

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PERILAKU INDIVIDU TERHADAP PENGATURAN PRIVASI DAN PERIZINAN HAK AKSES PADA POKEMON GO

Ratri Mayangsari¹, Ari Kusyanti, S.T, M.Sc², Aryo Pinandito, S.T, M.MT²

¹Mahasiswa

²Dosen Pembimbing

Email: ¹ratrimyg@gmail.com, ²kusyanti.ari@ub.ac.id, ²aryo.pinandito@gmail.com,

(Naskah masuk: dd mmm yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd mmm yyyy)

Abstrak

Pokemon GO merupakan *game online* berbasis *augmented reality*. Pokemon GO memanfaatkan beberapa fitur yang ada pada *smartphone* maupun *gadget* lainnya. Pokemon GO perlu berintegrasi dengan melakukan pengaturan pada *smartphone* untuk mendukung berjalannya *game*, namun hal tersebut tidak terdapat jaminan keamanan. Belum diketahui faktor apa sajakah seorang pengguna menganggap penting sebuah pengaturan privasi dan perizinan hak akses atau tidak. Penelitian ini berguna untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO. Pada penelitian ini akan menggunakan model *The Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Model tersebut didapatkan dari penelitian sebelumnya dan diadaptasi untuk membuat model sesuai dengan penelitian. *Perceived Usefulness* dan *Subjective Norm* menjadi alasan mengapa orang-orang melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO..

Kata kunci: *Pokemon GO, Structural Equation Model, The Technology Acceptance Model, Theory of Planned Behavior*

Abstract

Pokemon GO is an online game based on augmented reality. Pokemon GO utilizes some features on smartphone or other gadgets. Pokemon GO needs to integrate with smartphone's setting to support the game but the security is not guaranteed. There is no clue for the factors that affect an individual to consider whether the privacy setting is important or still unknown. This research aims to figure out the factors which affects and individual's preferences of the privacy setting and access rights permission on Pokemon GO. This research uses The Technology Acceptance Model (TAM) and Theory of Planned Behavior (TPB). Both models are obtained from previous studies and will be adapted to fit the research. Perceived Usefulness and Subjective Norm are the reason why people do the privacy settings and access rights on Pokemon GO.

Keywords: *Pokemon GO, Structural Equation Model, The Technology Acceptance Model, Theory of Planned Behavior*

1. PENDAHULUAN

Permainan online merupakan permainan yang mengharuskan koneksinya internet untuk memanfaatkan fitur-fitur tertentu.. Untuk memenuhi kebutuhan pada aspek hiburan tak sedikit pengguna permainan online yang ada di dunia. Salah satu hiburan game online yaitu Pokemon GO. Pokemon GO adalah permainan online yang dimainkan pada *smartphone* berbasis Android dan iOS dengan memanfaatkan Global Positioning System (GPS) untuk melacak lokasi. Pokemon GO.

Berdasarkan data pada Apptopia pengguna Pokemon GO mencapai 45 juta pengguna pada 21 Juli 2016 (Cowley, 2016). Perkembangan permainan online termasuk Pokemon GO tentu akan diiringi dengan permasalahan mengenai keamanan dan privasi. Pada tiap-tiap permainan terdapat

permintaan untuk melakukan hak akses untuk fitur-fitur tertentu pada *smartphon*nya maupun *gadget* lainnya. Banyak orang tidak menyadari bahwa terdapat pengaturan yang meminta perizinan di awal pemasangan permainan online Pokemon GO.

Menurut Fox (2016) permainan Pokemon GO dapat mengintai seluruh data yang menyambung dengan akun Google (prasyarat untuk mendaftar akun, namun selain itu ada email pada facebook), hal itu menjadi permasalahan besar. Dalam pengunduhan Pokemon GO juga tidak memberi warning hak akses apa saja yang diminta pada *smartphone*. Pokemon GO secara jelas dapat membaca dan menulis email serta dapat melihat Google Docs, mencari jejak pencarian, penggunaan map, foto pribadi, dan IP juga (Fox, 2016). Niantic lab memiliki hak akses penuh atas informasi pribadi dari jutaan pengguna diseluruh dunia (Fox, 2016). Walaupun tidak adanya permission terhadap hak

akses untuk fitur-fitur smartphone saat pengunduhan, orang-orang sering mengabaikan dan tetap memilih untuk bermain Pokemon GO.

