

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT  
PERILAKU PENGGUNA APLIKASI *THREADS*  
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED THEORY OF  
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)***

**(Studi Kasus : Warga Negara Indonesia)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**



**Disusun oleh :**

**Alika Febriantika**

**09031382025113**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT  
PERILAKU PENGGUNA APLIKASI *THREADS*  
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED THEORY OF  
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)***

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

**Oleh**

**Alika Febriantika  
NIM 09031382025113**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



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

**Palembang, 20 Maret 2024  
Pembimbing I ,**



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

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alike Febriantika

NIM : 09031382025113

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Perilaku Pengguna

Aplikasi Threads Menggunakan Metode *Unified Theory Of  
Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*

Hasil Pengecekan Ithenticate/Turnitin : 4 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi 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 oleh siapapun



Palembang, 20 Maret 2024



Alike Febriantika

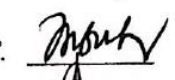

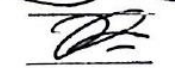

NIM. 09031382025113

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah lulus dan diuji pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 8 Maret 2024  
Nama : Alika Febriantika  
NIM : 09031382025113  
Judul : ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT  
PERILAKU PENGGUNA APLIKASI *THREADS*  
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED THEORY OF  
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)*

**Tim Penguji :**

- |                       |                                     |   |
|-----------------------|-------------------------------------|---|
| 1. Pembimbing         | : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T. |   |
| 2. Ketua Penguji      | : Ken Ditha Tania, M.Kom., PhD.     |  |
| 3. Sekretaris Penguji | : Ricy Firnando, M.Kom              |  |
| 4. Penguji            | : Pacu Putra, B.CS., M.CS.          |  |

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



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

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### SELF REMINDER

*“ You Cant go back and change the beginning, but you can start where you are and change the ending”*

**(C.S. Lewis)**

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua Orang Tua, Saudara dan keluarga besar
- ❖ Dosen Pembimbing dan Penguji
- ❖ Teman – teman Seperjuangan Skripsi
- ❖ Universitas Sriwijaya
- ❖ Diri saya Sendiri

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (Skripsi) yang berjudul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Perilaku Pengguna Aplikasi Threads Menggunakan Metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT)”.

Laporan skripsi ini merupakan merupakan salah satu syarat penulis mata kuliah. Penulis membuat tugas akhir untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan strata satu pada Prgoram Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan laporan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak hingga terselesaikan laporan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada.

1. Pertama-tama, terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk melalui setiap ujian dan rintangan yang berhasil penulis hadapi hingga sampai ke titik ini.
2. Tak terucapkan cukup kata untuk mengungkapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua saya. Doa dan kasih sayang kalian adalah pilar kokoh yang mendukung langkah-langkah saya dalam mengejar ilmu. Terima kasih juga kepada saudara-saudara yang selalu menjadi sumber kebahagiaan dan dukungan tiada henti.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Pembimbing penulis sangat berterima kasih atas kesabaran dan bimbingan yang luar biasa. Setiap arahan dan masukan telah membentuk visi tugas akhir ini menjadi lebih jelas
6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga mampu menjalani dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
7. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam proses pembuatan Laporan Skripsi.
8. Teman-teman seperjuanganku yang selalu saling memberikan dukungan dan doanya satu sama lain, serta membantu dalam proses pembuatan Laporan Skripsi.
9. Dengan rasa syukur, terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan dan ketabahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga langkah ini membuka pintu bagi pencapaian besar di masa depan.

Penulis sangat menyadari jika isi maupun penyajian laporan ini masih belum sempurna dan terdapat kekurangan dalam penulisannya, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan demi perbaikan laporan ini. Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan serta dapat bermanfaat bagi semua pihak.

