

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

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

RATRI MAYANGSARI

NIM: 135150407111013



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2017**

PENGESAHAN

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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

Ratri Mayangsari

NIM: 135150407111013

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
16 Januari 2017

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ari Kusyanti, S.T, M.Sc
NIK: 201102 831228 2 001

Aryo Pinandito, S.T, M.MT
NIP: 198305192014041001

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

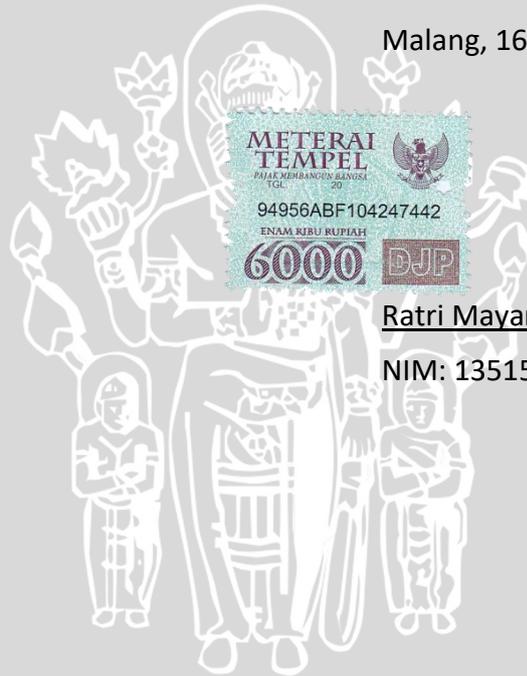
Herman Tolle, Dr.Eng., S.T, M.T
NIP: 19740823 200012 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 16 Januari 2017



Ratri Mayangsari

NIM: 135150407111013

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai persyaratan untuk meraih gelar sarjana dengan judul "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Individu Terhadap Pengaturan Privasi dan Perizinan Hak Akses Pada Pokemon GO".

Penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya dukungan dari beberapa pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Wayan Firdaus Mahmudy, S.Si, M.T, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Herman Tolle Dr.Eng., S.T, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Suprpto, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Ari Kusyanti, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya untuk membimbing serta saran, kritik dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Aryo Pinandito, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu untuk membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
6. G. Haryono dan Tatik Hidayati P. ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan semangat dan doa sehingga dapat memberi kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ardy Seto P. dan Bayu Dwi P. kedua kakak saya yang telah memotivasi dan memberikan doa sehingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Keluarga Besar Mahasiswa Sistem Informasi terutama angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi selama masa perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

Malang, 16 Januari 2017

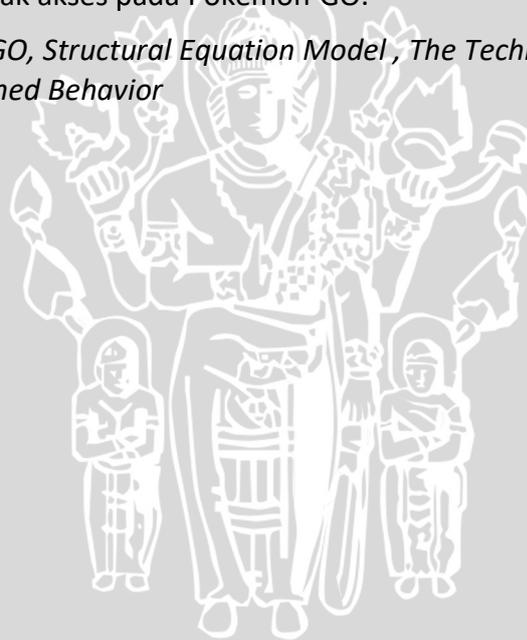
Ratri Mayangsari

ratrimyg@gmail.com

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*



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan masalah	4
1.6 Sistematika pembahasan.....	4
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 <i>Game Online</i> dan <i>Pokemon GO</i>	8
2.2.1 Pemasangan <i>Pokemon GO</i>	9
2.2.2 Fitur Kebijakan Privasi dan Hak Akses.....	10
2.3 <i>Privacy</i>	11
2.4 Uji <i>Missing Data</i>	12
2.4.1 <i>Little's Missing Completely at Random (MCAR)</i>	12
2.5 Uji <i>Data Outlier</i>	12
2.6 Uji Normalitas	13
2.7 Uji Reliabilitas	14
2.8 Uji Validitas	14
2.9 Uji Kecukupan Data.....	14
2.10 <i>Structural Equation Model (SEM)</i>	15

2.10.1 Variabel-variabel didalam <i>Structural Equation Model</i> (SEM) ...	15
2.10.2 Model-Model dalam <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	16
2.10.3 Kesalahan dalam SEM	16
2.10.4 Tahapan SEM.....	16
2.11 <i>The Technology Acceptance Model</i> (TAM)	17
2.12 <i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB)	18
2.13 Skala <i>Likert</i>	19
2.14 Uji Kecocokan.....	20
2.14.1 Uji Kecocokan Keseluruhan (<i>Overall Model Fit</i>).....	20
2.14.2 Uji Kecocokan Model Pengukuran (<i>Measurement Model Fit</i>)..	23
2.14.3 Uji Kecocokan Model Struktural (<i>Strucutural Model Fit</i>).....	23
2.15 <i>Pretesting</i> dan <i>Pilot Study</i>	24
BAB 3 METODOLOGI	25
3.1 Studi Literatur	26
3.2 Model Penelitian.....	26
3.3 Menyusun Kuesioner	26
3.4 <i>Pretesting</i> dan <i>Pilot Study</i>	27
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.2 Sumber Data.....	27
3.5.3 Populasi dan Sampel	28
3.6 Metode Analisis SEM	28
BAB 4 ANALISIS DATA	29
4.1 Model Penelitian.....	29
4.2 Rumusan Hipotesis	30
4.3 Deskripsi Data	31
4.4 Variabel yang Diteliti.....	32
4.4.1 Deskripsi Variabel Ketidakpedulian (A / <i>Apathy</i>).....	32
4.4.2 Deskripsi Variabel Pemahaman Kemanfaatan (PU / <i>Perceived Usefulness</i>)	34
4.4.3 Deskripsi Variabel Pemahaman Kemudahan Dalam Penggunaan (PEU / <i>Perceived Ease of Use</i>)	35



4.4.4 Deskripsi Variabel Sikap (AT/ <i>Attitude</i>).....	36
4.4.5 Deskripsi Variabel Norma Subjektif (SN/ <i>Subjective Norm</i>).....	37
4.4.6 Deskripsi Variabel Kepercayaan (T/ <i>Trust</i>).....	38
4.4.7 Deskripsi Variabel Pemahaman Perilaku Terkontrol (PBC/ <i>Perceived Behavioral Control</i>).....	39
4.4.8 Deskripsi Variabel Keinginan Dalam Berperilaku (BI/ <i>Behavior Intention</i>).....	40
4.5 Uji Data	42
4.5.1 Uji <i>Missing Data</i>	42
4.5.2 Uji <i>Outlier</i>	42
4.5.3 Uji Normalitas.....	44
4.5.4 Uji Kecukupan Data	45
4.5.5 Uji Validitas.....	46
4.5.6 Uji Reliabilitas.....	47
4.6 Analisis <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	48
4.6.1 Uji Kecocokan Model Keseluruhan (<i>Overall Model Fit</i>)	48
4.6.2 Uji Kecocokan Model Pengukuran (<i>Measurement Model Fit</i>)....	51
4.6.3 Uji Kecocokan Model Struktural (<i>Structural Model Fit</i>).....	53
BAB 5 PEMBAHASAN.....	55
5.1 Pengujian Hipotesis	55
5.2 Pembahasan Hipotesis.....	56
BAB 6 Penutup	62
6.1 Kesimpulan.....	62
6.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR TABEL

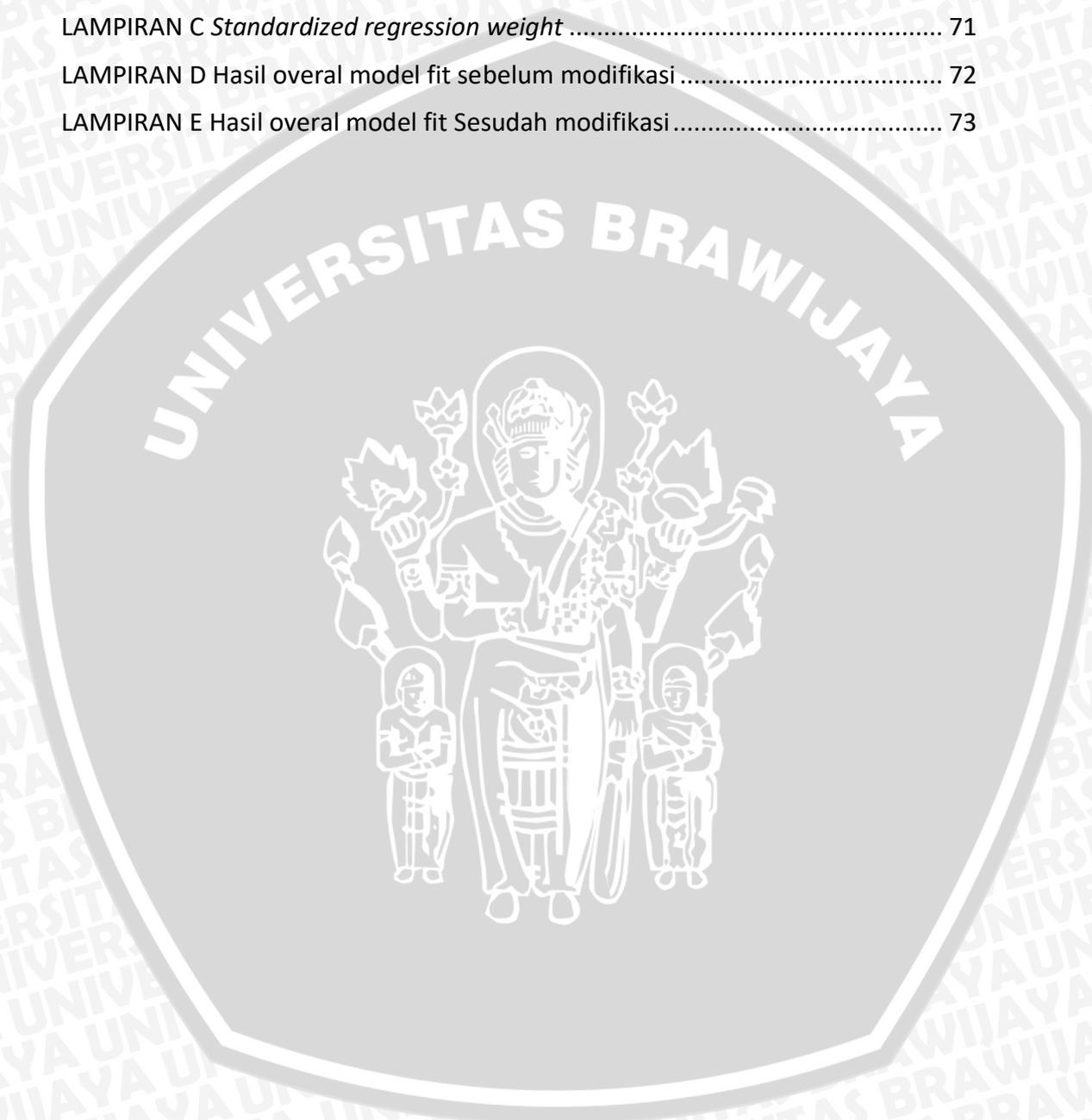
Tabel 2. 1 Skala Likert Adaptasi dari Simamora (2005)	19
Tabel 2. 2 Ukuran <i>Goodness of Fit</i>	22
Tabel 2. 3 Estimasi <i>measurement model</i>	23
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Lama Main	31
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Umur	32
Tabel 4. 3 Deskripsi variabel ketidakpedulian (A)	33
Tabel 4. 4 Deskripsi variabel pemahaman kemanfaatan (PU)	34
Tabel 4. 5 Deskripsi variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan (PEU)	35
Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT)	36
Tabel 4. 7 Deskripsi variabel Norma Subjektif (SN)	38
Tabel 4. 8 Deskripsi variabel kepercayaan (T)	39
Tabel 4. 9 Deskripsi variabel pemahaman perilaku terkontrol (PBC)	40
Tabel 4. 10 Deskripsi variabel keinginan dalam bertindak (BI)	41
Tabel 4. 11 Rincian <i>missing data</i>	43
Tabel 4. 12 Hasil <i>outliers</i>	43
Tabel 4. 13 Hasil <i>skewness</i> dan <i>kurtosis</i>	45
Tabel 4. 14 Hasil uji KMO dan Bartlett's	46
Tabel 4. 15 Hasil uji validitas	46
Tabel 4. 16 Nilai <i>cronbach alpha</i>	47
Tabel 4. 17 Nilai <i>goodness of fit indices</i> model sebelum dimodifikasi	49
Tabel 4. 18 Nilai <i>goodness of fit indices</i> model sesudah dimodifikasi	51
Tabel 4. 19 Hasil uji estimasi <i>measurement model</i>	51
Tabel 4. 20 Hasil <i>construct reliability</i> dan <i>validity</i>	52
Tabel 4. 21 Hasil estimasi <i>structural model fit</i>	54
Tabel 5. 1 Hasil analisis kekuatan	55
Tabel 5. 2 Hasil Uji Hipotesis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Penelitian Kim (2013).....	6
Gambar 2. 2 Model Penelitian Foltz (2015)	7
Gambar 2. 3 Jumlah Pengguna Pokemon GO Berdasarkan Rentang Umur	9
Gambar 2. 4 Halaman awal setelah pemasangan.....	10
Gambar 2. 5 Pokemon Go memberikan pesan	11
Gambar 2. 6 Perizinan untuk <i>smartphone</i> pada Pokemon GO.....	11
Gambar 2. 7 Variabel laten eksogen dan endogen.....	15
Gambar 2. 8 <i>The Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	17
Gambar 2. 9 The Theory of Planned Behavior	18
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Model Penelitian Adaptasi dari Foltz (2015) dan Kim (2013)	29
Gambar 4. 2 Data eliminasi.....	44
Gambar 4. 3 <i>Overall model fit</i> sebelum dimodifikasi.....	49
Gambar 4. 4 <i>Overall model fit</i> setelah dimodifikasi.....	50
Gambar 4. 5 <i>Structural model fit</i> menggunakan <i>Path Analysis</i>	53
Gambar 5. 1 Kekuatan hubungan antar variabel laten.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KUESIONER	66
LAMPIRAN B HASIL UJI RELIABILITAS	69
LAMPIRAN C <i>Standardized regression weight</i>	71
LAMPIRAN D Hasil overal model fit sebelum modifikasi	72
LAMPIRAN E Hasil overal model fit Sesudah modifikasi	73



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi informasi semakin hari mengalami perkembangan menyesuaikan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya terjadi pada aspek ekonomi, sosial, pendidikan, lingkungan atau pemerintahan namun juga pada aspek hiburan. Hiburan kini menjadi salah satu aspek kehidupan yang dipertimbangkan. Banyak jenis-jenis hiburan yang ada pada teknologi informasi. Terdapat pada aspek komunikasi dan informasi atau hanya pada salah satu aspek saja. Salah satu hiburan pada teknologi informasi yang dapat dirasakan langsung oleh seluruh masyarakat adalah game online. Game online dapat dilakukan oleh masyarakat melalui *smartphone* maupun komputer.

Game online merupakan game yang mengharuskan terkoneksi internet untuk memanfaatkan fitur-fitur tertentu. Game online yang dimainkan oleh masyarakat juga beragam jenis tergantung kebutuhan manusia itu sendiri. Ada beberapa jenis game online, diantaranya yakni strategi, *real-time*, simulasi, aksi, petualangan dan masih ada beberapa jenis game lainnya. Game online memiliki ketertarikan sendiri daripada *social media* lain yang didasari karena untuk komunikasi. Jumlah pengguna game online sebagai media hiburan di dunia pun tidak sedikit. Berdasarkan data pada *Statista.com*, pengguna game online berbasis *mobile* pada tahun 2014 mencapai 740 juta pengguna di Asia Pasifik.

Banyaknya pengguna karena adanya berbagai jenis game yang dibuat menyesuaikan dengan hiburan yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada bulan Juni tahun 2014 menurut perhitungan *Mobygames.com* terdapat 84.739 jenis game yang tersimpan dalam arsip (Sifa, et.al 2014). Banyaknya jenis game online yang dimainkan oleh pengguna seluruh dunia terdapat salah satu game online yang dimainkan pada *smartphone* yaitu Pokemon Go. Pokemon GO adalah game online yang dimainkan pada *smartphone* berbasis *Android* dan *iOS* dengan memanfaatkan *Global Positioning System* (GPS) untuk melacak lokasi. Pokemon GO dapat dimainkan oleh semua umur namun dengan kebijakan privasi yang dibuat oleh Niantic Labs bahwa pengguna dibawah umur 13 tahun harus didampingi orang tua. Untuk di Indonesia Pokemon GO diluncurkan pertama kali pada tanggal 6 Agustus tahun 2016.

Berdasarkan data pada *Apptopia* pengguna Pokemon GO mencapai 45 juta pengguna pada 21 Juli 2016 (Cowley, 2016). Melihat potensi pengguna game online yang banyak bukan berarti game online tidak memiliki kekurangan. Berbeda dengan jaringan sosial yang memiliki tujuan untuk berkomunikasi antar sesama manusia lainnya, game online menyuguhkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem untuk hiburan. Walaupun tidak terdapat informasi pribadi yang disebar melalui game online seperti halnya jaringan sosial, bukan berarti tidak terdapat jaminan keamanan atau privasi yang akan diperoleh pengguna.

Perkembangan game online termasuk Pokemon GO tentu akan diiringi dengan permasalahan mengenai keamanan dan privasi. Pada tiap-tiap game terdapat

permintaan untuk melakukan hak akses untuk fitur-fitur tertentu pada *smartphonenya* maupun *gadget* lainnya. Banyak orang tidak menyadari bahwa terdapat pengaturan yang meminta perizinan di awal pemasangan game online Pokemon GO. Walaupun hanya sebuah game bukan berarti tidak ada permasalahan terutama pada permasalahan privasi dan perizinan. Banyak pengguna mengabaikan keamanan termasuk kewanitaan dan privasi terutama pada perizinan Pokemon GO terhadap *smartphone* atau *gadget*. Terkadang orang-orang juga tidak mengetahui akibat dari aksi yang mereka lakukan pada game online ini. Pokemon GO akan meminta pengguna untuk menerima fitur-fitur yang diminta agar Pokemon GO dapat berjalan lancar seperti hak akses untuk *Global Positioning System*, mengambil foto atau memotret, menyimpan gambar didalam gallery *smartphone*.

Menurut Fox (2016) Pokemon GO dapat mengintai seluruh data yang terintegrasi 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 mengetahui alamat IP (Fox, 2016). *Niantic labs* sebagai pengembang Pokemon GO 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.

Pokemon GO dapat diterima begitu saja oleh pengguna walaupun terdapat kerugian. Hal ini pernah dibahas dan diteliti oleh peneliti sebelumnya yaitu Gabjo Kim, Dohan Choe, dan Joonhyuk Leek (2013) dengan judul penelitian *The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea*. Penelitian Kim (2013) membahas bagaimana game konsol dapat diterima oleh orang-orang walaupun terdapat kekurangan pada game konsol tersebut, ia menyebutkan beberapa faktor yang menjadi alasan pendukung atas perilaku manusia untuk melakukan sesuatu kegiatan. Namun Kim (2013) tidak membahas mengenai game online sehingga hanya sebatas game konsol yang dapat dimainkan *single player* maupun *multiplayer*. Kekurangan lain pada penelitian Kim (2013) tidak adanya pembahasan mengenai *privacy setting* atau pengaturan privasi. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan tersebut dengan meneliti game online dan pengaturan privasi. Untuk mengetahui mengapa orang-orang tetap *install* Pokemon GO walaupun terdapat kekurangan yaitu karena terdapat beberapa faktor yang menjadi alasan seorang individu melakukan hal tersebut.

Adanya faktor-faktor mengenai perilaku individu maka akan digunakan acuan beberapa model. Pada penelitian ini akan menggunakan dua model adaptasi yaitu *The Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB) untuk menganalisis faktor-faktor pengguna dalam melakukan pengaturan terhadap fitur-fitur yang ada berdasarkan perilaku. Penelitian ini menggunakan

metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner. Hasil penelitian ini akan menunjukkan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam melakukan pengaturan perizinan atau perizinan hak akses pada game online Pokemon GO berdasarkan model yang digunakan. Penulis akan menggunakan objek penelitian yaitu masyarakat rentang umur 18 tahun hingga 29 tahun yang sedang atau pernah melakukan *instalasi* Pokemon GO. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data yang didapat melalui kuesioner dan kemudian akan dilakukan analisis data. Berdasarkan hasil responden akan dianalisis dan didapatkan apa saja faktor-faktor yang terdapat pada model penelitian yang dianggap memengaruhi. Sehingga dengan mengetahui apa saja faktor-faktor tersebut pengguna diharapkan dapat lebih mempertimbangkan atau merekomendasikan dalam bermain Pokemon GO.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil uji kecocokan model penelitian yang digunakan dalam menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu terhadap pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO ?
2. Apa sajakah faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu terhadap pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO?

