1705557

FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

LEMBAR HAK CIPTA

ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN VIDEO STREAMING TWITCH DI BANDUNG MELALUI MODEL UTAUT2

Oleh

Aldin Sultan Rahimi

NIM 1705557

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bisnis
Fakultas Pendidikan Bisnis dan Ekonomi
Universitas Pendidikan Indonesia

© Aldin Sultan Rahimi, 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN VIDEO STREAMING
TWITCH DI BANDUNG MELALUI MODEL UTAUT2**

Skripsi ini disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Agus Rahayu, MP
NIP: 196206071987031002

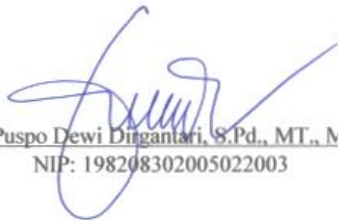
Pembimbing II,



Dr. Dita Amanah, MBA
NIP: 197302192000122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bisnis



Dr. Puspo Dewi Diantari, S.Pd., MT., MM
NIP: 198208302005022003

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN VIDEO STREAMING TWITCH DI BANDUNG MELALUI MODEL UTAUT2**” beserta seluruh isinya merupakan benar karya saya sendiri. Tidak ada penjiplakan maupun pengutipan dilakukan dengan cara tidak sesuai etika ilmu yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung risiko maupun sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran etika keilmuan atau terdapat pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Pembuatan Pernyataan



Aldin Sultan Rahimi

ABSTRAK

Aldin Sultan Rahimi (2023). Analisis Tingkat Penerimaan Video Streaming Twitch di Bandung Melalui Model UTAUT2. Skripsi Bandung: Jurusan Pendidikan Bisnis.

Penelitian dilatarbelakangi oleh fenomena pengguna aktif Twitch di Indonesia baik sebagai *streamer* maupun *viewer* yang mengalami penurunan dari beberapa tahun sebelumnya. Total pengguna jika dibandingkan dengan negara tetangga seperti Cina, Jepang, dan Korea maka Indonesia memiliki jumlah paling sedikit. Penurunan jumlah pengguna berdampak pada upaya penetrasi pasar yang dilakukan Twitch ke Indonesia dan bagi *streamers* dari Indonesia yang sedang membangun karir di website Twitch.

Penelitian dilakukan untuk memperoleh sebuah gambaran atas tingkat penerimaan teknologi video streaming Twitch di Bandung. Penggunaan model UTAUT2 diimplementasikan untuk memperoleh faktor-faktor pengaruh tingkat penerimaan penggunaan Twitch. Metode penelitian menggunakan kuantitatif yaitu penyebaran survei online dari *google form* terhadap populasi dan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Penyebaran kuisisioner dengan perantara *media sosial* kemudian dikumpulkan data tersebut pada *Microsoft Excel* dan SMARTPLS untuk pengolahan data.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa minat penggunaan video streaming Twitch dipengaruhi oleh ekspektasi usaha, motivasi hedonic, dan kebiasaan. Kemudian perilaku penggunaan video streaming Twitch dipengaruhi oleh minat berperilaku, kondisi yang memfasilitasi, dan kebiasaan.

Kata kunci: tingkat penerimaan, UTAUT2, teknologi video streaming, Twitch, Bandung

ABSTRACT

Aldin Sultan Rahimi (2023). Acceptance Level Analysis of Video Streaming Twitch in Bandung Through UTAUT2 Model. Bandung Thesis: Business Education Departement.

The research is motivated by the phenomenon of active Twitch users in Indonesia, both as streamers and viewers, which has decreased from previous few years. Total users when compared to neighboring countries such as China, Japan and Korea, Indonesia has the least number. The decrease in the number of users has had an impact on Twitch's market penetration efforts to Indonesia and for streamers from Indonesia who are currently building a career on the Twitch website.

This research was conducted to obtain an overview of the level of acceptance of Twitch video streaming technology in Bandung. The use of the UTAUT2 model is implemented to obtain factors influencing the level of acceptance of Twitch usage. The research method uses quantitative, namely the distribution of online surveys from Google Forms to the population and samples using a purposive sampling method. Distributing questionnaires with social media intermediaries then collected the data in Microsoft Excel and SMARTPLS for data processing.

