

ANALISIS PENERIMAAN GEN Z TERHADAP SIMVONI DENGAN PENDEKATAN TAM

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh:
BAITUN NADHIROH
18082010004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2022

SKRIPSI

ANALISIS PENERIMAAN GEN Z TERHADAP SIMVONI DENGAN PENDEKATAN TAM

Disusun Oleh:

BAITUN NADHIROH
18082010004

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Pengaji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 22 Juli 2022

Pembimbing:

1.

Tri Lathif Marzal, S.S.Kom, M.T.
NIPPPK. 19890225 2021211 001

2.

Eristya Maya Safitri, S.Kom, M.Kom
NIP. 19930316 2019032 020

Tim Pengaji:

1.

Doddy Ridwandono, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7805 07 0218 1

2.

Arista Pratama, S.Kom, M.Kom
NPT. 171199 10 320052

3.

Anita Wulansari, S.Kom, M.Kom
NPT. 202198 71 015202

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT,
NIP. 19650731 199203 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENERIMAAN GEN Z TERHADAP SIMVONI DENGAN PENDEKATAN TAM

Disusun Oleh:

BAITUN NADHIROH

18082010004

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juli
Periode 2022 pada Tanggal 22 Juni 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



Tri Lathif Mardi S, S.Kom, M.T
NIPPK. 19890225 2021211 001

Dosen Pembimbing 2



Eristya Maya Safitri, S.Kom, M.Kom
NIP. 19930316 2019032 020

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.
NIPPK. 19790317 2021211 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Baitun Nadhiroh

NPM : 18082010004

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 22 Juli 2022 dengan judul:

**ANALISIS PENERIMAAN GEN Z TERHADAP SIMVONI DENGAN
PENDEKATAN TAM**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, ... Juli 2022

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Doddy Ridwandono, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 7805 07 0218 1

{ }

2. Arista Pratama, S.Kom, M.Kom
NPT. 171199 10 320052

{ }

3. Anita Wulansari, S.Kom, M.Kom
NPT. 202198 71 015202

{ }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Tri Lathif Mardiyah, S.S.Kom, M.T.
NIPPPK. 19890225 2021211 001

Dosen Pembimbing 2

Eristya Maya Safitri, S.Kom, M.Kom
NIP. 19930316 2019032 020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Baitun Nadhiroh
NPM : 18082010004
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**ANALISIS PENERIMAAN GEN Z TERHADAP SIMVONI DENGAN
PENDEKATAN TAM**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Software / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah di kemudian hari.

Surabaya, 22 Juli 2022

Hormat saya,



10000
SEPULUH RIBU RUPIAH
METERAI TEMPEL
145FC5AJX943239785
BAITUN NADHIROH
18082010004

Judul : Analisis Penerimaan Gen Z Terhadap SIMVONI Dengan Pendekatan TAM

Pembimbing 1 : Trilathif Mardi Suryanto, S.Kom, MT

Pembimbing 2 : Eristya Maya Safitri, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Kecanggihan teknologi yang nyata untuk membantu serta meningkatkan pelayanan suatu instansi kepada masyarakat. SIMVONI merupakan salah satu bentuk investasi IT yang dirancang dengan tujuan membantu peningkatan kinerja dalam pengelolaan informasi museum hingga koleksi-koleksinya guna menjaga eksistensi kunjungan museum ditengah pandemi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi gen z dalam penerimaan aplikasi SIMVONI dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model*. Model yang digunakan pada penelitian ini hasil modifikasi dari model sebelumnya dengan penambahan variabel *information quality* yang telah dikembangkan lebih dulu oleh Syed Abdul yang terdapat 6 variabel yaitu *intention to use*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social norm*, *perceived enjoyment*, dan *user experience*. Sehingga pada penelitian ini terdapat 7 variabel yang terdiri dari *intention to use*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social norm*, *perceived enjoyment*, *user experience*, dan *information quality*. Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner melalui sosial media. Dari data tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan software SmartPLS 4.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat 6 dari 9 hipotesis yang berpengaruh signifikan yaitu *perceived usefulness* terhadap *intention to use* dengan nilai t-statistik 3.751, *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* dengan nilai t-statistik 4.765, *social norm* terhadap *intention to use* dengan nilai t-statistik 5.829, *perceived enjoyment* terhadap *intention to use* dengan nilai t-statistik 6.239, *user experience* terhadap *perceived ease of use* dengan nilai t-statistik 10.165, dan *information quality* terhadap *perceived usefulness* dengan nilai t-statistik 7.029. Sedangkan faktor yang paling mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap SIMVONI adalah *perceived enjoyment*, hal ini dikarenakan *perceived enjoyment* memiliki nilai *path coefficient* paling besar yaitu 0,336 dibanding variabel lainnya. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi SIMVONI merasakan kesenangan dalam menjelajah virtual dengan didukung fitur yang menarik sehingga pengguna merasa nyaman dan dapat membentuk pengalaman serta sikap penerimaan yang positif.