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT PERILAKU  
PENGGUNA APLIKASI *THREADS* MENGGUNAKAN METODE  
*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*  
(*UTAUT*)**

**Oleh**

**Alika Febriantika**

**09031382025113**

**ABSTRAK**

Aplikasi Threads merupakan aplikasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang intim dan pribadi dalam berkomunikasi, sehingga pengguna dapat tetap terhubung dengan orang-orang terdekat, sejak awal perilisannya aplikasi threads mendapatkan lebih dari 100 juta pengguna namun hanya dalam selang waktu 1 bulan aplikasi threads telah mengalami penurunan yang sangat drastic. Penelitian ini menggunakan metode UTAUT untuk mengetahui pengaruh niat perilaku pengguna pada setiap konstruk yang ada pada *Unified theory of acceptance and use of Technology* (UTAUT). Konstruk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Performance expectancy*, *Effort Expectacy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*. Jumlah responden yang dapat dianalisis dan diolah datanya berjumlah 109 responden. Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* yang kemudian diolah dan dianalisis. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa *Performance expectancy*, *Effort Expectacy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap niat perilaku pengguna aplikasi threads.

**KATA KUNCI** : Threads, Sosial media, Niat perilaku pengguna, *Unified theory of acceptance and use of Technology* (UTAUT), *Performance expectancy*, *Effort Expectacy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*.



**ANALYSIS OF FACTORS INFLUENCING USER INTENTION IN  
THREADS APPLICATION USING THE UNIFIED THEORY OF  
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)**

**By**

**Alika Febriantika**

**09031382025113**

**ABSTRACT**

Threads Application is designed to provide an intimate and personal communication experience, allowing users to stay connected with their closest contacts. Since its initial release, the Threads application gained over 100 million users. However, within a span of just one month, the application experienced a significant and drastic decline in user engagement. This research employs the UTAUT method to investigate the influence of user behavioral intention on each construct within the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). The constructs examined in this study include Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, and Facilitating Conditions. The data for this research was collected from 109 respondents through an online questionnaire distributed via Google Forms, which was then processed and analyzed. The research methodology employed a quantitative approach. The findings of the study conclude that Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, and Facilitating Conditions positively influence user behavioral intention in the Threads application.

**KEYWORDS:** Threads, Social media, User behavioral intention, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions.

## DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR PUSTAKA .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	7
1.4 MANFAAT PENELITIAN .....	7
1.5 BATASAN MASALAH .....	8
<b>BAB II.....</b>	<b>9</b>
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Sistem Informasi.....	9
2.2 Niat Perilaku pengguna .....	9
2.3 Penurunan Pengguna Aplikasi.....	11
2.4 Aplikasi Threads.....	11
2.5 Website SimilarWeb.....	14
2.6 IT Acceptance.....	17
2.7 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i> .....	20
2.7.1 <i>Performance Expectancy</i> .....	23
2.7.2 <i>Effort Expectancy</i> .....	25
2.7.3 <i>Social Influence</i> .....	26
2.7.4 <i>Facilitating Conditions</i> .....	27
2.7.5 <i>Behavioral Intention</i> .....	28