The results of the study show that interest in using Twitch video streaming is influenced by effort expectations, hedonic motivation, and habits. Then the behavior of using Twitch.tv video streaming is influenced by behavioral intention, facilitating conditions, and habits.

Keywords: acceptance rate, UTAUT2, video streaming technology, Twitch, Bandung

DAFTAR ISI

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS ..9	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Konsep UTAUT2 (<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2</i>)	9
2.1.2.1 <i>Performance Expectancy</i>	11
2.1.2.2 <i>Effort Expectancy</i>	12
2.1.2.3 <i>Social Influence</i>	12
2.1.2.4 <i>Facilitating Condition</i>	13
2.1.2.5 <i>Hedonic Motivation</i>	13
2.1.2.6 <i>Price Value</i>	13
2.1.2.7 <i>Habit</i>	13
2.1.2.8 <i>Behavioral Intention</i>	14
2.1.2.9 <i>Use Behavior</i>	14
2.1.3 Konsep <i>Media Streaming</i>	14
2.1.4 <i>Live Broadcast</i>	15
2.1.5 <i>Video on Demand (VOD)</i>	16
2.1.6 <i>Website</i>	16
2.1.7 Implementasi	16
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	17
2.3 Kerangka Pemikiran	26

2.4 Hipotesis.....	29
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian	30
3.2 Metode Penelitian	30
3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang digunakan	30
3.2.2 Operasional Variabel	30
3.2.3 Jenis dan Sumber Data.....	39
3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	40
3.2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.2.6 Skala Pengukuran	41
3.2.7 Pengujian Validitas dan Reliabilitas.....	42
3.2.8 Teknik Analisis Data	45
3.2.8.1 Teknik Analisis Data Deskriptif.....	46
3.2.8.2 Teknik Analisis Data Verifikatif.....	48
3.2.9 Prosedur Pengujian <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Profil Perusahaan, Karakteristik, dan Pengalaman.....	53
4.1.1 Profil Perusahaan.....	53
4.1.2 Karakteristik Responden.....	55
4.1.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
4.1.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	56
4.1.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	57
4.1.3 Pengalaman Responden	57
4.1.3.1 Pengalaman Responden Berdasarkan Frekuensi Kunjungan Twitch.tv	57
4.1.3.2 Pengalaman Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Twitch.tv	58
4.1.3.3 Pengalaman Responden Berdasarkan Alasan Menggunakan Twitch.tv	59
4.2 Hasil Penelitian.....	60
4.2.1 Hasil Pengujian Deskriptif	60
4.2.1.1 Convergen Validity	62

4.2.1.2 Discriminat Validity	64
4.2.1.3 Korelasi Pearson	65
4.2.1.4 Reliability	66
4.2.2 Hasil Pengujian Verifikatif	67
4.3 Pembahasan	70
4.3.1 Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	70
4.3.1 Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	70
4.3.1 Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	71
4.3.1 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	71
4.3.1 Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	72
4.3.1 Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	72
4.3.1 Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	73
4.3.1 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	73
4.3.1 Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	74
4.4 Implikasi.....	74
BAB V KESIMPULAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Rekomendasi	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2018). Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(1), 17–23.
<https://doi.org/10.17933/diakom.v1i1.16>
- Andy. (2020). Digital Marketing. In *Andy*.
- Aranyosy, M. (2022). *Technology Adoption in the Digital Entertainment Industry during the COVID-19 Pandemic : An Extended UTAUT2 Model for Online Theater Streaming*.
- Ariyanto, Yogi Pertiwi, D. (2017). Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(10), 2569.
<https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i10.p13>
- Auliya, N. (2018). *Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and*.
- Azel Ryhan, & Baskoro, D. N. (2021). Motivasi Penonton Livestream di Aplikasi Twitch. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 339–355.
<https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1329>
- Charisma, J. A. (2020). Analisis minat dan perilaku pengguna e-Wallet: Perluasan UTAUT 2 dengan budaya sebagai moderasi: Studi pada Mahasiswa di Kota Malang Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University. In *Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/18709/>
- Dr. Meiryani, S.E., Ak., M.M., M.Ak., C. (2021). *MEMAHAMI KOEFISIEN DETERMINASI DALAM REGRESI LINEAR*. [https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-koefisien-determinasi-dalam-regresi-linear/#:~:text=Menurut Chin \(1998\)%2C nilai,lebih rendah dari 0%2C33](https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-koefisien-determinasi-dalam-regresi-linear/#:~:text=Menurut Chin (1998)%2C nilai,lebih rendah dari 0%2C33).
- Elih, Y. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan Volume 30 Nomor 2 Tahun 2020*, 30, 129–153.
- Ellis, M. (2022). *Types of websites*. <https://99designs.com/blog/web-digital/types-of-websites/>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39. <https://doi.org/10.2307/3151312>
- Ghozali, I. (2014). Structural Equation Modeling Metode Alternatif dengan Partial. In *Least Squares (PLS)*.
- Gillis, A. S. (2021). *Video Streaming*.
https://www.techtarget.com/searchunifiedcommunications/definition/streaming-video?utm_source=youtube&utm_medium=description&utm_campaign=032022VIDEO&utm_content=VIDEO&Offer=OTHR-youtube_OTHR-video_OTHR-VIDEO_2022March24_VIDEO
- Gunarto, M. (2018). *Transformasi Data Ordinal ke Interval dengan MSI menggunakan Program Excel*. 1–8. www.muji-gunarto.wordpress.com
- Handayani, T., & Sudiana, S. (2017). Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada Stnas Yogyakarta). In *Angkasa: Jurnal*