Pada penelitian ini akan menggunakan dua model adaptasi yaitu *The Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory Planned of Behavior* (TPB) untuk menganalisis faktor-faktor pengguna dalam melakukan pengaturan terhadap fitur-fitur yang ada berdasarkan perilaku. Hasil penelitian ini akan menunjukkan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam melakukan pengaturan perizinan atau perizinan hak akses pada permainan online Pokemon GO berdasarkan model yang digunakan.

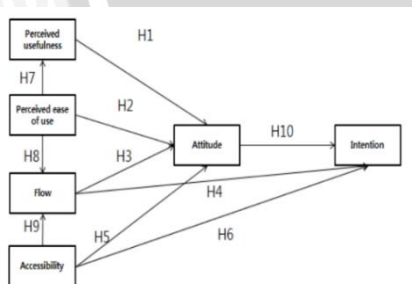
2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 The Technology Acceptance Model (TAM)

The Technology Acceptance Model (TAM) merupakan teori penerimaan paling berpengaruh pada bidang Sistem Informasi, TAM juga digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menerima atau menolak adanya teknologi informasi (Davis, dalam Li (2010)).

Model TAM yang pernah diteliti adalah milik Gabjo Kim et al., (2013) dengan judul penelitian *The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea*. Pada Model TAM pada Gambar 1. terdapat beberapa faktor penting yang memengaruhi perilaku individu dalam bermain konsol game (Kim, 2013).

2.2 Theory Planned of Behavior

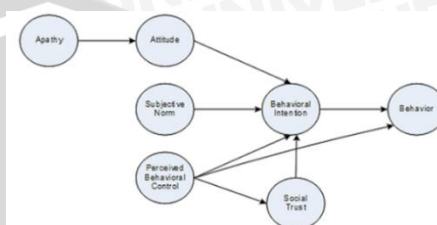


Gambar 1. The Technology Acceptance Model (TAM)

Theory of Planned Behavior (TPB) banyak diterapkan untuk memahami seorang individu dalam menerima dan pengguna teknologi dengan beragam faktor (Harrison et al., (1997,disitasi pada Li, 2010)). TPB menunjukkan bahwa perilaku manusia dapat dijelaskan dan diprediksi dengan konteks tertentu berdasarkan keinginan seorang individu untuk melakukan perilaku tersebut, bersamaan dengan persepsi masing-masing individu atas pengendalian sifat pribadi dengan perilaku nyata (Ajzen,(1988, disitasi pada Foltz, 2015)).

Model TPB yang pernah diteliti adalah milik Foltz (2015) dengan judul penelitian *An Empirical*

Investigation of Factors that Influence Individual Behavior toward Changing Social Networking Security Settings. Model TPB yang digunakan berguna untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu dalam melakukan perubahan pengaturan pada jaringan sosial atau media sosial. Model TPB dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Theory of Planned Behavior

2.2 Structural Equation Modeling (SEM)

Structural Equation Model (SEM) merupakan metode estimasi yang mengamati variabel laten eksogen dan variabel laten endogen serta variabel *unobserved* yang diperhitungkan dengan *measurement model* (Jenatabadi, 2014). Pada SEM terdapat dua tahap yaitu *measurement model* dan *structural testing* (Anderson and Gerbing, dalam Jenatabadi, 2014).

Menurut Yamin dan Kurniawan dalam Sarjono (2013), terdapat 3 kelompok untuk pengukuran kecocokan keseluruhan model, yakni :

2.2.1 Uji Kecocokan Keseluruhan

Overall Model Fit bertujuan menguji kecocokan model yang digunakan. Pengujian juga dilihat dari estimasi untuk hasil yang signifikan atau tidak sehingga model SEM dapat dikatakan memiliki nilai model yang baik atau tidak. Indeks-indeks yang digunakan untuk *goodness of fit* (GOF) yang baik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Goodness of Fit

Nomor	Indeks	Acceptable Level
1	Chi-Square (p-value)	$p > 0.05$
2	Normed Chi-Square	$0.1 < \chi^2/df < 3.0$
3	Goodness-of-fit index (GFI)	> 0.9 satisfactory fit, > 0.8 acceptable fit
4	Root-mean square residual (RMSEA)	< 0.05 good fit, < 0.08 acceptable fit
5	Comparative fit index (CFI)	> 0.90
6	NFI	> 0.90 good fit, > 0.80 acceptable fit
7	AGFI	> 0.80

2.2.2 Uji Kecocokan Pengukuran

Setelah melakukan *overall model fit*, tahap selanjutnya adalah *measurement model* yang dilakukan pada model pengukuran terkait hubungan antarvariabel laten dengan variabel manifes (Sarjono, 2014). Pada tahap ini dilakukan

Confirmatory Factor Analysis (CFA) untuk mendapatkan nilai *composite reliability* dan *construct validity*. *P-value* sendiri digunakan untuk pengujian nilai kesalahan.

