

submission 3

by Rizki Robawa

Submission date: 22-May-2023 12:53AM (UTC+1000)

Submission ID: 2098355460

File name: UAS_PKTI_Kelompok_5.docx.pdf (363.8K)

Word count: 4302

Character count: 26508

ANALISIS FLOW-EXPERIENCE DALAM PENGGUNAAN DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MAHASISWA SURABAYA DENGAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)

Andhika Rizky Aulia^{1*}, Mirza Khazim Nugraha², Dewangga Nanda Arjuna³, Anita Wulansari⁴

^{1,2,3,4} UPN "Veteran" Jawa Timur; Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya; 031-870-6369

Received: xxxx-xx-xx

Accepted: xx-xx-xx

Keywords:

Flow-Theory, Discord, Technology Acceptance Model, Structural Equation Model

Correspondent Email:

21082010171@student.upnjatim.ac.id

How to cite this article:

Andhika (2023). Analisis Flow-Experience Dalam Penggunaan Discord Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa Surabaya dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 6(2), 156-168.

© 2022 JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Alasan kami melakukan penelitian ini dikarenakan pengguna Discord di Indonesia cukup besar. Hal ini dapat mendorong adanya inovasi penggunaan Discord sebagai media komunikasi di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis aspek-aspek dari Technology Acceptance Model (TAM) dan Flow Theory dalam penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Dalam penelitian ini, 108 responden yang menggunakan Discord dilibatkan. Metode analisis Structural Equation Modeling (SEM) digunakan untuk menguji keterkaitan antara aspek-aspek dalam Technology Acceptance Model (TAM) dan Flow Theory. Hasil yang diperoleh yaitu enam hipotesis dapat diterima dan satu hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima menghasilkan hubungan yang positif dan signifikan antara ke enam variabel dengan pengalaman penggunaan Discord, sedangkan hipotesis yang ditolak tidak menghasilkan hubungan yang positif dengan pengalaman penggunaan Discord. Saran bagi penelitian selanjutnya, Menggunakan sample yang lebih besar, atau memperluas cakupan responden agar bisa merepresentasikan populasi yang lebih luas. Hal ini dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

The reason why we conducted this research is because the number of Discord users in Indonesia is quite significant. This can encourage innovation in the use of Discord as a communication medium in Indonesia. This study also aims to analyze the aspects of the Technology Acceptance Model (TAM) and Flow Theory in the use of Discord as a communication medium. In this study, 108 respondents who use Discord were involved. The Structural Equation Modeling (SEM) analysis method was used to test the relationship between the aspects of the Technology Acceptance Model (TAM) and Flow Theory. The results showed that six hypotheses were accepted and one hypothesis was rejected. The accepted hypotheses resulted in a positive and significant relationship between the six variables and the experience of using Discord, while the rejected hypothesis did not produce a positive relationship with the experience of using Discord. Suggestions for further research include using a larger sample or expanding the scope of respondents to represent a larger population. This can improve the validity and reliability of the research results.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam komunikasi antar individu maupun dalam konteks pembelajaran. Salah satu teknologi komunikasi yang semakin populer digunakan adalah aplikasi Discord [1]. Discord adalah aplikasi yang awalnya digunakan oleh gamer untuk berkomunikasi selama bermain game, namun kini semakin banyak digunakan sebagai media komunikasi untuk berbagai keperluan [2].

Discord adalah VoIP, perpesanan instan dan platform distribusi digital asal Amerika yang dirancang untuk menciptakan komunitas. Pengguna berkomunikasi dengan panggilan suara, panggilan video, pesan teks, media dan file dalam obrolan pribadi atau sebagai bagian dari komunitas disebut "server." Server adalah kumpulan ruang obrolan tetap dan saluran obrolan suara. Discord berjalan di Windows, macOS, Android, iOS, Linux, dan dalam peramban web. Hingga Juli 21, 2019, terdapat lebih dari 250 juta pengguna perangkat lunak [3].

