

**ANALISIS PERSEPSI PENGGUNAAN TERHADAP APLIKASI
LICHESS DENGAN MODEL UTAUT 3**

SKRIPSI

Oleh:

**TIODORAS NAINGGOLAN
NIM. 202111753**



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

**ANALYSIS OF PERCEPTIONS OF USE OF THE LICHESS
APPLICATION WITH THE UTAUT 3 MODEL**

FINAL RESEARCH

By:

**TIODORAS NAINGGOLAN
ID NUMBER. 202111753**



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**MAJOR OF S-1 INFORMATION SYSTEMS
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

LEMBARAN PENGESAHAN

ANALISIS PERSEPSI PENGGUNAAN TERHADAP APLIKASI
LICHESS DENGAN MODEL UTAUT 3

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

TIODORAS NAINGGOLAN
NIM. 202111753

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,


Sudarto, S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II


Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.kom.

Medan, 23 Juli 2024
Diketahui dan Disahkan Oleh:


Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,
UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Tiodoras Nainggolan
NIM : 202111753

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Analisis Persepsi Penggunaan Terhadap Aplikasi Lichess Dengan Model Utaut 3
Tempat Penelitian : Percasi Sumut
Alamat Tempat Penelitian : Jl.Restu No.186 Helvetia Timur. Medan Helvetia. Medan 20117
No. Telp. Tempat Penelitian : 0813-7509-2323

Schubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 01 Juli 2024

Saya yang membuat pernyataan,


Tiodoras Nainggolan

ABSTRAK

Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam dunia *game*, seperti aplikasi catur *online* Lichess. Aplikasi Lichess penting dalam pertandingan catur *onsite* yang beralih menjadi turnamen catur *online* terutama pada masa pandemi *covid-19*, sehingga olahraga catur tetap aktif. Penelitian ini menggunakan model UTAUT-3 yang merupakan pengembangan dari model UTAUT-2 dengan adanya satu variabel baru yaitu *personal innovativeness* dan dihilangkannya variabel moderasi. Dalam UTAUT-3 penelitian ini menggunakan variabel *intervening* sebagai variabel mediasi untuk mengukur keberhasilan penggunaan aplikasi Lichess. *Behavioral Intention* sebagai variabel *intervening* berfungsi untuk menjelaskan bagaimana memediasi hubungan antara variabel independen dan dependen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan *tools* analisis *Partial Least Square - Structural Equation Model* (PLS-SEM) dan aplikasi pengolahan data *smartpls*. Responden dalam penelitian ini adalah atlet catur sumut sebanyak 167 responden. Hasil penelitian ini menemukan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antar hubungan secara langsung dan tidak langsung sebagai variabel (*intervening*) dalam menganalisis penerimaan penggunaan aplikasi lichess terhadap atlet catur Provinsi Sumatera Utara.

Kata kunci: Aplikasi Lichess, Catur *Online*, UTAUT-3, *Intervening*, PLS-SEM.

ABSTRACT

One example of technological developments in the gaming world, such as the Lichess online chess application. The Lichess application is important in onsite chess matches which have turned into online chess tournaments, especially during the Covid-19 pandemic, so that the sport of chess remains active. This research uses the UTAUT-3 model which is a development of the UTAUT-2 model with the presence of one new variable, namely personal innovativeness and the removal of the moderating variable. In UTAUT-3, this research uses intervening variables as mediating variables to measure the success of using the Lichess application. Behavioral Intention as an intervening variable functions to explain how to mediate the relationship between independent and dependent variables. This research uses quantitative research with the Partial Least Square - Structural Equation Model (PLS-SEM) analysis tool and the SmartPLS data processing application. The respondents in this study were 167 North Sumatra chess athletes. The results of this study found that there was a positive and significant influence between direct and indirect relationships as variables (intervening) in analyzing the acceptance of using the Lichess application for chess athletes in North Sumatra Province.

Keywords: *Lichess Application, Online Chess, UTAUT-3, PLS-SEM, Intervening.*

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “ANALISIS PERSEPSI PENGGUNAAN TERHADAP APLIKASI LICHESS DENGAN MODEL UTAUT 3”.