Tabel 2. Estimasi *Measurement Model*

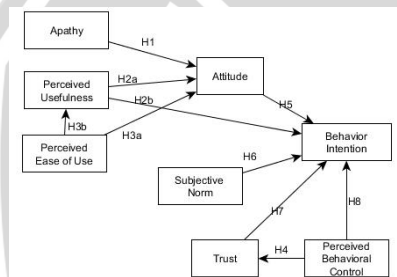
Nomor	Indeks	Acceptable Level
1	Factor loading	> 0.5 acceptable, > 0.7 good
2	Critical ratio (t-value)	> 1.96
3	p-value	< 0.05

2.2.3 Uji Kecocokan Struktural

Structural Model Fit untuk menguji kecocokan hubungan variabel laten eksogen dengan variabel laten endogen. Uji kecocokan ini digambarkan dengan menggunakan *Path Analysis*.

3. PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

3.1. Model Penelitian



Gambar 3. Model Penelitian

Penelitian menggunakan model adaptasi dari penelitian Kim (2013) yang menggunakan model TAM dan Foltz (2015) menggunakan model TPB. Kedua model gabungan tersebut terdapat variabel-variabel yang akan diteliti yaitu *Apathy* (A), *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEU), *Attitude* (AT), *Perceived Behavioral Control* (PBC), *Subjective Norm* (SN), *Trust* (T), dan *Behavior Intention* (BI).

3.2. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini terdapat hipotesis-hipotesis berdasarkan model penelitian, hipotesis-hipotesis tersebut sebagai berikut :

H1 : Ada hubungan positif antara AP dan AT saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H2a : Ada hubungan positif antara PU dan AT saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H2b: Ada hubungan positif antara PU dan BI saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H3a: Ada hubungan positif antara PEU dan AT saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO

H3b: Ada hubungan positif antara PEU dan PU saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap pada Pokemon GO.

H4: Ada hubungan positif antara PBC dan T saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO

H5:Ada hubungan positif antara AT dan BI saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H6:Ada hubungan positif antara SN dan BI saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H7: Ada hubungan positif antara T dan BI saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

H8: Ada hubungan positif antara PBC dan BI saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses dengan pada Pokemon GO.

3.3. Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan 300 kuesioner secara online. Pada penelitian ini terdapat 228 responden laki-laki dan 72 responden

Tabel 3. Rekapitulasi berdasar lama main

Nomor	Indeks	Acceptable Level
1	Factor loading	> 0.5 acceptable, > 0.7 good
2	Critical ratio (t-value)	> 1.96
3	p-value	< 0.05

perempuan. Deskripsi rekapitulasi data dapat dilihat pada Tabel 3.

3.4. Missing Data

Pada analisis statistik dipengaruhi juga oleh data yang hilang pada setiap variabel (Schumacker, 2010). Pada penelitian ini uji missing data yang digunakan adalah *Little's Missing Completely at Random* (MCAR). Hasil dari missing data adalah tidak ada data hilang. Sehingga dapat dikatakan uji missing data sudah berhasil dan tidak terdapat data yang missing atau hilang.

3.5. Outlier

Data *outlier* merupakan syarat untuk mengidentifikasi data sampel yang mengalami penyimpangan dalam himpunan data (Todeschini et al., 2013). Outlier akan dihapus dengan metode *mahalanobis distance* sehingga data yang diuji memiliki nilai reliabilitas tinggi dan tidak terdapat *missing data* dan outlier lagi (Jenatabadi dan Ismail, 2014). Nilai kritis didapatkan yaitu 63.870 dan *degress of freedom* (df) yaitu 33.

