

BAB V

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

5.1 DESKRIPSI HASIL SURVEI

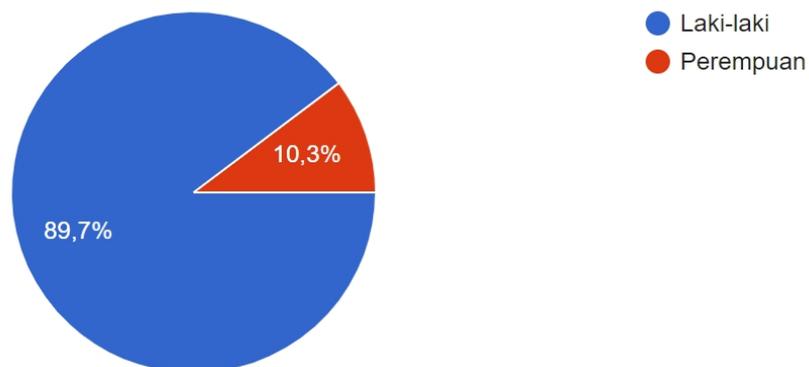
Pengumpulan data pada penelitian ini di laksanakan dengan menyebarkan kuisisioner secara online melalui *google form* yang di sebarkan kepada responden mulai dari tanggal 7 Januari 2022 hingga 9 Januari 2022 dengan mencapai 100 responden. Data dari hasil penyebaran kuisisioner akan di olah dengan *software SMART-PLS 3* dan menggunakan metode SEM (*Structural Equation Model*).

5.2 DEMOGRAFI RESPONDEN

5.2.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data responden berdasarkan Jenis Kelamin pada responden yang pernah menggunakan Aplikasi *Discord* dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut :

Gambar 5.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Tabel 5.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

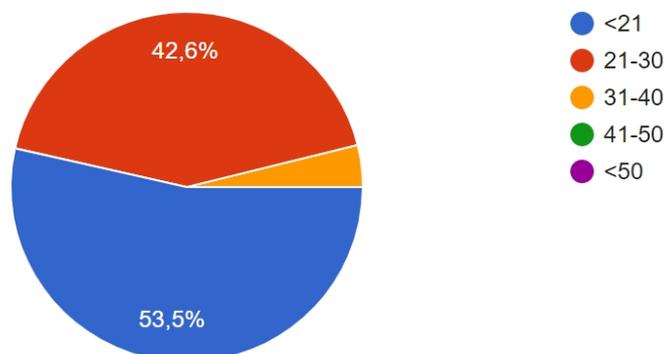
Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
Laki-laki	139	89,7%
Perempuan	16	10,3%
Total Jumlah	155	100%

Pada gambar dan tabel 5.1 menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 139 responden dengan presentase nilai 89,7%, responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 16 responden dengan presentase nilai 10,3%. Frekuensi tertinggi dari tabel diatas adalah responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 139 responden dengan presentase nilai 89,7%.

5.2.2 Responden Berdasarkan Umur

Data responden berdasarkan Umur pada responden yang pernah menggunakan Aplikasi *Discord* dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut :

Gambar 5.2 Responden Berdasarkan Umur



Tabel 5.2 Responden Berdasarkan Umur

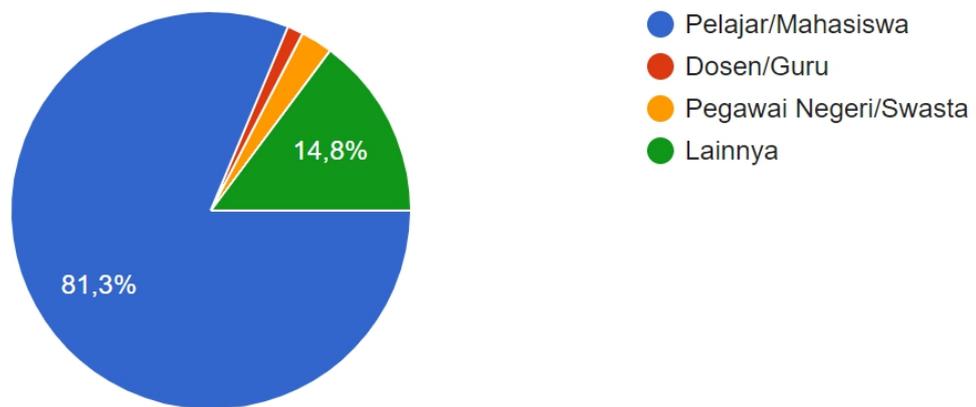
Umur	Jumlah	Presentase (%)
<21	83	53,5%
21-30	66	42,6%
31-40	6	3,9%
41-50	0	0%
>50	0	0%
Total Jumlah	155	100%

Pada gambar dan tabel 5.2 menunjukkan bahwa responden dengan umur kurang dari 21 tahun sebanyak 83 responden dengan presentase nilai 53,5%, responden dengan umur 21 sampai dengan 30 tahun sebanyak 66 responden dengan presentase nilai 42,6%, responden dengan umur 31-40 tahun sebanyak 6 responden dengan presentase nilai 3,9%, responden dengan umur 41-50 tahun sebanyak 0 responden dengan presentase nilai 0%, responden dengan umur lebih dari 50 tahun sebanyak 0 responden dengan presentase nilai 0%. Frekuensi tertinggi dari tabel diatas adalah responden dengan umur kurang dari 21 tahun sebanyak 83 responden dengan presentase nilai 53,5%. Frekuensi terendah dari tabel diatas adalah responden dengan umur 41-50 tahun dan >50 tahun dengan presentase nilai 0% yang berarti tidak ditemukan responden pengguna aplikasi Discord yang berumur 41-50 dan >50 pada pengisian kuesioner tersebut.

5.2.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Data responden berdasarkan Umur pada responden yang pernah menggunakan Aplikasi *Discord* dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut :

Gambar 5.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan



Tabel 5.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Presentase (%)
Pelajar/Mahasiswa	126	81,3%
Dosen/Guru	2	1,3%
Pegawai Negeri/Swasta	4	2,6%
Lainnya	23	14,8%
Total Jumlah	155	100%

Pada gambar dan tabel 5.3 menunjukkan bahwa responden yang memiliki pekerjaan pelajar/mahasiswa sebanyak 126 responden dengan presentase nilai

81,3%, responden yang memiliki pekerjaan dosen/guru sebanyak 2 responden dengan persentase nilai 1,3%, responden yang memiliki pekerjaan pegawai negeri/swasta sebanyak 4 responden dengan persentase nilai 2,6%, responden selain dari pelajar/mahasiswa, dosen/guru dan pegawai negeri/swasta sebanyak 23 responden dengan presentase nilai 14,8%. Frekuensi tertinggi dari tabel diatas adalah responden yang memiliki pekerjaan pelajar/mahasiswa sebanyak 126 responden dengan presentase nilai 81,3%.

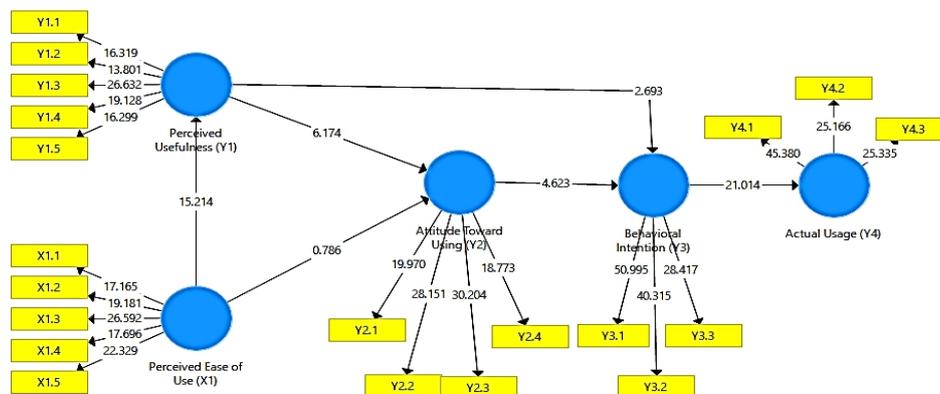
5.3 ANALISIS MODEL PENGUKURAN (*MEASUREMENT MODEL*)