1.3 Tujuan

Mengacu pada latar belakang, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menguji kecocokan model penelitian dalam menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi pengguna melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
2. Mengetahui faktor-faktor pengguna dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi pengguna dalam melakukan game online Pokemon GO, sehingga dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Salah satunya yang akan berdampak pada penelitian ini adalah masyarakat. Masyarakat akan mendapatkan informasi mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu terhadap pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO sehingga penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan. Masyarakat juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada game online Pokemon GO maupun game lainnya.

1.5 Batasan masalah

Penelitian ini terdapat batasan masalah yang dijabarkan dari latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian. Berikut batasan masalah :

1. Sasaran penelitian ini adalah untuk pengguna dengan rentang usia 18 tahun hingga 29 tahun.
2. Pengguna pernah menginstall dan memainkan Pokemon GO.
3. Pengguna menginstall Pokemon GO dari Google *Play Store*, *Appstore* atau menginstall diluar dari kedua *store* tersebut seperti APK.
4. Model yang digunakan merupakan metodologi gabungan antara *The Technology Acceptance Model* dan *Theory of Planned Behavior*.
5. Analisis model penelitian menggunakan Structured Equation Modelling (SEM).
6. Analisis data diproses dengan menggunakan perangkat lunak statistik.
7. Pengambilan kuesioner secara online melalui social media.

1.6 Sistematika pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam penelitian, maka sistematika penulisan dibagi dalam 6 bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah dari permasalahan yang diangkat serta sedikit ulasan mengenai referensi apa yang akan digunakan, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Kepustakaan

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan metodologi, konsep, dan mencakup kajian pustaka dari penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya. Serta mencakup teori mengenai topik penelitian Pokemon GO.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan untuk penelitian ini. Terdapat bagan tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian agar lebih terstruktur dan terkonsep dalam melakukan penelitian.

BAB IV Analisis Data

Bab ini membahas tentang pemodelan yang telah dibuat berdasarkan penelitian sebelumnya dan hipotesis dari penelitian yang dilakukan. Menganalisis data hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden.

BAB V Pembahasan

Bab ini membahas mengenai hasil dari pengolahan data yang akan menjadi jawaban atas rumusan masalah dan pembahasan dari seluruh kegiatan dalam penelitian sesuai dengan metodologi yang telah disusun sebelumnya.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dari penelitian serta saran untuk pengembangan dalam penelitian yang lebih lanjut.

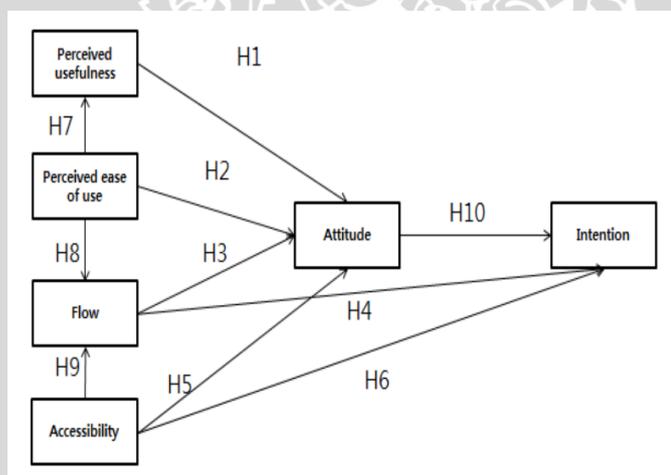


BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

Penelitian ini dilakukan dengan tinjauan teoritis yaitu dengan mengkaji teori-teori atau konsep yang ada pada sumber-sumber tertentu seperti buku atau jurnal yang dijadikan pedoman untuk bidang ilmu sesuai dengan penelitian. Tinjauan teoritis pada penelitian ini dilakukan dengan menelaah secara terhadap beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan model *The Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*. Hasil dari kajian dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian dan juga dapat merumuskan hipotesis. Selanjutnya akan dibahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian.

2.1 Kajian Pustaka

Pada penelitian ini menggunakan dua referensi terdahulu atau yang pernah diteliti sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Kim (2013) dengan judul penelitian *The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea*. Referensi penelitian kedua yaitu dilakukan oleh Foltz (2015) dengan judul penelitian *An Empirical Investigation of Factors that Influence Individual Behavior toward Changing Social Networking Security Settings*.



Gambar 2. 1 Model Penelitian Kim (2013)

Pada penelitian Kim (2013) untuk meningkatkan kenaikan pasar game terutama pada game konsol dibutuhkan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan game konsol. Penelitian tersebut mengkaji faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi seseorang dalam menerima game konsol dengan model penelitian *extended The Technology Acceptance Model (TAM)* yang dapat dilihat dalam Gambar 2. 1 Model Penelitian Kim (2013). Model penelitian Kim (2013) yaitu *extended TAM* digunakan untuk memeriksa pengujian empiris dengan melakukan metode survei terhadap 58 siswa yang bermain game konsol. Penelitian Kim (2013) terdapat beberapa

faktor penting yang memengaruhi perilaku individu dalam bermain konsol game (Kim, 2013) sebagai berikut :

1. *Perceived Usefulness* (Pemahaman Kemanfaatan)

Perceived usefulness dipahami sebagai faktor yang memengaruhi perilaku individu dalam mempercayai bahwa bermain konsol game akan meningkatkan kinerja atau suatu pekerjaan.

2. *Perceived Ease of Use* (Pemahaman Kemudahan dalam Penggunaan)

Faktor ini berguna untuk mengetahui perilaku individu dalam menggunakan sistem tidak memerlukan usaha yang besar.

3. *Flow* (Alur)

Flow merupakan faktor untuk mengetahui seorang individu dalam bermain konsol game adakah keinginan untuk melanjutkan episode selanjutnya.

4. *Accesibility* (Akses)

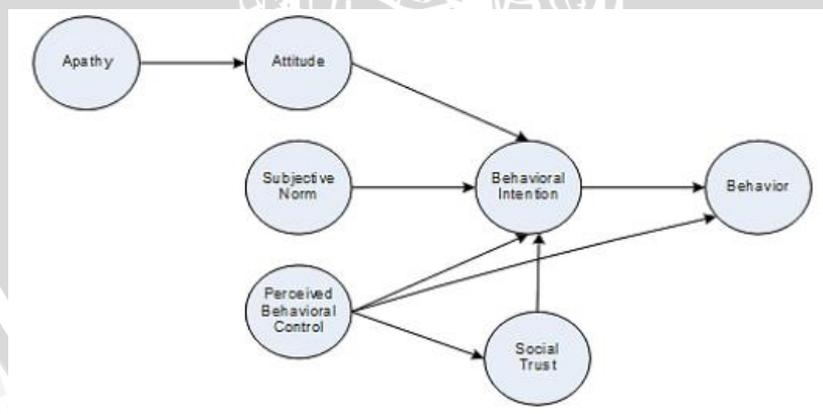
Faktor ini dideskripsikan untuk mengetahui perilaku individu mendapatkan kemudahan akses dalam bermain konsol game.

5. *Attitude* (Perilaku)

Attitude digambarkan bahwa seorang individu dalam bermain konsol game apakah mendapatkan cukup kesenangan dan ide bagus.

6. *Intenton* (Keinginan).

Seorang individu dalam bermain konsol game terdapat keinginan untuk bermain secara rutin atau tidak.



Gambar 2. 2 Model Penelitian Foltz (2015)

Pada penelitian yang dilakukan Foltz (2015) membahas tentang faktor-faktor sikap seseorang terhadap perubahan pengaturan keamanan pada *social networking*. *Social networking* yang dimaksud adalah seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* dan masih banyak lainnya. Pada dasarnya jaringan sosial merupakan tempat dimana orang bisa menyebarkan informasi secara luas namun tetap beberapa

orang menginginkan privasi pada jaringan sosialnya. Pada penelitian ini menggunakan model *Theory of Planned Behavior* (TPB) sebagai acuan model untuk penelitian. Foltz (2015) melakukan penelitian dilakukan analisis data dengan menggunakan model *Structural Equation Modelling* dan menggunakan perangkat lunak SmartPLS. SmartPLS digunakan dengan melakukan pendekatan multivarian untuk menghitung estimasi dari paramater, digunakan juga untuk uji validasi pada perhitungan data sesuai model penliti dan menguji kesesuaian model. Pada model TPB yang diteliti Foltz (2015) dalam Gambar 2. 2 Model Penelitian Foltz (2015)terdapat beberapa faktor yang dideskripsikan sebagai berikut :

1. *Apathy* (Kesadaran)

Apathy dideskripsikan sebagai seorang individu merasa perlu tidaknya dalam melakukan pengaturan sistem.

2. *Attitude* (Perilaku)

Faktor ini berguna untuk mengetahui sikap seorang individu dalam menanggapi perubahan pengaturan sistem akan menanggapi secara positif atau negatif.

3. *Subjective Norm* (Norma Subjektif)

Faktor ini berguna untuk mengetahui apakah seorang individu dalam melakukan pengaturan sistem dipengaruhi oleh kebiasaan, adat, dan orang lain.

4. *Perceived Behavioral Control* (Pemahaman Perilaku Terkontrol)

Faktor ini dideskripsikan sebagai kemampuan seorang individu dalam melakukan pengaturan dipengaruhi oleh pengetahuan atau pengalaman.

5. *Behavior Intention* (Keinginan dalam Bertindak)

Behavior Intention dideskripsikan seorang individu dalam melakukan pengaturan sistem merupakan keinginannya.

6. *Social Trust* (Kepercayaan Sosial)

Seorang individu dalam melakukan tindakan atau perilaku didukung oleh rasa percaya terhadap pengembang sistem.

7. *Behavior* (Tindakan)

Faktor Behavior dideskripsikan sebagai tindakan nyata yang dilakukan dalam melakukan pengaturan sistem.

2.2 Game Online dan Pokemon GO

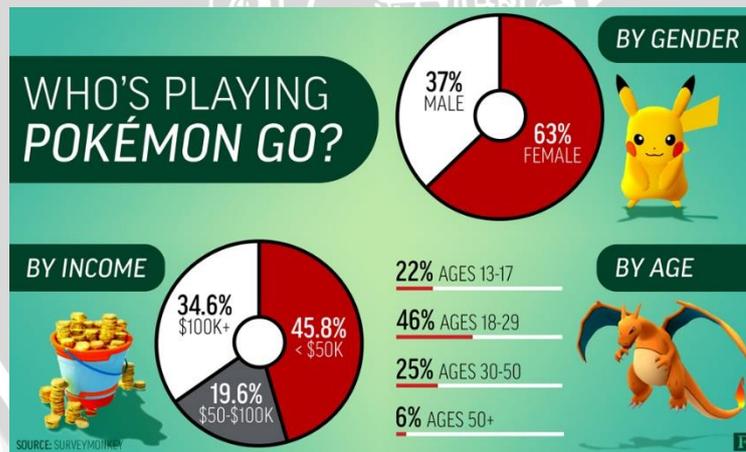
Game online atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer atau LAN yang dapat saling bertukar informasi pada lokasi yang terpisah (Rowlings, 2003). Menurut Rowlings (2003) permainan online dapat dimainkan secara tunggal maupun *multiplayer* (bermain secara bersama dalam waktu yang sama) sesuai kebutuhan permainan atau kebutuhan pengguna. Ada beberapa game online yang terkadang membuat fitur sehingga

dapat dimainkan secara offline untuk memberi nilai lebih kepada pengguna namun ada yang tidak bisa dimainkan karena adanya faktor fitur-fitur yang mengharuskan adanya koneksi internet.

Pokemon GO merupakan game yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual Pokemon yang dapat dimainkan pada perangkat iPhone dan Android. Pengguna Pokemon GO dibangun oleh Niantic Labs yang menggunakan lokasi nyata untuk membantu pengguna mencari Pokemon yang mana sebagai fitur yang ada pada game tersebut. Terdapat ribuan jenis Pokemon yang dapat ditemukan disekeliling kita sesuai dengan kategori-kategori tertentu. Saat memainkan pengguna akan diberi efek getar untuk memberi tahu bahwa terdapat Pokemon terdekat yang dapat diambil dengan cara menyentuh layar *smartphone* untuk mengarahkan Poke Ball yaitu bola yang berguna untuk menangkap Pokemon.

Pokemon GO pertama kali muncul pada beberapa negara pada 6 Juli 2016 dengan jenis game yaitu *Real World Adventur*. Peluncuran game online Pokemon GO ini dilakukan secara resmi di Indonesia pada *playstore* pada Android dan *appstore* pada iPhone pada tanggal 6 Agustus 2016 tepat satu bulan peresmian pertama kali muncul (Yusuf, 2016). Menurut *Apptopia* pengguna Pokemon GO hingga mencapai 45 juta pengguna pada 21 Juli 2016.

Pada artikel *Forbes* yang ditulis oleh Mac (2013) pengguna Pokemon GO didominasi oleh perempuan sebanyak 63% dari keseluruhan pengguna dan pengguna laki-laki hanya 37% . Pengguna pokemon GO didominasi rentang umur 18-29 tahun hingga mencapai 46% dari total seluruh pengguna Pokemon GO seperti dalam Gambar 2. 3 Jumlah Pengguna Pokemon GO Berdasarkan Rentang Umur.

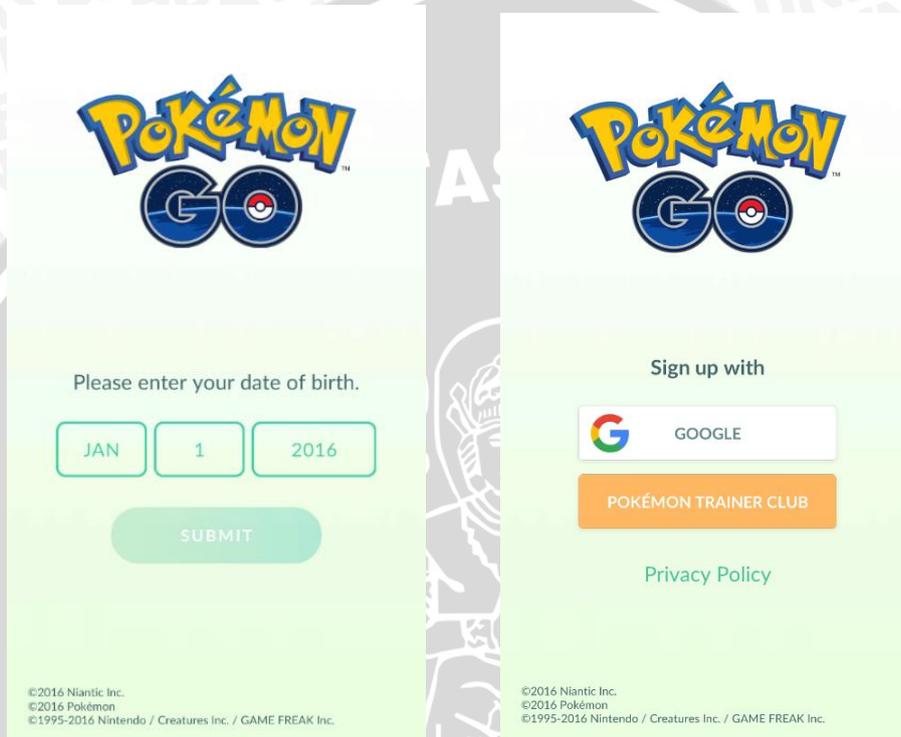


Gambar 2. 3 Jumlah Pengguna Pokemon GO Berdasarkan Rentang Umur

Sumber : Mac R. (2016)

2.2.1 Pemasangan Pokemon GO

Pokemon GO telah disediakan pada *Playstore* untuk Android dan *Appstore* untuk iPhone. Dalam melakukan pemasangan Pokemon GO terdapat beberapa informasi pribadi yang dibutuhkan oleh sistem seperti dalam Gambar 2. 4. Pokemon GO memerlukan data umur. Dalam Gambar 2. 4 Halaman awal setelah pemasangan Pokemon GO memerlukan untuk masuk melalui *email Google* atau melalui email *Pokemon Trainee Club* agar bisa langsung masuk ke game.



Gambar 2. 4 Halaman awal setelah pemasangan

2.2.2 Fitur Kebijakan Privasi dan Hak Akses

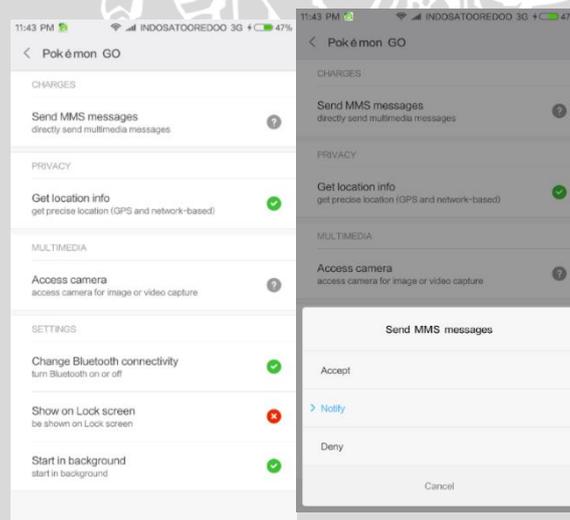
Pokemon GO telah menyediakan informasi mengenai segala kebijakan untuk keamanan, privasi, dan perizinan untuk hak akses pada *smartphone*. Pada pengaturan *smartphone* kita dapat melihat faktor-faktor hak akses atau perizinan apa saja yang diperlukan. Dalam Gambar 2. 5 terdapat 2 pesan yaitu pesan pertama pada bagian atas yang berwarna merah dan bertuliskan “GPS Signal Not Found” menandakan bahwa Pokemon GO tidak dapat mendeteksi lokasi atau GPS pada *smartphone* belum memberi izin. Dalam Gambar 2. 5 didapatkan informasi dari Pokemon GO yang dijalankan pada sistem operasi *smartphone* Android.

Dalam gambar 2. 6 terdapat pesan yaitu terdapat informasi bahwa Pokemon GO memerlukan hak akses seperti pengiriman pesan MMS, perizinan untuk mengakses informasi lokasi, perizinan untuk mengakses kamera, perizinan untuk pengaturan perubahan koneksi *Bluetooth*, perizinan pada memunculkan Pokemon GO saat *smartphone* sedang dalam terkunci, dan yang terakhir yaitu memulai game Pokemon GO tanpa sepengetahuan pengguna. Dalam Gambar 2. 6 ditunjukkan bahwa saat melihat pengaturan “Send SMS Message” terdapat

beberapa pilihan sebagai pengaturan Pokemon GO. Dalam Gambar 2. 6 didapatkan dari Pokemon GO yang dijalankan pada sistem operasi *smartphone* Andriod.



Gambar 2. 5 Pokemon Go memberikan pesan



Gambar 2. 6 Perizinan untuk *smartphone* pada Pokemon GO

2.3 Privacy

Privacy (privasi) adalah tingkat kontrol seseorang atas informasi pribadi (Mullen, 2016). Sehingga berdasar definisi tersebut, privasi merupakan suatu hal personal dalam seorang individu yang tidak semua orang berhak mengetahui. Menurut Mullen (2016) Google mengumpulkan data privasi pengguna sebagai berikut :

1. Informasi akun seperti nama, alamat, nomor kartu kredit, gambar, dan foto profil.
2. Informasi penggunaan layanan Google seperti website apa saja yang diakses, seluruh iklan yang dilihat termasuk detail iklan seperti apa.
3. Data pada *smartphone* seperti nomor telepon, panggilan telepon, SMS, dimana pengguna membuat panggilan, dimana pengguna menerima panggilan.
4. Seluruh informasi tentang computer yang digunakan seperti Sistem Operasi yang digunakan, ID pada perangkat keras, informasi tentang *browser* yang digunakan.
5. Banyak aplikasi Google juga dapat didapatkan informasi seperti Google Maps, GPS Location, Wi-Fi yang digunakan.
6. Informasi mengenai aplikasi apa saja yang diinstal dan uninstal, bagaimana penggunaan aplikasi.