Pada Tabel 5 terdapat 17 data *outliers* yang memiliki nilai diatas *mahalanobis distance*. Data tersebut dieliminasi untuk dilanjutkan tahapan penelitian selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Outlier

Nomor	Responden	Mahalanobis
1	198	120.27
2	209	105.62
3	156	99.81
4	224	94.22
5	163	90.80
6	14	88.70
7	187	84.65
8	190	82.05
9	30	79.07
10	8	78.26
11	94	74.65
12	184	74.38
13	293	73.33
14	206	69.34
15	292	67.54
16	183	65.97
17	270	65.39

Tabel 5. Hasil Normalitas

Nomor	Skewness	Kurtosis
A1	-0.215	-0.454
A2	-0.04	-0.594
A3	0.384	-0.716
A4	-0.384	-0.608
PU1	-0.478	-0.551
PU2	-0.805	0.588
PU3	0.023	-0.128
PU4	-0.667	-0.5
PEU1	-0.966	1.622
PEU2	-0.864	1.078
AT1	-0.361	-0.018
AT2	-0.506	0.235
AT3	0.165	0.515
AT4	-0.755	0.815
AT5	-0.793	1.311
AT6	-0.445	0.426
SN1	-0.103	-0.19
SN2	-0.091	-0.169
SN3	-0.13	-0.353
SN4	-0.16	-0.351
T1	-0.773	0.942
T2	-0.863	1.04
PBC1	-0.318	0.582
PBC2	-0.174	0.268
PBC3	-0.416	0.527
PBC4	-0.292	0.084
BI1	-0.16	-0.384
BI2	-0.154	0.206
BI3	-0.175	0.191
BI4	-0.443	0.557
BI5	0.322	-0.468
BI6	-0.038	-0.899
BI7	0.159	-0.724

3.6. Uji Normalitas

Menentukan *outliers* dan mengetahui distribusi normal akan membantu untuk mengendalikan data heterogen (Jenatabadi, 2016). Penilaian untuk uji normalitas yaitu nilai kurtosis kurang dari 7 dan nilai dari skewness antara -2 dan +2 (Jenatabadi, 2016). Pada **Error! Reference source not found.** dilihat hasil dari *skewness* yaitu antara -0.99 dan 0.322, hasil dari *kurtosis* yaitu < 1.622. Berdasarkan hasil dari uji normalitas seluruh data sudah memenuhi batas *skewness* dan *kurtosis* sehingga distribusi data dianggap normal.

3.7. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan *degree of freedom* (jumlah indikator) sebesar 283 data dan data signifikan 0.05 maka ditemukan nilai *r* adalah 0.116. Berdasarkan pada Tabel 7 seluruh data sudah memenuhi > 0.116 kecuali pada indikator A3. Indikator A3 memiliki nilai 0.078 yang berada dibawah 0.116 sehingga dapat dikatakan data tersebut tidak valid dan tidak dapat digunakan sebagai instrumen selanjutnya. Indikator A3 akan dieliminasi untuk menjadikan data tetap valid dan kuesioner dapat menjadi instrumen yang baik.

3.8. Uji Reliabilitas

Variabel yang dapat dikatakan baik jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.6. Hasil dari uji reliabilitas data yang menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada Tabel 8. Pada Tabel 8 seluruh variabel yaitu *Apathy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude*, *Subjective Norm*, *Perceived Behavioral Control*, *Trust*, dan *Behavior Intention* memiliki nilai *cronbach alpha* > 0.6. Sehingga dapat dikatakan untuk uji reliabilitas sudah dikatakan baik dan dapat dilakukan analisis statistik selanjutnya.

3.9 Overall Model Fit

Model penelitian dibuat untuk dilakukan *model fit* dengan analisis *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Pengukuran tersebut dilakukan untuk mengestimasi kecocokan antara data dengan model yang dibuat. Hasil dari *overall model fit* memiliki *goodness of fit* (GOF) yang kurang baik sehingga perlu dilakukan modifikasi untuk meningkatkan nilainya. Untuk mendapatkan *model fit* harus dilakukan modifikasi model dengan melakukan pengubahan yang telah direkomendasikan oleh *software AMOS*.