5.3.1 Uji Validitas

5.3.1.1 Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Validitas konvergen (*convergen validity*) bertujuan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabel lainnya. Dalam penelitian ini akan di gunakan batas *loading factor* diatas 0.6.

Gambar 5.4 Model *SmartPLS*



Berikut ini hasil korelasi antara indikator dengan konstruksya menunjukkan nilai *Loading Factor* :

Tabel 5.4 *Loading Factor*

	PEOU (X1)	PU (Y1)	ATU (Y2)	BI (Y3)	AU (Y4)
X1.1	0.800				
X1.2	0.796				
X1.3	0.833				
X1.4	0.838				
X1.5	0.827				
Y1.1		0.799			
Y1.2		0.794			
Y1.3		0.835			
Y1.4		0.833			
Y1.5		0.822			
Y2.1			0.845		
Y2.2			0.877		
Y2.3			0.880		
Y2.4			0.835		
Y3.1				0.921	
Y3.2				0.909	
Y3.3				0.878	
Y4.1					0.904

Y4.2					0.893
Y4.3					0.887

Keterangan :

PEOU : *Perceived Ease of Use*

BI : *Behavioral Intention*

PU : *Perceived Usefulness*

AU : *Actual Usage*

ATU : *Attitude Toward Using*

Menilai validitas dari konstruk di atas dengan melihat nilai *loading factor*, Suatu model konstruk dikatakan baik apabila *loading factor* di atas 0.6 yang dapat dilihat pada tabel 5.4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai *loading factor* pada penelitian ini sudah memenuhi persyaratan validitas konvergen.

5.3.1.2 Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan (*discriminant validity*) ditentukan dengan melihat nilai *Average Variance Extravted* (AVE), Variabel akan dikategorikan validitas diskriminan apabila nilai AVE >0,5.

Variabel dalam penelitian ini sudah memiliki nilai AVE > 0.5. Nilai AVE dalam model dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5.5 Nilai AVE (*Average Variance Extracted*)

Variabel	AVE
Perceived Ease Of Use (X1)	0.671
Perceived Usefulness (Y1)	0.667
Attitude Toward Using (Y2)	0.739
Behavioral Intention (Y3)	0.815
Actual Usage (Y4)	0.800

Menilai validitas diskriminan berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan bahwa nilai AVE untuk semua konstruk memiliki nilai di atas 0.5. Oleh karena itu tidak ada permasalahan validitas diskriminan pada nilai AVE.

Tabel 5.6 *Cross Loading*

	PEOU (X1)	PU (Y1)	ATU (Y2)	BI (Y3)	AU (Y4)
X1.1	0.800	0.599	0.504	0.491	0.498
X1.2	0.796	0.758	0.691	0.570	0.595
X1.3	0.833	0.630	0.591	0.539	0.522
X1.4	0.838	0.634	0.581	0.573	0.515
X1.5	0.827	0.636	0.548	0.575	0.483
Y1.1	0.670	0.799	0.704	0.680	0.623
Y1.2	0.677	0.794	0.640	0.562	0.466
Y1.3	0.681	0.835	0.665	0.615	0.626

Y1.4	0.646	0.833	0.700	0.633	0.646
Y1.5	0.602	0.822	0.750	0.636	0.628
Y2.1	0.605	0.722	0.845	0.703	0.697
Y2.2	0.626	0.746	0.877	0.680	0.734
Y2.3	0.671	0.747	0.880	0.730	0.777
Y2.4	0.569	0.700	0.835	0.659	0.681
Y3.1	0.608	0.704	0.767	0.921	0.810
Y3.2	0.627	0.669	0.704	0.909	0.771
Y3.3	0.591	0.705	0.713	0.878	0.688
Y4.1	0.587	0.625	0.720	0.762	0.904
Y4.2	0.618	0.723	0.796	0.755	0.893
Y4.3	0.519	0.621	0.740	0.737	0.887

