

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA PADA
APLIKASI KOMIK DIGITAL DENGAN METODE UTAUT**

(Studi Kasus: Webtoon)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

Annisa Tri Ning Tyas

09031282126070

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA PADA

APLIKASI KOMIK DIGITAL DENGAN METODE UTAUT

(Studi Kasus: Webtoon)

Sebagai salah satu syarat untuk
Penyelesaian studi di Program Studi
Sistem Informasi SI

Oleh

Annisa Tri Ning Tyas

09031282126070

Palembang, 31 Desember 2024

**Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**

Dosen Pembimbing,



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003**

**Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
NIP. 199110102018032001**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 09031282126070
Nama : Annisa Tri Ning Tyas
Prodi/Jurusan : Sistem Informasi (Bilingual)
Judul Proposal : Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca pada Aplikasi Komik Digital dengan Metode UTAUT (Studi Kasus: Webtoon)

Hasil Pengecekan Turnitin : 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 31 Desember 2024



Annisa Tri Ning Tyas
NIM. 09031282126070

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah *accepted* jurnal di Jurnal KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi (Sinta 4) Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 18 Desember 2024
Nama : Annisa Tri Ning Tyas
NIM : 09031282126070
Judul Proposal : Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca pada Aplikasi Komik Digital dengan Metode UTAUT (Studi Kasus: Webtoon)

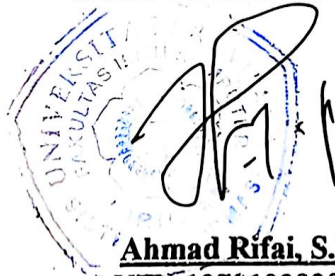
Tim Pembimbing :

Pembimbing I : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Setiap orang memiliki sisi gelap, maka bawalah cahaya untuk mengungkap apa yang tersembunyi di baliknya.”

Karya ini dipersembahkan kepada:

- Kedua orang tua tercinta, Mama dan Papa,
- Mba Anggi, Mas Cunda, Mas Andre, keponakan saya Caka, beserta keluarga besar penulis,
- Diri saya sendiri,
- Para sahabat yang selalu memberikan dukungan dan semangat,
- Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini,
- Para Dosen Sistem Informasi Universitas Sriwijaya,
- Para Guru SD Patra Mandiri 2, SMP Patra Mandiri 1, dan SMA Patra Mandiri 1,
- Almamater dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2021 Sistem Informasi Universitas Sriwijaya, serta para akademisi yang tekun berkarya di Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamin*. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, berkah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca pada Aplikasi Komik Digital dengan Metode UTAUT (Studi Kasus: Webtoon)**” dengan baik dan tepat pada waktunya. Penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir, penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga akhirnya segala hambatan dapat diatasi dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1 Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah, berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan serta kesehatan baik jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
- 2 Orang tua dan kakak-kakak saya yang selalu senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
- 3 Keponakan saya yang senantiasa menjadi penyemangat dikala penulis sedang lelah dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- 4 Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
- 5 Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

- 6 Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dukungan serta arahan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- 7 Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan saran selama masa perkuliahan berlangsung.
- 8 Pak Ari Wedhasmara, S.Kom., M.T.I., Ph.D. selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan saran dan ilmu yang bermanfaat selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- 9 Teman-teman seperjuangan dalam suka dan duka selama masa perkuliahan ini yang senantiasa memberikan dukungannya sampai akhir (Syabilla, Anatasya, dan Randa). Teman-teman masa SMA yang telah memberikan dukungan secara emosional (Kiran, Gadis, dan Azizah).
- 10 Kakak-kakak, teman-teman, serta adik-adik Medinfo yang selalu membawa tawa dan memberikan motivasi terhadap penulis.
- 11 Teman-teman kelas Sistem Informasi Bilingual A angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
- 12 Teman-teman dari Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi dan Google Developer Students Club yang telah menjadi wadah untuk belajar dan mencari ilmu serta pengalaman yang tidak didapatkan di bangku kelas.
- 13 Serta seluruh teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran terhadap laporan ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Penulis sadar dalam proses pembuatan laporan ini masih sangat jauh dari sempurna, oleh karena itu pesan, kritik, dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dan dibutuhkan agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Palembang, 31 Desember 2024

Penulis,



Annisa Tri Ning Tiyas
NIM. 09031282126070

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA PADA
APLIKASI KOMIK DIGITAL DENGAN METODE UTAUT
(Studi Kasus: Webtoon)**

