



SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR KEPUASAN PENGGUNA LIVE STREAMING TWITCH MENGUNAKAN TAM

FAJAR KURNIA

NPM 20082010046

DOSEN PEMBIMBING

Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.

Virdha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENERIMAAN LIVE STREAMING TWITCH MENGGUNAKAN TAM

Oleh :
FAJAR KURNIA
NPM. 20082010046

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal.....14 November 2025.....

Menyetujui

Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
17119910320052

.....(Pembimbing I)

Virdha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom.
199810202024062002

.....(Pembimbing II)

Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
198107042021212011

.....(Ketua Penguji)

Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
199303162019032020

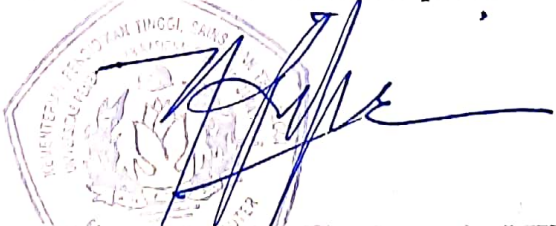
.....(Anggota Penguji I)

Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom.
199602032024062001

.....(Anggota Penguji II)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS PENERIMAAN LIVE STREAMING TWITCH MENGGUNAKAN TAM

Oleh :

FAJAR KURNIA

NPM. 20212300020000

Menyetujui

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

198511242021211003

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fajar Kumia
NPM : 20082010046
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 05 Januari 2026

Yang Membuat pernyataan



FAJAR KURNIA
20082010046

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : FAJAR KURNIA
Judul Skripsi : ANALISIS PENERIMAAN LIVE STREAMING
TWITCH MENGGUNAKAN TAM
Dosen Pembimbing : 1. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
2. Virdha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom.

Twitch merupakan platform live streaming global yang tumbuh pesat, namun penggunaannya di Indonesia masih sangat rendah. Data *TwitchTracker* (Mei 2024) mencatat hanya 65 *channels* dan 271 *viewers* di Indonesia, jauh di bawah Korea (292 *channels*; 4.924 *viewers*) dan Jepang (3.999 *channels*; 146.729 *viewers*). Kondisi ini memperlihatkan adanya permasalahan dalam penerimaan teknologi oleh pengguna Indonesia dan menimbulkan *research gap* terkait variable apa saja yang memengaruhi minat serta niat mereka untuk memakai *Twitch*. Skripsi mengenai perilaku pengguna *live streaming* di Indonesia, khususnya dengan pendekatan model penerimaan teknologi, juga masih sangat terbatas hingga skripsi ini perlu dilakukan.

Skripsi ini bermaksud menganalisis variable yang memengaruhi penerimaan serta niat pengguna dalam memakai layanan *Twitch* dengan memakai model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dimodifikasi lewat penambahan konstruk berbasis *Perceived Value Theory*. Analisis dilaksanakan dengan teknik *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) memakai SmartPLS 4, melibatkan 140 partisipan yang ditentukan lewat rumus *Lemeshow* serta teknik *purposive sampling*.

Hasil ditemukan bahwasanya variable *Convenience Value*, *Social Value*, dan *Emotional Value* berdampak signifikan terhadap *Perceived Value*, *Performance Expectancy* berdampak signifikan terhadap *Personal Innovativeness*. Selain itu, variable *Perceived Value*, *Perceived Enjoyment* dan *Addiction* juga terbukti punya pengaruh signifikan terhadap *Continued Intention to Use*. Pengaruh ini diperoleh lewat uji path coefficient dengan *P-values* < 0,05 serta *T-statistic* $\geq$ 1,96. Temuan ini mengindikasikan bahwasanya aspek kenyamanan, nilai sosial, nilai emosional, persepsi kinerja, kenikmatan, serta adiksi terhadap layanan punya peran penting pada penerimaan serta niat penggunaan *Twitch* di Indonesia.

Kata kunci: *Live Streaming*, *Twitch*, TAM, *Perceived Value*, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Fajar Kurnia

Thesis Title : Analysis of the Acceptance Level of Twitch Live Streaming
Using the TAM Method

Supervisors : 1. Arista Pratama, S.Kom., M.Kom.
2. Virdha Rahma Aulia, S.Kom., M.Kom.