Hasil dari *cross loading* pada tabel 5.6 menunjukkan bahwa nilai *loading* dari masing-masing indikator dari sebuah variabel laten memiliki nilai *loading* yang paling besar terhadap variabel laten lainnya. Sehingga tidak ada permasalahan validitas diskriminan pada tabel *cross loading*.

Tabel 5.7 Fornell larcker criterion

	Actual Usage (AU)	Attitude Toward Using (ATU)	Behavioral Intention (BI)	Perceived Ease Of Use (PEOU)	Perceived Usefulness (PU)
AU	0.895				
ATU	0.841	0.860			
BI	0.840	0.807	0.903		
PEOU	0.643	0.719	0.674	0.819	
PU	0.734	0.848	0.767	0.802	0.817

Hasil dari tabel 5.7 dapat dilihat bahwa nilai *fornell larcker criterion* masing-masing konstruk mempunyai nilai tertinggi pada setiap variabel laten yang diuji dari variabel laten lainnya, artinya bahwa setiap indikator sudah mampu diprediksi dengan baik oleh masing-masing variabel laten.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua konstruk atau variabel laten sudah memiliki *discriminant validity* lebih baik daripada indikator di blok lainnya.

5.3.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas mempermasalahkan sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya keajegannya. Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur kehandalan suatu instrumen. Nilai *crobach alpha* yang berada di atas 0.7 menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik bagi sebuah variabel sedangkan untuk nilai *composite reliability* yang baik adalah jika berada diatas 0.7

Tabel 5.8 Nilai *Cronbach's Alpha*

	Cronbach's Alpha
Perceived Ease Of Use (PEOU)	0.878
Perceived Usefulness (PU)	0.875
Attitude Toward Using (ATU)	0.882
Behavioral Intention (BI)	0.886
Actual Usage (AU)	0.875

Hasil dari nilai *cronbach's alpha* pada tabel 5.8 menunjukkan bahwa nilai dari masing masing variabel memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0.7 Oleh karena itu nilai *cronbach's alpha* pada penelitian ini dapat diterima.

Tabel 5.9 Nilai *Composite Reliability*

	Composite Reliability
Perceived Ease Of Use (PEOU)	0.911
Perceived Usefulness (PU)	0.909
Attitude Toward Using (ATU)	0.919
Actual Usage (AU)	0.930
Behavioral Intention (BI)	0.923

Hasil dari nilai *composite reliability* pada tabel 5.9 menunjukkan bahwa nilai dari masing masing variabel memiliki nilai *composite reliability* lebih dari 0.8 Oleh karena itu nilai *cronbach's alpha* pada penelitian ini dapat diterima.

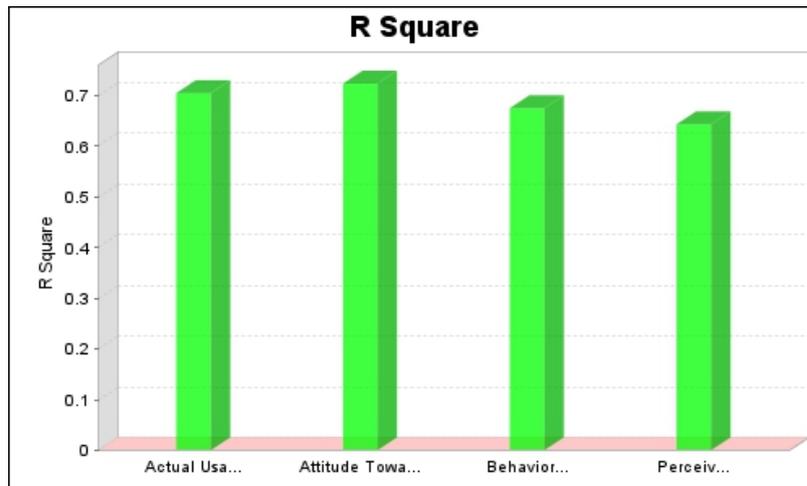
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* memiliki reliabilitas yang sudah sesuai dari batas minimum dan dapat di terima.