- Ilmiah Bidang Teknologi* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.159>
- Hasyim Ali Imran. (2016). *132694-ID-pola-penggunaan-teknologi-informasi-dan*.
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Hudin, A. M., & Budiani, M. S. (2021). Hubungan antara Workplace Well-Being dengan Kinerja Karyawan pada PT. X di Sidoarjo. *Character : Jurnal Penelitian Psikolog*, 8(4), 1–11.
- Jati, N. J., & Laksito, H. (2012). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang). In *Diponegoro Journal of Accounting* (Vol. 1, Issue 2). <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2018). The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. *Media, Culture and Society*, 41(5), 670–688. <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>
- Kemendikbud. (2020). Pertemuan 12 analisis korelasi product momen pearson. *Analisis Korelasi Product Moment Pearson*, 12.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). Principles of Marketing, Seventeenth Edition. In *Pearson*.
- Lam, L. W. (2012). Impact of competitiveness on salespeople's commitment and performance. *Journal of Business Research*, 65(9), 1328–1334. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.10.026>
- Malewar, S., & Bajaj, S. (2020). Acceptance of OTT video streaming platforms in India during covid -19: Extending UTAUT2 with content availability. *Journal of Content, Community and Communication*, 12, 89–106. <https://doi.org/10.31620/JCCC.12.20/09>
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara. In *E-journal Teknik Informatika* (Vol. 2).
- Prabowo, R. (2019). *Analisa Loyalitas Pengguna Layanan Video on Demand Berlangganan Netflix Menggunakan Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*. 2.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putra, M. A. A. (2018). Evaluasi Penggunaan pada Produk Uang Elektronik E-Money Bank Mandiri Menggunakan Model UTAUT2. *Nhk 技研*, 151(2), 10–17.
- Sangadji, M. (2010). Etta dan Sopiah. *Perilaku Konsumen*.
- Schiffman, L. G., Kanuk, L. L., & Hansen, H. (2012). Consumer Behaviour: A European Outlook. In *Pearson Education*.
- Surucu, L., & Maslakci, A. (2020). Business & Management Studies : *Business &*

Management Studies: An International Journal, 8(3), 2694–2726.

Ulfa, R. (2018). Reliabilitas artinya kestabilan pengukuran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.

Venkatesh, James Y. L. Thong, X. X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. In *2015 IEEE MTT-S International Microwave Symposium, IMS 2015*.
<https://doi.org/10.1109/MWSYM.2015.7167037>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003a). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003b). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Wijanto, S. H. (2008). Structural equation modeling dengan Lisrel 8.8. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.

Wulandari, N. P. A., & Yadnyana, I. K. (2016). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), 1270–1297.