Alasan pemilihan Discord sebagai subjek penelitian karena pengguna Discord di Indonesia cukup besar. Hal ini dapat mendorong adanya inovasi penggunaan Discord sebagai media komunikasi di Indonesia. Meskipun Discord merupakan platform komunikasi yang populer, namun masih banyak faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan platform ini sebagai media komunikasi. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada analisis flow-experience dalam penggunaan Discord sebagai media komunikasi perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna Discord di kalangan mahasiswa di kota Surabaya menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) yang dikombinasikan dengan model Flow-Theory.

Flow-Experience adalah konsep psikologis yang mengacu pada keadaan di mana seseorang merasa terlibat secara penuh dalam suatu aktivitas, dan merasa terfokus dan menikmati aktivitas tersebut tanpa adanya gangguan atau distraksi yang mengganggu [4]. Dalam penggunaan Discord, konsep Flow-Experience dapat merujuk pada

pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, di mana pengguna merasa sangat terlibat dalam komunikasi dan merasa terlibat secara penuh dalam interaksi yang terjadi [5].

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, kami bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap ingin menggunakan, pengalaman pengguna, dan niat penggunaan dalam menggunakan Discord sebagai media komunikasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan aplikasi komunikasi digital yang lebih baik dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

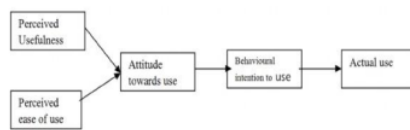
2.1. Discord

Aplikasi Discord merupakan aplikasi seperti sejenis teleconference seperti google meet, zoom, dsb. Perbedaannya ialah aplikasi Discord memberikan fitur yang sejenis dengan desain yang simple, praktis, mudah digunakan, dan dapat berjalan di Windows, macOS, Android, iOS, Linux, dan dalam peramban web [3].

2.2. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi baru. TAM mencakup dua prinsip yaitu kegunaan (usefulness) dan kemudahan penggunaan (ease of use) memiliki keterkaitan utama untuk perilaku penerimaan sistem informasi, kegunaan (usefulness) yang dirasakan diartikan sebagai prospek subjektif calon pengguna yang menggunakan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya, dalam kerangka organisasi, pengertian kemudahan penggunaan (ease of use) mengarah pada sejauh mana harapan penggunaan sebuah sistem informasi itu bisa terbebas dari hambatan [8].

TAM dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 sebagai bagian dari disertasinya yang berjudul "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". Model ini yang akan digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1. Model Konseptual TAM [8]

Gambar 1 menjelaskan hubungan berikut antara konstruk-konstruknya: a) Niat untuk menggunakan dipengaruhi positif oleh sikap terhadap penggunaan dan manfaat yang dirasakan; b) Sikap terhadap penggunaan dipengaruhi positif oleh manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan; dan c) manfaat yang dirasakan secara langsung dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang dirasakan [9].

2.3. Flow-Theory

Csikszentmihalyi mengusulkan teori aliran pada tahun 1975. Aliran berarti keadaan mental di mana orang berkonsentrasi pada suatu aktivitas secara menyeluruh, dengan tingkat kegembiraan dan pemenuhan yang tinggi. Ketika orang mengalami keadaan aliran, penerimaan stimulus lingkungan mereka menjadi terbatas. Stimulus tidak terkait dari lingkungan difilter keluar. Sementara itu, orang kehilangan persepsi diri. Sebaliknya, mereka hanya merespons target dan umpan balik serta memiliki perasaan kontrol atas lingkungan. Teori aliran juga menjelaskan bagaimana keadaan mental konsentrasi yang lengkap dapat mengarah pada kegembiraan dan pemenuhan [13].