Oleh

Annisa Tri Ning Tyas

09031282126070

ABSTRAK

Tahun 2024 merupakan era digital dimana perkembangan teknologi yang terjadi di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia dimana masyarakat semakin memanfaatkan teknologi dalam berbagai aktivitas termasuk membaca. Salah satu industri baca yang mengalami perubahan digital tersebut adalah komik. Hal tersebut memunculkan istilah baru, yaitu “komik digital” atau “*digital comic*”. LINE Webtoon, *platform* komik digital asal Korea Selatan yang diluncurkan oleh LINE Corporation, merupakan salah satu aplikasi yang menawarkan berbagai jenis komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition* dan *social influence* terhadap minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon di Indonesia yang berusia 18 hingga 30 tahun, dengan menggunakan metode UTAUT. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan *tools SmartPLS* menyatakan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence* berpengaruh terhadap minat baca. Sedangkan *facilitating conditions* tidak menunjukkan pengaruh signifikan.

Kata Kunci: Minat Baca, Komik Digital, Webtoon, UTAUT, *SmartPLS*

***ANALYSIS OF FACTORS THAT INFLUENCE READING INTEREST IN
DIGITAL COMIC APPLICATIONS WITH THE UTAUT METHOD***

(Case Study: Webtoon)

By

Annisa Tri Ning Tyas

09031282126070

ABSTRACT

The year 2024 is a digital era where technological developments that occur in the world are increasingly rapid, including in Indonesia where people are increasingly utilizing technology in various activities including reading. One of the reading industries that has experienced these digital changes is comics. This has given rise to a new term, namely “digital comics” or “digital comic”. LINE Webtoon, a digital comic platform from South Korea launched by LINE Corporation, is one of the applications that offers various types of digital comics. This study aims to determine the effect of effort expectancy, performance expectancy, facilitating conditions and social influence on reading interest in the Webtoon digital comic application in Indonesia aged 18 to 30 years, using the UTAUT method. The results of the analysis using SmartPLS tools state that performance expectancy, effort expectancy, and social influence affect reading interest. While facilitating conditions do not show a significant effect.

Keywords: *Reading Interest, Digital Comics, Webtoon, UTAUT, SmartPLS*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Praktis	4
1.4.2 Manfaat Teoritis	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Analisis.....	6
2.1.2 Minat Baca	6
2.1.3 Aplikasi Komputer	7
2.1.4 Komik Digital.....	7
2.1.5 Line Webtoon.....	7
2.1.6 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i>	8
2.1.7 <i>Smart Partial Least Square (SmartPLS)</i>	13
2.1.8 Populasi dan Sampel	13
2.2 Hipotesis Penelitian	14
2.3 Penelitian Terdahulu.....	14