Twitch is a web-based live streaming service designed as a platform that allows users to watch various media content in real time, such as music, games, news, films, television, and creator-driven content. Although Twitch has grown rapidly on a global scale, its usage in Indonesia remains relatively low compared to other platforms such as YouTube Gaming. This condition indicates a research gap regarding the factors that influence user acceptance and their continued intention to use Twitch. In addition, studies on live streaming user behavior in Indonesia using technology acceptance models are still very limited. This study aims to analyze the factors that affect user acceptance of the Twitch live streaming service.

The objective of this research is to analyze the level of acceptance that affects users' intention to use Twitch live streaming by applying a modified Technology Acceptance Model (TAM). The analysis was conducted using the Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) technique with the support of SmartPLS4 software. The study involved 140 respondents, determined using Lemeshow's formula and purposive sampling technique.

The findings of this thesis reveal that the variables Convenience Value, Social Value, and Emotional Value significantly affect Perceived Value. In addition, Performance Expectancy has a significant impact on Personal Innovativeness. Moreover, Perceived Value, Perceived Enjoyment, and Addiction are also demonstrated to exert a significant influence on Continued Intention to Use. These effects were obtained through path coefficient testing with p -values < 0.05 and T -statistic ≥ 1.96 . This demonstrates that convenience, social, and emotional values are important factors; performance expectancy also plays a key role in personal innovativeness, while perceived value, enjoyment, and addiction are critical in determining the acceptance level of Twitch.

Keywords: Live Streaming, Twitch, TAM, Perceived Value, SEM-PLS

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “ANALISIS PENERIMAAN LIVE STREAMING TWITCH MENGGUNAKAN TAM” dengan tepat waktu. Tugas akhir proposal skripsi ini diajukan sebagai sebuah syarat kelulusan program Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Proposal skripsi ini bisa terwujud berkat dukungan serta doa dari berbagai pihak hingga penulis bisa menyelesaikan proposal ini dengan baik. Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan restu, anugerah serta cinta kasih-Nya hingga penulis mampu menuntaskan karya ilmiah ini.
2. Ayah serta Ibu saya yang doanya senantiasa menyertai setiap langkah. Terima kasih telah memberikan sokongan tanpa batas terhadap segala hal yang saya jalani.
3. Saudara kandung saya, yang selalu memberikan semangat serta dorongan hingga saya bisa menyelesaikan kajian ini.
4. Pak Arista Pratama, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan serta inspirasi dalam penyusunan skripsi.
5. Pak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
6. Rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan serta doa.
7. Kawan-kawan SIFO angkatan 2020 yang bersama-sama menempuh perjalanan dari awal hingga akhirnya sampai pada tahap ini.
8. Seluruh tenaga pengajar Sistem Informasi yang telah meluangkan waktu serta membagikan ilmu selama proses perkuliahan maupun di luar kelas.
9. Jeremy serta Khoirul teman seperjuangan saya yang telah membantu serta mendukung kegiatan perkuliahan saya.

Penulis mengucapkan rasa syukur serta apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas segala bentuk bantuan,

dorongan, serta energi positif yang telah diberikan selama proses penyusunan karya ilmiah ini. Dalam pelaksanaan kajian ini, penulis juga menyadari masih ada berbagai keterbatasan baik dalam penulisan maupun pengerjaan. Harapan penulis, hasil kajian ini bisa memberikan kontribusi bagi kemajuan disiplin Sistem Informasi.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

Fajar Kurnia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Relevansi SI	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Dasar Teori.....	12
2.1.1 <i>Live Streaming</i>	12
2.1.2 <i>Twitch</i>	13
2.1.3 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	14
2.1.4 <i>Perceived Value Theory</i>	17
2.1.5 <i>SEM-Partial Least Square (PLS)</i>	18
2.1.6 Data Primer.....	18
2.1.7 Data Sekunder.....	18
2.1.8 Populasi serta Sampel	18