2.4. Integrasi antara Technology Acceptance Model (TAM) dan teori aliran (Flow-Theory)

Terdapat sedikit penelitian yang memperluas Technology Acceptance Model (TAM) dengan memasukkan variabel hedonik seperti kesenangan yang dirasakan, keterlibatan emosional, dan aliran (flow) [11][14][15]. Menurut literatur yang tersedia, pengembangan TAM dengan memasukkan pengalaman aliran dapat meningkatkan kemampuan model dalam menjelaskan fenomena yang diamati. Contohnya, Huang dan Yu [11] mengaplikasikan kerangka kerja TAM yang telah diperluas untuk mempelajari perilaku pengguna internet. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa keadaan aliran

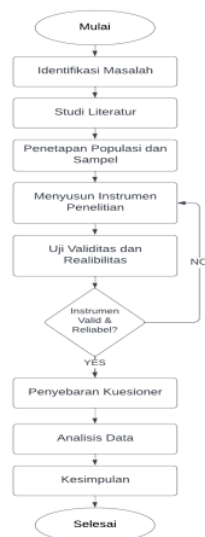
berpengaruh terhadap sikap pengguna dan prediktabilitas TAM. Sagnire [14] menggunakan TAM dan teori aliran untuk mempelajari integrasi dari kedua model tersebut. Mereka menemukan bahwa kedua faktor tersebut signifikan dalam memprediksi hasil-hasil yang diamati. Han et al. [15] melakukan penelitian tentang belanja di lingkungan virtual reality (VR) dengan menggunakan TAM dan teori aliran. Mereka juga menemukan bahwa konsep-konsep dari kedua teori tersebut dapat memprediksi niat perilaku untuk menggunakan VR dalam berbelanja.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang berfokus pada analisis statistik dan evaluasi hubungan antar variabel yang digunakan. Metode analisis data yang digunakan adalah Technology Acceptance Model (TAM). Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang diisi oleh 108 responden mahasiswa pengguna Discord di Surabaya. Kuesioner disebarkan melalui Google Form dan hanya diisi oleh responden yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi Discord. Untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap pernyataan yang diajukan, jawaban responden diukur dengan skala Likert yang terdiri dari 5 pilihan.

3.1. Alur Kegiatan

Alur kegiatan penelitian yang telah dilakukan secara garis besar dapat ditunjukkan seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram alur penelitian

3.2. Model Konseptual Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan kerangka kerja konseptual untuk menunjukkan pengalaman pengguna discord sebagai media komunikasi berdasarkan penelitian sebelumnya. TAM menunjukkan bahwa sikap terhadap penerimaan teknologi dipengaruhi oleh kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan [16]. Penelitian ini berdasarkan pada TAM dan menyelidiki apakah pengguna (dan pengguna potensial) menerima pengalaman pengguna yang disimulasikan. Oleh karena itu, peneliti merancang dua hipotesis diantaranya sebagai berikut :

H1. Kegunaan yang dirasakan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi.

H2. Kemudahan penggunaan yang dirasakan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara kemudahan penggunaan yang dirasakan dan *flow theory*. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh [17][18][19].

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti membuat dua hipotesis sebagai berikut:

H3. Kegunaan yang dirasakan mendukung keadaan *Flow Theory* selama menggunakan Discord.

H4. Kemudahan penggunaan yang dirasakan mendukung *Flow Theory* selama menggunakan Discord.

Pengalaman *Flow* dalam lingkungan komputer dapat menghasilkan berbagai hasil positif. Hasil tersebut termasuk sikap positif terhadap penggunaan dan adopsi teknologi [20][21]. penelitian sebelumnya juga menginvestigasi perilaku imersif dari permainan online dan menemukan bahwa pengalaman *Flow* mempengaruhi pengguna melalui sikap terhadap teknologi [18]. Dengan demikian, peneliti merancang sebuah hipotesis sebagai berikut :

H5. *Flow Theory* meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord.