Modifikasi dilakukan pada eliminasi *regression weight* yang memiliki nilai < 0.5. Variabel manifes yang memiliki nilai *standardized regression weight* dibawah 0.5 yaitu AT1, AT2, AT3, BI1, BI2, BI3, dan BI4, sehingga variabel-variabel tersebut harus dieliminasi agar uji kecocokan model keseluruhan dapat memenuhi sesuai batas. Apabila hasil dari penghapusan *regression weight* tidak dapat meningkatkan nilai GOF maka dilakukan modifikasi pada nilai *Modification Indices* (M.I) dengan menarik panah dua arah sesuai error variable pada masing-masing variabel laten.

Tabel 6. Hasil Validitas

Nomor	Item Total	Keterangan
A1	0.126	Valid
A2	0.277	Valid
A3	0.078	Tidak Valid
A4	0.165	Valid
PU1	0.572	Valid
PU2	0.628	Valid
PU3	0.546	Valid
PU4	0.632	Valid
PEU1	0.552	Valid
PEU2	0.483	Valid
AT1	0.257	Valid
AT2	0.232	Valid
AT3	0.150	Valid
AT4	0.505	Valid
AT5	0.709	Valid
AT6	0.729	Valid
SN1	0.351	Valid
SN2	0.331	Valid
SN3	0.417	Valid
SN4	0.354	Valid
T1	0.447	Valid
T2	0.445	Valid
PBC1	0.447	Valid
PBC2	0.287	Valid
PBC3	0.422	Valid
PBC4	0.390	Valid
BI1	0.419	Valid
BI2	0.219	Valid
BI3	0.319	Valid
BI4	0.257	Valid
BI5	0.569	Valid
BI6	0.664	Valid
BI7	0.616	Valid

Tabel 7 Goodness of Fit

Index	Rekomendasi	Nilai	Info
Chisq	$p > 0.05$	523.384	Baik
Chisq/df	$0.1 < \chi^2/df < 3.0$	2.119	Baik
GFI	> 0.9 satisfactory fit, > 0.8 acceptable fit	0.873	Cukup
AGFI	≥ 0.80	0.833	Cukup
CFI	≥ 0.90	0.921	Baik
NFI	≥ 0.90 good fit, ≥ 0.80 acceptable fit	0.862	Cukup
RMSEA	< 0.05 good fit, < 0.08 acceptable fit	0.063	Cukup

3.10 Measurement Model Fit

Measurement model ini berguna untuk mengetahui variabel manifes (indikator) benar-benar memiliki hubungan dengan variabel laten (konstruk). Pengujian dilakukan dengan metode CFA dengan melihat nilai-nilai tersebut pada *software* AMOS.

3.11 Structural Model Fit

Measurement model sudah dilakukan selanjutnya *structural model* yang dilakukan dengan menggunakan *Path Analysis*. Tahap ini model sudah disesuaikan dengan model hipotesis awal. Pada

structural model hubungan antar variabel laten harus dieliminasi dan disesuaikan dengan model hipotesis awal penelitian. Sehingga dapat terlihat variabel laten independen dan variabel laten dependen. Hubungan tersebut digambarkan dengan menggunakan anak panah satu arah.

Tabel 8. Hasil estimasi

Indikator	Estimasi	C.R.	P	Label
A4 <--- A	1.000	fit	fit	Signifikan
A2 <--- A	2.425	4.146	***	Signifikan
A1 <--- A	1.096	6.117	***	Signifikan
PU4 <--- PU	1.000	fit	fit	Signifikan
PU3 <--- PU	0.850	11.236	***	Signifikan
PU2 <--- PU	1.055	13.268	***	Signifikan
PU1 <--- PU	0.978	10.160	***	Signifikan
PEU2 <--- PEU	1.000	fit	fit	Signifikan
PEU1 <--- PEU	0.980	9.892	***	Signifikan
AT5 <--- AT	0.982	18.309	***	Signifikan
AT4 <--- AT	0.679	10.563	***	Signifikan
SN4 <--- SN	1.000	fit	fit	Signifikan
SN3 <--- SN	1.070	17.232	***	Signifikan
SN2 <--- SN	0.910	14.920	***	Signifikan
SN1 <--- SN	0.871	13.902	***	Signifikan
T2 <--- T	1.000	Fit	fit	Signifikan
T1 <--- T	0.932	9.581	***	Signifikan
PBC4 <--- PBC	1.000	Fit	fit	Signifikan
PBC3 <--- PBC	1.206	9.893	***	Signifikan
PBC2 <--- PBC	0.747	7.803	***	Signifikan
PBC1 <--- PBC	0.795	8.009	***	Signifikan
BI6 <--- BI	1.041	24.467	***	Signifikan
BI5 <--- BI	0.780	16.054	***	Signifikan
BI7 <--- BI	1.000	fit	fit	Signifikan
AT 6 <--- AT	1.000	fit	fit	Signifikan