Penyusunan Tugas Akhir ini dipergunakan untuk memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian Program Sarjana di Program Studi Informasi pada Universitas Mikroskil Medan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak berjalan lancar tanpa ada dukungan, nasihat, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan syukur dan terima kasih kepada:

1. Bapak Sudarto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1.
2. Ibu Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak Joosten, S.Kom., M.Eng, selaku Dosen Wali.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Mikroskil.
8. Pengurus PERCASI SUMUT Tahun 2023 dan 2024.
9. Teman-teman seperjuangan; Yona Diana, Vito Hanstan, Ricky Hutahaean, Salomo Simanjuntak, Ardika Emmanuel Duha, Mahadma Hutagalung, Gresy Novitasari Lumbantobing dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Teman Organisasi Mikroskil Chess Club; Delima Pardede, Mhd Naufal Dzakwan, Calvin Cristovel dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
11. Bapak Erhan Tarmizi selaku Pelatih UKM Mikroskil Chess Club.
12. Bapak Firdaus selaku Pembina UKM Mikroskil Chess Club.
13. Teristimewa kepada Bapak Mangasa Nainggolan dan Ibunda tercinta Dorlan Simbolon serta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan, doa, dan arahan baik moral maupun materiil sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini memiliki banyak kekurangan sehingga penulis sangat menghargai kritik dan saran dari para pembaca dan semua pihak yang mengarah pada perbaikan laporan ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa/i dan pihak yang membutuhkan.



Medan, 01 Juli 2024

Penulis,

Tiodoras Nainggolan

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat	4
1.5. Ruang Lingkup	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Catur	5
2.3 Lichess	6
2.4 UTAUT 3.....	7
2.4.1 Ekspektasi kinerja (<i>Performance expectancy</i>).....	8
2.4.2 Usaha yang Diperlukan (<i>Effort Expectancy</i>)	9
2.4.3 Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>).....	9
2.4.4 Kondisi yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>).....	9
2.4.5 Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>).....	10
2.4.6 Nilai Harga (<i>Price Value</i>).....	10
2.4.7 Kebiasaan (<i>Habit</i>)	10
2.4.8 Inovasi Pribadi (<i>Personal Innovativeness</i>)	10
2.4.9 Niat berperilaku (<i>Behavioral intention</i>).....	11
2.4.10 Perilaku Penggunaan (<i>Use Behavior</i>).....	11
2.5 Penelitian Terdahulu	11
2.6 Hipotesis	17
2.7 Pengembangan Hipotesis.....	17

2.7.1 Pengaruh <i>Performance expectancy</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	17
2.7.2 Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	18
2.7.3 Pengaruh <i>Social Influence</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	18
2.7.4 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	19
2.7.5 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	19
2.7.6 Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	20
2.7.7 Pengaruh <i>Price Value</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	20
2.7.8 Pengaruh <i>Habit</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	21
2.7.9 Pengaruh <i>Habit</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	21
2.7.10 Pengaruh <i>Personal innovativeness</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> Melalui <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	22
2.7.11 Pengaruh <i>Personal innovativeness</i> Secara langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	23
2.7.12 Pengaruh <i>Behavior Intention</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	23
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel.....	32
3.3.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel	33
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	34
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.5 Teknik Analisis PLS SEM.....	36
3.5.1 Analisis Data Deskriptif.....	37

3.5.2	Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	37
3.5.3	Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	38
3.5.4	Model Penelitian UTAUT-3.	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Hasil Pengumpulan Data	41
4.2	Karakteristik Responden.....	41
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Umur	41
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Daerah Asal Kabupaten Kota ..	43
4.2.4	Statistik Deskriptif	44
4.3	Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	50
4.3.1	Uji Validitas <i>Convergent Validity</i> :	50
4.3.2	Uji Validitas <i>Discriminant Validity</i>	51
4.4	Uji Reliabilitas	54
4.5	Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	54
4.5.1	Koefisien Jalur (<i>path Coefficients</i>)	55
4.5.2	<i>R-square</i>	62
4.6	Pembahasan	62
4.6.1	Pengaruh <i>Performance expectancy</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi Oleh <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	62
4.6.2	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi Oleh <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	63
4.6.3	Pengaruh <i>Social Influence</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	64
4.6.4	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	64
4.6.5	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	65
4.6.6	Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	66
4.6.7	Pengaruh <i>Price Value</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	67
4.6.8	Pengaruh <i>Habit</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	67

