

**ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI TIKTOK DENGAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DI UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

OLEH

AMIR RULLAH LUBIS

218150050



PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 19/12/25

Access From (repository.uma.ac.id)19/12/25

**ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI TIKTOK DENGAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DI UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syrat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Difakultas
Universitas Medan Area



OLEH:

AMIR RULLAH LUBIS

218150050

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisa Persepsi Mahasiswa Terhadap Pengguna Aplikasi Tiktok

Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Di Univesitas Medan Area


Nama : Amir Rullah Lubis

Npm : 218150050

Fakultas : Teknik

Prodi : Industri

**Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing**



(Ir. Riana Puspita, MT.)

NIDN: 0106096701

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi



(Dr. Erni Supriatno, S.T, M.T.)

NIDN: 0102027402



(Nuluke Andri Silviana, S.T, MT.)

NIDN: 0127038802

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amir Rullah Lubis

Npm : 218150050

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 10 September 2025



Amir Rullah Lubis

218150050

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan
dibawah ini :

Nama : Amir Rullah Lubis
NPM : 218150050
Program Studi : Teknik Industri
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Pengguna Aplikasi Tiktok Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Di Universitas Medan Area. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 10 September 2025



(Amir Rullah Lubis)

RINGKASAN

Amir Rullah Lubis NPM 218150050. “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di Universitas Medan Area”. Dibimbing oleh Ir. Riana Puspita, MT.

Tujuan penelitian ini diantaranya (1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kepercayaan (*Perceived Trust*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemudahan (*Perceived Ease of Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. (3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. (4) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh sikap penggunaan teknologi (*Attitude Towards Using*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. (5) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh perilaku pengguna (*Behavioral Intention to Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. Populasi dalam penelitian ini yaitu 228 mahasiswa Prodi Teknik Industri stambuk 2022 & 2023. Sampel pada penelitian ini sebanyak 145 mahasiswa yang ditentukan berdasarkan rumus Slovin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji normalitas, uji analisis deskriptif, dan analisis dengan metode TAM. Hasil penelitian pada penelitian ini diantaranya hipotesis 1 (H1) dalam penelitian ini diterima, hipotesis 2 (H2) dalam penelitian ini diterima, hipotesis 3 (H3) dalam penelitian ini diterima, hipotesis 4 (H4) dalam penelitian ini diterima, hipotesis 5 (H5) dalam penelitian ini ditolak, hipotesis 6 (H6) dalam penelitian ini diterima, hipotesis 7 (H7) dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci: Analisis, Persepsi, Tiktok, *Technology Acceptance Model*.

ABSTRACT

Amir Rullah Lubis NPM 218150050. “Analysis of Student Perceptions on the Use of the Tiktok Application with the Technology Acceptance Model (TAM) Approach at Medan Area University”. Supervised by Ir. Riana Puspita, MT.

The objectives of this study include (1) To determine whether there is an influence of trust (Perceived Trust) on the use of the Tiktok application. (2) To determine whether there is an influence of ease (Perceived Ease of Use) on the use of the Tiktok application. (3) To determine whether there is an influence of usefulness (Perceived Usefulness) on the use of the Tiktok application. (4) To determine whether there is an influence of the attitude of technology use (Attitude Towards Using) on the use of the Tiktok application. (5) To determine whether there is an influence of user behavior (Behavioral Intention to Use) on the use of the Tiktok application. The population in this study were 228 Industrial Engineering Study Program students, batch 2022 & 2023. The sample in this study was 145 students determined based on the Slovin formula. The method used in this study is a quantitative research method. Data analysis techniques use validity tests, normality tests, normality tests, descriptive analysis tests, and analysis with the TAM method. The results of the study include hypothesis 1 (H1) in this study is accepted, hypothesis 2 (H2) in this study is accepted, hypothesis 3 (H3) in this study is accepted, hypothesis 4 (H4) in this study is accepted, hypothesis 5 (H5) in this study is rejected, hypothesis 6 (H6) in this study is accepted, hypothesis 7 (H7) in this study is accepted.