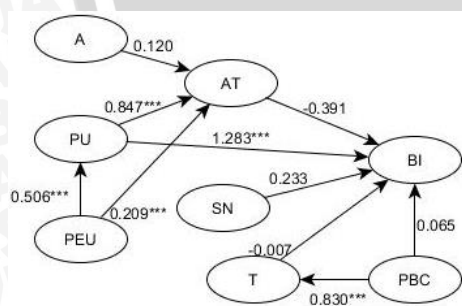
Tabel 9 Hasil estimasi analisis path

Nomor	Estimasi	C.R.	P-value	Keterangan
PU<--PEU	0.506	5.970	***	Signifikan
AT<--A	0.110	1.933	0.053	Tidak Signifikan
AT<--PU	0.854	11.414	***	Signifikan
AT<--PEU	0.209	3.539	***	Signifikan
T<--PBC	0.831	7.261	***	Signifikan
BI<--AT	-0.412	-1.318	0.188	Tidak Signifikan
BI<--SN	0.233	3.085	0.002	Signifikan
BI<--T	-0.006	-0.081	0.935	Tidak Signifikan
BI<--PBC	0.064	0.501	0.616	Signifikan
BI<--PU	1.304	3.953	***	Signifikan
PU<--PEU	0.506	5.970	***	Signifikan

Tabel 10 Hasil reliabilitas dan validitas konstruk

Variabel Laten	Indikator	Regression Weights	Construct Reliability	AVE
A	A1	0.593	0.748	0.430
	A2	0.772		
	A3	0.677		
	A4	0.561		
PU	PU1	0.628	0.810	0.519
	PU2	0.858		
	PU3	0.813		
	PU4	0.733		
PEU	PEU1	0.842	0.796	0.662
	PEU2	0.785		
SN	SN1	0.734	0.882	0.654
	SN2	0.772		
	SN3	0.862		
	SN4	0.86		
AT	AT4	0.59	0.824	0.616
	AT5	0.877		
	AT6	0.856		
T	T1	0.813	0.814	0.687
	T2	0.845		
PBC	PBC1	0.570	0.757	0.446
	PBC2	0.552		
	PBC3	0.854		
	PBC4	0.653		
BI	BI5	0.747	0.904	0.760
	BI6	0.941		
	BI7	0.916		

4. PEMBAHASAN



Gambar 4 Model penelitian dan estimasi

Berdasar rumusan hipotesis diawal penelitian kemudian dilakukan pengujian hipotesis yang akan berguna untuk mengetahui kekuatan hubungan antar variabel. Nilai kekuatan hubungan atau pengaruh antar variabel laten dapat digambarkan seperti

Berdasar dapat dijelaskan hasil pengujian hipotesis secara rinci sebagai berikut :

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Apathy* terhadap *Attitude*.

H1 ditolak, ketidakpedulian seorang individu tidak memengaruhi sikap seorang individu untuk melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

H2a: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude*.

H2a diterima, seorang individu merasa terdapat manfaat yang membuat seorang individu bersikap untuk melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO dipengaruhi oleh manfaat yang dilakukan.

H2b: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Usefulness* terhadap *Behavior Intention*.

H2b diterima karena seorang individu merasa terdapat manfaat yang memengaruhi seorang individu memiliki keinginan bertindak untuk melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

H3a: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude*.

H3a diterima karena seorang individu merasa mudah akan memengaruhi sikap dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

H3b : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*. H3b diterima karena seorang individu merasa mudah akan memengaruhi manfaat yang akan diterima dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

H4: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Behavior Control* terhadap *Trust*.

H4 diterima karena seorang individu merasa pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki akan memengaruhi kepercayaan dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

H5: *Attitude* mempunyai pengaruh yang tidak signifikan terhadap *Behavior Intention*

H5 ditolak karena sikap seseorang tidak memengaruhi keinginan perilaku dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO tidak memengaruhi.