Hak akses adalah

2.4 Uji Missing Data

Analisis data statistik dipengaruhi oleh data hilang pada tiap variabel (Schumacker, 2010). Menurut Schumacker (2010) bahwa seorang peneliti memiliki pilihan untuk menghapus, mengganti, atau menggunakan prosedur uji statistik lainnya untuk menindaklanjuti data yang hilang. Uji *missing data* pada penelitian berguna untuk memastikan apakah terdapat data yang tidak lengkap atau terdapat data yang hilang yang akan berakibat pada pengolahan selanjutnya (Santoso, 2010). *Missing data* atau data yang hilang dapat menyebabkan dua masalah utama (Hair et al dalam Chandio (2011)) yaitu meminimalkan kemampuan uji statistik untuk menggambarkan hubungan pada kumpulan data dan menciptakan estimasi parameter yang bias.

2.4.1 Little's Missing Completely at Random (MCAR)

Little (dalam Chandio (2011)) menyarankan jika nilai p-value untuk uji MCAR tidak signifikan maka data tersebut dapat diasumsikan *missing completely at random*. Apabila terdapat *missing data* akan terdapat informasi mengenai angka signifikansi MCAR. Dalam Santoso (2010) bahwa angka signifikansi MCAR (Prob) diatas 0.05, missing data adalah random dan angka signifikansi MCAR (Prob) dibawah 0.05, missing data adalah tidak random. Uji *missing data* yang baik adalah uji yang bersifat *random* (acak), karena bersifat acak dan tidak memiliki pola tertentu maka dapat dilakukan analisis statistik selanjutnya (Santoso, 2010).

2.5 Uji Data *Outlier*

Data outlier adalah data yang berbeda dengan data-data yang lainnya (Santoso, 2010). Data outlier merupakan syarat untuk mengidentifikasi data sampel yang mengalami penyimpangan dalam himpunan data (Todeschini et al., 2013). Menurut Santoso (2010) *data outlier* dapat terjadi karena beberapa alasan yaitu kesalahan dalam memasukkan data, kesalahan dalam pengambilan sampel, dan memang terdapat data ekstrem yang tidak dapat dihindarkan keberadaannya. Para peneliti mengingatkan bahwa data *outlier* dapat menjadi bermasalah karena akan berdampak pada pengukuran model fit dan perhitungan estimasi parameter (West et al., dalam Chandio (2011)).

Penanganan untuk *data outlier* dapat dilakukan dengan menghapus data karena dianggap tidak mencerminkan sebaran data dan mempertahankan data (retensi) karena memang data memiliki nilai yang ekstrem. Penanganan untuk *data outlier* merupakan kebijakan peneliti dalam melakukan penelitian dengan alasan masing-masing (Santoso, 2011). Menurut Chandio (2011) terdapat dua jenis data outlier yaitu *univariate outlier* dan *multivariate outlier*. *Univariate outlier* merupakan data yang memiliki nilai ekstrem pada satu variabel sedangkan *multivariate outlier* merupakan data yang memiliki nilai dengan kombinasi yang tidak biasa dari nilai-nilai pada dua atau lebih variabel (Tabachnick dan Fidell dalam Chandio (2011)).

Multivariate outlier dapat ditangani dengan menggunakan metode *Mahalanobis Distance* yang merupakan ukuran jarak dalam standar deviasi untuk masing-masing pengamatan (Byrne dalam Chandio (2011)). *Mahalanobis Distance* atau jarak Mahalanobis didefinisikan sebagai jarak statistik antara dua titik yaitu matriks kovarians atau matriks korelasi terhadap variabel-variabel (Sharma, 1996). Outlier akan dihapus dengan metode mahalanobis distance sehingga akan terdapat data yang memiliki reabilitas tinggi dan memastikan tidak ada *missing data* dan outlier lagi (Jenatabadi dan Ismail, 2014). Perhitungan untuk mahalanobis distance dengan menggunakan nilai kritis X^2 dan derajat kebebasan (df) sesuai dengan jumlah variabel manifes. Pada penelitian Foltz (2015) penelitian menggunakan probabilitas p yaitu 0.001.

2.6 Uji Normalitas

Uji normalitas dideskripsikan sebagai perhitungan statistik untuk mengetahui distribusi data (Hair disitasi dalam Chandio (2011)). Maksud dari uji normalitas adalah mengetahui persebaran atau distribusi data sudah mendekati distribusi normal (Santoso, 2011). Menurut Santoso (2011) uji normalitas pada multivariate dilakukan dengan menguji pada keseluruhan variabel secara bersama-sama. Menentukan *outliers* dan mengetahui distribusi normal akan membantu untuk mengendalikan data heterogen (Jenatabadi, 2016). Kesimpangan dari normalitas dapat memengaruhi proses perhitungan estimasi pada analisis SEM. Uji normalitas dapat dilakukan dengan melakukan Uji *Kurtosis* dan *Skewness* (Jenatabadi, 2016). Penilaian untuk uji normalitas yaitu nilai *kurtosis* kurang dari 7 dan nilai dari *skewness* antara -2 dan +2 (Jenatabadi, 2016). Uji Normalitas

dilakukan untuk mengetahui apakah data sudah terdistribusi normal atau tidak, jika sudah terdistribusi normal maka dapat dilakukan analisis statistik selanjutnya.

2.7 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas data digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dipakai lebih dari satu kali untuk mengukur kasus yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif sama dan konsisten maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel (Sugiyono, 2014). Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur keandalan nilai pada kuesioner dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha* (Chandio, 2011). Menurut Sekaran (dalam Chandio (2011)) nilai *Cronbach's Alpha* dianggap lemah jika kurang dari 0.6, diterima jika nilainya diatas 0.7, dan sangat baik jika nilainya diatas 0.8. Nilai *Cronbach's Alpha* yang berada diatas 0.6 akan tetap diterima jika memiliki nilai item korelasi lebih besar dari 0.3 sehingga tetap dapat dilanjutkan untuk analisis statistik selanjutnya (Ko, 2002). Uji reliabilitas dinilai tiap-tiap variabel laten atau konstruk untuk mengetahui apakah sudah memenuhi batas *Cronbach's Alpha* atau belum. Jika terdapat nilai *Cronbach's Alpha* < 0.6 harus dilakukan modifikasi agar data tetap reliabel.

2.8 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji sebuah instrumen apakah sudah memenuhi persyaratan validitas (Sanusi, 2005). Menurut Sanusi (2005) instrumen yang valid merupakan instrumen yang mampu melakukan pengukuran terhadap apa yang diukur, misalnya meteran digunakan sebagai alat ukur panjang akan dikatakan valid namun jika untuk mengukur berat badan akan dikatakan tidak valid. Menurut Sanusi (2005) uji validitas dapat dilakukan dengan melakukan korelasi Pearson.

Menurut Scheff (2016) *The Pearson product-moment correlation* merupakan salah satu uji statistik yang sering digunakan untuk mengukur hubungan antar dua variabel. Uji *Pearson* sering digunakan untuk uji data tidak hanya reliability tetapi juga pada uji validitas. Sebelum melakukan uji validitas, perlu dilakukan menganalisis nilai r (Scheff, 2016). Uji *Pearson* dilakukan dengan menghitung derajat kebebasan (degree of freedom) dimana merupakan jumlah responden yang kemudian dikurangi 2 (Scheff, 2016). Pada uji *Pearson* akan digunakan kriteria nilai yaitu $P < 0.02$ atau $P < 0.05$.

2.9 Uji Kecukupan Data

Uji kecukupan atau kelayakan data dilakukan dengan melihat nilai pada *Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) measure of adequacy* dan *Bartlett Test of sphericity*. KMO dan Bartlett merupakan pengujian data secara statistik untuk mengetahui bahwa faktor-faktor yang akan digunakan layak untuk dilakukan analisis faktor atau tidak (Simamora, 2005). Berdasarkan definisi tersebut, uji kecukupan atau kelayakan ini berguna untuk mengetahui faktor-faktor yang diteliti apakah layak digunakan atau tidak, jika layak dapat dilakukan analisis statistik lainnya jika tidak akan dilakukan tindakan lainnya. Nilai KMO yang baik yaitu memiliki nilai

rekomenasi yaitu diatas 0.6 dan memiliki nilai *Bartlett's test of sphericity* yaitu dibawah 0.001, jika kedua hasil sudah memenuhi maka dapat dilakukan penelitian selanjutnya (Oruç, 2016).

2.10 Structural Equation Model (SEM)

Menurut Sarjono (2014) *Structural Equation Model* (SEM) merupakan teknik analisis multivarian antar variabel secara kompleks yang memungkinkan pengujian hubungan antara variabel laten dengan manifes yang disebut persamaan pengukuran, hubungan antara variabel laten yang satu dengan yang lainnya disebut persamaan struktural serta terdapat pemaparan kesalahan pengukuran. Menurut Gozhali dan Fuad (2008, didalam sitasi Sarjono, 2014) variabel laten tidak dapat diukur langsung namun memerlukan proksi dan variabel manifes merupakan indikator yang sebagai acuan pengukuran.

2.10.1 Variabel-variabel didalam *Structural Equation Model* (SEM)

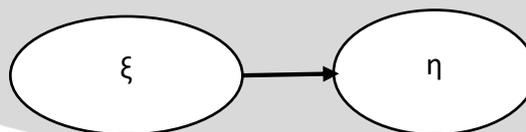
Terdapat konsep-konsep SEM yang harus dipahami terutama variabel-variabel didalamnya, variabel-variabel tersebut adalah :

1. Variabel Laten

Variabel laten yang tidak teramati dan tidak terukur secara langsung, perlu adanya indikator sebagai acuan pengukuran. Pada diagram jalur SEM, variabel laten disimbolkan dengan lingkaran atau elips (Sarjono, 2014).

2. Variabel Laten Eksogen dan Variabel Laten Endogen

Variabel laten eksogen merupakan variabel laten yang tidak terpengaruh oleh variabel laten lainnya (pada diagram jalur, tidak terdapat panah yang mengarah ke variabel laten eksogen). Notasi matematis dari variabel laten eksogen adalah ξ ("ksi") (Sarjono, 2013). Variabel laten endogen adalah variabel laten yang terpengaruh oleh variabel laten lainnya pada suatu model penelitian (pada diagram jalur, terdapat panah mengarah ke variabel endogen). Notasi matematis untuk variabel laten adalah η ("eta") (Sarjono, 2014). Variabel laten eksogen dan variabel laten endogen dapat dilihat dalam Gambar 2. 7 :



Gambar 2. 7 Variabel laten eksogen dan endogen

(Sumber : Sarjono, 2014)

3. Variabel Manifes

Variabel manifes berperan sebagai indikator pada sebuah model penelitian SEM dan dikenal sebagai variabel teramati atau variabel

terukur (Sarjono, 2014). Menurut Hair (1995, didalam sitasi Sarjono, 2014) variabel manifes diamati sebagai poin untuk pertanyaan baik responden yang menjawab pertanyaan maupun pengamatan yang dilakukan peneliti

2.10.2 Model-Model dalam *Structural Equation Model* (SEM)

Menurut Sarjono (2014) terdapat beberapa model SEM, yaitu :

1. Model Struktural

Model struktural merupakan model yang menggambarkan bahwa terdapat hubungan antara variabel-variabel laten, umumnya digambarkan secara linear walaupun memungkinkan untuk digambarkan secara non-linear.

2. Model Pengukuran

Model pengukuran merupakan model yang menggambarkan bahwa terdapat hubungan antara variabel laten terhadap variabel manifes atau indikator-indikatornya. Pada SEM juga dipahami sebagai analisis faktor konfirmatori (*confirmation factor analysis*) karena terdapat hubungan antara variabel laten dan variabel manifes. Kedua hubungan tersebut dimodelkan dalam bentuk analisis faktor konfirmatori.

2.10.3 Kesalahan dalam SEM

Menurut Sarjono (2014) terdapat kesalahan-kesalahan dalam SEM, yaitu :

1. Kesalahan Struktural

Kesalahan terjadi karena variabel laten eksogen ξ ("ksi") tidak dapat memperhitungkan apa yang akan digambarkan pada variabel laten endogen η ("eta").

2. Kesalahan Pengukuran

Kesalahan karena variabel manifes tidak dapat memperhitungkan kebutuhan variabel laten. Komponen kesalahan pengukuran variabel manifes X terhubung pada variabel laten eksogen diberi label δ (delta) dan kesalahan variabel manifes Y terhubung pada variabel laten endogen diberi label ϵ (epsilon).

2.10.4 Tahapan SEM

Menurut Bollen dan Long (1993, disitasi oleh Sarjono, 2014) tahapan SEM ada beberapa yaitu :

1. Spesifikasi Model

Tahap ini merupakan tahap pembentukan model yang menggambarkan adanya hubungan antar variabel seperti hubungan variabel laten satu dengan variabel laten lainnya dan hubungan variabel laten dengan variabel manifes. Menurut Wijanto (2007, disitasi oleh

Sarjono 2014) terdapat tahapan-tahapan sehingga peneliti akan memperoleh model sesuai kebutuhan :

1. Spesifikasi model pengukuran
 2. Spesifikasi model struktural
 3. *Hybrid* model
2. Identifikasi Model

Menurut Wijanto (2007, disitasi oleh Sarjono, 2014) terdapat 3 kategori identifikasi dalam persamaan secara simultan, yaitu :

1. *Under-identified model*
2. *Just-identified model*
3. *Over-identified model*

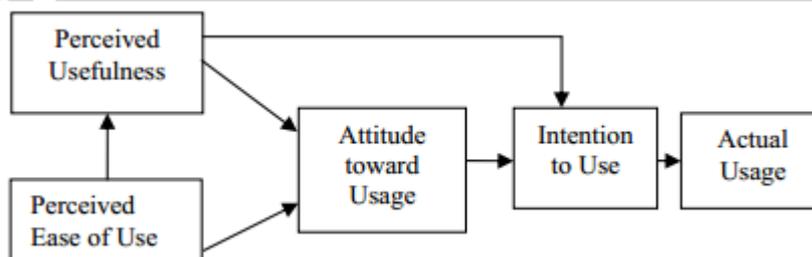
3. Estimasi Model

Menurut Wijanto (2007, disitasi oleh Sarjono, 2014) tahap estimasi merupakan tahapan yang digunakan untuk memprediksi atau mengestimasi nilai parameter model yang akan membentuk matriks E, sehingga nilai parameter dapat mendekati nilai pada matriks S. Metode estimasi terdiri dari beberapa, antara lain : *Two Stage Least Square* (TSLS), *Unweighted Least Square* (ULS), *Generalized Least Square* (GLS), *Maximum Likelihood Estimation* (MLE), *Robust Maximum Likelihood* (RML), *Generally Weighted Least Squares* (WLS), dan *Diagonally Weighted Least Square* (DWLS).

4. Uji Kecocokan

Pada tahap ini terdapat 3 tahapan yaitu kecocokan keseluruhan model (*overall model fit*), kecocokan model pengukuran (*measurement model fit*), kecocokan model struktural (*structural model fit*) untuk memberi evaluasi pada model (Hair dkk (1998), dalam Wijanto (2007, disitasi oleh Sarjono 2014)).

2.11 The Technology Acceptance Model (TAM)



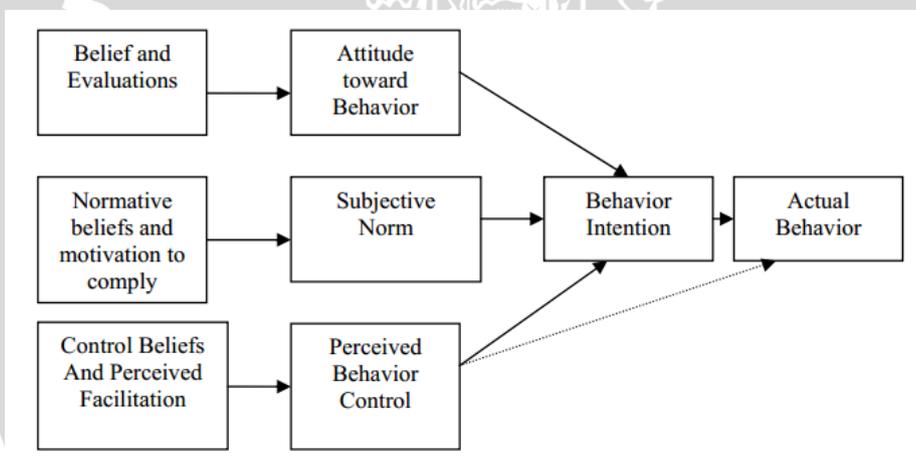
Gambar 2. 8 The Technology Acceptance Model (TAM)

Sumber : Davis (1989, disitasi dalam Li, 2010)

Menurut Davis (1989, disitasi oleh Li, 2010) *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. Pada model milik Davis (1989, disitasi oleh Li, 2010) terdapat faktor-faktor yaitu :

1. *Perceived usefulness* : sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja.
2. *Perceived ease of use* : sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan sistem jauh dari upaya berat.
3. *Attitude toward usage* : sikap seseorang terhadap penggunaan teknologi (Venkatesh dalam Li (2010)).
4. *Intention to Use* : niat seseorang yang didasarkan keputusan kognitif untuk meningkatkan kinerja.
5. *Actual usage* : dipengaruhi oleh niat seseorang.

2.12 Theory of Planned Behavior (TPB)



Gambar 2. 9 The Theory of Planned Behavior

Sumber : Ajzen (1991, disitasi dalam Li, 2010)

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 niat 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)). Menurut Ajzen (1991, disitasi Li, 2010) faktor-faktor pada TPB terdiri dari :

1. *Belief and Evaluations* : merupakan pembentuk sikap dengan mengevaluasi kepercayaan.

2. *Normative Beliefs and Motivation to Comply* : persepsi seorang individu dari norma sosial, keyakinan dari orang lain dengan meyakinkan bahwa perlu tidaknya melakukan hal tersebut.
3. *Control Beliefs and Perceived Facilitation* : keyakinan seorang individu tentang adanya faktor yang dapat melancarkan atau menghambat kinerja.
4. *Attitude Toward Behavior* : sikap seorang individu ditentukan oleh keyakinan.
5. *Subjective Norm* : persepsi seorang individu yang dipengaruhi oleh penilaian orang lain.
6. *Perceived Behavior Control* : pemahaman mendapatkan kemudahan atau kesulitan dalam bertindak (Ajzen dalam Li (2010)).
7. *Behavior Intention* : dipengaruhi oleh sikap seorang individu dan norma subjktif berkaitan dengan kinerja periaku.
8. *Actual Behavior* : niat seorang individu akan menentukan perilaku atau tindakan actual.

2.13 Skala Likert

Skala *likert* dikenal juga sebagai *summated rating scale*. Pertanyaan pada skala likert memiliki tingkatan dari terendah hingga tertinggi dan jumlah jawaban dapat beragam (Simamora, 2005). *Likert* berguna untuk mendapatkan ukuran data mengenai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Adanya skala *likert*, maka variabel-variabel yang ada pada penelitian dapat diukur dengan penilain sesuai indikator. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menggunakan skala likert (Simamora, 2005), yaitu :

1. Urutan pertanyaan perlu diacak agar setiap pertanyaan mendapat peluang yang sama untuk setiap posisi, penting karena meminimalisir posisi bias.
2. Menghindari pilihan jawaban yang seragam dengan melakukan pengacakan titik ekstrem positif dan negatif seperti pada tabel 2.1.