2.1.9	Teknik Sampling	19
BAB III		21
METODE PENELITIAN		21
3.1	Alur Penelitian	21
3.2	Identifikasi Permasalahan.....	21
3.3	Melakukan Studi Literatur.....	22
3.4	Menyusun Model Konseptual.....	23
3.5	Penyusunan Hipotesis.....	24
3.5.1	<i>Convenience value, Monetary value, Social value and Emotional value</i>	24
3.5.2	<i>Perceived Value</i>	26
3.5.3	<i>Effort expectancy, performance expectancy dan Personal Innovativeness</i>	26
3.5.4	<i>Perceived Enjoyment</i>	27
3.5.5	<i>Perceived risk</i>	28
3.5.6	<i>Addiction</i>	29
3.6	Penetapan Populasi dan Sampel	29
3.6.1	Sumber Pengumpulan Data.....	29
3.6.2	Populasi	30
3.6.3	Sampel.....	30
3.6.4	Teknik Sampling	31
3.6.5	Skala Likert	31
3.7	Penyusunan Instrumen dan Kuesioner	32
3.7.1	Definisi Operasional.....	32
3.7.2	Instrumen Pernyataan.....	34
3.8	Penyebaran Kuesioner	39
3.9	Pengelolaan dan Analisis Data	39
3.9.1	Analisis Deskriptif.....	40
3.9.2	Analisis Inferensial.....	40
3.10	Penyusunan Kesimpulan dan Saran	42
BAB IV		45
HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	<i>Cleaning Data</i>	45

4.2	Data Demografi Responden	46
4.2.1	Jenis Kelamin Responden.....	46
4.2.2	Usia Responden	46
4.2.3	Lama Penggunaan Aplikasi	47
4.3	Analisis Statistik Deskriptif Variable	47
4.3.1	Frekuensi Jawaban Variable <i>Convenience value</i>	48
4.3.2	Frekuensi Jawaban Variable <i>Monetary Value</i> (MV).....	49
4.3.3	Frekuensi Jawaban Variable <i>Social Value</i> (SV).....	51
4.3.4	Frekuensi Jawaban Variable <i>Emotional Value</i> (SV)	52
4.3.5	Frekuensi Jawaban Variable <i>Perceived Value</i> (PV).....	54
4.3.6	Frekuensi Jawaban Variable <i>Effort Expetancy</i> (EE)	55
4.3.7	Frekuensi Jawaban Variable <i>Performance Expetancy</i> (PE)	56
4.3.8	Frekuensi Jawaban Variable <i>Personal Innovativeness</i> (PI)	58
4.3.9	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i> (PEM).....	59
4.3.10	Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Risk</i> (PR).....	61
4.3.11	Frekuensi Jawaban Variable <i>Addiction</i> (AD)	62
4.3.12	Frekuensi Jawaban Variable <i>Continued Intention to Use</i> (CI)	64
4.4	Analisis Inferensial	65
4.4.1	Outer Model	65
4.4.1.1	Convergent Validity (Validitas Konvergen).....	65
4.4.1.2	<i>Discriminant Validity</i> (Validitas Diskriminan)	68
4.4.1.3	Reliability (Reliabilitas)	70
4.4.2	Inner Model	71
4.4.2.1	<i>R-Square</i>	71
4.4.2.2	Effect Size (<i>F-Square</i>).....	72
4.4.2.3	Uji Multikolineritas	73
4.4.3	Pengujian Hipotesis.....	74
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian	79
4.5.1	Hubungan <i>Convenience value</i> terhadap <i>Perceived value</i>	79
4.5.2	Hubungan <i>Monetary value</i> terhadap <i>Perceived value</i>	81
4.5.3	Hubungan <i>Social value</i> terhadap <i>Perceived value</i>	82
4.5.4	Hubungan <i>Emotional value</i> terhadap <i>Perceived value</i>	84

4.5.5	Hubungan <i>Perceived value</i> terhadap <i>Continued Intention to Use</i> ..	86
4.5.6	Hubungan <i>Effort expectancy</i> terhadap <i>personal innovativeness</i>	88
4.5.7	Hubungan <i>Performance expectancy</i> terhadap <i>personal innovativeness</i>	90
4.5.8	Hubungan <i>personal innovativeness</i> terhadap <i>Continued Intention to Use</i>	91
4.5.9	Hubungan <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap <i>Continued Intention to Use</i>	93
4.5.10	Hubungan <i>Perceived Risk</i> terhadap <i>Continued Intention to Use</i>	95
4.5.11	Hubungan <i>Addiction</i> terhadap <i>Continued Intention to Use</i>	96
BAB V.....		99
PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		117
LAMPIRAN 1 Model Acuan Utama		117
LAMPIRAN 2 Acuan Instrumen kajian Jurnal Utama		118
LAMPIRAN 3 Formulir Kuesioner		120
LAMPIRAN 4 Hasil Pra Kuesioner		133
LAMPIRAN 5 Hasil Outer Loading		137
LAMPIRAN 6 Hasil Construct Reliability serta Validity		138
LAMPIRAN 7 <i>Cross Loading</i>		139
LAMPIRAN 8 Hasil <i>Fornell-Lacker Criterion</i>		140
LAMPIRAN 9 R-Square		141
LAMPIRAN 10 F-Square		141
LAMPIRAN 11 Nilai VIF		142
LAMPIRAN 12 Hasil Bootstrapping		144
LAMPIRAN 13 <i>Path Coefficients</i>		144
LAMPIRAN 14 Uji Turnitin.....		145