4.2.1 Klasifikasi Responden berdasarkan Usia.....	57
4.2.2 Klasifikasi Responden berdasarkan Jenis Kelamin .....	58
4.2.3 Klasifikasi Responden berdasarkan Domisili .....	58
4.2.4 Klasifikasi Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan .....	59
4.3 Hasil Uji Model Pengukuran ( <i>Assessment of the Measurement Model</i> ) .....	60
4.3.1 <i>Convergent Validity</i> .....	61
4.3.2 <i>Discriminant Validity</i> .....	62
4.3.3 <i>Composite Reliability</i> .....	63
4.4 Hasil Uji Model Struktural ( <i>Assessment of the Structural Model</i> ).....	64
4.5 Pengujian Hipotesis .....	65
4.5.1 Hasil Analisis Hipotesis Penelitian.....	66
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penurunan Pengguna Aplikasi threads.....	13
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian .....	36
Gambar 4. 1 Model Tahap Eliminasi .....	55
Gambar 4. 2 Klasifikasi Usia .....	57
Gambar 4. 3 Klasifikasi Jenis Kelamin.....	58
Gambar 4. 4 Klasifikasi Intensitas Penggunaan.....	60
Gambar 4. 5 Model Setelah Eliminasi .....	60
Gambar 4. 6 Model Uji Hipotesis .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Teori-Teori Konstruk yang Mendasari Model UTAUT .....	21
Tabel 2. 2 UTAUT Model Variabel .....	22
Tabel 3. 1 Instrumen Performance Expectancy .....	43
Tabel 3. 2 Instrumen Effort Expectancy .....	44
Tabel 3. 3 Instrumen Social Influence .....	45
Tabel 3. 4 Instrumen Facilitating Conditions.....	46
Tabel 3. 5 Variabel Dependen.....	47
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden .....	53
Tabel 4. 2 Uji Validitas Tahap Eliminasi.....	55
Tabel 4. 3 Uji Reabilitas Tahap Eliminasi .....	57
Tabel 4. 4 Klasifikasi Domisili .....	58
Tabel 4. 5 Uji Validitas Konvergen .....	61
Tabel 4. 6 Uji Validitas Diskriminan .....	62
Tabel 4. 7 Uji Validitas Nilai Akar .....	63
Tabel 4. 8 Uji Reabilitas Composite Reability.....	64
Tabel 4. 9 Nilai R - Square.....	64
Tabel 4. 10 Hasil Bootstraping.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Kuesioner.....	A-1
Lampiran 2 Profil Responden .....	B-1
Lampiran 3 Pertanyaan Terkait Penelitian .....	C-1
Lampiran 4 Data Responden.....	D-1
Lampiran 5 Hasil Pengecekan Similarity Turnitin.....	E-1
Lampiran 7 Surat Kesediaan Pembimbing.....	F-1
Lampiran 8 Surat Keputusan Pembimbing .....	G-1
Lampiran 9 Kartu Konsultasi .....	H-1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Platform media sosial telah muncul sebagai fokus utama bagi individu untuk menyebarkan perspektif, pengalaman, dan sudut pandang mereka yang berkaitan dengan sejumlah besar subjek. Indonesia, sebagai salah satu negara yang memfasilitasi konektivitas digital, telah menyaksikan peningkatan substansial dalam adopsi media sosial. "Laporan Digital Indonesia 2023" yang diterbitkan oleh Datareportal.com menyatakan jumlah pengguna media sosial aktif di Indonesia pada awal tahun 2023 mencapai 212,9 juta, yang merupakan sekitar 77% dari total populasi. Ini merupakan lonjakan penting sebesar 12,8% dari tahun sebelumnya. Namun, sangat penting untuk mengakui bahwa keberadaan data yang begitu luas, yang biasa disebut sebagai *Big Data*, tidak selalu menjamin nilai informasinya. Akumulasi informasi yang banyak dan tak henti-hentinya melampaui kapasitas kognitif pembuat keputusan, sehingga menghambat tindakan yang cepat dan membahayakan kualitas proses pengambilan keputusan. Saat ini, platform media sosial yang telah mengalami pertumbuhan pesat dalam masyarakat Indonesia beberapa tahun terakhir meliputi Instagram, Twitter, Facebook, Tiktok, dan berbagai platform lain yang mudah diakses melalui internet.

Dengan beragam aplikasi yang menciptakan persaingan bisnis di antara mereka, lanskap persaingan antara aplikasi media sosial telah muncul sebagai salah satu tren paling menonjol dalam industri teknologi dan komunikasi yang terus berkembang



Karena semakin banyak platform media sosial muncul, tingkat persaingan menjadi semakin ketat. Dalam upaya mereka untuk menangkap hati pengguna, aplikasi media sosial terkemuka seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok terus berusaha untuk mengembangkan fitur baru, algoritma cerdas, dan pengalaman pengguna yang mendalam. Persaingan sengit ini berfungsi sebagai katalis untuk inovasi, sehingga memunculkan peningkatan fungsionalitas dan peningkatan kualitas konten yang pada akhirnya menguntungkan pengguna. Ranah aplikasi terus berkembang, dan salah satu inovasi tersebut dapat ditemukan di aplikasi Instagram, yang saat ini dalam tahap pengembangan dan dijadwalkan untuk peluncuran publik pada pertengahan 2023. Inovasi yang disebut Threads ini telah mengumpulkan perhatian signifikan dari pengguna media sosial yang tertarik dengan prospek untuk mencoba penawaran terbaru Instagram.