Menurut Simamora (2005) skala *likert* harus memiliki pilihan jawab ganjil misal tiga, lima, atau tujuh. Simamora (2005) memberikan contoh bahwa memberikan pilihan jawaban harus yang mudah dipahami oleh responden seperti berikut : sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju untuk skala terdapat 5 pilihan jawaban. Untuk 7 jawaban akan terdapat tambahan yaitu amat sangat setuju dan tidak sangat amat setuju. Simamora (2005) kurang setuju dengan 7 pilihan jawaban karena jawaban 'amat sangat' tidak memiliki ketidakjelasan arti atau masih rancu. Sehingga Simamora (2005) menyarankan menggunakan skala 5 pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabel 2.1 pilihan jawaban skala likert beserta poinnya :

Tabel 2. 1 Skala Likert Adaptasi dari Simamora (2005)

Keterangan	Nilai
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
netral	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

2.14 Uji Kecocokan

Menurut Hair dkk, dalam Wijanto (2007, disitasi oleh Sarjono 2014) terdapat 3 tahapan untuk melakukan evaluasi pada tingkat uji kecocokan dengan model, yakni :

2.14.1 Uji Kecocokan Keseluruhan (*Overall Model Fit*)

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

1. Ukuran Kecocokan Mutlak

Ukuran kecocokan model keseluruhan yang merupakan kecocokan untuk model struktural maupun model pengukuran terhadap matriks korelasi dan matriks kovarians, beberapa ukuran yang termasuk kecocokan mutlak, yakni :

a. Uji Chi-Square

Menurut Hu, Bentler, dan Kano (1992, dalam Sarjono, 2014) Chi-Square merupakan ukuran untuk mengevaluasi dan menilai besar perbedaan sampel dan matriks kovarians. Model fit dikatakan sempurna apabila *chi-square* bernilai nol atau kecil.

b. Goodness of Fit Index (GFI)

GFI menunjukkan kecocokan model menghasilkan matriks kovarians yang teramati. Model yang baik jika GFI bernilai lebih besar atau sama dengan 0,9 ($GFI \geq 0,9$) (Diamantopaulus dan Siguaw dalam Ghozali dan Fuad (2008, disitasi dalam Sarjono, 2014)).

c. Root Mean Square Residual (RMSR)

Menurut Yamin dan Kurniawan dalam Sarjono (2014) model dianggap baik ketika RMSR bernilai kurang dari 0,05 ($RMSR \leq 0,05$). RMSR merupakan nilai rerata residual hasil dari estimasi yang teramati antara matriks kovarian dan korelasi. (Sarjono, 2014)

d. Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)

RMSEA merupakan ukuran penyimpangan nilai parameter pada model dengan matriks kovarians (Browne dan Cudeck dalam Sarjono

(2014)). Nilai RMSEA dibidang close fit yaitu RMSEA kurang dari atau sama dengan 0,05 ($RMSEA \leq 0,05$) dan good fit nilai RMSEA diantara dan sama dengan 0,05 dan 0,08 ($0,05 \leq RMSEA \leq 0,08$)

e. *Expected Cross Validation Index (ECVI)*

ECVI digunakan untuk menilai kecocokan suatu model dengan samel tunggal dengan ukuran sampel dan populasi sama (Sarjono, 2014). Model yang baik yakni ECVI bernilai kecil.

f. *Non Centrality Parameter (NCP)*

NCP dinyatakan dalam bentuk spesifikasi ulang dari chi-square (Yamin dan Kurniawan dalam Sarjono (2014)). Penilaian NCP berdasar perbandingan dengna model lain. Semakin kecil NCP semakin baik model yang ada (Sarjono, 2014).

g. *Scaled NCP (SNCP)*

SNCP merupakan NCP yang dinyatakan dalam bentuk rata-rata perbedaan setiap observasi untuk melakkan perbandingan antarmodel. Suatu model yang baik yakni nilai SNCP yang dimiliki semakin kecil (Sarjono, 2014).

2. Ukuran Kecocokan *Incremental*

Menurut Miles dan Shevlin dalam Sarjono (2014) ukuran kecocokan incremental memiliki nama lain yaitu indeks fit komparatif. Beberapa ukuran yang termasuk ukuran fit incremental adalah (Sarjono, 2014) :

a. *Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)*

Modifikasi dari GFI untuk degree of freedom (df) dalam model, akan dikatakan *good fit* apabila terdapat AGFI lebih besar atau sama dengan 0,9 ($AGFI \geq 0,9$) dan dikatakan *fit marginal* apabila memiliki AGFI antara sama dengan 0,8 dan 0,9 ($0,8 \leq AGFI \leq 0,9$) (Sarjono, 2014).

b. *Tucker Lewis Index (TLI)*

Digunakan untuk mengevaluasi analisis faktor yang kemudian diperluas untuk SEM Wijanto(2007, disitasi Sarjono, 2014). Suatu model disebut *good fit* nilai TLI lebih besar dari 0,9 ($TLI \geq 0,9$) dan dianggap *fit marginal* nilai TLI antara sama dengan 0,8 dan 0,9 ($0,8 \leq TLI \leq 0,9$) (Sarjono, 2014).

c. *Normed Fit Index (NFI)*

Menurut Sarjono (2014) suatu model disebut *good fit* apabila nilai NFI lebih besar atau sama dengan 0,9 dan disebut *fit marginal* bila diantara sama dengan 0,8 dan 0,9.

d. *Incremental Fit Index (IFI)*

Model akan disebut *good fit* nilai IFI lebih besar 0,9 dan disebut *fit* marginal apabila nilai diantara atau sama dengan 0,8 dan 0,9 (Sarjono, 2014).

e. *Comparative Fit Index (CFI)*

Menurut Sarjono (2014) model disebut *good fit* memiliki nilai CFI lebih besar atau sama dengan 0,9 dan disebut *fit* marginal diantara atau sama dengan 0,8 dan 0,9.

f. *Relative Fit Index (RFI)*

Menurut Sarjono (2014) model disebut *good fit* memiliki nilai RFI lebih besar atau sama dengan 0,9 dan disebut *fit* marginal diantara atau sama dengan 0,8 dan 0,9.

3. Ukuran Kecocokan *Parsimoni*

Sarjono (2014) membagi kecocokan parsimoni menjadi beberapa ukuran kelompok, yakni :

a. *Parsimonious Normed Fit Index (PNFI)*

Semakin tinggi nilai PNFI semakin baik.

b. *Parsimonious Goodness of Fit Index (PGFI)*

Modifikasi dari GFI, semakin tinggi nilai PGFI semakin baik tingkat kecocokan model.

c. *Akaike Information Criterion (AIC)*

Menurut Wijanto dalam Sarjono (2014) nilai AIC yang mendekati nol memiliki model lebih *fit* dan lebih parsimoni.

d. *Consistent Akaike Information Criterion (CAIC)*

Menurut Wijanto dalam Sarjono (2014) nilai CAIC yang mendekati nol memiliki model lebih *fit* dan lebih parsimoni.

e. *Criteria N (CN)*

Nilai CN lebih dari 200 akan menunjukkan suatu model yang cukup baik.

f. *Normed Chi-Square*

Normed chi-square adalah rasio antara chi-square dibagi df (degree of freedom). Nilai yang dianjurkan : batas bawah 0,1; batas atas 2,0 atau 3,0 dan yang lebih leluasa 5,0.

Tabel 2. 2 Ukuran Goodness of Fit

No	Index	Acceptable Level
1	Chi-Square (p-value)	$p > 0.05$
2	Normed Chi-Square	$0.1 < x^2/df < 3.0$

3	<i>Goodness-of-fit index (GFI)</i>	> 0.9 <i>satisfactory fit</i> , > 0.8 <i>acceptable fit</i>
4	<i>Root-mean square residual (RMSEA)</i>	< 0.05 <i>good fit</i> , < 0.08 <i>acceptable fit</i>
5	<i>Comparative fit index (CFI)</i>	≥ 0.90
6	NFI	≥ 0.90 <i>good fit</i> , ≥ 0.80 <i>acceptable fit</i>
7	AGFI	≥ 0.80

sumber : Diadaptasi dari Al-Mamari (2015) dan Oruc (2016)

2.14.2 Uji Kecocokan Model Pengukuran (*Measurement Model Fit*)

Setelah melakukan *overall model fit*, tahap selanjutnya adalah *measurement model* yaitu uji kecocokan yang dilakukan pada model pengukuran terkait hubungan antarvariabel laten dengan variabel manifes (Sarjono, 2014). Uji hasil estimasi *measurement model* dengan melihat nilai t-kritis atau *critical ratio* yaitu lebih dari atau sama dengan 1,96 (Sarjono, 2014).

Measurement model terdapat 2 tahap yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas memiliki nilai konstruk validitas atau *loading factors* 0,5 (Kim, 2013). Uji reliabilitas memiliki kriteria nilai *standardized regression weight* yaitu > 0.7 (Chandio, 2011). Faktor loading dari nilai konstruk, *Average Variance Extracted (AVE)* dan konstruk reliabilitas digunakan untuk menilai validitas konvergen dari masing-masing konstruk atau variabel laten (Chandio, 2011).

Tabel 2. 3 Estimasi *measurement model*

No	<i>Estimates</i>	<i>Recommended Criteria</i>
1	<i>Factor loading</i>	> 0.5 <i>acceptable</i> > 0.7 <i>good</i>
2	<i>Critical ratio (t-value)</i>	> 1.96
3	<i>p-value</i>	< 0.05

sumber : Chandio (2011)

2.14.3 Uji Kecocokan Model Struktural (*Structural Model Fit*)

Menurut Sarjono (2014) *structural model fit* merupakan evaluasi untuk model struktural dengan melakukan uji kecocokan hubungan antara variabel laten eksogen dan variabel laten endogen sesuai dengan hipotesis yang dibuat pada penelitian. Uji kecocokan ini digambarkan dengan menggunakan *Path Analysis*. Menurut Ghazali dan Fuad (2008, disitasi dalam Sarjono, 2014), terdapat 3 hal penting yang harus diperhatikan :

1. Tanda panah atau tanda arah tiap-tiap variabel laten menunjukkan apakah terdapat pengaruh satu sama lain dan sesuai dengan hipotesis.
2. Signifikansi parameter yang diestimasi sebelumnya dapat membantu untuk mengetahui hubungan yang terjadi diantara variabel-variabel laten.

3. Koefisien determinan pada persamaan struktural mengindikasikan jumlah varians pada variabel laten endogen yang dapat dijelaskan secara simultan oleh variabel-variabel laten eksogen.

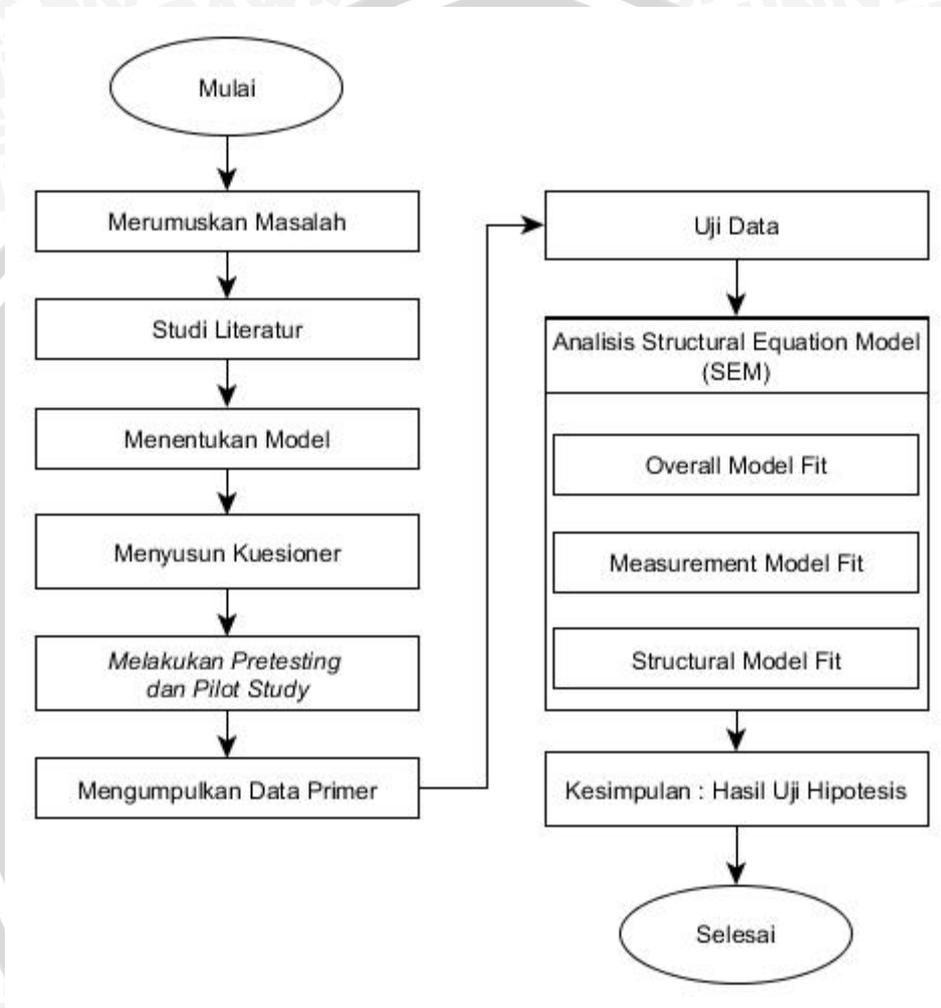
2.15 *Pretesting* dan *Pilot Study*

Pilot study merupakan salah satu hal penting dalam tahapan penelitian karena dianggap sebagai penelitian kecil untuk mengetahui kelemahan alat uji berdasarkan sampel yang digunakan. *Pilot study* juga dapat membantu dalam memutuskan metode apa yang lebih cocok digunakan seperti metode interview atau metode kuesioner (Hassan, 2006). Hasil dari *pretesting* kuesioner terdapat beberapa kalimat yang ambigu sehingga perlu direvisi sesuai rekomendasi dari tester. Menurut Conelly (2008) sampel untuk *pilot study* digunakan 10% diproyeksikan dari sampel yang lebih besar. Sehingga untuk *pretesting* dan *pilot study* digunakan sampel 30 kuesioner.



BAB 3 METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang metode dan tahapan rencana penelitian yang akan dilakukan mengenai analisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu terhadap pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO. Rencana penelitian menjelaskan bagaimana alur pelaksanaan penelitian. Diagram alir rancangan penelitian dapat dilihat dalam Gambar 3. 1 Tahap Penelitian.



Gambar 3. 1 Tahap Penelitian

Awal penelitian yang dilakukan adalah merumuskan masalah yang menjadi penyebab mengapa penelitian ini harus dilakukan. Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan studi literatur yang berguna untuk mendapatkan referensi penelitian dari penelitian sebelumnya dan kajian pustaka lainnya. Apabila studi literatur sudah cukup kemudian akan dilakukan penyusunan model yang dianalisis dari literatur yang didapatkan. Model yang sudah ditentukan akan dapat dilakukan pembuatan kuesioner berdasarkan indikator-indikator yang ada. Kuesioner yang baik akan dilakukan pretesting kuesioner dan *pilot study*. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data primer yang akan dilakukan penyebaran kuesioner terhadap responden.



Selanjutnya dilakukan uji *missing data*, *outliers*, uji normalitas, uji KMO dan *Bartlett's* pada tahap uji data. Pada uji data *outlier* akan digunakan metode *mahalanobis distance* sebagai batas untuk mengeliminasi data. Setelah uji data selesai dilakukan akan dilakukan analisis *Structural Equation Model* (SEM) untuk mendapatkan hasil-hasil pengujian. Pengujian yang dilakukan yaitu terdapat uji kecocokan model yang dilakukan tiga tahap. Tiga tahap tersebut yaitu *overall model fit*, *measurement model fit* dengan menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), dan tahap terakhir yaitu *structural model fit* dengan menggunakan *path analysis*. Pada tahap akhir penelitian akan didapatkan hasil analisis yang kemudian didapatkan kesimpulan dan penelitian selesai.

3.1 Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian digunakan sebagai referensi yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, makalah, majalah, *e-book*, dan laporan penelitian. Dari tahap studi literature akan didapatkan penjelasan-penjelasan tentang teori atau konsep yang mendukung penelitian. Berikut konsep yang mendukung untuk penelitian :

1. *Game Online*
2. *Pokemon GO*
3. *The Technology Acceptance Model*
4. *Theory of Planned Behavior*
5. Skala Likert
6. *Structural Equation Model*
7. Uji Kecocokan Model
8. Pretesting dan *Pilot Study*
9. *Mahalanobis Distance*
10. Uji Normalitas
11. KMO dan *Bartlett's Test*

3.2 Model Penelitian

Penyusunan model penelitian dilakukan dengan mendapatkan referensi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kim (2013) dan Foltz (2015). Model penelitian diadaptasi dari kedua model penelitian sebelumnya dengan menggabungkan variabel-variabel laten dan menyesuaikan aliran variabel. Model penelitian akan digunakan sebagai acuan untuk menemukan variabel manifes pada tahap berikutnya.

3.3 Menyusun Kuesioner

Penyusunan kuesioner dilakukan berdasarkan indikator-indikator yang ada pada variabel laten pada penelitian Foltz (2015) dan Kim (2013). Kuesioner

dilakukan dengan *online based test* untuk memudahkan mendapatkan responden. Pada kuesioner terdapat pernyataan atau pertanyaan mengenai perilaku terhadap pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO dengan memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Isi dari kuesioner untuk mengetahui faktor-faktor responden dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO. Hasil penyusunan kuesioner pada penelitian akan dilampirkan pada 66.

3.4 Pretesting dan Pilot Study

Pilot study dapat didefinisikan sebagai penelitian kecil untuk menguji awal penyusunan proposal penelitian, alat pengumpulan data, strategi pengumpulan data, dan teknik penelitian lainnya untuk penelitian yang lebih besar lagi (Hassan, 2006). Pada penelitian ini *pilot study* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman kuesioner yang telah dibuat. Pendapat yang diberikan dapat berupa pemahaman kalimat, pemilihan diksi, urutan kuesioner, dan tata letak penulisan pada kuesioner. Beberapa responden akan memberikan pendapat berdasarkan kuesioner yang telah dibuat. Pendapat-pendapat tersebut dapat digunakan sebagai referensi untuk merevisi kuesioner, sebelum penyebaran kuesioner yang digunakan sebagai data primer.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan survey menggunakan kuesioner terhadap responden. Menurut Sugiyono (2014) teknik kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pernyataan atau pertanyaan tertulis yang kemudian akan dijawab oleh responden sesuai pilihan jawaban atau kebutuhan peneliti. Penulisan kuesioner pada penelitian ini akan diberi beberapa pilihan jawaban sesuai dengan skala pengukuran sehingga jawaban tidak akan memiliki jawaban yang berkembang. Hal ini untuk membatasi responden agar memberi jawaban yang lebih fokus.

3.5.2 Sumber Data

Penelitian ini akan menggunakan sumber data primer sehingga sumber yang diperlukan untuk data primer adalah sumber primer. Sumber primer merupakan sumber data yang memberikan data-data langsung terhadap pengumpul data (Sugiyono, 2014). Sumber data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini dengan teknik kuesioner dengan rentang umur 19 hingga 29 tahun. Menurut majalah *Forbes* pengguna Pokemon GO terbanyak yaitu rentang umur 18 hingga 29 tahun dengan jumlah 46% dari seluruh total pengguna. Pada penelitian ini akan menggunakan responden dengan rentang umur 18 hingga 29 tahun dan jumlah responden sebanyak 300 orang. Untuk penelitian *Structural Equation Model* (SEM) sekitar 250 hingga 500 data (Schumacker, 2010).

3.5.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah yang memiliki kualitas dan ciri khas tertentu yang dianggap oleh peneliti mampu untuk diteliti dan dipelajari kemudian akan didapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah pengguna Pokemon GO dengan rentang umur 19 tahun hingga 28 tahun.

Menurut Sugiyono (2014) sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik dari populasi itu sendiri. Sampel dilakukan karena adanya kekurangan pada peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dibuat batasan. Pada penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 300 responden berdasarkan penyebaran kuesioner.

3.6 Metode Analisis SEM

Analisis yang dilakukan yaitu analisis multivariat *Structural Equation Model* (SEM) dengan dibantu oleh perangkat lunak software statistik dan AMOS. Pada tahap analisis akan terdapat 3 tahap yaitu pada tahap uji kecocokan. Uji kecocokan yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Uji Kecocokan Keseluruhan (*Overall Model Fit*)

Menurut Yamin dan Kurniawan dalam Sarjono (2013), terdapat 3 kelompok untuk pengukuran kecocokan keseluruhan model, yakni uji kecocokan mutlak atau *absolut*, uji kecocokan *incremental*, dan uji kecocokan *parsimony*.

2. Uji Kecocokan Pengukuran (*Measurement Model Fit*)

Setelah melakukan *overall model fit*, tahap selanjutnya adalah *measurement model fit* yang merupakan uji kecocokan yang dilakukan pada model pengukuran terkait hubungan antarvariabel laten dengan variabel manifes (Sarjono, 2014). *Measurement model* terdapat 2 tahap yaitu uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas memiliki nilai konstruk validitas atau *loading factors* 0,5 (Kim, 2013). Untuk nilai t kritis yaitu lebih dari atau sama dengan 1,96 (Sarjono, 2014).