5.4 ANALISIS MODEL STRUKTURAL (*INNER MODEL*)

5.4.1 Nilai *R-square* (*R²*)

R-square (*R²*) adalah ukuran proporsi variasi nilai variabel yang dipengaruhi yang dapat dijelaskan oleh variabel yang mempengaruhinya. Jika variabel memiliki lebih dari dua variabel bebas maka digunakan *r-square adjusted* yang merupakan nilai *r-square* yang telah disesuaikan, nilai ini selalu lebih kecil dari nilai *r-square*. Nilai *r-square* dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu Substansial 0,67 (Kuat), 0,33 (Moderat) dan 0,19 (Lemah).

Gambar 5.5 *R-Square*



Tabel 5.10 Nilai *R-square* & *R-square Adjusted*

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Actual Usage	0.705	0.703
Attitude Toward Using	0.724	0.720
Perceived Usefulness	0.644	0.641
Behavioral Intention	0.675	0.671

Berdasarkan gambar 5.5 dan tabel 5.10 dapat di simpulkan bahwa :

1. Nilai *r-square* dari variabel dependen *actual usage* terhadap variabel *behavioral Intention* adalah 0.705 yang mana nilai ini tergolong kategori kuat.

2. Nilai *r-square* dari variabel dependen *attitude toward using* terhadap variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* adalah 0.724 yang mana nilai ini tergolong kategori kuat.
3. Nilai *r-square* dari variabel dependen *perceived usefulness* terhadap variabel *perceived ease of use* adalah 0.644 yang mana nilai ini tergolong kategori moderat.
4. Nilai *r-square* dari variabel dependen *behavioral intention* terhadap variabel *perceived usefulness* dan *attitude toward using* adalah 0.675 yang mana nilai ini tergolong kategori kuat.

5.4.2 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan *smartPLS* dapat diperoleh melalui *bootstrapping* terhadap sampel.

Hipotesis yang baik selalu memenuhi dua pernyataan, yaitu [31] :

1. Menggambarkan hubungan antar variable
2. Dapat memberikan petunjuk bagaimana pengujian hubungan tersebut.

Oleh karena itu hipotesis perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum dilakukan pengumpulan data.

Hipotesis dapat dianggap signifikan jika memenuhi syarat yaitu nilai *t-statistic* harus lebih besar dari nilai *t-table* (1.66) dan nilai *p-value* harus di bawah 5% (0.05)

Tabel 5.11 Nilai Path Coefficients

	<i>Original Sample</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>
Perceived Ease Of Use -> Perceived Usefulness (H1)	0.802	15.214	0.000
<i>Perceived Usefulness -> Attitude Toward Using (H2)</i>	0.761	6.174	0.000
<i>Perceived Ease Of Use -> Attitude Toward Using (H3)</i>	0.109	0.786	0.216
<i>Attitude Toward Using -> Behavioral Intention (H4)</i>	0.557	4.623	0.000
<i>Perceived Usefulness -> Behavioral Intention (H5)</i>	0.295	2.693	0.004
<i>Behavioral Intention -> Actual Usage (H6)</i>	0.840	21.014	0.000

Berdasarkan tabel 5.11 diperoleh keterangan hasil pengujian hipotesisi sebagai berikut:

Pengujian H1 : Diketahui nilai nilai *t-statistic* sebesar 15.214 (>1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan Ha diterima.

Pengujian H2 : Diketahui nilai nilai *t-statistic* sebesar 6.174 (>1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan Ha diterima.