Sebuah penelitian menunjukan bahwa *flow theory* membawa rasa kepuasan kepada pengguna dan mempengaruhi niat perilaku dan perilaku aktual [22]. Oleh karena itu hipotesis selanjutnya adalah sebagai berikut :

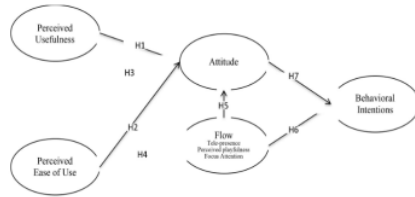
H6. *Flow Theory* meningkatkan niat perilaku untuk mengadopsi Discord sebagai media komunikasi.

Hubungan antara sikap dan niat perilaku telah dibuktikan dengan baik dalam TAM dan teori psikologi lainnya [23]. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa sikap positif meningkatkan niat penggunaan teknologi dan perilaku yang terjadi pada sistem pendidikan digital [24]. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan hipotesis akhir sebagai berikut:

H7. Sikap positif terhadap penggunaan Discord, berdampak positif pada niat perilaku untuk mengadopsi Discord sebagai media komunikasi.

Berdasarkan berbagai literatur yang telah disajikan sebelumnya, peneliti mengajukan hipotesis bahwa terdapat hubungan tertentu dalam konteks penggunaan discord sebagai

media komunikasi, seperti yang dijelaskan dalam model konseptual pada Gambar 3.



Gambar 3. Model konseptual [11]

Berdasarkan gambar 3, terdapat 5 variabel sehingga peneliti melakukan penyusunan pernyataan kuesioner ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

Konstruk	Kode	Pernyataan
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Saya merasa bahwa Discord sangat membantu saya dalam menghemat waktu dan biaya dalam berkomunikasi.
	PU2	Saya yakin bahwa penggunaan Discord dapat meningkatkan efektivitas dalam kolaborasi dengan rekan saya.
	PU3	Saya merasa waktu yang saya habiskan di Discord cukup bermanfaat dan produktif.
<i>Perceived ease of use</i>	PE1	Penggunaan Discord sebagai media komunikasi dapat membantu saya dalam berinteraksi dengan teman-teman
	PE2	Saya merasa mudah untuk mendapatkan apa yang saya butuhkan
	PE3	Saya dapat memahami fitur dan interaksi yang dimiliki oleh Discord dengan jelas dan mudah
<i>Attitude</i>	AT1	Menggunakan Discord sebagai media komunikasi adalah ide yang baik.
	AT2	Saya nyaman menggunakan Discord sebagai media komunikasi.
	AT3	Saya merasa bahwa

Konstruk	Kode	Pernyataan
<i>Perceived Playfulness</i>	PP1	penggunaan Discord sebagai media komunikasi dapat meningkatkan interaksi sosial saya
	PP2	Saya merasa menggunakan Discord memberikan pengalaman komunikasi yang lebih mudah dan efisien.
<i>Tele-presence</i>	TP1	Saya merasa mudah untuk berkomunikasi dengan menggunakan teknologi yang tersedia di Discord.
	TP2	Saya lebih memilih untuk menggunakan Discord daripada mencari alternatif lain karena kemudahan berkomunikasi yang ditawarkan.
<i>Focused attention</i>	FA1	Saya merasa sangat terlibat dan fokus ketika menggunakan Discord.
	FA2	Saya cenderung menggunakan Discord untuk berkomunikasi karena lebih mudah dan lebih cepat dibandingkan dengan media komunikasi lainnya.
<i>Behavioral intention</i>	BI1	Saya bermaksud untuk menggunakan Discord ini dalam waktu dekat.
	BI2	Saya telah menggunakan Discord dalam kegiatan sehari-hari saya.
	BI3	Saya menggunakan Discord ini secara teratur dalam kegiatan sehari-hari saya.