Keywords: Analysis, Perception, Tiktok, Technology Acceptance Model.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di kota binjai, kecamatan Binjai Selatan, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 09 Desember 2002 dari bapak M.Iqbal Zamhuri Lubis dan ibu Sari Deliny Hasibuan, merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di sekolah dasar Taman Siswa pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014, pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 7 binjai dan lulus pada tahun 2017, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Binjai dan lulus pada tahun 2020. Selanjutnya, penulis mendaftar dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area pada tahun 2021 dan lulus pada tahun 2025.

Berkat petunjuk Allah SWT, usaha yang disertai doa juga dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik Perguruan Tinggi Swasta Universitas Medan Area penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi Nyang berjudul “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di Universitas Medan Area”.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanallahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Adapun judul skripsi ini adalah “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di Universitas Medan Area”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Strata-I Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini agar bermanfaat bagi banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Eng. Supriatno, ST., MT, selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Medan Area.
3. Ibu Nukhe Andri Silviana, ST., MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
4. Ibu Ir. Riana Puspita, MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu memberi masukan dan arahan kepada penulis terhadap proposal skripsi ini.
5. Staff pengajar dan pegawai Universitas Medan Area khususnya Program Studi Teknik Industri yang telah membantu penulis dengan baik.

6. Kedua orang tua, kakak, dan keluarga yang selalu mendukung serta mendoakan penulis.
7. Kepada Salsa Bila Nopriyanti Daulay yang telah memberikan dukungan, semangat, dan selalu ada disaat penulis membutuhkan tempat untuk bercerita dari awal memulai skripsi ini.

Atas bantuan, bimbingan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis. Penulis mengharapkan di dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga Allah Subhanallahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca yang memerlukan-nya.

Medan, 10 September 2025



Amir Rullah Lubis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
RINGKASAN.....	v
ABSTRACT	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Batasan Masalah	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Media Sosial Tiktok	9
2.2. Dampak Dari Penggunaan Media Sosial Tiktok	10
2.2.1. Dampak Positif Tiktok	10
2.2.2. Dampak Negatif Tiktok	12
2.3. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
2.4. Pendekatan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	15
2.4.1. Persepsi Kepercayaan Menggunakan (<i>Perceived Trust</i>)	17
2.4.2. Persepsi Kemudahan Menggunakan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	19
2.4.3. Persepsi Kemanfaatan Menggunakan (<i>Perceived Usefulness</i>)	20
2.4.4. Sikap Untuk Menggunakan Teknologi (<i>Attitude Toward Using</i>).....	21
2.4.5. Minat Perilaku Pengguna (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	22
2.4.6. Penggunaan Sistem yang Sesungguhnya (<i>Actual System Usage</i>).....	23
2.5. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.2. Jenis Penelitian.....	26
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.3.1. Populasi	26
3.3.2. Sampel.....	27
3.4. Variabel Penelitian	27
3.4.1. Variabel Bebas	28

3.4.2. Variabel Terikat	28
3.5. Kerangka Berpikir.....	28
3.6. Definisi Operasional Variabel.....	29
3.7. Penentuan Hipotesis	32
3.8. Penyusunan Instrumen Pengukuran	33
3.9. Uji Instrumen	34
3.10. Analisis dan Pengolahan Data.....	35
3.11. <i>Flowchart</i> Penelitian	36
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	37
4.1. Pengumpulan Data	37
4.2. Daftar Data Populasi	37
4.3. Hasil Analisis Kuantitatif.....	43
4.3.1. Uji Validitas	43
4.3.2. Uji Reliabilitas	43
4.3.3. Uji Normalitas.....	44
4.3.4. Uji Koefisien Korelasi	44
4.3.5. Uji Determinasi	46
4.3.6. Uji Analisis of Varian (ANOVA)	47
4.4. Analisis dan Pembahasan.....	48
4.4.1. Analisis.....	48
4.4.2. Pembahasan.....	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	61