3. Uji Kecocokan Struktural (*Structural Model Fit*)

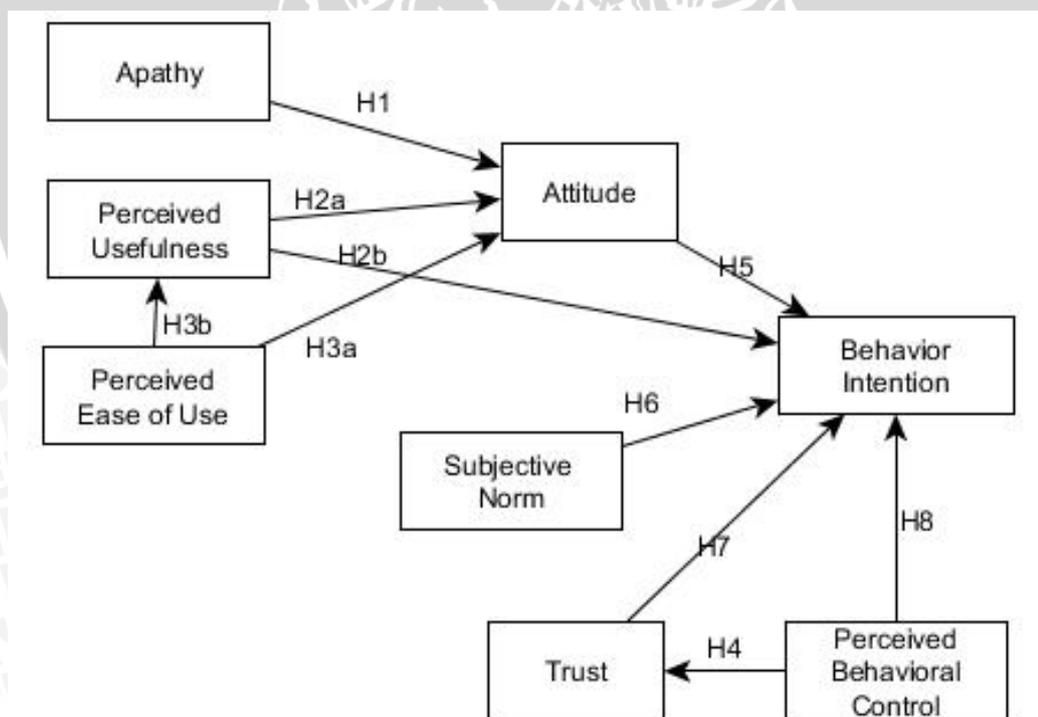
Menurut Sarjono (2014) kecocokan model struktural merupakan evaluasi untuk model struktural dengan melakukan uji kecocokan hubungan antara variabel laten eksogen dan variabel laten endogen sesuai dengan hipotesis yang dibuat pada penelitian

BAB 4 ANALISIS DATA

4.1 Model Penelitian

Pada penelitian ini mengacu pada literatur penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu dengan menggunakan konstruk model. Konstruk model yang digunakan merupakan model adaptasi pada penelitian milik Foltz (2015) dan Kim (2013). Pada penelitian Foltz (2015) menggunakan model *The Technology Acceptance Model* (TAM) dan Kim (2013) menggunakan model *Theory of Planned Behavior* (TPB) sehingga hasil dari model penelitian diterapkan adalah model adaptasi dari kedua model tersebut. Model penelitian ini akan menjadi dasar teori dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku seorang individu terhadap pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO. Berikut dalam Gambar 4. 1 Model Penelitian Adaptasi dari Foltz (2015) dan Kim (2013) merupakan gambar model yang akan digunakan untuk penelitian.

Pada model terdiri dari delapan variabel laten atau konstruk yang tiap variabel mewakili definisi masing-masing. Tiap-tiap variabel laten dihubungkan oleh hipotesis penelitian. Total hipotesis penelitian terdiri dari sepuluh hipotesis. Tiap-tiap hipotesis mewakili definisi hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya.



Gambar 4. 1 Model Penelitian Adaptasi dari Foltz (2015) dan Kim (2013)

Berdasarkan model pada penelitian ini terdapat delapan variabel laten berikut dengan deskripsi tiap-tiap variabel :

1. Ketidakpedulian (*Apathy*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui ketidakpedulian seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
2. Pemahaman kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui seorang individu yang melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO mendapatkan manfaat dan meningkatkan kinerja lainnya.
3. Pemahaman kemudahan dalam penggunaan (*Perceived Ease of Use*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses tidak begitu memerlukan usaha yang besar.
4. Sikap (*Attitude*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui penilaian seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses termasuk kegiatan positif atau negatif.
5. Norma subjektif (*Subjective Norm*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui seorang individu apakah dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO tergantung oleh adat istiadat atau kebiasaan lingkungannya.
6. Kepercayaan (*Trust*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO apakah mempertimbangkan pengembang Pokemon GO dalam mengembangkan game onlinenya.
7. Pemahaman perilaku terkontrol (*Perceived Behavioral Control*) : Variabel ini berguna untuk mengetahui apakah seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses apakah dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya.
8. Keinginan dalam bertindak (*Behavior intention*) : Variabel ini menunjukkan keinginan dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

4.2 Rumusan Hipotesis

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, sehingga terdapat hipotesis yang akan diuji, hipotesis-hipotesis berikut adalah :

H1 : terdapat hubungan positif antara ketidakpedulian (A) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.

H2a : terdapat hubungan positif antara pemahaman kemanfaatan (PU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.

H2b : terdapat hubungan positif antara persepsi kemanfaatan (PU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.

H3a : terdapat hubungan positif antara pemahaman kemudahan (PEU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.

H3b : terdapat hubungan positif antara pemahaman kemudahan (PEU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap pemahaman kemanfaatan (PU) pada Pokemon GO.

H4 : terdapat hubungan positif antara pemahaman perilaku terkontrol (PBC) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap kepercayaan (T) pada Pokemon GO

H5 : terdapat hubungan positif antara sikap (AT) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.

H6 : terdapat hubungan positif antara norma subjektif (SN) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.

H7 : terdapat hubungan positif antara kepercayaan (T) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.

H8 : terdapat hubungan positif antara pemahaman perilaku terkontrol (PBC) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan dalam bertindak (BI) pada Pokemon Go.

4.3 Deskripsi Data

Responden pada penelitian ini adalah pengguna aktif atau pengguna yang pernah melakukan *installasi* game online pada Pokemon GO dengan rentang umur 18 tahun hingga 29 tahun. Kuesioner dibagikan kepada 300 responden secara online. Jumlah responden laki-laki berjumlah 228 orang dan responden perempuan terdiri dari 72 orang. Berikut pada Tabel 4. 1 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Lama Main merupakan rekapitulasi responden berdasarkan seberapa lama responden bermain Pokemon GO dan pada Tabel 4. 2 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Umur merupakan rekapitulasi berdasarkan umur responden yang terbatas yaitu umur 18 tahun hingga umur 29 tahun. Pertanyaan atau pernyataan kuesioner dapat dilihat pada KUESIONER.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Lama Main

Lama Main	Jumlah	Persentase (%)
1-2 Bulan	179	59.66
3-6 Bulan	121	40.33

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Umur

Umur	Jumlah	Persentase (%)
18	17	5.66
19	31	10.33
20	38	12.66
21	113	37.66
22	39	13.00
23	14	4.66
24	9	3.00
25	8	2.66
26	11	3.66
27	6	3.00
28	3	1.00
29	11	3.66
Total	300	100

4.4 Variabel yang Diteliti

Pada penelitian ini terdapat 8 variabel laten. Tiap-tiap variabel laten terdapat beberapa indikator atau variabel manifes dengan total keseluruhan terdapat 33 indikator. Pada indikator-indikator yang telah disebar melalui kuesioner akan didapatkan 5 alternatif jawaban yang diberikan kepada responden. Pengukuran menggunakan skala likert dengan keterangan 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Data dari responden dilakukan analisis distribusi jawaban untuk mengetahui frekuensi jawaban dari kuesioner yang telah disebar.

4.4.1 Deskripsi Variabel Ketidakpedulian (A / *Apathy*)

Pada variabel *apathy* terdapat 4 indikator berupa pertanyaan atau pernyataan yaitu A1, A2, A3, dan A4. Hasil distribusi frekuensi variabel ketidakpedulian (A) dapat dilihat pada tabel 4.3. Variabel ketidakpedulian atau *apathy* merupakan salah satu penentu atau perilaku seseorang terhadap melakukan pengaturan sistem (Foltz, 2013). Pengguna sistem sadar bahwa pengaturan privasi dan perizinan hak akses itu penting namun bisa saja merasa tidak perlu atau tidak tertarik dalam melakukannya (Foltz dalam Foltz (2015)).

Tabel 4. 3 Deskripsi variabel ketidakpedulian (A)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	A1	28	9.3	66	22	112	37.33	81	27	13	4.3	300
2	A2	22	7.3	86	28.7	106	35.33	76	25.3	10	3.3	300
3	A3	51	17	121	40.3	59	19.67	58	19.3	11	3.7	300
4	A4	19	6.3	63	21	88	29.33	114	38	16	5.3	300

Pada Tabel 4. 3 Deskripsi variabel ketidakpedulian (A) terdapat informasi mengenai jumlah tiap-tiap jawaban responden untuk tiap-tiap indikator. Pada indikator A1 dengan pernyataan “Saya tidak peduli apakah saya akan mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.” terdapat 28 responden (9.3%) menjawab sangat tidak setuju, 66 responden (22%) menjawab tidak setuju, 112 responden (37.3%) menjawab netral, 81 responden (27%) menjawab setuju, dan 13 responden (4.3%) menjawab sangat setuju. Dari hasil responden jawaban paling besar adalah netral bahwa melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO bukanlah hal yang selalu dipedulikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan responden akan bersikap netral (37.3%) untuk tidak mempedulikan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator A2 Tabel 4. 3 dengan pernyataan “Tidak akan ada konsekuensi apapun jika saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.” terdapat 22 responden (7.3%) menjawab sangat tidak setuju, 86 responden (28.7%) menjawab tidak setuju, 106 responden (35.3%) menjawab netral, 76 responden (25.3%) menjawab setuju, dan 10 responden (3.3%) menjawab sangat setuju. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memilih bersikap netral (35.3%) terhadap kesadaran bahwa tidak akan ada konsekuensi yang terjadi jika mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator A3 dengan pernyataan “Mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO tidaklah penting.” terdapat sejumlah 51 responden (17%) menjawab sangat tidak setuju, 121 responden (40.3%) menjawab tidak setuju, 59 responden (19.7%) menjawab netral, 58 responden (19.3%) menjawab setuju, 11 responden (3.7%) menjawab sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar responden menunjukkan sikap tidak setuju (40.3%) bahwa melakukan perubahan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO tidaklah penting. Sehingga dari hasil responden tersebut bahwa perubahan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO adalah penting.

Pada indikator A4 dengan pernyataan “Tidak masalah jika saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 19 responden (6.3%) menjawab sangat tidak setuju, 63 responden (21%) menjawab tidak setuju, 88 responden (29.3%) menjawab netral, 114 responden (38%) menjawab setuju,

16 responden (5.3%) menjawab sangat setuju. Hasil responden terbesar adalah setuju (38%) bahwa bukan suatu masalah jika melakukan perubahan pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.

4.4.2 Deskripsi Variabel Pemahaman Kemanfaatan (PU / *Perceived Usefulness*)

Pada variabel laten pemahaman kemanfaatan terdapat 4 indikator yaitu PU1, PU2, PU3, dan PU4. Tiap-tiap indikator pada Tabel 4. 4 Deskripsi variabel pemahaman kemanfaatan (PU) sudah terdapat persebaran jumlah jawaban responden untuk tiap-tiap skala. Variabel pemahaman kemanfaatan (PU) untuk mengetahui sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja atau kualitas pekerjaannya (Kim, 2013). Variabel PU berguna untuk mengetahui jawaban dari responden yaitu mengenai apakah responden atau seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO meningkatkan kinerja atau mendapatkan manfaat yang lain.

Tabel 4. 4 Deskripsi variabel pemahaman kemanfaatan (PU)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	PU1	21	7	42	14	73	24.33	105	35	59	20	300
2	PU2	15	5	26	8.67	69	23	144	25	46	15	300
3	PU3	51	17	88	29.3	131	43.67	25	8.33	5	1.7	300
4	PU4	22	7.3	37	12.3	88	29.33	131	43.7	22	7.3	300

Pada Tabel 4. 4 Deskripsi variabel pemahaman kemanfaatan (PU) dapat dilihat pada indikator PU1 dengan pernyataan “Bermain Pokemon GO mengakrabkan saya dengan teman lainnya.” terdapat 21 responden (7%) jawaban sangat tidak setuju, 42 responden (14%) jawaban tidak setuju, 73 responden (24.3%) jawaban netral, 105 responden (35%) menjawab setuju, 59 responden (20%) menjawab sangat setuju. Sebanyak 35% responden menjawab setuju untuk pernyataan bahwa bermain Pokemon GO dapat mengakrabkan bermain dengan teman lainnya.

Pada indikator PU2 dengan pernyataan “Bermain Pokemon GO dapat menghilangkan *stress* atau tekanan dari aktivitas lainnya.” hasil frekuensi distribusi jawaban terdapat 15 responden (5%) jawaban sangat tidak setuju, 26 responden (8.67%) jawaban tidak setuju, Pada indikator PU2 hasil frekuensi distribusi jawaban terdapat 69 responden (23%) jawaban netral, 144 responden (25%) menjawab setuju, 46 responden (15%) menjawab sangat setuju. Dari hasil tersebut sebanyak 25% responden terbesar dengan menjawab setuju untuk pernyataan bahwa bermain Pokemon GO dapat menurunkan atau menghilangkan *stress* atau tekanan dari aktivitas lainnya.

Pada indikator PU3 dengan pernyataan “Pokemon GO sangat berarti bagi saya.” hasil frekuensi distribusi jawaban terdapat 51 responden (17%) jawaban sangat tidak setuju, 88 responden (29.3%) jawaban tidak setuju, 131 responden

(43.7%) jawaban netral, 25 responden (8.3%) menjawab setuju, 5 responden (1.7%) menjawab sangat setuju. Responden menanggapi secara netral (43.7%) bahwa Pokemon GO merupakan hal yang berarti.

Pada indikator PU4 dengan pernyataan “Saat waktu senggang saya sempatkan bermain Pokemon GO.” terdapat hasil frekuensi distribusi jawaban terdapat 22 responden (7.3%) jawaban sangat tidak setuju, 37 responden (12.3%) jawaban tidak setuju, 88 responden (29.3%) jawaban netral, 131 responden (43.7%) menjawab setuju, 22 responden (7.3%) menjawab sangat setuju. Terdapat 43.7% jawaban responden setuju terhadap menyempatkan bermain Pokemon GO diwaktu senggang.

4.4.3 Deskripsi Variabel Pemahaman Kemudahan Dalam Penggunaan (PEU / *Perceived Ease of Use*)

Pada Tabel 4. 5 Deskripsi variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan merupakan tabel frekuensi distribusi responden dari variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan (PEU) yang terdiri dari 2 indikator yaitu PEU1 dan PEU2. Indikator-indikator tersebut merupakan pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner. Variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengguna percaya bahwa tidak memerlukan usaha yang besar dalam menggunakan suatu sistem (Kim, 2013). Pada indikator PEU tersebut diharapkan responden menjawab sesuai kenyataan bahwa dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO tidak memerlukan usaha yang besar.

Tabel 4. 5 Deskripsi variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan (PEU)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	PEU1	4	1.3	17	5.67	54	18	183	61	42	14	300
2	PEU2	5	1.7	18	6	52	17.33	168	56	57	19	300

Pada Tabel 4. 5 Deskripsi variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan (PEU) indikator PEU1 dengan pernyataan “Instruksi bermain Pokemon GO mudah diikuti.” terdapat ada 4 responden (1.3%) menjawab sangat tidak setuju, 17 responden (5.67%) menjawab tidak setuju, 54 responden (18%) menjawab netral, 183 responden (61%) menjawab setuju, dan 42 responden (14%) menjawab sangat setuju. Dari hasil responden dapat dilihat sebesar 61% responden menjawab setuju untuk pernyataan bahwa instruksi bermain pada Pokemon GO mudah diikuti.

Pada Tabel 4. 5 Deskripsi variabel pemahaman kemudahan dalam penggunaan (PEU) bagian indikator PEU2 dengan pernyataan “Sangat mudah untuk bermain Pokemon GO.” terdapat 5 responden (1.7%) menjawab sangat tidak setuju, 18 responden (6%) menjawab tidak setuju, 52 responden (17.33%) menjawab netral, 168 responden (56%) menjawab setuju, dan 57 responden (19%) menjawab sangat setuju. Dari hasil tersebut terdapat 56% jawaban

responden setuju terhadap pernyataan bahwa sangat mudah untuk bermain Pokemon GO.

4.4.4 Deskripsi Variabel Sikap (AT/ Attitude)

Dapat kita lihat pada Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT) terdapat frekuensi distribusi jawaban responden terhadap pernyataan atau pertanyaan. Terdapat 6 indikator yaitu AT1, AT2, AT3, AT4, AT5, dan AT6 yang tiap-tiap indikator terdapat 5 skala penilaian. Variabel AT sendiri yaitu variabel yang menunjukkan perilaku responden terhadap Pokemon GO. Variabel perilaku (AT) adalah sikap atau perilaku yang merespon dengan positif atau negatif untuk sebuah objek, orang, lembaga atau acara (Foltz, 2015).

Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	AT1	4	1.3	19	6.33	94	31.33	119	39.7	64	21	300
2	AT2	4	1.3	20	6.67	77	25.67	140	46.7	59	20	300
3	AT3	9	3	49	16.3	163	54.33	61	20.3	18	6	300
4	AT4	8	2.7	20	6.67	73	24.33	150	50	49	16	300
5	AT5	11	3.7	11	3.67	91	30.33	151	50.3	36	12	300
6	AT6	12	4	29	9.67	125	41.67	111	37	23	7.7	300

Pada Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT) indikator AT1 dengan pernyataan “Saya percaya bahwa mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses game Pokemon GO itu penting.” terdapat hasil dan prosentase jawaban dari responden sebagai berikut terdapat 4 responden (1.3%) menjawab sangat tidak setuju, 19 responden (6.3%) menjawab tidak setuju, 94 responden (31.3%) menjawab netral, 119 responden (39.7%) menjawab setuju, 64 responden (21%) menjawab sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat 39.7% responden memilih pernyataan atau pertanyaan dengan setuju. Responden setuju bahwa mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO merupakan hal penting. Sehingga sebagian besar responden memiliki perilaku mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO karena menganggap hal tersebut merupakan hal penting yang harus dilakukan.

Pada Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT) indikator AT2 dengan pernyataan “Saya percaya bahwa memahami pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO itu penting.” terdapat 4 responden (1.3%) menjawab sangat tidak setuju, 20 responden (6.67%) menjawab tidak setuju, 77 responden (25.7%) menjawab netral, 140 responden (46.7%) menjawab setuju, 59 responden (20%) menjawab sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar responden menyetujui atau setuju (46.7%) terhadap pernyataan bahwa memahami pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO adalah hal penting.

Hasil indikator AT3 dengan pernyataan “Mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO itu tidak menyenangkan.” terdapat 9 responden

(3%) menjawab sangat tidak setuju, 49 responden (16.3%) menjawab tidak setuju, 163 responden (54.3%) menjawab netral, 61 responden (20.3%) menjawab setuju, 18 responden (6%) menjawab sangat setuju. Terdapat 54.3% responden bersikap netral terhadap pernyataan bahwa dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO tidak menyenangkan. Sikap responden yang bersikap netral membuat pernyataan dalam pengubahan pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO dapat menjadi menyenangkan maupun dapat menjadi tidak menyenangkan.

Hasil pada indikator T4 dengan pernyataan "Ide dari permainan Pokemon GO adalah hal yang baik." terdapat 8 responden (2.7%) menjawab sangat tidak setuju, 18 responden (6.38%) menjawab tidak setuju, 73 responden (24.3%) menjawab netral, 150 responden (50%) menjawab setuju, 49 responden (16%) menjawab sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar responden menjawab setuju dalam pernyataan bahwa ide dari Pokemon GO adalah hal yang baik.

Pada Tabel 4. 6 Deskripsi variabel sikap (AT)dengan pernyataan "Bermain Pokemon GO membuat saya senang." untuk indikator AT5 terdapat 11 responden (3.7%) menjawab sangat tidak setuju, 11 responden (3.67%) menjawab tidak setuju, 91 responden (30.3%) menjawab netral, 151 responden (50.3%) menjawab setuju, 36 responden (12%) menjawab sangat setuju. Terdapat 50.3% responden menjawab setuju untuk pernyataan bahwa bermain Pokemon GO membuat saya senang.

Pada indikator AT6 dengan pernyataan "Bermain Pokemon GO adalah hal yang saya suka." terdapat 12 responden (4%) menjawab sangat tidak setuju, 29 responden (9.67%) menjawab tidak setuju, 125 responden (41.7%) menjawab netral, 111 responden (37%) menjawab setuju, 23 responden (7.7%) menjawab sangat setuju. 41.7% responden memilih netral untuk pernyataan bahwa bermain Pokemon GO adalah hal yang saya suka.