*Pernyataan dijawab menggunakan skala likert dari 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju)

3.3. Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan Discord di Surabaya, Jawa Timur, sedangkan yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan Discord Sebagai media komunikasi di Surabaya. Penentuan sampel dihitung menggunakan

Rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 10%. Sehingga telah dihitung dalam penelitian ini, menggunakan Rumus Slovin didapatkan minimal sampel 111. Kemudian digunakan adalah 108 orang. Kemudian teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik Probability Sampling dengan tipe Simple Random Sampling, yaitu dengan mengambil anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi tersebut. Mengenai *Flow-theory*, tiga dimensi diukur termasuk kesenangan yang dirasakan, telepresensi, dan perhatian yang difokuskan. Item survei diadaptasi dari Yang dan Lee [10], Huang et al [11]. Kuesioner telah digunakan untuk menyelidiki perilaku pelanggan online dan gamer online. Untuk mengumpulkan data ini, peserta ditanya, "Bagaimana perasaanmu saat menggunakan Discord?".

3.4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen penelitian disusun berdasarkan item-item kuesioner yang telah dipergunakan pada penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan konstruk-konstruk dari teori TAM yang sudah lama dikembangkan. Kemudian penyusunan kuesioner penelitian, disesuaikan dengan tujuan penelitian dan objek yang diteliti yaitu penggunaan Discord sebagai media komunikasi di Surabaya, Jawa Timur.

Selanjutnya, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data dari responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, adapun kuesioner yang ada dalam penelitian ini terdiri dari 18 item yang dibagi menjadi 7 konstruk. Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah Skala Likert dengan 5 tingkat, yang merupakan skala yang biasa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang [26]. diantaranya yaitu nilai (1) adalah sangat tidak setuju, nilai (2) yaitu tidak setuju, (3) bernilai netral, (4) merupakan nilai setuju, dan terakhir (5) berarti sangat setuju. Instrumen dalam kuesioner akan dilakukan pengolahan data dengan analisis Analisis SEM (*Structural Equation Modeling*).

3.5. Tahapan Analisis dan Pengolahan Data

Model persamaan struktural (SEM) digunakan untuk menguji hubungan antara variabel dalam studi. Semua analisis dilakukan dalam SPSS 25. menggunakan *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dengan nilai variabel > 0,6 [4].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Tabel 2. Uji Validitas

Indikator	Factor Mean	Factor Loading	S.E.	CR	AVE
Perceived Usefulness	4,14	0,46	0,07	0,56	0,30
PU1		0,30	0,05		
PU2		0,42	0,09		
PU3					
Perceived Ease of use	4,15	0,66	0,04	0,80	0,57
PE1		0,84	0,06		
PE2		0,72	0,09		
PE3					
Attitude	4,13	0,07	0,04	0,66	0,40
AT1		0,52	0,08		
AT2		0,51	0,09		
AT3					
Perceived Playfulness	4,13	0,49	0,07	0,43	0,27
PP1		0,26	0,06		
PP2					
Tele-Presence	3,77	0,64	0,07	0,69	0,52
TP1		0,76	0,12		
TP2					
Focused Attention	3,6	0,47	0,10	0,57	0,41
FA1		0,77	0,11		
FA2					
Behavioral Intention	3,76	0,65	0,09	0,77	0,53
BI1		0,87	0,10		
BI2		0,73	0,12		
BI3					

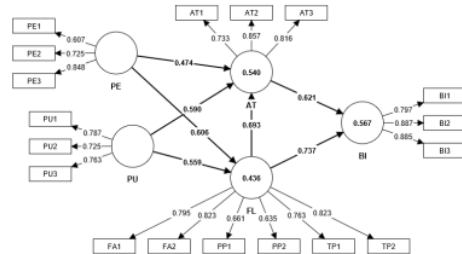
*Uji validitas menggunakan software SPSS 25.