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jumlah Mahasiswa Teknik Industri Stambuk 2022 dan 2023	27
Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel	30
Tabel 3.3. Tabel Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 4.1. Jumlah Responden	37
Tabel 4.2. Indikator Untuk Mengukur Masing-Masing Variabel.....	38
Tabel 4.3. Data Persepsi Kepercayaan (<i>Perceived Trust</i>)	40
Tabel 4.4. Data Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	40
Tabel 4.5. Data Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	41
Tabel 4.6. Data Persepsi Sikap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)	41
Tabel 4.7. Data Minat Perilaku Penggunaan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	42
Tabel 4.8. Data Penggunaan Sesungguhnya (<i>Actual Usage</i>).....	42
Tabel 4.9. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	43
Tabel 4.10. Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	43
Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	44
Tabel 4.12. Hasil Uji Koefisien Korelasi.....	45
Tabel 4.13. Hasil Uji Determinasi	46
Tabel 4.14. Hasil Uji ANOVA	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Penelitian	36
Gambar 4.1. Hasil Uji <i>SmartPLS</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian	61
Lampiran 2. Tabulasi Data Kuisisioner.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, terutama dalam hal berkomunikasi dan memperoleh informasi. Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi semakin pesat dan inovatif dalam hal pelayanan yang menyita antusias masyarakat. Teknologi juga penting bagi perkembangan bisnis karena memungkinkan mereka menurunkan biaya, menghilangkan perantara, meningkatkan transparansi, dan memfasilitasi akses konsumen terhadap informasi tentang layanan.

Seiring berjalannya waktu, berbagai lapisan masyarakat semakin sadar kebutuhan akan teknologi karena adanya keinginan terhadap teknologi yang terus berkembang dengan harapan dapat mempermudah dan mengoptimalkan segala aktivitas (Pangabea, Embun Febriyanti. Dkk, 2024:132). Di sisi lain, teknologi baru akan membantu anda dalam menciptakan teknologi masa kini dengan memanfaatkan kemajuan teknologi terkini. Ini adalah konsep kreatif yang diciptakan oleh perusahaan muda dan menggabungkan penemuan-penemuan baru yang diciptakan oleh bisnis maupun yang secara historis diciptakan untuk kemajuan dan efisiensi produk teknologi yang diterapkan dengan baik, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan produk hiburan (Nugraha, Aryan, E. P & Wahyuhastuti, Novika, 2017).

Hiburan *online* adalah inovasi elektronik yang memudahkan individu untuk membuat, menyebarkan, dan memperdagangkan data dalam korespondensi dan organisasi informal. Hiburan virtual umumnya tersedia dan cukup ekonomis, sehingga dapat bekerja dengan siapa saja untuk mendistribusikan, mendapatkan data, bekerja sama, dan membangun koneksi.

Panggung hiburan *online* saat ini mengedarkan berbagai konten yang dapat dinikmati dengan lebih bebas dan terbuka untuk semua orang. Jenis aplikasi yang terkenal dan merupakan salah satu hiburan berbasis online yang paling cepat berkembang adalah aplikasi Tiktok. Sepanjang tahun 2020, Tiktok telah mencapai tingkat ketenaran baru.

Universitas Medan Area (UMA) adalah sebuah perguruan tinggi swasta yang memiliki dua kampus, diantaranya terletak di Jalan Setia Budi No. 79B / Jalan Sei Serayu No. 70A dan di Jalan Kolam No. 1 Medan Estate / Gedung Jalan PBSI No. 1 Medan. Lembaga ini terletak di kota Medan, Sumatera Utara. Sejalan dengan maksud dan tujuan “Inovatif, Profesional, dan Personal”, Universitas Medan Area mengedepankan keunggulan dalam segala aspek pendidikan, khususnya bagi dosen, mahasiswa, dan alumninya. seorang mahasiswa Universitas Medan Area adalah kaum milenial. Sehingga banyak mahasiswa yang selalu mengandalkan *smartphone* untuk kebutuhan mereka, baik itu untuk kebutuhan sekunder, primer, ataupun tersier. Peningkatan penggunaan teknologi dan aplikasi hiburan seperti Tiktok, telah memberikan dampak signifikan terhadap kebiasaan masyarakat. Namun, ada faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi dan pemanfaatan aplikasi ini di kalangan mahasiswa, termasuk persepsi kepercayaan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, sikap penggunaan, dan perilaku penggunaan.