Threads adalah aplikasi inovatif yang dikembangkan oleh Instagram, dengan tujuan eksplisit untuk meningkatkan dan menumbuhkan keterlibatan dan keterkaitan di antara basis penggunanya. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan pengguna dengan platform khusus di mana mereka dapat sepenuhnya membenamkan diri dalam percakapan yang bermakna dan cerita menawan yang dibagikan secara eksklusif dengan teman terdekat mereka, sehingga menciptakan lingkungan yang berbeda dari umpan utama konvensional Instagram. Fitur luar biasa yang ditawarkan oleh Threads adalah pembaruan otomatis status pengguna secara real-time, yang secara dinamis berubah saat individu bergerak, sehingga bentuk komunikasi lebih mulus dan tepat waktu. Aplikasi ini berfungsi sebagai bukti tren yang berlaku yang diamati di ranah media sosial, di mana fokusnya semakin bergeser ke arah menumbuhkan interaksi yang lebih intim

dan personal, memungkinkan pengguna untuk menjalin koneksi yang lebih dalam dengan lingkaran teman pilihan mereka. Dengan merangkul gagasan kualitas daripada kuantitas, Threads juga merupakan platform media sosial yang memungkinkan orang saling berbagi ide, cerita, dan pengalaman mereka melalui teks, gambar, dan video. Berbagai fitur menarik seperti stiker dapat ditemukan dalam aplikasi ini. Begitu juga filter, dan kemampuan untuk berbagi karya seni digital. Salah satu alasan kepopuleran Threads di Indonesia kemampuannya untuk memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan pengguna lain yang memiliki minat yang sama. Pengguna dapat bergabung dalam berbagai komunitas dan grup diskusi yang fokus pada topik tertentu, sehingga mereka dapat berdiskusi dan berbagi pengetahuan dengan orang-orang. Selain itu, Threads juga menjadi platform yang digunakan oleh banyak *influencer* dan selebriti di Indonesia untuk berkomunikasi dengan pengikut mereka. Hal ini telah memberikan dorongan signifikan terhadap pertumbuhan penggunaan aplikasi ini di Indonesia.

Sejak rilis awal aplikasi pada Juli 2023, jumlah individu yang menggunakan platform diskusi yang dikenal sebagai Threads telah meroket menjadi 100 juta pengguna yang mengesankan, melampaui basis pengguna Instagram hanya dalam lima hari setelah peluncurannya. Selama minggu perdana peluncurannya, diperkirakan 49 juta pengguna aktif terlibat dengan platform Threads, sehingga menunjukkan daya tarik dan popularitasnya yang cukup besar. Namun, pada minggu kedua menyaksikan penurunan yang cukup besar dalam jumlah individu yang mengakses Threads, dengan hanya 23,6 juta pengguna yang mengambil bagian dalam penggunaannya. Penurunan ini mewakili penurunan yang mencolok sekitar 22% antara minggu pertama dan kedua setelah pengenalan aplikasi.

Anehnya, menurut sumber terkemuka, SimilarWeb, telah terjadi penurunan 50% yang mengejutkan dalam jumlah orang yang menggunakan aplikasi Threads. Penurunan drastis dalam aktivitas pengguna ini menimbulkan pertanyaan menarik mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penurunan cepat ini dan memerlukan analisis mendalam untuk mengungkap penyebab yang mendasarinya.

Beberapa alasan yang membuat penurunan yang sangat pesat pada aplikasi *threads* adalah dikarenakan banyaknya aplikasi yang ada. Jika kita bandingkan dengan aplikasi yang cara kerjanya sama seperti twitter *engagement* yang didapatkan aplikasi *threads* lebih rendah, dapat dilihat pada *website similarweb* yang menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan pada kedua aplikasi tersebut, Beberapa faktor pasti memengaruhi penurunan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan elemen-elemen yang berdampak pada keinginan individu yang menggunakan aplikasi thread. Dengan tujuan penyelidikan yang akan dilakukan para peneliti adalah untuk mengidentifikasi banyak faktor yang mempengaruhi tingkat minat dan perilaku yang ditunjukkan oleh pengguna aplikasi threads. Agar berhasil mencapai tujuan ini, peneliti akan menggunakan metodologi UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology).