Tabel 3. Nilai Correlations

Konstruk	PE	PU	AT	FL	BI
PE	1.000				
PU	0.566	1.000			
AT	0.474	0.590	1.000		
FL	0.606	0.559	0.693	1.000	
BI	0.509	0.419	0.621	0.737	1.000

4.2. Structural Equation Model (SEM)

Gambar 4.. Model Struktural



Gambar 4 menampilkan model struktural yang menggambarkan hubungan antara struktural. Semua hasil validasi hipotesis dapat dilihat di Tabel 3.

4.2.1 Hipotesis 1

Hipotesis 1 menyatakan bahwa konstruk Kegunaan (*Perceived usefulness*) yang dirasakan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Nilai T yang dihasilkan sebesar 1,451 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,302. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 1 diterima**. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Huang et al [11], [12].

4.2.2 Hipotesis 2

Hipotesis 2 menyatakan bahwa konstruk Kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) yang dirasakan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Nilai T yang dihasilkan sebesar 0,273 atau $< 1,64$, dan nilai koefisien -0,022. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa ketika pengguna merasa aplikasi Discord itu memiliki kemudahan dalam penggunaan, belum tentu menunjang sikap penggunaan dalam mengoperasikan aplikasi Discord, maka dari itu **Hipotesis 2 tidak diterima**. Hasil ini tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Sagnier [14], dan Han [15]. Namun hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Liesa [27].

4.2.3 Hipotesis 3

Hipotesis 3 menyatakan bahwa konstruk Kegunaan (*Perceived Usefulness*) yang dirasakan mendukung keadaan Flow Theory

during menggunakan Discord. Nilai T yang dihasilkan sebesar 3,014 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,318. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 3 diterima**. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Backman [19], dan Li [24].

4.2.4 Hipotesis 4

Hipotesis 4 menyatakan bahwa konstruk Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) yang dirasakan mendukung keadaan Flow Theory selama menggunakan Discord. Nilai T yang dihasilkan sebesar 3,781 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,426. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 4 diterima**. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu Kim [16], dan Fiore [24].

4.2.5 Hipotesis 5

Hipotesis 5 menyatakan bahwa konstruk Flow Theory yang dirasakan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Nilai T yang dihasilkan sebesar 1,233 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,538. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 5 diterima**. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu Yang et al [10], dan Hsu et al [20].

4.2.6 Hipotesis 6

Hipotesis 6 menyatakan bahwa konstruk Flow Theory yang dirasakan meningkatkan Niat Perilaku terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Nilai T yang dihasilkan sebesar 1,501 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,590. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 6 diterima**. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu Chen [17], dan Hsu et al [18].

4.2.7 Hipotesis 7

Hipotesis 7 menyatakan bahwa konstruk Attitude atau Sikap yang dirasakan meningkatkan Niat Perilaku terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi. Nilai T yang dihasilkan sebesar 1,699 atau $\geq 1,64$, dan nilai koefisien 0,212. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa **Hipotesis 7 diterima**. Hasil ini didukung dengan penelitian terdahulu oleh Lu [27].

Tabel 3. Nilai Correlations

Jalur	Koefisien	t-value	Hipotesis
PU → AT	0.302	3.451	H1 Diterima
PE → AT	-0.022	0.273	H2 Ditolak
PU → FL	0.318	3.014	H3 Diterima
PE → FL	0.426	3.781	H4 Diterima
FL → AT	0.538	6.233	H5 Diterima
FL → BI	0.590	5.501	H6 Diterima
AT → BI	0.212	1.699	H7 Diterima

Notes: PU: perceived usefulness, PE: perceived ease of use, FL: a flow experience, AT: Sikap positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi., BI: Niat perilaku penggunaan Discord sebagai media komunikasi., TP: telepresence, PP: perceived playfulness, FA: focused attention

4

5.