Masalah persepsi kepercayaan, beberapa mahasiswa tidak percaya terhadap kebenaran video yang diunggah di aplikasi Tiktok. Beberapa mahasiswa memilih untuk langsung mempercayai berita berbentuk video yang beredar di aplikasi Tiktok dan terdapat juga beberapa Mahasiswa yang tidak langsung mempercayai berita berbentuk video yang beredar di aplikasi Tiktok. Masalah variabel persepsi kemudahan beberapa mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menggunakan aplikasi Tiktok karena kurangnya pemahaman tentang tata letak antar muka, ikon, dan fitur-fitur yang tersedia, terutama dalam melakukan pembelian dan pengaplikasian voucher belanja. Masalah persepsi kegunaan karena beberapa mahasiswa kurangnya kejelasan manfaat menggunakan Tiktok. Mahasiswa mungkin belum menyadari manfaat yang ditawarkan oleh Tiktok, seperti kemudahan akses ke berbagai produk, harga yang kompetitif, atau keuntungan promosi dan diskon. Serta bisa mendapatkan penghasilan tambahan dari *affiliate* Tiktok. Masalah sikap penggunaan beberapa mahasiswa pernah mengalami ketidakpuasan sebelumnya, pengalaman buruk sebelumnya dalam menggunakan aplikasi hiburan serta *e-commerce* atau pernah mendapatkan produk yang tidak sesuai dengan harapan dapat mempengaruhi sikap negatif mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. Sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Tiktok dapat memengaruhi keputusan mereka untuk mengadopsi atau menolak aplikasi tersebut. Masalah perilaku penggunaan rendahnya tingkat partisipasi dalam fitur interaktif mahasiswa mungkin tidak aktif dalam memberikan ulasan produk atau penilaian terhadap penjual, yang dapat

mengurangi interaksi dan partisipasi mereka dalam penggunaan aplikasi Tiktok. Mahasiswa juga belum tahu ketika kita *scroll* video Tiktok akan mendapatkan koin yang bisa di tukarkan menjadi potongan harga produk yang akan kita beli.

Mahasiswa sebagai kelompok yang aktif dan beragam secara sosial memiliki keragaman dalam pandangan dan preferensi mereka terhadap aplikasi hiburan dan *e-commerce*. Faktor persepsi kepercayaan, seperti keamanan data pribadi dan privasi, sangat penting dalam mempengaruhi keputusan mahasiswa untuk mengadopsi aplikasi Tiktok. Sementara itu, persepsi kemudahan dan kegunaan memainkan peran dalam sejauh mana mahasiswa merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi ini dan apakah mereka melihat manfaat yang signifikan dalam melihat hiburan serta berbelanja melalui Tiktok. Sikap penggunaan dan perilaku pengguna pada aplikasi Tiktok juga berkaitan erat dengan faktor-faktor tersebut. Sikap penggunaan mencerminkan pandangan emosional dan afektif terhadap penggunaan aplikasi, diantaranya persepsi keamanan, keunggulan, dan kenyamanan penggunaan mungkin berdampak. Perilaku penggunaan seperti frekuensi pembelian, partisipasi dalam fitur interaktif, dan memberikan ulasan produk, dapat dipengaruhi oleh sikap penggunaan dan faktor-faktor lain. Jadi, tujuan untuk melaksanakan analisis yang lebih menyeluruh terhadap elemen-elemen yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi. melalui analisis yang lebih menyeluruh adopsi teknologi *e-commerce* di kalangan mahasiswa dan memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan dan pengoptimalan pengalaman pengguna pada aplikasi Tiktok serta aplikasi serupa lainnya. Penelitian berjudul “*Analisis Faktor Penerimaan Dan Kesuksesan E-commerce Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Dan Delone & Mclean*”

mengklaim bahwa pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dapat digunakan untuk menilai faktor-faktor yang mungkin berdampak pada adopsi masyarakat terhadap *e-commerce*. Hal ini sesuai dengan penerapan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang sejak awal terbukti bermanfaat sebagai metode pengukuran dan penilaian barang baru dan sistem informasi di industri teknologi. Penelitian dapat dilakukan dengan mencari tahu mengapa kelompok atau sistem tertentu tidak diterima untuk penggunaan peramalan dan analisis lebih lanjut (Lestari, 2022). Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan dan juga penjelasan mengenai penggunaan *e-commerce* dan juga metode *Technology Acceptance Model (TAM)* disertai dengan penjelasan mengenai seberapa besar pengaruh dalam penggunaan *e-commerce* maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di Universitas Medan Area”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh kepercayaan (*Perceived Trust*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok?
2. Apakah ada pengaruh kemudahan (*Perceived Ease of Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok?
3. Apakah ada pengaruh kegunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok?