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Alur Penelitian.....	19
3.2 Desain Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan Sampel.....	23
3.2.1 Populasi.....	23
3.2.2 Sampel.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Teknik Analisis Data	25
3.5.1 Uji Instrumen	25
3.5.2 Uji Hipotesis.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Analisis Data Responden.....	34
4.2 Uji Hipotesis.....	35
4.2.1 Hubungan antara <i>Effort Expectancy</i> terhadap Minat Baca	36
4.2.2 Hubungan antara <i>Performance Expectancy</i> terhadap Minat Baca..	36
4.2.3 Hubungan antara <i>Facilitating Conditions</i> terhadap Minat Baca.....	37
4.2.4 Hubungan antara <i>Social Influence</i> terhadap Minat Baca	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Line Webtoon.....	7
Gambar 2. 2 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>	8
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 <i>Graphical Output</i> Sebelum Pengurangan.....	26
Gambar 3. 3 <i>Graphical Output</i> Setelah Pengurangan	27
Gambar 3. 4 <i>Outer Loadings</i> Sebelum Pengurangan	28
Gambar 3. 5 <i>Outer Loadings</i> Setelah Pengurangan	29
Gambar 3. 6 <i>Construct Reliability and Validity</i> Sebelum Pengurangan	29
Gambar 3. 7 <i>Construct Reliability and Validity</i> Setelah Pengurangan.....	30
Gambar 3. 8 <i>Discriminant Validity</i> Sebelum Pengurangan.....	31
Gambar 3. 9 <i>Discriminant Validity</i> Setelah Pengurangan.....	31
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin.....	34
Gambar 4. 2 Diagram Usia.....	35
Gambar 4. 3 Diagram Lama Penggunaan.....	35
Gambar 4. 4 <i>Path Coefficients</i>	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3. 1 Instrumen Pertanyaan.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengajuan Topik Skripsi	A-1
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing.....	B-1
Lampiran 3 Surat Keputusan Tugas Akhir (SK TA).....	C-1
Lampiran 4 Kuesioner <i>Pilot Test</i>	D-1
Lampiran 5 Hasil Responden <i>Pilot Test</i>	E-1
Lampiran 6 Kuesioner Penelitian Lanjutan.....	F-1
Lampiran 7 Hasil Responden Penelitian Lanjutan	G-1
Lampiran 8 Bukti Penyebaran Kuesioner	H-1
Lampiran 9 Surat Keterangan Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	I-1
Lampiran 10 <i>Similarity Check</i>	J-1
Lampiran 11 Bukti Submit Artikel.....	K-1
Lampiran 12 Bukti Revisi Editor	L-1
Lampiran 13 Bukti <i>Accepted</i>	M-1
Lampiran 14 <i>Letter of Acceptance (LoA)</i>	N-1
Lampiran 15 Bukti <i>Published</i>	O-1
Lampiran 16 Kartu Konsul.....	P-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun 2024 merupakan era digital dimana perkembangan teknologi yang terjadi di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia. Perkembangan teknologi tersebut didukung oleh perkembangan penggunaan internet (Marciano et al., 2022). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperkirakan tingkat penetrasi internet di Indonesia meningkat dari 78,19% menjadi 79,5% , berdasarkan survei yang dilakukan pada awal tahun 2024 (apjii.or.id, 2024). Begitupun dengan data yang ditampilkan pada DataReportal, berdasarkan data yang disajikan pada awal tahun 2024, Indonesia memiliki 185,3 juta pengguna internet dengan penetrasi internet 66,5%, dan 139,0 juta pengguna *social media* yang merupakan 49,9% penduduk, dan 353,3 juta jaringan terhubung yang merupakan 126,8% dari total populasi (Simon Kemp, 2024). Angka tersebut terbilang cukup besar, bahkan diperkirakan akan terus meningkat selaras dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi masyarakat di berbagai aspek kehidupan, termasuk hobi dan gaya hidup sehari-hari. Sebagian besar masyarakat Indonesia mulai menggunakan teknologi untuk melakukan kegiatan yang ada, salah satunya adalah membaca (Steven et al., 2023). Membaca merupakan kegiatan yang terkena dampak dari perkembangan teknologi Dimana membaca kini menjadi hiburan dan dapat menambah wawasan. Internet dan smartphone mempermudah akses ke bahan bacaan global, melahirkan istilah

"*digital reading*", yaitu proses membaca yang melibatkan navigasi halaman *hypertext* dan evaluasi informasi (Lestari & Irwansyah, 2020).

Salah satu industri baca yang mengalami perubahan digital tersebut adalah komik. Komik merupakan rangkaian gambar berurutan yang menampilkan tokoh dengan karakter tertentu dalam sebuah cerita untuk hiburan dan menyampaikan pesan (Riwanto & Wulandari, 2019). Komik menjadi salah satu media hiburan dalam industri baca yang mengalami dampak perubahan di era digital ini, dimana komik bertransformasi dari bentuk konvensional menjadi digital (Ramadhanti et al., 2021). Hal tersebut memunculkan istilah baru, yaitu "komik digital", komik yang dibuat menggunakan perangkat komputer bukan dengan bahan cetak (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022). Komik digital menampilkan visual yang menarik dan kuat, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memperkaya kosakata (Amini & Damayanti, 2021).

Terdapat berbagai jenis komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi termasuk LINE Webtoon, layanan komik digital dari Korea Selatan yang dikembangkan oleh LINE Corporation dan NAVER Corporation (Lestari & Irwansyah, 2020). LINE Webtoon memiliki beberapa fitur yang membedakannya dari aplikasi lainnya dan membuatnya unik (Apriliani et al., 2022). Saat diakses melalui web di komputer, pengguna dapat melihat rating judul terfavorit berdasarkan usia, hal itu menunjukkan bahwa pembaca webtoon mencakup hingga rentang usia 30 tahun (Yulandari & Soedarsono, 2019).