Pengujian H3 : Diketahui nilai *t-statistic* sebesar 0.786 (<1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.216 (>0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di terima dan Ha di tolak.

Pengujian H4 : Diketahui nilai *t-statistic* sebesar 4.623 (>1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan Ha di terima.

Pengujian H5 : Diketahui nilai *t-statistic* sebesar 2.693 (>1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.004 (<0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan Ha di terima.

Pengujian H6 : Diketahui nilai nilai *t-statistic* sebesar 21.014 (>1.66) dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak dan Ha diterima.

5.5 PEMBAHASAN

Hipotesis pertama menunjukkan bahwa hubungan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* memiliki nilai original sample sebesar 0.802 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah dan nilai *t-statistic* sebesar 15.214 (>1.66) yang melebihi nilai *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05). Dengan demikian hipotesis H1 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*" diterima. Dapat disimpulkan bahwa kemudahan dalam penggunaan akan memberikan semakin banyak manfaat yang di rasakan oleh pengguna Aplikasi *Discord*. Hasil pada penelitian ini sesuai dengan apa yang telah di teliti oleh peneliti sebelumnya Aulia dan Sharif [37] serta Suryani dan

Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*.

Hipotesis kedua menunjukkan bahwa hubungan antara *perceived usefulness* dan *attitude toward using* memiliki nilai original sample sebesar 0.761 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah dan nilai *t-statistic* sebesar 6.174 (>1.66) yang melebihi nilai *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05). Dengan demikian hipotesis H2 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *attitude toward using*" diterima. Dapat disimpulkan bahwa sikap terhadap penggunaan suatu aplikasi sangat dipengaruhi oleh kebermanfaatan aplikasi yang akan meningkatkan pelaksanaan aktivitas kerjanya. Pengguna akan merasa nyaman dan suka menggunakan Aplikasi *Discord* apabila *Discord* dapat memberikan manfaat dan fungsi sesuai kebutuhan pengguna. Hasil pada penelitian ini sesuai dengan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Aulia dan Sharif [37] serta Suryani dan Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *perceived usefulness* dan *attitude toward using*.

Hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hubungan antara *perceived ease of use* dan *attitude toward using* memiliki nilai original sample sebesar 0.109 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah dan nilai *t-statistic* sebesar 0.786 (<1.66) yang melebihi nilai *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.216 (>0.05). Dengan demikian hipotesis H3 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *attitude toward using*" ditolak. Dapat disimpulkan bahwa kemudahan terhadap penggunaan

Aplikasi *Discord* tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap sikap pengguna untuk menerima penggunaan Aplikasi. Hasil pada penelitian ini tidak sesuai dengan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Aulia dan Sharif [37] serta Suryani dan Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *perceived ease of use* dan *attitude toward using*.

Hipotesis keempat menunjukkan bahwa hubungan antara *attitude toward using* dan *behavioral intention* memiliki nilai original sample sebesar 0.557 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah. Nilai *t-statistic* sebesar 4.623 (>1.66) yang melebihi nilai *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05). Dengan demikian hipotesis H4 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*attitude toward using* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*" diterima. Dapat disimpulkan bahwa jika pengguna puas terhadap penggunaan Aplikasi *Discord*, maka pengguna akan memiliki minat atau kemauan untuk cenderung terus menggunakan aplikasi tersebut. Dan juga pengguna tersebut akan terus mendorong pengguna lain untuk ikut menggunakan *Discord*. Hasil pada penelitian ini sesuai dengan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Aulia dan Sharif [37] serta Suryani dan Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *attitude toward using* dan *behavioral intention*.

Hipotesis kelima menunjukkan bahwa hubungan antara *perceived usefulness* dan *behavioral intention* memiliki nilai original sample sebesar 0.295 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah tetapi nilai *t-statistic* sebesar 2.693 (>1.66) yang memiliki nilai di bawah *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.004

(<0.05). Dengan demikian hipotesis H5 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*" diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini kebermanfaatan mempengaruhi niat penggunaan. Manfaat nyata terhadap penggunaan Aplikasi *Discord* menimbulkan minat atau kemauan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Hasil pada penelitian ini berbeda dengan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Aulia dan Sharif [37] serta Suryani dan Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa *perceived usefulness* dan *behavioral intention*.