Metode UTAUT adalah kerangka kerja yang mapan yang memungkinkan peneliti untuk menganalisis dan memahami secara komprehensif faktor-faktor yang berkontribusi pada penerimaan dan penggunaan teknologi. Melalui analisis komprehensif ini, peneliti bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang seluk-beluk seputar keinginan dan perilaku pengguna aplikasi thread. Model UTAUT, dirancang oleh Venkatesh et al. (2003), merupakan kerangka kerja berbasis teori yang menjelaskan faktor-faktor yang mengatur perlakuan individu

terhadap Teknologi Informasi (TI). Perkembangan UTAUT diinformasikan oleh pemeriksaan komprehensif dari delapan model dan teori yang digunakan secara luas terkait dengan adopsi teknologi dalam bidang studi Sistem Informasi. Model ini ini berdampak langsung pada penerimaan dan perilaku pengguna.

Dalam memilih model penelitian, dengan pertimbangan yang matang lebih cenderung menggunakan UTAUT daripada UTAUT 2 dengan pertimbangan beberapa faktor. Pertama, UTAUT terbukti lebih sesuai untuk konteks penelitian yang terfokus pada adopsi teknologi yang sudah ada. Dengan lebih sedikit variabel, UTAUT memberikan kejelasan dan fokus yang diinginkan, membuat analisis lebih sederhana dan mudah diinterpretasi. Selain itu, kemudahan implementasi model ini menjadi pertimbangan penting, terutama ketika tersedia terbatasnya data atau sumber daya untuk mengukur variabel tambahan yang diperkenalkan oleh UTAUT 2. Dengan demikian, dalam konteks penelitian, UTAUT dianggap sebagai pendekatan yang lebih cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan kontribusi yang efektif terhadap pemahaman adopsi teknologi.

Dan untuk pemilihan Aplikasi Threads sebagai objek penelitian untuk analisis faktor yang mempengaruhi niat perilaku pengguna dengan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Aplikasi Threads menarik perhatian karena dirancang khusus untuk memberikan pengalaman komunikasi yang intim dan pribadi. Fenomena awal di mana aplikasi ini mendapatkan lebih dari 100 juta pengguna, namun mengalami penurunan yang drastis dalam waktu singkat, menimbulkan kebutuhan untuk memahami faktor – faktor yang mungkin mempengaruhi niat

pengguna. Selain itu, Threads beroperasi dalam ranah media sosial, yang merupakan lingkungan digital yang dinamis dan berpengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memilih Threads, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang interaksi pengguna dalam konteks aplikasi yang menawarkan pengalaman komunikasi yang khusus, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih khusus dan mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku pengguna. Dengan menggunakan metode UTAUT, penelitian ini berusaha untuk memberikan pemahaman teoretis yang kuat mengenai penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks aplikasi komunikasi seperti Threads. Dengan alasan tersebut, pemilihan Aplikasi Threads sebagai objek penelitian diharapkan akan memberikan kontribusi signifikan untuk memahami dan meningkatkan penggunaan aplikasi ini. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk memulai upaya penelitian di mana masalah yang disebutkan di atas harus diselidiki dan disajikan dalam bentuk laporan Tugas Akhir, dengan judul berikut.

**“ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT PERILAKU PENGGUNA APLIKASI *THREADS* MENGGUNAKAN METODE *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)*”.**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Untuk menyelesaikan masalah di atas, penulis membuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat perilaku pengguna pada aplikasi Threads?

2. Apakah pengaruh konstruk pada model UTAUT (*Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions*) mempengaruhi niat perilaku penggunaan aplikasi Threads?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Dapat ditentukan bahwa Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap niat perilaku pengguna pada aplikasi Threads.
2. Mengaplikasikan metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) pada aplikasi Threads untuk memahami penerimaan dan penggunaan aplikasi oleh pengguna.

### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut::

1. Penelitian ini akan membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang berkontribusi terhadap niat perilaku pengguna pada aplikasi Threads. Ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang mengapa pengguna mungkin beralih atau berhenti menggunakan aplikasi tersebut.
2. Dengan memahami pengaplikasian konstruk yang ada pada UTAUT dengan aplikasi Threads dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, yang pada gilirannya dapat menarik lebih banyak pengguna baru dan mempertahankan yang sudah ada.