Berdasarkan tingginya popularitas penggunaan LINE Webtoon di berbagai kalangan, termasuk di Indonesia, penulis berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi fenomena tersebut. Untuk menganalisis lebih

lanjut keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi komik digital seperti LINE Webtoon, digunakan teori UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) sebagai kerangka kerja. UTAUT menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi niat pengguna menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Marciano et al., 2022). UTAUT mencakup empat variabel utama, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* (Lee et al., 2019). UTAUT terbukti lebih efektif dalam menjelaskan alasan di balik perilaku adopsi teknologi dibandingkan dengan teori-teori lain (Lim et al., 2019). UTAUT sendiri telah digunakan dalam beberapa penelitian terdahulu untuk menganalisis perilaku pengguna dalam berbagai aspek, seperti untuk menganalisis minat beli pengguna (Marciano et al., 2022), kepuasan pengguna aplikasi Tiktok (Hadi & Alfarobi, 2023), dan kepuasan pengguna aplikasi Spotify (Fahmi et al., 2023). Selain itu, penelitian yang sama juga telah dilakukan sebelumnya oleh Yulandari & Soedarsono (Yulandari & Soedarsono, 2019), namun dalam penelitian tersebut tidak menerapkan metode yang UTAUT. Oleh karena itu, penulis akan menganalisis apakah minat baca pengguna aplikasi Webtoon dipengaruhi oleh variabel-variabel dalam model UTAUT tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah: “Apakah variabel *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition* dan *social influence* berpengaruh terhadap minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition* dan *social influence* terhadap minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon dengan menggunakan metode UTAUT.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

a. Untuk Mahasiswa

1. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.
2. Mempelajari cara menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis tersebut.

b. Untuk Universitas

1. Menilai sejauh mana mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca aplikasi komik digital Webtoon dan dapat dijadikan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada analisis pengaruh variabel-variabel dalam model UTAUT (*effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition*, dan *social influence*) terhadap minat baca pengguna aplikasi LINE Webtoon di

Indonesia pada tahun 2024. Fokus penelitian ini merupakan pengguna dengan rentang usia 18 hingga 30 tahun. Studi ini hanya akan menganalisis komik digital yang terdapat pada *platform* LINE Webtoon, tanpa membandingkannya dengan platform komik digital lainnya. Batasan-batasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian dapat dilakukan secara fokus dan mendalam, sesuai dengan tujuan dan latar belakang yang telah dirumuskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P. A., & Nuryana, I. K. D. (2022). Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 80–90.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 2670–2684.
- apjii.or.id. (2024, February 7). *Pengguna Internet di Indonesia Meningkat di 2024*. Apjii.or.Id.
- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 403–410.
- Castillo-Cuesta, L., & Quinonez-Beltran, A. (2022). Using digital comics for enhancing efl vocabulary learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 478–491.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. *MIS Quarterly*, 19(2), 189. <https://doi.org/10.2307/249688>
- Darwin, M., & Umam, K. (2020). *Indirect Effect Analysis on Structural Equation Modeling*.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>

- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace ¹. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111–1132. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1992.tb00945.x>
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 26–33.
- Fahmi, R. U., Zahran, A. G., & Suwandi, S. P. (2023). Analisis User Experience Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Spotify Dengan Metode Utaut. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 154–169.
- Hadi, S. W., & Alfarobi, I. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Metode Utaut 2. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 7(1), 103–111.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24.
- Jogiyanto. (2005). *Pengenalan komputer : dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegensi buatan* (5th ed.). CV Andi Offset.
- KBBI. (2016). *Analisis*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis>
- Lee, S. W., Sung, H. J., & Jeon, H. M. (2019). Determinants of continuous intention on food delivery apps: extending UTAUT2 with information quality. *Sustainability*, 11(11), 3141.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Lim, F.-W., Ahmad, F., & Talib, A. (2019). Behavioural intention towards using electronic wallet: a conceptual framework in the light of the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, 5(1), 79–86.
- Marciano, L. L., Chandra, M. J., & Iskandar, V. (2022). Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Terhadap Minat Beli Pada Sayurbox. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 8(2), 80–91.

- Moore, G. C., & Benbasat, I. (1991). Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation. *Information Systems Research*, 2(3), 192–222. <https://doi.org/10.1287/isre.2.3.192>
- Permata, R. A. (2023). Analisis Data Penelitian Kesehatan: Perbandingan Hasil antara SmartPLS, R dan IBM SPSS untuk Jumlah Sampel Kecil. *JSN: Jurnal Sains Natural*, 1(1), 17–22.
- Ramadhanti, R., Wijoyo, S. H., & Purnomo, W. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Ciayo Comic Menggunakan Diary Study Dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 1361–1369.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 2(1).
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230–237.
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- Simon Kemp. (2024, February 21). *DIGITAL 2024: INDONESIA*. <https://Datareportal.Com/>.
- Steven, W., Wijaya, J., Gunawan, A. I., & Irsyad, H. (2023). Perencanaan UI/UX Aplikasi Comic Indonesia dengan menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference*, 2(1), 76–83.
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly*, 15(1), 125. <https://doi.org/10.2307/249443>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 425–478.
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital. *EProceedings of Management*, 6(2).