4.4.5 Deskripsi Variabel Norma Subjektif (SN/ *Subjective Norm*)

Terdapat 4 indikator pada Tabel 4. 7 Deskripsi variabel Norma Subjektif (SN) yang tiap-tiap indikator terdapat frekuensi distribusi jawaban dengan skala likert rentang 1 hingga 5. Indikator-indikator tersebut adalah SN1, SN2, SN3, dan SN4. Variabel norma subjektif (SN) merupakan variabel yang berguna untuk mengetahui seberapa jauh responden dipengaruhi oleh orang lain yang dianggap sebagai norma dalam melakukan suatu tindakan (Foltz, 2015).

Pada Tabel 4. 7 Deskripsi variabel Norma Subjektif (SN)pada indikator SN1 dengan pernyataan "Orang-orang memengaruhi saya apakah harus mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO." dapat dilihat bahwa terdapat 28 responden (9.3%) menjawab sangat tidak setuju, 99 responden (33%) menjawab tidak setuju, 137 responden (45.7%) menjawab netral, 32 responden (10.7%) menjawab setuju, 4 responden (1.3%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar reponden (45.7%) memilih netral untuk pernyataan bahwa

orang-orang memengaruhi saya apakah harus mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Tabel 4. 7 Deskripsi variabel Norma Subjektif (SN)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	SN1	28	9.3	99	33	137	45.67	32	10.7	4	1.3	300
2	SN2	31	10	102	34	134	44.67	30	10	3	1	300
3	SN3	29	9.7	91	30.3	133	44.33	44	14.7	3	1	300
4	SN4	33	11	106	35.3	134	44.67	26	8.67	1	0.3	300

Pada indikator SN2 dengan pernyataan “Rekan kerja, rekan sebaya, atau rekan bermain dalam satu perusahaan atau satu institusi memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 31 responden (10%) menjawab sangat tidak setuju, 102 responden (34%) menjawab tidak setuju, 134 responden (44.67%) menjawab netral, 30 responden (10%) menjawab setuju, 3 responden (1%) menjawab sangat setuju. Hasil indikator SN2 sebagian besar responden (44.67%) memilih netral untuk pernyataan rekan kerja, rekan sebaya, atau rekan bermain dalam satu perusahaan atau satu institusi memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Hasil dari indikator SN3 dengan pernyataan “Orang yang saya anggap penting memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.” terdapat 29 responden (9.7%) menjawab sangat tidak setuju, 91 responden (30.3%) menjawab tidak setuju, 133 responden (44.3%) menjawab netral, 44 responden (14.7%) menjawab setuju, 3 responden (1%) menjawab sangat setuju. Hasil dari Tabel 4. 7 Deskripsi variabel Norma Subjektif (SN) pada indikator SN3 sebagian besar responden memilih netral untuk pernyataan atau pertanyaan bahwa orang yang dianggap penting memengaruhi saya dalam mengubah pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

Frekuensi distribusi pada indikator SN4 dengan pernyataan “Atasan atau senior memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 33 responden (11%) menjawab sangat tidak setuju, 106 responden (35.3%) menjawab tidak setuju, 134 responden (44.7%) menjawab netral, 26 responden (8.67%) menjawab setuju, 1 responden (0.3%) menjawab sangat setuju. Hasil dari frekuensi distribusi indikator SN4 sebagian besar hasil responden memilih netral untuk pernyataan atasan atau senior memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan dan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

4.4.6 Deskripsi Variabel Kepercayaan (T/ Trust)

Variabel kepercayaan (T) pengguna hanya bisa berasumsi bahwa penyedia layanan secara otomatis menyesuaikan pengaturan keamanan dengan cara optimal (Foltz, 2015). Pada variabel kepercayaan terdapat dua indikator yaitu T1

dan T2 yang dapat dilihat frekuensi distribusi jawabannya pada Tabel 4. 8 Deskripsi variabel kepercayaan (T). Dengan adanya variabel kepercayaan dapat diketahui seberapa jauh responden dengan asumsinya memercayai pengusaha atau pengembang game Pokemon GO.

Tabel 4. 8 Deskripsi variabel kepercayaan (T)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	T1	8	2.7	17	5.67	67	22.33	153	51	55	18	300
2	T2	9	3	17	5.67	62	20.67	146	48.7	66	22	300

Pada Tabel 4. 8 Deskripsi variabel kepercayaan (T) terutama indikator T1 dengan pernyataan “Saya percaya pada pengembang atau perusahaan pembuat Pokemon GO memiliki kesadaran untuk bertanggung jawab pada permainan tersebut.” bahwa terdiri dari 8 responden (2.7%) menjawab sangat tidak setuju, 17 responden (5.67%) menjawab tidak setuju, 67 responden (22.3%) menjawab netral, 153 responden (51%) menjawab setuju, 55 responden (18%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar esponden meyetujui (51%) pernyataan bahwa memercayakan pengembang atau perusahaan pembuat Pokemon GO memiliki kesadaran untuk bertanggung jawab pada game tersebut.

Pada indikator T2 dengan pernyataan “Saya percaya pengembang atau perusahaan pembuat Pokemon GO bertanggung jawab penuh pada permainan tersebut.” terdiri dari 9 responden (3%) menjawab sangat tidak setuju, 17 responden (5.67%) menjawab tidak setuju, 62 responden (20.7%) menjawab netral, 146 responden (48.7%) menjawab setuju, 66 responden (22%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar responden (48.7%) setuju terhadap pernyataan bahwa perusahaan atau pengembang Pokemon GO akan bertanggung jawab atas keseluruhan game Pokemon GO.

4.4.7 Deskripsi Variabel Pemahaman Perilaku Terkontrol (PBC/ *Perceived Behavioral Control*)

Pada Tabel 4. 9 Deskripsi variabel pemahaman perilaku terkontrol (PBC) terdapat 4 indikator yaitu PBC1, PBC2, PBC3, dan PBC4. Indikator-indikator tersebut mewakili variabel pemahaman perilaku terkontrol. Variabel pemahaman perilaku terkontrol (PBC) merupakan kemampuan individu untuk melakukan perilaku berdasarkan pengalaman yang telah terjadi serta dorongan dan ketergantungan yang dipengaruhi oleh orang lain (Fotlz, 2015).

Pada Tabel 4. 9 Deskripsi variabel pemahaman perilaku terkontrol (PBC) dapat dilihat rekapitulasi presentase jawaban PBC terutama indikator PBC1 dengan pernyataan “Saya percaya bahwa pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO sangat mudah dilakukan.” terdapat hasil yaitu 5 responden (1.7%) menjawab sangat tidak setuju, 17 responden (5.67%) menjawab tidak setuju, 123 responden (41%) menjawab netral, 128 responden (42.7%) menjawab setuju, 27 responden (9%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar responden

setuju terhadap pernyataan saya percaya bahwa pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO sangat mudah dilakukan.

Tabel 4. 9 Deskripsi variabel pemahaman perilaku terkontrol (PBC)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	PBC1	5	1.7	17	5.67	123	41	128	42.7	27	9	300
2	PBC2	4	1.3	28	9.33	145	48.33	105	35	18	6	300
3	PBC3	8	2.7	28	9.33	135	45	111	37	18	6	300
4	PBC4	7	2.3	36	12	121	40.33	110	36.7	26	8.7	300

Pada indikator PBC2 dengan pernyataan “Banyak alasan untuk saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 4 responden (1.3%) menjawab sangat tidak setuju, 28 responden (9.3%) menjawab tidak setuju, 145 responden (48.3%) menjawab netral, 105 responden (35%) menjawab setuju, 18 responden (6%) menjawab sangat setuju. Hasil dari terbesar yaitu 48.3% bahwa responden memilih untuk netral. Pilihan netral tersebut untuk menanggapi pernyataan yaitu bahwa banyak alasan untuk saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.

Pada indikator PBC3 dengan pernyataan “Saya merasa mudah untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.” terdapat 8 responden (2.7%) menjawab sangat tidak setuju, 28 responden (9.3%) menjawab tidak setuju, 135 responden (45%) menjawab netral, 111 responden (37%) menjawab setuju, 18 responden (6%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar responden 45% memilih netral untuk pernyataan bahwa saya merasa mudah untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator PBC4 dengan pernyataan “Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.” terdapat hasil responden yang dilakukan frekuensi distribusi sebagai berikut 7 responden (2.3%) menjawab sangat tidak setuju, 36 responden (12%) menjawab tidak setuju, 121 responden (40.3%) menjawab netral, 110 responden (36.7%) menjawab setuju, 26 responden (8.7%) menjawab sangat setuju. Sebanyak 40.3% responden memilih netral untuk menanggapi pernyataan saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

4.4.8 Deskripsi Variabel Keinginan Dalam Berperilaku (BI/ Behavior Intention)

Pada Tabel 4. 10 Deskripsi variabel keinginan dalam bertindak (BI) terdapat 7 indikator yaitu BI1, BI2, BI3, BI4, BI5, BI6, dan BI7. Menurut Foltz (2015) niat dalam bertindak (BI) suatu ketersediaan dan motivasi dalam melakukan suatu tindakan yang dipengaruhi oleh norma subjektif, pemahaman perilaku terkontrol dan perilaku. Mengacu pada Foltz (2015) bahwa niat dalam bertindak

pada penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana niat responden melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Tabel 4. 10 Deskripsi variabel keinginan dalam bertindak (BI)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah
		1		2		3		4		5		
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	BI1	12	4	70	23.3	132	44	80	26.7	6	2	300
2	BI2	12	4	48	16	144	48	80	26.7	16	5.3	300
3	BI3	22	7.3	53	17.7	149	49.67	64	21.3	12	4	300
4	BI4	9	3	33	11	148	49.33	97	32.3	13	4.3	300
5	BI5	60	20	100	33.3	90	30	39	13	11	3.7	300
6	BI6	57	19	72	24	96	32	64	21.3	11	3.7	300
7	BI7	69	23	77	25.7	98	32.67	45	15	11	3.7	300

Pada Tabel 4. 10 Deskripsi variabel keinginan dalam bertindak (BI) indikator BI1 dengan pernyataan “Saya selalu memiliki waktu untuk mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO saya.” terdapat hasil frekuensi responden sebagai berikut 12 responden (4%) menjawab sangat tidak setuju, 70 responden (23.3%) menjawab tidak setuju, 132 responden (44%) menjawab netral, 80 responden (26.7%) menjawab setuju, 6 responden (2%) menjawab sangat setuju. Terdapat 44% responden menjawab netral untuk menanggapi pernyataan bahwa saya memiliki waktu untuk mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator BI2 dengan pernyataan “Saya tidak ada niat untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO saya.” terdapat 12 responden (4%) menjawab sangat tidak setuju, 48 responden (16%) menjawab tidak setuju, 144 responden (48%) menjawab netral, 80 responden (26.7%) menjawab setuju, 16 responden (5.3%) menjawab sangat setuju. Responden sebagian besar memilih netral (48%) untuk menanggapi pernyataan bahwa saya tidak ada niat untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator BI3 dengan pernyataan “Saya tidak akan mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 17 responden (6.03%) menjawab sangat tidak setuju, 50 responden (17.7%) menjawab tidak setuju, 142 responden (50.4%) menjawab netral, 63 responden (22.3%) menjawab setuju, 10 responden (3.55%) menjawab sangat setuju. Terdapat 50.4% responden memilih netral terhadap pernyataan saya tidak akan mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator BI4 dengan pernyataan “Saya akan mencoba untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.” terdapat 9 responden (3%) menjawab sangat tidak setuju, 33 responden (11%) menjawab tidak setuju, 148 responden (49.3%) menjawab netral, 97 responden (32.3%) menjawab setuju, 13 responden (4.3%) menjawab sangat setuju. Responden sebagian besar (49.3%) menanggapi dengan netral untuk pernyataan bahwa saya

akan mencoba untuk mengubah pengaturan privasi dan periznan hak akses pada Pokemon GO.

Pada indikator BI5 dengan pernyataan “Saya akan bermain Pokemon GO secara rutin.” terdapat 60 responden (20%) menjawab sangat tidak setuju, 100 responden (33.3%) menjawab tidak setuju, 90 responden (30%) menjawab netral, 39 responden (13%) menjawab setuju, 11 responden (3.7%) menjawab sangat setuju. Responden menanggapi sebanyak 33.3% yaitu tidak setuju untuk bermain Pokemon GO secara rutin.

Pada indikator BI6 dengan pernyataan “Saya akan tetap bermain Pokemon GO.” terdapat 57 responden (19%) menjawab sangat tidak setuju, 72 responden (24%) menjawab tidak setuju, 96 responden (32%) menjawab netral, 64 responden (21.3%) menjawab setuju, 11 responden (3.7%) menjawab sangat setuju. 32% responden memilih netral untuk menanggapi bahwa saya akan tetap bermain Pokemon GO.

Pada indikator BI7 dengan pernyataan “Saya akan bermain Pokemon GO walaupun game lain bermunculan.” terdapat 69 responden (23%) menjawab sangat tidak setuju, 77 responden (25.7%) menjawab tidak setuju, 98 responden (32.7%) menjawab netral, 45 responden (15%) menjawab setuju, 11 responden (3.7%) menjawab sangat setuju. Sebagian besar responden memilih netral (32.7%) untuk menanggapi pernyataan saya akan bermain Pokemon GO walaupun game lain bermunculan.

4.5 Uji Data

Uji data dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang akan digunakan untuk berbagai metode multivariat dapat diinterpretasikan kedepannya (Santoso, 2010). Menurut definisi tersebut, uji data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki cukup berkualitas dan dapat dilakukan analisis statistik. Uji data dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai dengan kebutuhan pengujian.

4.5.1 Uji Missing Data

Pada penelitian ini uji *missing data* yang digunakan adalah *Little's Missing Completely at Random* (MCAR). Pada penggunaan software statistik dengan melakukan uji *Little's* MCAR menghasilkan rincian *missing* data seperti pada Tabel 4.11. Pada Tabel 4. 11 dapat dilihat pada kolom *count-missing* menghasilkan seluruh hasil 0 karena tidak terdapat data hilang atau tidak muncul. Seluruh data terisi dan memiliki nilai sehingga dapat dikatakan uji missing data sudah berhasil dan tidak terdapat data yang *missing* atau hilang.

4.5.2 Uji Outlier

Pada tahap ini menguji data *outlier* dengan menggunakan software statistik akan ditemukan nilai *mahalanobis distance*. Nilai tersebut akan menjadi indikator nilai-nilai batas yang dapat diambil atau tidak menggunakan yang data

yang bukan termasuk pada nilai *outlier*. Dalam melakukan uji data *outlier* harus dilakukan perumusan untuk nilai *mahalanobis distance*. Hasil uji outlier yang dilakukan pada statistik dapat dilihat pada Gambar 4. 2, data nomor 1 hingga nomor 17 tidak sesuai dengan batas *mahalanobis distance* sehingga dieliminasi. Menurut West et al., (disitasi dalam Chandio (2011)) bahwa data outlier yang tidak dihapus akan bermasalah ketika melakukan analisis statistik seperti pada estimasi kecocokan model fit dan estimasi parameter, selain itu Dillon (disitasi dalam Chandio (2011)) juga mengatakan bahwa data outlier dapat menciptakan nilai varians menjadi negatif.

Tabel 4. 11 Rincian *missing data*

	N	Mean	Std. Deviation	Missing		No. of Extremes ^a	
				Count	Percent	Low	High
				A1	300	2.950	1.0186
A2	300	2.887	.9783	0	.0	0	0
A3	300	2.523	1.0955	0	.0	0	11
A4	300	3.150	1.0186	0	.0	0	0
PU1	300	3.463	1.1604	0	.0	21	0
PU2	300	3.600	1.0116	0	.0	15	0
PU3	300	2.483	.9270	0	.0	0	5
PU4	300	3.313	1.0257	0	.0	22	0
PEU1	300	3.807	.7946	0	.0	4	0
PEU2	300	3.847	.8557	0	.0	5	0
AT1	300	3.733	.9120	0	.0	4	0
AT2	300	3.767	.8878	0	.0	4	0
AT3	300	3.100	.8480	0	.0	9	0
AT4	300	3.707	.9111	0	.0	8	0
AT5	300	3.633	.8764	0	.0	11	0
AT6	300	3.347	.9033	0	.0	12	0
SN1	300	2.617	.8478	0	.0	0	4
SN2	300	2.573	.8448	0	.0	0	3
SN3	300	2.670	.8777	0	.0	0	3
SN4	300	2.520	.8156	0	.0	0	1
T1	300	3.767	.9064	0	.0	8	0
T2	300	3.810	.9435	0	.0	9	0
PBC1	300	3.517	.8032	0	.0	5	0
PBC2	300	3.350	.7850	0	.0	4	0
PBC3	300	3.343	.8333	0	.0	8	0
PBC4	300	3.373	.8888	0	.0	7	0
BI1	300	2.993	.8616	0	.0	0	0
BI2	300	3.133	.8859	0	.0	12	0
BI3	300	2.970	.9194	0	.0	0	0
BI4	300	3.240	.8193	0	.0	9	0
BI5	300	2.470	1.0644	0	.0	0	11
BI6	300	2.667	1.1194	0	.0	0	0
BI7	300	2.507	1.1109	0	.0	0	11

a. Number of cases outside the range (Q1 - 1.5*IQR, Q3 + 1.5*IQR).

Tabel 4. 12 Hasil *outliers*

No	Nomor Observasi	<i>Mahalanobis Distance</i>
1	198	120.27182
2	209	105.62107
3	156	99.81393
4	224	94.22989
5	163	90.80368
6	14	88.70376
7	187	84.65147
8	190	82.05678

9	30	79.07116
10	8	78.26645
11	94	74.65207
12	184	74.38345
13	293	73.33640
14	206	69.34762
15	292	67.54917
16	183	65.97228
17	270	65.39748

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The data table has columns: PBC3, PBC4, BI1, BI2, BI3, BI4, BI5, BI6, BI7, and MAH_1. Rows 9 through 17 are highlighted in yellow, indicating the data points identified as outliers in the text.

Gambar 4. 2 Data eliminasi

Kemudian dilakukan perhitungan *chi-square* untuk mendapatkan nilai probabilitas distribusi dan *degree of freedom* yang digunakan adalah 0.001 (Foltz, 2015). Hasil dari perhitungan *chi-square* didapatkan yaitu 63.870. Nilai tersebut akan digunakan untuk mengeliminasi data dimana nilai dari *mahalanobis distance* > 63.870. Dari data 300 data kuesioner terdapat 17 data *outliers* sehingga akan dilakukan eliminasi data. Hasil dari batas *mahalanobis distance* dapat dilihat pada Tabel 4. 12 Hasil *outliers*. Analisis data selanjutnya akan menggunakan data sebanyak 283 data.

4.5.3 Uji Normalitas

Pada Tabel 4. 13 Hasil *skewness* dan *kurtosis* dapat dilihat hasil dari nilai *kurtosis* dan *skewness*. Nilai *kurtosis* paling tinggi dari keseluruhan perhitungan adalah 1.622 dan nilai tersebut masih dalam kriteria nilai *kurtosis* yaitu dibawah 7. Kriteria nilai *skewness* yaitu antara -2 dan +2. Hasil pengukuran untuk nilai *skewness* dari keseluruhan perhitungan didapatkan nilai terendah yaitu -0.966 dan nilai tertinggi yaitu 0.322. Nilai terendah *skewness* masih memenuhi karena -0.966 > -2 dan nilai tertinggi untuk *skewness* juga memenuhi kriteria karena 0.322 < 2. Berdasarkan hasil dari uji normalitas yang dilakukan didapatkan seluruh data sudah memenuhi batas *skewness* dan *kurtosis* sehingga distribusi data dianggap

normal. Uji normalitas dapat dikatakan baik dan dapat melanjutkan analisis statistik berikutnya.

Tabel 4. 13 Hasil *skewness* dan *kurtosis*

Indikator	<i>Skewness Statistic</i>	<i>Kurtosis Statistic</i>
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

4.5.4 Uji Kecukupan Data

Kaiser-Meyer-Olkin Measure (KMO) of Sampling Adequacy digunakan untuk uji data secara statistik yang akan didapatkan kesimpulan apakah sebuah analisis faktor layak dilakukan (Simamora, 2005). Nilai KMO dianggap baik jika

nilainya lebih dari 0.5. Pada penelitian ini hasil uji KMO didapatkan nilai sebesar 0.823 sehingga dapat dikatakan baik karena memiliki nilai lebih besar dari 0.5. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 4. 14 Hasil uji KMO dan Bartlett's. Sehingga seluruh data yang dapat dilakukan analisis faktor selanjutnya.

Tabel 4. 14 Hasil uji KMO dan Bartlett's

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.823
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	4862.554
	df	528
	Sig.	.000

4.5.5 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 4. 15 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.

Tabel 4. 15 Hasil uji validitas

No Item	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

4.5.6 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 4. 16 Nilai *cronbach alpha*.