## **1.5 BATASAN MASALAH**

Untuk memastikan bahwa percakapan tetap fokus pada masalah dan tujuan penelitian, peneliti telah menetapkan batasan khusus pada studi. Keterbatasan ini berkaitan dengan proses yang akan dibahas, dan secara khusus menargetkan pengguna Aplikasi Threads yang merupakan pengguna saat ini dan sebelumnya. Dengan mempersempit ruang lingkup dengan cara ini, penulis dapat mempertahankan diskusi yang jelas dan ringkas yang secara langsung relevan dengan tujuan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainul Bashir, N. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i1.30636>
- Ajzen, I. 1991. The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50: 179-211.
- Andrianto, A. (2020). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BEHAVIOR INTENTION UNTUK PENGGUNAAN APLIKASI DOMPET DIGITAL MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 111–122. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2412>
- Azwar, S. (2011). Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A, 1986, Social Foundatio of Thought and Action, a Social Cognitive Theory, Engelwood Cliff, Nj. Prentince Hall.
- Creswell, John W. 2008. Educational Research, planning, conduting, and evaluating qualitative dan quantitative approaches. London: Sage Publictions
- Cristiani, Ruth. (2018). Analisis Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expentancy, Social Influence dan Facilitating Condition Terhadap Behavior Intention Dengan Dimoderasi Oleh Usia Pada Nasabah Bank BNI Cabang Graha Pangeran Surabaya. (Tesis). Surabaya : Program Magister Manajemen Universitas Katolik Widya Mandala.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, Volume 13, Nomor 3.
- Davis. 1992. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Bagian I: Pengantar, terjm. Andreas S. Adiwardana
- Fishbein, M, & Ajzen, I. (1975). Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ghozali, I. 2015. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginting, A., Roslina, R., & Wanayumini, W. (2021). Analisis Penerimaan Sistem Ujian CBT Menggunakan Metode UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) di Lingkungan Kampus. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(2), 532. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i2.2924>



- Hadi, S. W., & Alfarobi, I. (2023). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Metode Utaut 2. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i1.1011>
- Hafifah, L. L., Utami, N. W., & Dwi Putri, I. Gst. A. P. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Behavioral Intention Dan User Behavior Pada Fintech ShopeePAY Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut). *Jurnal Akuntansi Bisnis*, 15(2). <https://doi.org/10.30813/jab.v15i2.3574>
- Hair, J. F., Ringle, C.M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM : Indeed a Silver Bullet. *The Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139-152.
- Herdit Juningsih, E., Aziz, F., Ismunandar, D., & Sarasati, F. (2020). Penggunaan Model UTAUT2 Untuk Memahami Persepsi Pengguna Aplikasi G-Meet. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, 6(2), 289–295.
- Huda, Miftahul. (2017). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4). <http://jea.pppj.unp.ac.id/index.php/jea/issue/view/16>
- Jannah, R. (2019). *Skripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Nasabah Dalam Menggunakan Layanan Digital Banking Dengan Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut) Pada Pt. Bank Syariah Mandiri Cabang Banda Aceh*.
- Jogiyanto, 2009. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Penerbit An
- Kadek, N., Febriani, D., Widya Utami, N., Gusti, I., Pramesti, A., Putri, D., & Primakara, S. (2023). Analisis Behavioral Intention dan Use Behavior Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada UMKM Dengan Metode UTAUT 2 di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 17(1).
- Megawati, M., & Afita, W. (2019). ANALISIS PERILAKU PENGGUNA SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN NILAI RAPOR MENGGUNAKAN METODE UTAUT. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 4(2), 57–65. <https://doi.org/10.36341/rabit.v4i2.760>
- 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*.
- Rogers, Everett M. 1995. Diffusion of Innovations (Fourth Edition). The Free Press. New York.

Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information Systems Research*, 6, 144-176. doi:10.1287/isre.6.2.144

Sinambela. Lijan Poltak. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Graha Ilmu: Jakarta

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Thompson, Ronald L, Haggings, Christopher A., dan Howell, Jane M. (1991), "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization", *Mis Quarterly*, pp.125-143.

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology : Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, Volume 27, Nomor 3, pp. 425-478.

[https://pro.similarweb.com/#/digitalsuite/companyresearch/appanalysis/performance/0\\_com.instagram.barcelona/360/1m/](https://pro.similarweb.com/#/digitalsuite/companyresearch/appanalysis/performance/0_com.instagram.barcelona/360/1m/) diakses pada 20 Agustus 2023

<https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report> diakses pada tanggal 23 Agustus 2023