KESIMPULAN

- Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, menyimpulkan bahwa kelima konstruk yang digunakan dan dijabarkan ke dalam 7 hipotesis ternyata membuktikan ada 6 hipotesis yang mendukung dan 1 hipotesis yang tidak mendukung. Melalui hipotesis yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa kegunaan dan kemudahan aplikasi mampu meningkatkan sikap penggunaan dan pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Discord, serta pengalaman pengguna dan sikap penggunaan dapat meningkatkan niat menggunakan aplikasi Discord. Tetapi melalui hipotesis yang ditolak dapat mengindikasikan bahwa ketika pengguna merasa aplikasi Discord itu memiliki kemudahan dalam penggunaan, belum tentu menunjang sikap penggunaan dalam mengoperasikan aplikasi Discord.
- Saran bagi penelitian selanjutnya, Menggunakan sample yang lebih besar, atau memperluas cakupan responden agar bisa merepresentasikan populasi yang lebih luas. Hal ini dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

- Melakukan analisis lebih mendalam terhadap faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi penggunaan Discord, seperti faktor sosial, budaya, dan psikologis.

5

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya ibu Anita Wulansari S.Kom., .Kom. dan semua pihak Sistem informasi yang telah membantu kami dalam mengerjakan jurnal penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulannugroho, Christian H. "KEPUASAN REMAJA MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD(Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya)." *Commercium*, vol. 6, no. 2, 2023, pp. 20-29.
- Churnawan, Rizky P.A, and Fanni P. Diantina. "Pengalaman Flow pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung." *Prosiding Psikologi*, vol. 3, no. 2, 2017, pp. 1-6.
- Ridho, M. Rasyid, et al. "PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER | Jurnal Ilmiah Bina Edukasi." 30 June 2021, <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1367>.
- M. L. Arifianto and I. F. Izzudin, "Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media," in 2021 International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), vol. 16, no. 20, pp. 179-195, 2021.
- Q. Ma, A. H. S. Chan, and P.-L. Teh, "Insights into Older Adults' Technology Acceptance through Meta-Analysis," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 37, no. 11, pp. 1049-1062, 2021.
- Y. Lu, T. Zhou, and B. Wang, "Exploring Chinese users' acceptance of instant messaging using the theory of planned behavior, the technology acceptance model, and the flow theory," *Computers in Human Behavior*, vol. 25, no. 1, pp. 29-39, 2009.
- Hidayat, T., & Canta, D. S. (2022, 04 29). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Tokopedia dengan Menggunakan Metode TAM. *Jurnal Riset Komputer*, vol. 09, no. 2, 472 - 478. 2022.
- Davis, Fred D. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly*, vol. 13, no. 3, 1989, pp. 319-40. JSTOR,