Kata kunci: SIMVONI, faktor penerimaan aplikasi, Technology Acceptance Model, SmartPLS 4 .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan ridhonya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S1/Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang selalu mendukung dan selalu mendoakan demi kelancaran skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT karena dengan ramat dan hidayahnya skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Kedua orang tua dan adik penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, materi dan hiburan sehingga penulis terus semangat dan termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, MT sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi, memberikan saran-saran, dan memberikan solusi terbaik terhadap kesalahan yang muncul dalam penyusunan skripsi ini
4. Eristya Maya Safitri, S.Kom, M.Kom sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi , memberikan saran, dan memberikan solusi terbaik terhadap kesalahan yang muncul dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom selaku koordinator program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur.

6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan
 7. Pihak Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur dan BAKPK yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat melakukan penelitian dan memperoleh data.
 8. Seluruh responden yang telah mengisi kuisioner pada penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
 9. Semua teman-teman kelas AEGIS yang selama ini tetep kompak dan menjadikan perkuliahan ini lebih menyenangkan
- Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan kepada penulis. Dan juga terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya disini, yang senantiasa membantu dalam berbagai hal dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer.

Surabaya, Juli 2022

Penulis,

Baitun Nadhiroh

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	5
1. 3 Batasan Masalah.....	5
1. 4 Tujuan.....	6
1. 5 Manfaat.....	6
1. 6 Relevansi SI.....	6
1. 7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2. 1 Museum Mpu Tantular.....	10
2. 1. 1 Sejarah Museum Mpu Tantular	10
2. 1. 2 Koleksi Unggulan Museum	11
2. 1. 3 Struktur Organisasi Museum Mpu Tantular	13

2. 1. 4	Visi dan Misi Museum Mpu Tantular	13
2. 2	Virtual Tour.....	14
2. 3	SIMVONI.....	14
2. 4	User Acceptance.....	15
2. 5	Technology Acceptance Model.....	16
2. 6	Gen Z.....	18
2. 7	Populasi	20
2. 8	Sampel.....	21
2. 9	Teknik Sampling	21
2. 10	Skala Pengukuran	22
2. 11	Analisis Deskriptif.....	22
2. 12	Uji Validitas dan Reliabilitas	23
2. 13	Penelitian Terdahulu	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3. 1	Observasi	29
3. 2	Identifikasi Masalah	30
3. 3	Tinjauan Literatur.....	30
3. 4	Model Konseptual	31
3. 5	Definisi Operasional.....	32
3. 6	Hipotesis Penelitian.....	34

3. 7	Instrumen Penelitian.....	35
3. 8	Metode Pengambilan Data	39
3. 8. 1	Data Primer.....	39
3. 8. 2	Data Sekunder.....	40
3. 8. 3	Pengukuran Data.....	40
3. 9	Metode Pengambilan Sampel.....	40
3. 9. 1	Populasi.....	40
3. 9. 2	Teknik Sampling.....	41
3. 9. 3	Jumlah Sampel.....	41
3. 10	Uji Validitas dan Reliabilitas	41
3. 11	Pengolahan dan Analisis Data.....	42
3. 11. 1	Analisis Deskriptif.....	42
3. 11. 2	Analisis Inferensial	42
3. 12	Kesimpulan dan Saran.....	45
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4. 1	Data Demografis Responden.....	47
4. 1. 1	Jenis Kelamin.....	47
4. 1. 2	Usia Responden	48
4. 1. 3	Pekerjaan.....	49
4. 1. 4	Domisili	50