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Probability Sampling.....	19
Tabel 2.3 Nonprobability Sampling	20
Tabel 3. 1 Skala <i>Likert</i>	32
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	32
Tabel 3. 3 Instrumen Pernyataan	34
Tabel 3. 4 Kriteria Evaluasi Model Pengukuran	41
Tabel 3. 5 Kriteria Evaluasi Model Struktural	42
Tabel 4.1 <i>Cleaning Data</i>	45
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden.....	46
Tabel 4.3 Usia Responden.....	46
Tabel 4. 4 Lama Penggunaan Responden.....	47
Tabel 4. 5 Frekuensi Jawaban Variable <i>Convenience value</i>	48
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Variable <i>Convenience value</i>	49
Tabel 4. 7 Frekuensi Jawaban Variable <i>Monetary value</i>	50
Tabel 4. 8 Hasil Statistik Variable <i>Monetary value</i>	51
Tabel 4. 9 Frekuensi Jawaban Variable <i>Social value</i>	51
Tabel 4. 10 Hasil Statistik Variable <i>Social value</i>	52
Tabel 4. 11 Frekuensi Jawaban Variable <i>Emotional value</i>	53
Tabel 4. 12 Hasil Statistik Variable <i>Emotional value</i>	53
Tabel 4. 13 Frekuensi Jawaban Variable <i>Perceived value</i>	54
Tabel 4. 14 Hasil Statistik Variable <i>Perceived value</i>	55
Tabel 4. 15 Frekuensi Jawaban Variable <i>Effort expectancy</i>	55
Tabel 4. 16 Hasil Statistik Variable <i>Performance expectancy</i>	56
Tabel 4. 17 Frekuensi Jawaban Variable <i>Performance expectancy</i>	57
Tabel 4. 18 Hasil Statistik Variable <i>Performance expectancy</i>	58
Tabel 4. 19 Frekuensi Jawaban Variable <i>Personal Innovativeness</i>	58
Tabel 4. 20 Hasil Statistik Variable <i>Personal Innovativeness</i>	59
Tabel 4. 21 Frekuensi Jawaban Variable <i>Personal Enjoyment</i>	60
Tabel 4. 22 Hasil Statistik Variable <i>Personal Innovativeness</i>	60

Tabel 4. 23 Frekuensi Jawaban Variable <i>perceived risk</i>	61
Tabel 4. 24 Hasil Statistik Variable <i>perceived risk</i>	62
Tabel 4. 25 Frekuensi Jawaban Variable <i>Addiction</i>	62
Tabel 4. 26 Hasil Statistik Variable <i>perceived risk</i>	63
Tabel 4. 27 Frekuensi Jawaban Variable <i>Continued Intention to Use</i>	64
Tabel 4. 28 Hasil Statistik Variabel <i>perceived risk</i>	65
Tabel 4. 29 <i>Outer Loading</i>	65
Tabel 4.30 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	67
Tabel 4. 31 Nilai <i>Discriminant Validity (Cross Loading)</i>	68
Tabel 4.32 Nilai <i>Discriminant Validity Fornell-Larcker Criterion</i>	69
Tabel 4. 33 Nilai Cronbach's Alpha serta Composite Reliability.....	70
Tabel 4. 34 Hasil <i>R-Square</i>	71
Tabel 4. 36 Hasil Uji Multikolineritas <i>Variance Inflation Factor (VIF)</i>	73
Tabel 4. 37 Hasil Uji Hipotesis	75

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Beranda <i>Twitch.tv</i>	14
Gambar 2. 2 Davis (1989) Technology Acceptance Model	15
Gambar 2. 3 Venkatesh & Davis (2000) TAM2	16
Gambar 2. 5 Perceived Value model	17
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 3. 2 Model Konseptual.....	23

Halaman ini sengaja dikosongkan