Tabel 4. 16 Nilai *cronbach alpha*

No	Faktor	<i>Cronbach's Alpha</i>
1	<i>Apathy (A)</i>	0.659
2	<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	0.804
3	<i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	0.794
4	<i>Attitude (AT)</i>	0.663
5	<i>Subjective Norm (SN)</i>	0.883

6	<i>Perceived Behavioral Control (PBC)</i>	0.737
7	<i>Trust (T)</i>	0.814
8	<i>Behavior Intention (BI)</i>	0.689

Pada Tabel 4. 16 Nilai *cronbach alphaseluruh* 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.

4.6 Analisis *Structural Equation Model (SEM)*

4.6.1 Uji Kecocokan Model Keseluruhan (*Overall Model Fit*)

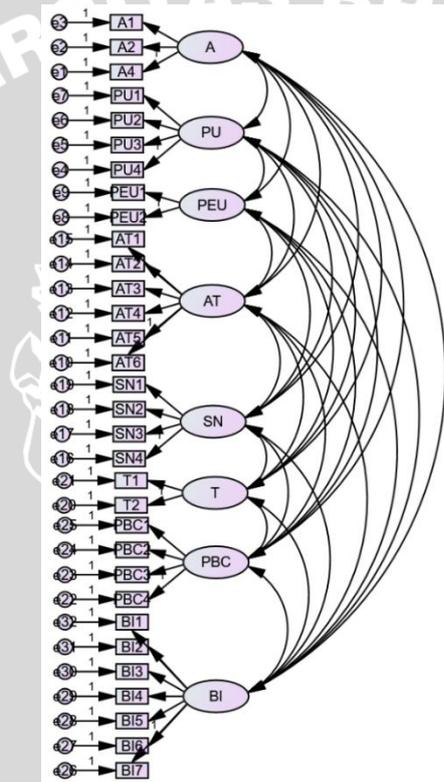
Overall model fit digunakan untuk mengetahui kecocokan data dengan model. Pada pengujian ini terdapat 3 kelompok yang akan dilakukan pengujian yaitu : uji kecocokan mutlak (*chi-square, GFI, RMSEA*), uji kecocokan incremental (*AGFI, NFI, CFI*), dan uji kecocokan parsimony (*Normed Chi-Square*). Pengolahan data yang sebelumnya telah dilakukan melalui software statistik untuk mendapatkan hasil akhir yang kemudian dilakukan analisis lebih lanjut. Tahapan selanjutnya yaitu menggambarkan model pada *software AMOS*. Penggambaran model tersebut untuk mengukur model fit dengan analisis *Confirmatory Factor Analysis (CFA)*. Pengukuran tersebut dilakukan untuk mengestimasi kecocokan antara data dengan model yang dibuat.

Dalam Gambar 4. 3 *Overall model fit* sebelum dimodifikasiterdapat variabel laten, variabel manifes (indikator), dan *error variables*. Semua variabel laten pada model saling terhubung antara variabel laten satu dengan variabel laten yang lain ditunjukkan dengan anak panah dua arah. Variabel manifes menjadi variabel dependen dari masing-masing variabel latennya yang ditunjukkan dengan anak panah satu arah. Pada satu variabel manifes (indikator) mewakili satu variabel *error*. Setelah selesai menggambar atau membuat model model dan melakukan input variabel-variabel sesuai data yang dimiliki tahap selanjutnya adalah mengetahui pengukuran dari hasil *overall model fit*. Nilai tersebut didapatkan perhitungan pada *software AMOS*. Hasil perhitungan *overall model fit* dengan mereferensi *goodness of fit* secara lengkap terdapat pada LAMPIRAN D.

Pada Tabel 4. 17 Nilai *goodness of fit indices* model sebelum dimodifikasidapat dilihat terdapat 7 indeks yang akan dianalisis. Hasil dari software statistik untuk perhitungan *goodness of fit (GOF)* sebelum modifikasi dari 7 indeks tidak terdapat satupun indeks yang memenuhi nilai *goodness of fit*. Nilai *Chi-Square* yang diharapkan kecil, namun nilainya lebih dari 1000. Untuk *CMIN/DF* yang diharapkan nilainya antara 1 dan 3 namun memiliki hasil lebih dari 3. Untuk *GFI, AGFI, NFI, DAN CFI* yang diharapkan memiliki nilai lebih dari 0.9 atau lebih dari

0.8 (dianggap cukup) namun hasil menunjukkan kurang dari batas nilai. Untuk RMSEA juga memiliki nilai di atas 0.5 sehingga belum bisa dikatakan memiliki model yang baik. Hasil perhitungan *goodness of fit* sebelum dimodifikasi dapat dilihat pada Tabel 4. 17 Nilai *goodness of fit indices* model sebelum dimodifikasi untuk informasi keseluruhan dapat dilihat pada LAMPIRAN E.

Untuk mendapatkan *model fit* harus dilakukan modifikasi model dengan melakukan perubahan yang telah direkomendasikan oleh *software* AMOS. Modifikasi dilakukan pada hubungan variabel laten dan variabel *error* atau antar *error variables*. Modifikasi pada model diperlukan karena untuk memenuhi kriteria dari *goodness of fit* sesuai dengan batas sehingga model dapat sesuai dengan data. Modifikasi dilakukan dengan melihat nilai *modification indices* (M.I) terbesar dilanjutkan ke nilai yang lebih kecil.

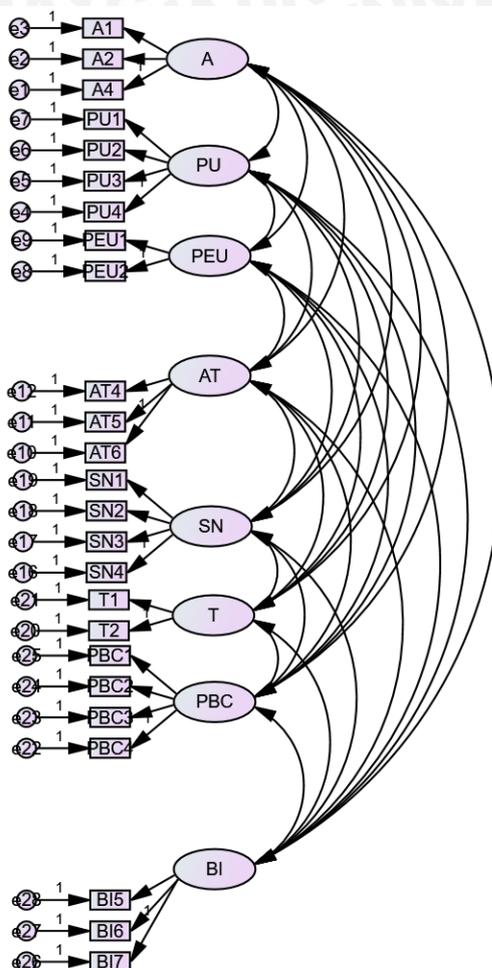


Gambar 4. 3 Overall model fit sebelum dimodifikasi

Tabel 4. 17 Nilai *goodness of fit indices* model sebelum dimodifikasi

Index	Acceptable Level	Nilai	Keterangan
Chisq	$p > 0.05$	1517.661	Kurang Baik
Chisq/df	$0.1 < x^2/df < 3.0$	3.481	Kurang Baik
GFI	> 0.9 satisfactory fit, > 0.8 acceptable fit	0.754	Kurang Baik
AGFI	≥ 0.80	0.702	Kurang Baik

CFI	≥ 0.90	0.751	Kurang Baik
NFI	≥ 0.90 <i>good fit</i> , ≥ 0.80 <i>acceptable fit</i>	0.687	Kurang Baik
RMSEA	< 0.05 <i>good fit</i> , < 0.08 <i>acceptable fit</i>	0.094	Kurang Baik



Gambar 4. 4 Overall model fit setelah dimodifikasi

Dalam Gambar 4. 4 Overall model fit setelah dimodifikasimerupakan hasil model fit setelah modifikasi. Hasil model sebelum modifikasi memiliki nilai cenderung jauh dari kriteria GOF sehingga perlu dilakukan modifikasi. Modifikasi model dilakukan dengan menghapus variabel manifes yang memiliki nilai *standardized regression weight* dibawah 0.5. Variabel manifes yang memiliki nilai *standardized regression weight* dibawah 0.5 yaitu AT1, AT2, AT3, BI1, BI2, BI3, dan BI4. Variabel-variabel tersebut harus dieliminasi agar nilai GOF dapat memenuhi nilai kriteria. Seluruh hasil *standardized regression weight* dapat dilihat dalam Lampiran C.

Pada Tabel 4. 18 Nilai *goodness of fit indices* model sesudah dimodifikasiseluruh nilai sudah memenuhi batas kriteria yang diperlukan dan memiliki keterangan yang baik atau tercukupi. Untuk nilai chisquare sudah memiliki nilai 523.384 dimana kriteria yang dibutuhkan adalah diatas 0.5. Untuk



nilai *normed chisquare* memiliki nilai 2.119 yang sudah cukup baik dimana batasnya adalah diantara 1 dan 3. Nilai GFI sudah tercukupi yaitu 0.873. Nilai AGFI memiliki nilai 0.833 yang sudah dapat dikatakan cukup. Nilai CFI memiliki nilai 0.921 yang sudah baik karena diatas dari kriteria 0.9. Nilai dari NFI sudah tercukupi yaitu 0.862. Nilai RMSEA yaitu 0.063 sudah dapat dikatakan tercukupi karena memiliki nilai kurang dari 0.08. Dari hasil tersebut dapat dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 4. 18 Nilai *goodness of fit indices* model sesudah dimodifikasi

<i>Index</i>	<i>Acceptable Level</i>	<i>Nilai</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Chisq</i>	$p > 0.05$	523.384	Baik
<i>Chisq/df</i>	$0.1 < x^2/df < 3.0$	2.119	Baik
GFI	> 0.9 <i>satisfactory fit</i> , > 0.8 <i>acceptable fit</i>	0.873	Tercukupi
AGFI	≥ 0.80	0.833	Tercukupi
CFI	≥ 0.90	0.921	Baik
NFI	≥ 0.90 <i>good fit</i> , ≥ 0.80 <i>acceptable fit</i>	0.862	Tercukupi
RMSEA	< 0.05 <i>good fit</i> , < 0.08 <i>acceptable fit</i>	0.063	Tercukupi

4.6.2 Uji Kecocokan Model Pengukuran (*Measurement Model Fit*)

Measurement model fit ini berguna untuk mengetahui variabel manifes (indikator) benar-benar memiliki hubungan dengan variabel laten (konstruk). Pengujian dilakukan dengan metode *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan melihat nilai-nilai tersebut pada *software* AMOS. *Measurement model fit* dilakukan pada model yang sama pada tahap *overall model* setelah dimodifikasi. Untuk evaluasi nilai dapat dilihat pada bagian *estimate* atau *loading factors*, *critical ratio* (C.R), dan *p-value*. Pada Tabel 4. 19 Hasil uji estimasi *measurement model* dapat dilihat bahwa hasil dari *measurement model fit* semua indikator memiliki hasil signifikan. Nilai *estimate* atau *loading factors* memiliki nilai > 0.5 . Batas nilai untuk *critical ratio* adalah 1.960 dan semua indikator telah memenuhi. Pada *p-value* semua indikator memenuhi batas nilai yaitu diatas 0.5 yang ditunjukkan dengan tiga bintang.

Tabel 4. 19 Hasil uji estimasi *measurement model*

Indikator	Estimasi	C.R.	P	Label
A4 <--- A	1.000	<i>fit</i>	<i>fit</i>	Signifikan
A2 <--- A	2.425	4.146	***	Signifikan
A1 <--- A	1.096	6.117	***	Signifikan
PU4 <--- PU	1.000	<i>fit</i>	<i>fit</i>	Signifikan

Indikator	Estimasi	C.R.	P	Label
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	<i>fit</i>	<i>fit</i>	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	<i>fit</i>	<i>fit</i>	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	<i>Fit</i>	<i>fit</i>	Signifikan
T1 <--- T	0.932	9.581	***	Signifikan
PBC4<--- PBC	1.000	<i>Fit</i>	<i>fit</i>	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	<i>fit</i>	<i>fit</i>	Signifikan
AT 6<--- AT	1.000	<i>fit</i>	<i>fit</i>	Signifikan

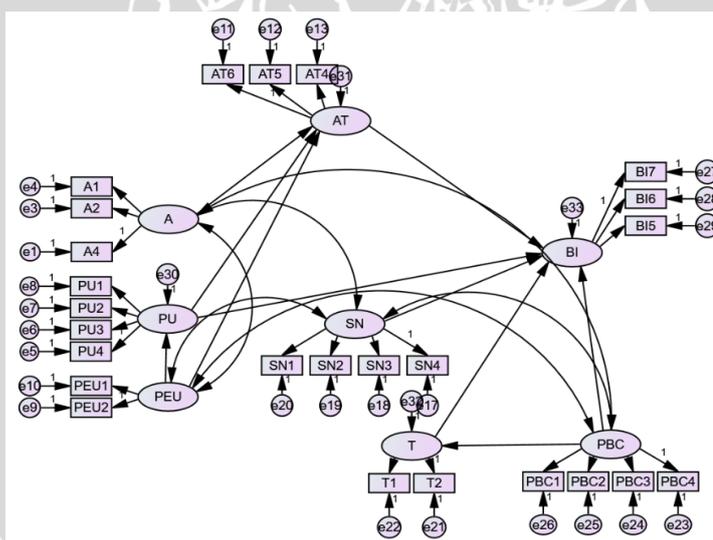
Selanjutnya dilakukan uji *construct reliability* yang memiliki batas nilai yaitu ≥ 0.7 dan uji *convergent validity* batas nilai ≥ 0.5 . Seluruh variabel memiliki nilai *construct variable* diatas ≥ 0.7 . Variabel PBC memiliki nilai AVE yaitu 0.446 yang kurang dari 0.5, hal tersebut membuat variabel tersebut kurang valid namun tetap digunakan karena digunakan untuk pengujian tahap selanjutnya. Seperti pada penelitian Su (2015) pada perhitungan *composite reliability* dan *convergent reliability* untuk nilai AVE salah satu variabel laten yaitu < 0.5 namun tetap diterima dan dilanjutkan analisis selanjutnya.

Tabel 4. 20 Hasil *construct reliability* dan *validity*

Variabel Laten	Indikator	Regression Weights	Construct Reliability	AVE
A	A1	0.464	0.714	0.500
	A2	1.054		
	A4	0.418		
PU	PU1	0.629	0.810	0.519
	PU2	0.816		
	PU3	0.693		
	PU4	0.731		

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	0.860		
AT	AT4	0.591	0.824	0.617
	AT5	0.880		
	AT6	0.854		
T	T1	0.814	0.814	0.686
	T2	0.843		
PBC	PBC1	0.569	0.757	0.446
	PBC2	0.552		
	PBC3	0.855		
	PBC4	0.652		
BI	BI5	0.746	0.904	0.760
	BI6	0.943		
	BI7	0.915		

4.6.3 Uji Kecocokan Model Struktural (*Structural Model Fit*)



Gambar 4. 5 *Structural model fit* menggunakan *Path Analysis*

Hasil perhitungan nilai pada *measurement model fit* telah sesuai dengan kriteria nilai *estimate*, *critical ratio*, dan *p-value* selanjutnya akan dilakukan pengujian struktural atau *structural model fit* yang dilakukan dengan menggunakan *Path Analysis*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *software* alat hitung statistik dari SEM. Pada uji kecocokan model struktural gambar model sudah disesuaikan dengan gambar model hipotesis awal. Seperti pada

measurement model, structural model fit menggunakan gambar model dalam pengujian namun hubungan pada antar variabel laten harus dieliminasi semuanya 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.

Dalam Gambar 4. 5 *Structural model fit* menggunakan *Path Analysis* terdapat variabel *Apathy (A)*, *Perceived Ease of Use (PEU)*, *Subjective Norm (SN)*, dan *Perceived Behavioral Control (PBC)* merupakan variabel laten eksogen (independen) karena variabel-variabel tersebut memengaruhi variabel lainnya. Variabel *attitude (AT)*, *perceived usefulness (PU)*, *behavior intention (BI)*, dan *trust (T)* menjadi sebagai variabel endogen (dependen) karena variabel-variabel tersebut bergantung pada variabel laten lainnya. Pada variabel laten AT, PU, BI dan T yang menjadi variabel laten endogen maka harus ditambahkan *error variables*.

Dalam model Gambar 4. 5 *Structural model fit* menggunakan *Path Analysis* terlihat bahwa variabel A, PU, dan PEU menjadi variabel laten eksogen untuk variabel laten AT karena ditunjukkan dengan panah satu arah menuju AT. Variabel laten SN menjadi variabel laten eksogen karena terdapat panah satu arah menuju BI. Variabel laten PBC menjadi variabel laten eksogen karena memengaruhi variabel BI dan T. Tahapan selanjutnya adalah mendapatkan informasi mengenai estimasi antara variabel laten satu dengan variabel laten lainnya yang terdapat korelasi pada model dengan melakukan perhitungan statistika pada *software AMOS*. Seluruh hasil perhitungan estimasi *structural model fit* dapat dilihat pada Tabel 4. 21.

Tabel 4. 21 Hasil estimasi *structural model fit*

Indikator	Estimate	C.R	P	Keterangan
	>0.5	>1.960	<0.05	
PU<--PEU	0.506	5.966	***	Signifikan
AT<--A	0.120	1.851	0.064	Tidak Signifikan
AT<--PU	0.847	11.338	***	Signifikan
AT<--PEU	0.209	3.541	***	Signifikan
T<--PBC	0.830	7.254	***	Signifikan
BI<--AT	-0.391	-1.278	0.201	Tidak Signifikan
BI<--SN	0.233	3.087	0.002	Tidak Signifikan
BI<--T	-0.007	-0.088	0.930	Tidak Signifikan
BI<--PBC	0.065	0.509	0.611	Tidak Signifikan
BI<--PU	1.283	3.990	***	Signifikan

BAB 5 PEMBAHASAN

5.1 Pengujian Hipotesis

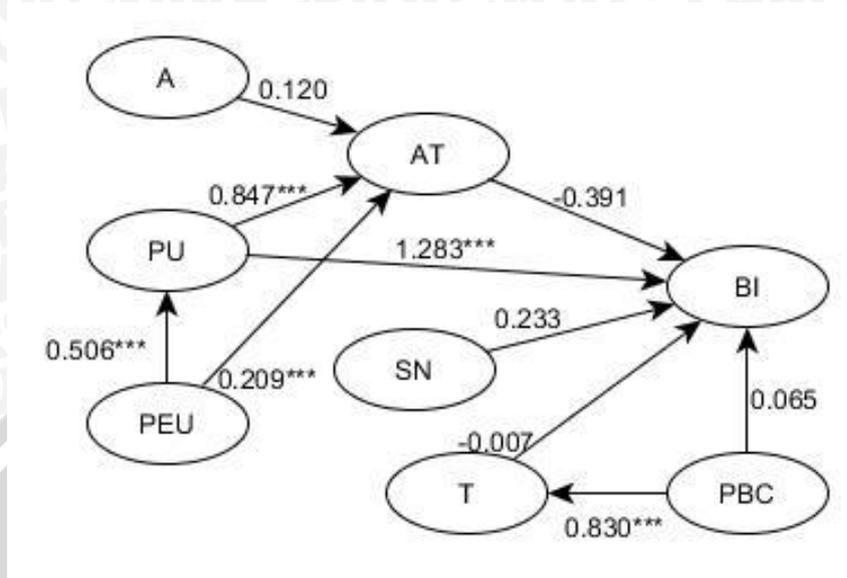
Analisis kekuatan hubungan atau pengaruh antar variabel laten dilakukan pada tahap uji hipotesis. Tahap ini berguna untuk mengetahui seberapa besar nilai kekuatan dari setiap variabel laten. Hasil analisis pada nilai kekuatan antar variabel laten beserta keterangan signifikan tidaknya variabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 5. 1 Hasil analisis kekuatan nilai kekuatan hubungan antar variabel laten sesuai dengan model hipotesis awal yang dibuat.