Hipotesis keenam menunjukkan bahwa hubungan antara *behavioral intention* dan *actual usage* memiliki nilai original sample sebesar 0.840 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah. Nilai *t-statistic* sebesar 21.014 (>1.66) yang melebihi nilai *t-table* dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05). Dengan demikian hipotesis H6 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "*behavioral intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual usage*" diterima. Dapat disimpulkan bahwa jika pengguna memiliki minat dalam menggunakan Aplikasi *Discord*, maka menyebabkan frekuensi penggunaan aplikasi yang lebih sering oleh pengguna.. Hasil pada penelitian ini sesuai dengan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya Mayjeksan dan Pibriana [38] serta M Suryani dan Murniyasih [40] yang mengatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan *behavioral intention* dan *actual usage*

5.6 REKOMENDASI

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, terdapat beberapa hubungan yang signifikan, antara lain yaitu hubungan antara *perceived ease of use* dengan *perceived usefulness* dan *attitude toward using*, hubungan antara *perceived usefulness* dengan *attitude toward using*, lalu hubungan antara *attitude toward using* dan *behavioral intention*, dan hubungan antara *behavioral intention* dan *actual usage*. Adapun indikator dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Indikator *perceived ease of use* :
 - a. Penggunaan *Discord* mudah untuk dipelajari
 - b. Mendapatkan informasi dalam kelompok menggunakan *Discord* adalah hal yang mudah.
 - c. Aplikasi *Discord* menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami
 - d. Menu-menu pada Aplikasi *Discord* tersusun dengan baik, sehingga fitur-fitur yang tersedia dapat mudah digunakan.
 - e. Menurut saya langkah-langkah penggunaan *Discord* sangat mudah diingat.
2. Indikator *Perceived usefulness*
 - a. Penggunaan *Discord* membantu menemukan akses lebih cepat dan efisien untuk berkomunikasi dalam kelompok.
 - b. *Discord* membangun komunikasi dalam kelompok.
 - c. *Discord* meningkatkan produktivitas dalam komunikasi untuk memecahkan permasalahan dalam kelompok.

- d. Menggunakan *Discord* membantu keefektifan komunikasi dalam kelompok.
 - e. Secara keseluruhan penggunaan *Discord* sangat bermanfaat.
3. Indikator *Attitude Toward Using*
- a. Saya merasa senang menggunakan *Discord*
 - b. Saya merasa nyaman dan menikmati saat menggunakan *Discord*
 - c. Saya tidak bosan menggunakan *Discord* untuk berkomunikasi
 - d. Saya suka menggunakan *Discord* saat berkomunikasi.
4. Indikator Behavioral Intention
- a. Berniat untuk terus menggunakan *Discord* sesering yang dibutuhkan
 - b. Berharap untuk selalu menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi.
 - c. Akan merekomendasikan penggunaan *Discord* kepada teman-teman
5. Indikator *Actual Usage*
- a. Selalu menggunakan *Discord* minimal sehari sekali
 - b. Mengakses *Discord* setiap ingin berkomunikasi antar anggota kelompok
 - c. Mengakses *Discord* rata-rata minimal selama 10 menit.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan pada indikator dari variabel *perceived ease of use* yang menghasilkan pengaruh signifikan antara *perceived ease of use* dengan variabel lain yaitu *perceived usefulness* dimana kemudahan (*perceived ease of use*) mempengaruhi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) pada Aplikasi *Discord*, sehingga penulis merekomendasikan agar pengelola dapat meningkatkan