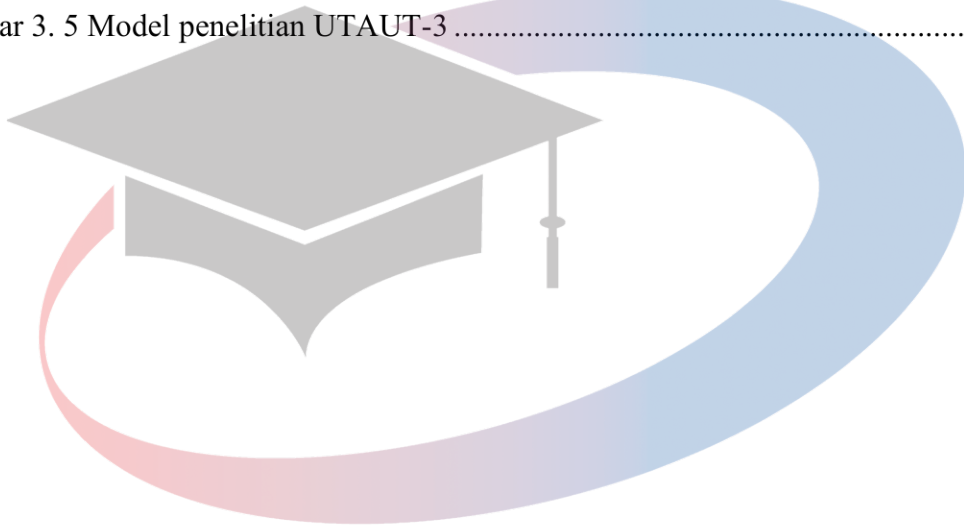
4.6.9 Pengaruh <i>Habit</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	68
4.6.10 Pengaruh <i>Personal innovativeness</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> yang Dimediasi oleh <i>Behavior Intention</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	69
4.6.11 Pengaruh <i>Personal innovativeness</i> Secara langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess.....	70
4.6.12 Pengaruh <i>Behavior Intention</i> Secara Langsung Terhadap <i>Use Behavior</i> Dalam Penggunaan Aplikasi Lichess	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Seperangkat Alat Catur.....	6
Gambar 2.2 Lichess	7
Gambar 2.3 Model UTAUT 3 [1].....	8
Gambar 3.1 kerangka penelitian.....	24
Gambar 3. 2 Tampilan Awal <i>Login</i>	30
Gambar 3. 3 Memulai Permainan Baru	31
Gambar 3. 4 Bermain Dengan Teman	31
Gambar 3. 5 Model penelitian UTAUT-3	40



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitain Terdahulu.....	12
Tabel 3.1 Deskripsi Operasional Variabel.....	25
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	32
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i>	35
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data	41
Tabel 4.2 Persentase Umur Responden	41
Tabel 4.3 Persentase Jenis Kelamin Responden.....	42
Tabel 4.4 Persentase Daerah Asal Kabupaten Kota	43
Tabel 4.5 Hasil Statistik Deskriptif	44
Tabel 4.6 Nilai <i>outer loading (loading factor)</i>	50
Tabel 4.7 Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	51
Tabel 4.8 <i>Discriminant Validity (Fornell dan Larcker)</i>	52
Tabel 4.9 Nilai <i>Discriminant Validity (Cross Loadings)</i>	53
Tabel 4.10 konstruk reliabilitas	54
Tabel 4.11 <i>Path Coefficients</i>	55
Tabel 4.12 <i>Specific Indirect Effects</i>	59
Tabel 4.13 <i>R-square</i>	62

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambar Kuesioner	78
Lampiran 2. Gambar Surat Izin <i>Riset</i>	91
Lampiran 3. Gambar Surat Izin Pengisian Kuesioner	92
Lampiran 4. Gambar Bukti Isi Kuesioner	93
Lampiran 5. Tabel Tabulasi Data	95
Lampiran 6. Gambar Model Pengujian UTAUT-3	99