H6: *Subjective Norm* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Behavior Intention*

H6 diterima karena seorang individu yang memiliki norma atau adat akan memengaruhi keinginan perilaku dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

H7: Terdapat pengaruh yang tidak signifikan *Trust* terhadap *Behavior Intention*.

H7 ditolak, seorang individu bahwa kepercayaan tidak akan memengaruhi keinginan perilaku dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

H8: Terdapat pengaruh yang tidak signifikan *Perceived Behavioral Control* terhadap *Behavior Intention*.

H8 ditolak, pengetahuan atau pengalaman seorang individu tidak memengaruhi keinginan perilaku dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari sepuluh hipotesis, lima hipotesis diterima dan sisanya ditolak.

Perceived Usefulness memiliki pengaruh besar terhadap keinginan seorang individu melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO. Seorang individu akan memikirkan terdapat manfaat untuk melakukan kegiatan tersebut, jika bermanfaat seorang individu akan melakukannya dan tidak akan melakukan apapun jika memang tidak terdapat manfaat.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Chandio, F. H., 2011. Studying Acceptance of Online Banking Information System: A Structural Equation Model. London: Brunel University.
- Conelly, L.M. 2008. Pilot Studies. *Medsurg Nursing*, 12(6), pp.411-2.
- Cowley, R., Pokemon Go's active users are in steep decline – but does it really matter ?. [Online] Tersedia di : <<http://www.pocketgamer.biz/news/63818/pokemon-go-users-are-declining/>> [Diakses 15 September 2016].
- Foltz, B.C., et al., 2015. An Empirical Investigation of Factors that Influence Individual Behavior toward Changing Social Networking Security Settings. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Applied Electronic Commerce Research*, 11(2) pp.1-5.
- Fox, T., 2016. iPhone Users: Pokemon GO Can Spy On Your Entire Google Account – Updated. [Online] Tersedia di : <<http://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2016/07/11/pokemon-go-google-privacy-disaster/#74ba6ea53bc3>> [Diakses 22 September 2016]
- Jenatabadi, H., S., dan Ismail, N., A., 2014. Application of structural equation modelling for estimating airline performance. *Journal of Air Transport Management*, 40(2014), pp.25-33.
- Kim, G., et al., 2013. The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea. *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, 13(5), pp.9-11.
- Li, Long., 2010. A Critical Review of Technolgy Acceptance Literature. [pdf] Gambling State University. Tersedia di <http://www.swdsi.org/swdsi2010/sw2010_preceedings/papers/pa104.pdf> [Diakses 19 September 2016].
- Mac, R., 2016. More Women Than Men Are Playing 'Pokemon GO'—by A Lot. [Online] Tersedia di : <<https://www.forbes.com/sites/ryanmac/2016/07/26/more-women-than-men-are-playing-pokemon-go-by-a-lot/#6109fc734f16>> [Diakses pada 15 September 2016].
- Santoso, Singgih., 2010. Statistik Multivariat: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sarjono, Haryono., Winda Julianita., 2014. Structural Equation Modeling (Sem) Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Penelitian Bisnis. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- Scheff, S., W., 2016. Fundamental Statistical Principles For The Neurobiologist : Survival Guide. Elsevier : USA.
- Schumacker, R. E., dan Lomax, R. G., 2010. A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling : Third Edition. New York : Routledge.
- Sharma, S., 1996. Applied Multivariate Techniques. Canada : Wiley.
- Sifa, Rafet, et al., 2014. Archetypal Game Recommender System. [Online] Tersedia di : <<http://ceur-ws.org/Vol-1226/paper10.pdf>> [Diakses pada 25 September 2016]
- Simamora, Bilson., 2005. Analisis Multivariat Pemasaran. Jakarta : Gramedia.
- Sugiyono., 2014., Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung : Alfabeta.
- Su, W., 2015. Online Games Acceptance : A Literature Review From The Extended Technology Acceptance Model. *International Conference on Internet Studies*, pp.1-17.
- Suhr, D.,D., 2008. Step your way through Path Analysis. University of Northern Colorado. [Online] Tersedia di : <https://www.researchgate.net/publication/228385269_Step_your_way_through_Path_Analysis> [Diakses pada 25 September 2016]
- Todeschini, R., et al., 2013. Locally centred Mahalanobis distance: A new distance measure with salient features towards outlier detection. *Analytica Chimica Acta*, 787(2013), pp.1-9.