4. 1. 5 Device Yang Digunakan.....	51
4. 2 Analisis Deskriptif.....	51
4. 2. 1 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Intention To Use</i>	52
4. 2. 2 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	54
4. 2. 3 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i>	55
4. 2. 4 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social Norm</i>	56
4. 2. 5 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	
	58
4. 2. 6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>User Experience</i>	59
4. 2. 7 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Information Quality</i>	61
4. 3 Analisis Inferensial.....	63
4. 3. 1 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model).....	63
4. 3. 2 Evaluasi Model Struktural (Inner Model).....	68
4. 4 Pembahasan Hasil Penelitian	75
4. 4. 1 Hubungan <i>Perceived Usefulness</i> Terhadap <i>Intention To Use</i> ..	75
4. 4. 2 Hubungan <i>Perceived Ease Of Use</i> Terhadap <i>Intention To Use</i>	77
4. 4. 3 Hubungan <i>Perceived Ease Of Use</i> Terhadap <i>Perceived</i> <i>Usefulness</i>	79
4. 4. 4 Hubungan <i>Social Norm</i> Terhadap <i>Intention To Use</i>	81
. 4. 5 Hubungan <i>Perceived Enjoyment</i> Terhadap <i>Intention To Use</i> ...	82

4. 4. 6 Hubungan <i>User Experience</i> Terhadap <i>Perceived Usefulness...</i>	84
4. 4. 7 Hubungan <i>User Experience</i> Terhadap <i>Perceived Ease Of Use</i>	85
4. 4. 8 Hubungan <i>Information Quality</i> Terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	
.....	87
4. 4. 9 Hubungan <i>Information Quality</i> Terhadap <i>Perceived Ease Of Use</i>	
.....	88
BAB V PENUTUP.....	90
5. 1 Kesimpulan.....	90
5. 2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum Mpu Tantular	13
Gambar 2.2 Halaman Awal SIMVONI	15
Gambar 2.3 <i>Technology Acceptance Model</i>	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Metodologi Penelitian	29
Gambar 3.2 Model Konseptual.....	31
Gambar 3.3 Pengembangan Model Konseptual	32
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden	47
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Usia Responden.....	48
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Pekerjaan Responden	49
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Domisili Responden	50
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Device Responden.....	51
Gambar 4.6 Model Pengembangan	63
Gambar 4.7 Hasil Bootstrapping	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Generasi	19
Tabel 2.2 Skala Likert	22
Tabel 2.3 Tinjauan Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	32
Tabel 3.2 Hipotesis Penelitian	34
Tabel 3.3 Variabel, Indikator, dan Pertanyaan	35
Tabel 3.4 Skala Penilaian Data.....	40
Tabel 3.5 <i>Rule of Thumbs</i> Evaluasi Model Pengukuran.....	43
Tabel 3.6 <i>Rule of Thumbs</i> Evaluasi Model Struktural.....	44
Tabel 4.1 Dasar Interperetasi Skor Indikator Dalam Variabel Penelitian	52
Tabel 4.2 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Intention To Use</i>	52
Tabel 4.3 Hasil Statistik Variabel <i>Intention To Use</i>	53
Tabel 4.4 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	54
Tabel 4.5 Hasil Statistik Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	55
Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i>	55
Tabel 4.7 Hasil Statistik Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i>	56
Tabel 4.8 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social Norm</i>	57
Tabel 4.9 Hasil Statistik Variabel <i>Social Norm</i>	57
Tabel 4.10 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	58
Tabel 4.11 Hasil Statistik Variabel <i>Perceived Enjoyment</i>	59

Tabel 4.12 Frekuensi Jawaban <i>User Experience</i>	59
Tabel 4.13 Hasil Statistik Variabel <i>User Experience</i>	60
Tabel 4.14 Frekuensi Jawaban Variabel <i>Information Quality</i>	61
Tabel 4.15 Hasil Statistik Variabel <i>Information Quality</i>	62
Tabel 4.16 Nilai <i>Outer Loading</i>	64
Tabel 4.17 Nilai AVE.....	65
Tabel 4.18 Nilai <i>Cross Loading</i>	66
Tabel 4.19 Nilai <i>Composite Reliability</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i>	67
Tabel 4.20 Nilai R-Square	68
Tabel 4.21 Nilai Q-Square.....	69
Tabel 4.22 Hasil Model Fit.....	70
Tabel 4.23 Hasil Path Coefficients	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara	105
Lampiran 2. Tampilan Kuesioner Online.....	113
Lampiran 3. Pengujian Data Demografi Responden.....	123
Lampiran 4. Analisis Deskriptif Variabel	125
Lampiran 5. Analisis Inferensial dan Uji Hipotesis	135