Tabel 5. 1 Hasil analisis kekuatan

Indikator	Estimate	C.R	P	Keterangan
	>0.5	>1.960	<0.05	
Pemahaman Kemanfaatan (PU) <-- Pemahaman Kemudahan (PEU)	0.506	5.966	***	Signifikan
Sikap (AT) <-- Ketidakpedulian (A)	0.120	1.851	0.064	Tidak Signifikan
Sikap (AT) <-- Pemahaman Kemanfaatan (PU)	0.847	11.338	***	Signifikan
Sikap (AT) <-- Pemahaman Kemudahan (PEU)	0.209	3.541	***	Signifikan
Kepercayaan (T) <-- Pemahaman Pengendali Berperilaku (PBC)	0.830	7.254	***	Signifikan
Berperilaku (BI) <-- Sikap (AT)	-0.391	-1.278	0.201	Tidak Signifikan
Berperilaku (BI) <--SN	0.233	3.087	0.002	Signifikan
Berperilaku (BI) <-- Kepercayaan (T)	-0.007	-0.088	0.930	Tidak Signifikan
Berperilaku (BI) <-- Pemahaman Pengendali Berperilaku (PBC)	0.065	0.509	0.611	Tidak Signifikan
Berperilaku (BI) <-- Pemahaman Kemanfaatan (PU)	1.283	3.990	***	Signifikan

Pada tabel Tabel 5. 1 Hasil analisis kekuatan terdapat beberapa nilai pada tiap-tiap variabel laten. Variabel laten yang telah memenuhi *critical ratio*, *p-value*, dan nilai estimasi diatas 0.5 maka akan dikatakan memiliki nilai hubungan yang kuat (Suhr, 2008). Variabel laten yang memenuhi *critical ratio*, *p-value*, dan nilai estimasi rendah atau sekitar 0.3 akan dikatakan memiliki hubungan sedang

sedangkan yang memiliki nilai estimasi kurang dari 0.1 maka akan dikategorikan memiliki hubungan yang lemah.



Gambar 5. 1 Kekuatan hubungan antar variabel laten

Dalam Gambar 5. 1 Kekuatan hubungan antar variabel latendapat dilihat bahwa variabel *apathy* memengaruhi variabel *attitude* sebesar 0.110, variabel *perceived usefulness* memengaruhi *attitude* sebesar 0.847, variabel *perceived ease of use* memengaruhi variabel *attitude* sebesar 0.209, variabel *perceived ease of use* memengaruhi *perceived usefulness* sebesar 0.506, variabel *attitude* memengaruhi *behavior intention* sebesar -0.391, *subjective norm* memengaruhi *behavior intention* sebesar 0.233, *perceived behavioral control* memengaruhi *trust* sebesar 0.830, *trust* memengaruhi *behavior intention* sebesar -0.007, dan *perceived behavioral control* memengaruhi *behavior intention* sebesar 0.065.

5.2 Pembahasan Hipotesis

Berdasar hasil analisis yang telah dilakukan, penjelasan hasil hipotesis mengenai diterima atau ditolak nya hipotesis dapat dilihat pada tabel Tabel 5. 2 Hasil Uji Hipotesis

Tabel 5. 2 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Penjelasan	Hasil
H1	Terdapat hubungan positif antara ketidakpedulian (A) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.	Ditolak
H2a	Terdapat hubungan positif antara pemahaman kemanfaatan (PU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.	Diterima

H2b	Terdapat hubungan positif antara persepsi kemanfaatan (PU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.	Diterima
H3a	Terdapat hubungan positif antara pemahaman kemudahan (PEU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap sikap (AT) pada Pokemon GO.	Diterima
H3b	Terdapat hubungan positif antara pemahaman kemudahan (PEU) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap pemahaman kemanfaatan (PU) pada Pokemon GO.	Diterima
H4	Terdapat hubungan positif antara pemahaman pengendali perilaku (PBC) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap kepercayaan (T) pada Pokemon GO.	Diterima
H5	Terdapat hubungan positif antara sikap (AT) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.	Ditolak
H6	Terdapat hubungan positif antara norma subjektif (SN) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.	Diterima
H7	Terdapat hubungan positif antara kepercayaan (T) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon GO.	Ditolak
H8	Terdapat hubungan positif antara pemahaman pengendali perilaku (PBC) saat melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses terhadap keinginan berperilaku (BI) pada Pokemon Go.	Ditolak

1. Ketidakpedulian (A) memengaruhi Sikap (AT) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 1:

Variabel *Apathy* (AT) yang dipengaruhi oleh *Attitude* (A). Indikator tersebut tidak signifikan atau ditolak karena memiliki nilai *estimate* 0.120 yang berarti dibawah batas nilai yaitu 0.5. Indikator tersebut memiliki nilai C.R 1.851 yang tidak memenuhi nilai kriteria > 1.960.

Pada *p-value* memiliki nilai diatas dari kriteria nilai yaitu 0.064. Ketiga nilai tidak memenuhi nilai kriteria.

b. Pembahasan Hipotesis 1 :

H1 ditolak karena ketidakpedulian seorang individu tidak memengaruhi sikap seorang individu untuk menilai tindakan dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

2. Pemahaman Kemanfaatan (PU) memengaruhi Sikap (AT) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 2a :

Variabel *attitude* (AT) yang dipengaruhi oleh *perceived usefulness* (PU). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* yaitu 0.847 yang sudah memenuhi kriteria. Indikator tersebut juga memiliki nilai C.R yaitu 11.338 dan *p-value* yang ditunjukkan dengan bintang. Indikator tersebut menunjukkan telah memiliki nilai yang memenuhi seluruh kriteria. Hubungan antara PU dan AT dikatakan kuat karena ketiga nilai memenuhi dan nilai estimasi >0.05 .

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 2a :

H2a diterima karena seorang individu merasa terdapat manfaat atau peningkatan kinerja dalam melakukan penilaian untuk melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.

3. Pemahaman Kemanfaatan (PU) memengaruhi Keinginan Berperilaku (BI) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 2b :

Variabel Behavior (BI) dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* (PU). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* 1.283 yang sudah memenuhi kriteria. Nilai C.R yaitu 3.990 dan *p-value* yang ditunjukkan dengan bintang. Ketiga nilai sudah memenuhi kriteria dan nilai estimasi yaitu > 0.05 sehingga hubungan PU dan BI dikatakan kuat.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 2b :

H2b diterima karena seorang individu merasa terdapat manfaat atau peningkatan kinerja yang yang diterima ketika melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

4. Pemahaman Kemudahan (PEU) memengaruhi Sikap (AT) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 3a :

Variabel *Attitude* (AT) dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* (PEU). Indikator menunjukkan nilai *estimate* pada *regression weight* yaitu 0.209 dan tidak memenuhi karena nilai *estimate* < 0.5 . Nilai C.R yaitu 3.541 sudah memenuhi kriteria dan *p-value* bintang memenuhi kriteria. Nilai *critical ratio* dan *p-value* sudah memenuhi kriteria namun nilai estimasi memiliki nilai yang kecil sehingga dapat

dikatakan hubungan PEU dan AT signifikan namun dengan kekuatan sedang.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 3a :

H3a diterima karena seorang individu merasa terdapat kemudahan dalam melakukan penilaian untuk kegiatan dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

5. Pemahaman Kemudahan (PEU) memengaruhi Pemahaman Kemanfaatan (PU) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 3b :

Variabel *Perceived Useful* (PU) dipengaruhi oleh *Perceived Ease of Use* (PEU). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* 0.506 yang sudah memenuhi kriteria. Nilai C.R yaitu 5.966 dan *p-value* yang ditunjukkan dengan bintang sehingga indikator ini dapat dikatakan signifikan. Ketiga nilai memenuhi kriteria dan nilai estimasi >0.05 sehingga PEU dan PU memiliki nilai hubungan yang kuat.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 3b :

H3b diterima karena seorang individu merasa mendapat kemudahan yang kemudian akan memengaruhi peningkatan kinerja dan manfaat yang akan diterima dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses Pokemon GO.

6. Pemahaman Pengendali Perilaku (PBC) memengaruhi Kepercayaan (T) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 4 :

Variabel *Trust* (T) yang dipengaruhi oleh *Perceived Behavioral Control* (PBC). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* 0.830 yang sudah memenuhi kriteria. Nilai C.R yaitu 7.254 dan *p-value* yang ditunjukkan dengan bintang. Ketiga nilai sudah memenuhi kriteria dan estimasi > 0.05 sehinggann PBC dan T memiliki hubungan yang kuat.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 4 :

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

7. Sikap (AT) memengaruhi Keinginan Berperilaku (BI) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 5 :

Variabel *Behavior Intention* (BI) dipengaruhi oleh *Attitude* (AT). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* -0.391 tidak memenuhi kriteria. Nilai *critical ratio* -1.278 tidak memenuhi kriteria dan *p-value* yaitu 0.201. Ketiga nilai tidak

memenuhi kriteria sehingga dapat dikatakan hipotesis ini tidak signifikan.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 5 :

H5 ditolak karena penilaian seorang individu tidak akan memengaruhi dalam bertindak untuk melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.

8. Norma subjektif (SN) memengaruhi Keinginan Berperilaku (BI) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 6 :

Variabel *Behavior Intention* (BI) dipengaruhi oleh *Subjective Norm* (SN). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* yaitu 0.233 yang kurang dari kriteria. Nilai *critical ratio* yaitu 3.087 memenuhi kriteria dan *p-value* 0.002 sudah memenuhi kriteria. Pada hipotesis ini terbukti signifikan dengan memenuhi nilai *critical ratio* dan *p-value*, namun memiliki nilai estimasi yang rendah. Sehingga pada hipotesis hubungan antara SN dan BI dianggap memiliki hubungan kekuatan sedang karena estimasi < 0.05 .

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 6 :

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

9. Kepercayaan (T) memengaruhi Keinginan Berperilaku (BI) :

a. Uraian Hasil Hipotesis 7 :

Variabel *behavior intention* (BI) dipengaruhi oleh *trust* (T). Indikator ini memiliki nilai *estimate* -0.007, nilai *critical ratio* -0.088 dan *p-value* 0.930. Ketiga nilai tidak memenuhi kriteria sehingga hipotesis ini dapat dikatakan tidak signifikan.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis 7 :

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

10. Pemahaman Pengendali Perilaku (PBC) memengaruhi Keinginan Berperilaku (BI) :

a. Uraian Hasil Hipotesis :

Variabel *behavior intention* (BI) dipengaruhi oleh *perceived behavioral control* (PBC). Indikator tersebut memiliki nilai *estimate* pada *regression weight* 0.065 yang belum memenuhi kriteria karena dibawah 0.5. Nilai *critical ratio* yaitu 0.509 yang belum memenuhi kriteria dan *p-value* 0.723 belum memenuhi kriteria. Indikator ini

dikatakan tidak signifikan karena terdapat nilai *estimate*, nilai *critical ratio*, dan *p-value* tidak memenuhi kriteria.

b. Pembahasan Hasil Hipotesis :

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



BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji kecocokan model keseluruhan menunjukkan bahwa model penelitian sudah sudah memenuhi *goodness of fit*. Model penelitian terdiri dari delapan variabel laten yaitu *Apathy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude*, *Subjective Norm*, *Trust*, *Perceived Behavioral Control*, dan *Behavior Intention*. Dari keseluruhan variabel laten memiliki variabel manifes sebanyak 33 variabel. Hasil uji kecocokan model pengukuran pada nilai *estimate*, *critical ratio*, *p-value*, *reliability construct*, dan *validity construct* sudah memenuhi kriteria. Hasil uji kecocokan model pada tahap *path analysis* menunjukkan enam hipotesis signifikan dan empat tidak signifikan.
2. Hasil analisis yang memengaruhi seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO terdiri dari dua faktor yaitu *Perceived Usefulness* dan *Subjective Norm*. *Perceived Usefulness* memiliki makna yaitu bahwa seorang individu dalam melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO mendapatkan manfaat sisi lain seperti mendapatkan teman baru. *Subjective Norm* memiliki makna yaitu bahwa seorang individu dalam melakukan pengaturan dipengaruhi oleh orang lain yang dianggap penting seperti kebiasaan. *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh yang kuat dengan ditunjukkan nilai estimasi yaitu 1.283 dan untuk *Subjective Norm* memiliki pengaruh namun hanya kecil yang ditunjukkan oleh nilai estimasi 0.233. Seorang individu ketika melakukan pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO akan mempertimbangkan bahwa hal tersebut terdapat manfaat yang akan didapatkan atau tidak dan sedikit mempertimbangkan mengenai kebiasaan orang lain mengenai aktivitas tersebut.

6.2 Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan model penelitian yang lain untuk mengetahui faktor-faktor selain *The Technology Acceptance Model* dan *Theory of Planned Behavior*. Sehingga dapat mengetahui faktor lain yang memengaruhi seorang individu melakukan pengaturan privasi dan hak akses pada Pokemon GO.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih terbatas dalam mencari responden sehingga dapat memfokuskan siapa yang menjadi responden misal berfokus hanya pada wilayah atau institusi.
3. Model penelitian diharapkan dapat digunakan untuk studi kasus lain dan untuk menganalisis perilaku seorang individu lebih lanjut seperti mengkolaborasi konsep lain dari bidang ilmu ekonomi, psikologi, sosial, atau bidang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mamari, Y., H., 2015. Testing of the Thecnology Acceptance Model in Context of Yemen. *Mediterranean Journal of Social Sciences* MCSER Publishing, Rome-Italy. 6(41)pp 268-273.
- 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.
- Clabs, Niantic., 2016., *Pokémon GO Privacy Policy*. [Online] Tersedia di : <<https://www.nianticlabs.com/privacy/pokemongo/en>> [Diakses 11 September 2016].
- 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]
- Hassan, Z. A., 2006. *Doing A Pilot Study: Why is it Essential ?* [Online] Tersedia di : <https://www.researchgate.net/publication/26498016_Doing_A_Pilot_Study_Why_Is_It_Essential> [Diakses 8 November 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.
- Ko, Dong-Wan, dan William P., S., 2002. A Structural equation model of residents' attitudes for tourism development, 23(2002), pp.521-530.
- Li, Long., 2010. *A Critical Review of Techonlogy 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].
- Mullen, T., T., dan Katherine, R., 2016. Thor's OS Xodus. [Online] Tersedia di : <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B978012410463100001X>> [Diakses pada 15 September 2016].
- Oik, Y., 2016. *Resmi Masuk Indonesia, Ini Link Download "Pokemon GO"* [Online] Tersedia di : <<http://www.teknokampus.com/read/2016/08/06/11012107/resmi.masuk.indonesia.ini.link.download.pokemon.go>> [Diakses pada 15 September 2016].
- Rowlings, A., 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design.* Indianapolis : New Riders.
- Santoso, Singgih., 2010. *Statistik Multivariat: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sarjono, Haryono., Winda Julianta., 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.
- Statista., 2014. *Number of mobile worldwide as of June 2014, by region (in million).* [Online] Tersedia di : <<http://www.statista.com/statistics/297874/number-mobile-gamers-region/>> [Diakses pada 15 September 2016].
- 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.

Trihendradi., C. 2013. *Step by Step IBM SPSS 21.0 : Analisis Data Statistik*. Yogyakarta : Penerbit Andi.



LAMPIRAN A KUESIONER

KUESIONER

Jenis Kelamin :

Usia :

Sudah berapa lama Anda bermain Pokemon GO :

- a. 1-2 Bulan
- b. 3-6 Bulan

1. Saya tidak peduli apakah saya akan mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Tidak akan ada konsekuensi apapun jika saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO tidaklah penting.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Tidak masalah jika saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
5. Bermain Pokemon GO mengakrabkan saya dengan teman lainnya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
6. Bermain Pokemon GO dapat menghilangkan stress atau tekanan dari aktivitas lainnya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
7. Pokemon GO sangat berarti bagi saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
8. Saat waktu senggang saya sempatkan bermain Pokemon GO.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
9. Instruksi bermain Pokemon GO mudah diikuti.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
10. Sangat mudah untuk bermain Pokemon GO.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
11. Saya percaya bahwa mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses game Pokemon GO itu penting.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

12. Saya percaya bahwa memahami pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO itu penting.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
13. Mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO itu tidak menyenangkan.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
14. Ide dari permainan Pokemon GO adalah hal yang baik.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
15. Bermain Pokemon GO membuat saya senang.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
16. Bermain Pokemon GO adalah hal yang saya sukai.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
17. Orang-orang memengaruhi saya apakah harus mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
18. Rekan kerja, rekan sebaya, atau rekan bermain dalam satu perusahaan atau satu institusi memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
19. Orang yang saya anggap penting memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
20. Atasan atau senior memengaruhi saya untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
21. Saya percaya pada pengembang atau perusahaan pembuat Pokemon GO memiliki kesadaran untuk bertanggung jawab pada permainan tersebut.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
22. Saya percaya pengembang atau perusahaan pembuat Pokemon GO bertanggung jawab penuh pada permainan tersebut.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
23. Saya percaya bahwa pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO sangat mudah dilakukan.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju

24. Banyak alasan untuk saya mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
25. Saya merasa mudah untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
26. Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses pada Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
27. Saya selalu memiliki waktu untuk mengecek pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO saya.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
28. Saya tidak ada niat untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO saya.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
29. Saya tidak akan mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
30. Saya akan mencoba untuk mengubah pengaturan privasi dan perizinan hak akses Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
31. Saya akan bermain Pokemon GO secara rutin.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
32. Saya akan tetap bermain Pokemon GO.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju
33. Saya akan bermain Pokemon GO walaupun game lain bermunculan.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Netral
 - Setuju
 - Sangat Setuju

LAMPIRAN B HASIL UJI RELIABILITAS

B.1.1 Apathy

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		Mean	Std. Deviation	N
.659	3	A1	2.979	.9710	283
		A2	2.869	.9456	283
		A4	3.155	.9842	283

B.1.2 Perceived Usefulness

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		Mean	Std. Deviation	N
.804	4	PU1	3.481	1.1464	283
		PU2	3.657	.9523	283
		PU3	2.541	.9037	283
		PU4	3.325	1.0072	283

B.1.3 Perceived Ease of Use

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		Mean	Std. Deviation	N
.794	2	PEU1	3.809	.7711	283
		PEU2	3.837	.8433	283

B.1.4 Attitude

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		Mean	Std. Deviation	N
.663	6	AT1	3.700	.8942	283
		AT2	3.742	.8550	283
		AT3	3.110	.8069	283
		AT4	3.703	.8692	283
		AT5	3.664	.8445	283
		AT6	3.389	.8857	283

B.1.5 Subject Normative

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		Mean	Std. Deviation	N
.883	4	SN1	2.615	.7923	283
		SN2	2.587	.7869	283
		SN3	2.678	.8289	283
		SN4	2.548	.7767	283

B.1.6 Perceived Behavioral Control

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items	Mean	Std. Deviation	N	
.737	4	PBC1	3.491	.7735	283
		PBC2	3.332	.7504	283
		PBC3	3.325	.7812	283
		PBC4	3.339	.8494	283

B.1.7 Trust

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items	Mean	Std. Deviation	N	
.814	2	T1	3.784	.8544	283
		T2	3.845	.8856	283

B.1.8 Behavior Intention

Reliability Statistics		Item Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items	Mean	Std. Deviation	N	
.689	7	BI1	3.004	.8230	283
		BI2	3.152	.8473	283
		BI3	3.011	.8852	283
		BI4	3.194	.7726	283
		BI5	2.495	1.0361	283
		BI6	2.678	1.0944	283
		BI7	2.530	1.0826	283

LAMPIRAN C STANDARDIZED REGRESSION WEIGHT

		Estimate
A4	<--- A	.418
A2	<--- A	1.054
A1	<--- A	.464
PU4	<--- PU	.731
PU3	<--- PU	.693
PU2	<--- PU	.816
PU1	<--- PU	.629
PEU2	<--- PEU	.785
PEU1	<--- PEU	.842
AT5	<--- AT	.880
AT4	<--- AT	.591
SN4	<--- SN	.860
SN3	<--- SN	.862
SN2	<--- SN	.772
SN1	<--- SN	.734
T2	<--- T	.843
T1	<--- T	.814
PBC4	<--- PBC	.652
PBC3	<--- PBC	.855
PBC2	<--- PBC	.552
PBC1	<--- PBC	.569
BI6	<--- BI	.942
BI5	<--- BI	.746
BI7	<--- BI	.915
AT6	<--- AT	.854



LAMPIRAN D HASIL OVERAL MODEL FIT SEBELUM MODIFIKASI

CMIN

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	92	1517.661	436	.000	3.481
Saturated model	528	.000	0		
Independence model	32	4842.066	496	.000	9.762

RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	.076	.754	.702	.623
Saturated model	.000	1.000		
Independence model	.196	.354	.312	.333

Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	.687	.643	.755	.717	.751
Saturated model	1.000		1.000		1.000
Independence model	.000	.000	.000	.000	.000

RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	.094	.089	.099	.000
Independence model	.176	.172	.181	.000

LAMPIRAN E HASIL OVERAL MODEL FIT SESUDAH MODIFIKASI

CMIN

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	78	523.384	247	.000	2.119
Saturated model	325	.000	0		
Independence model	25	3786.306	300	.000	12.621

RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	.049	.873	.833	.664
Saturated model	.000	1.000		
Independence model	.230	.348	.294	.321

Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	.862	.832	.922	.904	.921
Saturated model	1.000		1.000		1.000
Independence model	.000	.000	.000	.000	.000

RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	.063	.055	.070	.003
Independence model	.203	.197	.209	.000