- <https://doi.org/10.2307/249008>. Accessed 5 May 2023.
- [9] Alharbi, Saleh, and Steve Drew. "Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems." *The Science and Information Organization*, vol. 5, no. 1, 2014, pp. 143-155.
- [10] Yang, Heetae, and Hwansoo Lee. "Understanding User Behavior of Virtual Personal Assistant Devices - Information Systems and e-Business Management." SpringerLink, 26 June 2018, <https://doi.org/10.1007/s10257-018-0375-1>.
- [11] Huang, Yu-Chih, et al. "Surfing in Virtual Reality: An Application of Extended Technology Acceptance Model With Flow Theory." *Computers in Human Behavior Reports*, vol. 9, Elsevier BV, Mar. 2023, p. 100252. Crossref, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100252>.
- [12] Huang, Yu-Chih, et al. "Examining an Extended Technology Acceptance Model With Experience Construct on Hotel Consumers' Adoption of Mobile Applications." *Journal of Hospitality Marketing & Management*, vol. 28, no. 8, Informa UK Limited, Mar. 2019, pp. 957-80. Crossref, <https://doi.org/10.1080/19368623.2019.1580172>.
- [13] Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety*. Jossey-Bass.
- [14] Sagnier, Camille, et al. "User Acceptance of Virtual Reality: An Extended Technology Acceptance Model." *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 36, no. 11, Informa UK Limited, Jan. 2020, pp. 993-1007. Crossref, <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1708612>.
- [15] Han, Sang-Lin, et al. "Telepresence, Time Distortion, and Consumer Traits of Virtual Reality Shopping." *Journal of Business Research*, vol. 118, Elsevier BV, Sept. 2020, pp. 311-20. Crossref, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.056>.
- [16] Moon, J.-W., & Kim, Y.-G. (2001). Extending the TAM for a world-wide-web context. *Information & Management*, 38(4), 217-230. [https://doi.org/10.1016/S0378-7206\(00\)00061](https://doi.org/10.1016/S0378-7206(00)00061).
- [17] Chen, J. V., Htaik, S., Hiele, T. M., & Chen, C. (2017). Investigating international tourists' intention to revisit Myanmar based on need gratification, flow experience and perceived risk. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 18(1), 25-44. <https://doi.org/10.1080/1528008X.2015.1133367>.
- [18] Hsu, C.-L., & Lu, H.-P. (2004). Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information Management*, 41(7), 853-868. <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.08.014>.
- [19] Huang, Y.-C., Backman, S. J., Backman, K. F., & Moore, D. (2013). Exploring user acceptance of 3D virtual worlds in travel and tourism marketing. *Tourism Management*, 36, 490-501. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2012.09.009>.
- [20] Ahmad, N., & Abdulkarim, H. (2019). The impact of flow experience and personality type on the intention to use virtual world. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(12), 1074-1085. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1509500>.
- [21] Chen, Y. M., Hsu, T. H., & Lu, Y. J. (2018). Impact of flow on mobile shopping intention. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 41, 281-287. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2017.04.004>.
- [22] Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- [23] Ajzen, I., & Fishbein, M. (1975). A Bayesian analysis of attribution processes. *Psychological Bulletin*, 82(2), 261.
- [24] Li, R., Chung, T.-L. D., & Fiore, A. M. (2017). Factors affecting current users' attitude towards e-auctions in China: An extended TAM study. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 34, 19-29. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2016.09.003>.
- [25] Charness, Neil, and Walter R. Boot. *Technology, Gaming, and Social Networking*. 1 ed., vol. 20, Florida, Elsevier, 2016.
- [26] Sugiyono, P. Dr. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- [27] Liesa-Orús, M., Latorre-Coscolluela, C., Sierra-Sánchez, V. et al. Links between ease of use, perceived usefulness and attitudes towards technology in older people in university: A structural equation modelling approach. *Educ Inf Technol* 28, 2419-2436 (2023). <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11292-1>.
- [28] C.-L. Hsu and H.-P. Lu, "Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience," *Information & Management*, vol. 41, no. 7, pp. 853-868, 2004.

submission 3

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jimfeb.ub.ac.id Internet Source	3%
2	dbpedia.org Internet Source	2%
3	repository.ub.ac.id Internet Source	2%
4	journal.eng.unila.ac.id Internet Source	2%
5	Indria Agustina, Yessi Mulyani, Trisya Septiana, Mardiana Mardiana. "ANALISIS PENGEMBANGAN MODEL PREDIKSI KESUKSESAN KICKSTARTER MENGGUNAKAN ALGORITMA BACKPROPAGATION DAN RANDOM FOREST", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2022 Publication	1%
6	ejurnal.seminar-id.com Internet Source	1%
7	repository.unika.ac.id Internet Source	1%

8	Yu-Chih Huang, Ling-Ni Li, Hsiao-Yun Lee, Matthew H.E.M. Browning, Chia-Pin Yu. "Surfing in virtual reality: An application of extended technology acceptance model with flow theory", Computers in Human Behavior Reports, 2022 Publication	1 %
9	arxiv.org Internet Source	1 %
10	dspace.uii.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
13	www.researchgate.net Internet Source	1 %
14	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	1 %

submission 3

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9