kemudahan ketika pengguna mengakses *Discord* seperti kemudahan saat *login*. Belakangan ini banyak pengguna yang mengalami kesulitan *login*, maka alangkah lebih baiknya jika pengelola memperbaiki masalah tersebut agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan *Discord*. Sehingga pengguna dapat merasakan manfaat nyata pada penggunaan *Discord* tanpa mengalami kesulitan dalam pengaksesan.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan pada variabel *perceived usefulness* yang menghasilkan pengaruh yang signifikan antara *perceived usefulness* dengan variabel lain yaitu *attitude toward using* dan *behavioral intention* dimana kebermanfaatan mempengaruhi sikap dan minat pengguna pada Aplikasi *Discord*. Penulis merekomendasikan agar pengelola dapat meningkatkan manfaat yang dapat langsung dirasakan pengguna pada *Discord* dengan cara menambahkan fitur atau meningkatkan fitur yang ada, seperti fitur panggilan video dimana fitur ini jarang digunakan karena menyebabkan apabila fitur ini digunakan, akan menimbulkan masalah kinerja pada *Discord*. Maka dari itu pengguna lebih memilih menggunakan fitur panggilan suara, akan lebih baik jika fitur yang ada ditingkatkan atau menambahkan fitur baru sehingga pengguna dapat merasakan manfaat dari fitur yang ada ataupun fitur yang baru ditambahkan. Saat pengguna telah merasakan manfaat pada penggunaan *Discord* maka pengguna akan merasa lebih nyaman saat menggunakan *Discord* yang membuat pengguna akan terus menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan pada variabel *attitude toward using* menghasilkan pengaruh yang signifikan antara *attitude toward using* dengan

variabel lain yaitu *behavioral intention* dimana sikap pengguna mempengaruhi minat pengguna pada Aplikasi *Discord*. Penulis merekomendasikan agar pengelola dapat membuat pengguna *Discord* nyaman dan suka untuk menggunakan *Discord* karena hal ini merupakan indikator dari sikap pengguna. Rasa nyaman pada penggunaan aplikasi dapat diciptakan dengan mengurangi kesulitan-kesulitan yang ada pada saat aplikasi digunakan. Salah satu dari kesulitan tersebut yaitu karena adanya permasalahan seperti server yang belum stabil yang membuat server mengalami *lag* ketika server dalam keadaan penuh. Maka sebaiknya pengelola dapat meningkatkan server yang belum stabil ini karena sangat mempengaruhi kenyamanan pengguna saat menggunakan *Discord*. Apabila pengguna nyaman maka tentu akan menciptakan minat pengguna untuk terus menggunakan *Discord*.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan pada variabel *behavioral intention* menghasilkan pengaruh yang signifikan antara *behavioral intention* dengan variabel lain yaitu *actual usage* dimana minat pengguna mempengaruhi penggunaan yang sebenarnya pada Aplikasi *Discord*. Penulis merekomendasikan agar pengelola dapat meningkatkan minat pengguna *Discord*. Minat atau keinginan untuk penggunaan aplikasi dapat diciptakan dengan mengurangi permasalahan yang ada pada saat aplikasi digunakan. Adapun contoh dari permasalahan *Discord* yaitu pengguna terkadang mendengar suara robot atau terdistorsi pada saat menggunakan *Discord*. Pengelola dapat memperbaiki adanya permasalahan ini karena sangat mempengaruhi minat pengguna untuk menggunakan *Discord*. Saat ini banyak aplikasi yang menyediakan fitur yang

sama seperti *Discord* untuk melakukan *voice* ataupun *video chat*, apabila permasalahan tersebut tidak segera diperbaiki maka beresiko mempengaruhi minat pengguna sehingga kemungkinan pengguna akan meninggalkan penggunaan *Discord* dan pindah ke aplikasi lain dengan fitur yang sama namun tanpa adanya permasalahan. Maka dari itu penulis merekomendasikan agar *Discord* dapat memperbaiki permasalahan atau meningkatkan fitur yang ada. Sehingga hal tersebut akan menciptakan minat pengguna yang akan mempengaruhi penggunaan yang sebenarnya dengan frekuensi penggunaan yang lebih sering.