4. Apakah ada pengaruh sikap penggunaan teknologi (*Attitude Towards Using*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok?
5. Apakah ada pengaruh perilaku pengguna (*Behavioral Intention to Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kepercayaan (*Perceived Trust*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemudahan (*Perceived Ease of Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok.
4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh sikap penggunaan teknologi (*Attitude Towards Using*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok.
5. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh perilaku pengguna (*Behavioral Intention to Use*) terhadap penggunaan aplikasi Tiktok.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Medan Area prodi Teknik Industri stambuk 2022 dan stambuk 2023.

1.5. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dapat membantu pembaca dalam memahami faktor- faktor yang berdampak baik dan signifikan terhadap adopsi dan penggunaan aplikasi Tiktok di lingkungan Universitas Medan Area.

2. Manfaat Praktis

Berguna dalam mengukur variabel penerimaan aplikasi Tiktok dalam lingkungan Universitas Medan Area. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman kita tentang gagasan penerimaan dan keberhasilan sistem teknologi dengan memperluas sumber informasi kita.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang kenapa penelitian ini diangkat, selain itu juga berisi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu juga berisi konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk

memecahkan masalah penelitian, dasar teori yang mendukung kajian yang akan dilakukan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang materi, alat, tata cara penelitian dan data apa saja yang akan digunakan dalam mengkaji dan menganalisis sesuai dengan bagan alir yang telah dibuat.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisi tentang uraian data-data yang dihasilkan selama penelitian berlangsung, yang selanjutnya diolah menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi Kesimpulan yang dibuat dari pemeriksaan temuan penelitian. Selain itu, studi ini dapat berlanjut. Masukan maupun rekomendasi harus diberikan kepada peneliti itu sendiri serta untuk sarjana yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Sosial Tiktok

Menurut Khairuni, Nisa (2016), media sosial Tiktok merupakan media sosial yang dapat membuat dan melihat video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing penggunanya. Pengguna media sosial Tiktok dapat mengikuti atau meniru dari pengguna lain seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang telah banyak dibuat oleh orang lain. Video-video tersebut juga dibuat oleh anak-anak dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video itu. Beberapa pengguna media sosial Tiktok mengatakan mereka terhibur dengan video-video hasil dari kreativitas pengguna lain maupun kreativitasnya sendiri. Media sosial Tiktok dapat membuat penggunanya terkenal karena video-video yang dibuat, ada yang terkenal karena video kreativitasnya, videonya yang lucu, dan ada juga yang terkenal karena video yang dibuat unik semua dinilai berdasarkan pandangan dari setiap penonton atau pengguna lain.

Menurut Aji, Wisnu Nugroho (2018), media sosial Tiktok merupakan sebuah jaringan sosial dan *platform* video musik yang membolehkan para pengguna membuat video musik pendek mereka sendiri. Menurut Tekno.kompas.com (dalam Aji, Wisnu Nugroho (2018: 432), ada sekitar 10 juta pengguna aktif media sosial Tiktok di indonesia yang mayoritasnya adalah anak milenial atau usia sekolah. Melihat fakta jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih pengguna dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (peserta didik), maka dapat diketahui bahwa media sosial Tiktok menjadi primadona yang digandrungi

dan menarik banyak minat para milenial, sehingga Tiktok dapat diolah menjadi media belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Melihat berbagai fitur yang ada pada media sosial Tiktok maka sangat memungkinkan untuk di desain sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berupa media sosial Tiktok dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis android dan IOS sehingga media pembelajaran dapat di aplikasikan dimanapun dan kapan pun.

Menurut W. Wundt (dalam Nur, Euis, A.A & Triana, Lestari, 2021:1676), pemanfaatan media sosial Tiktok tidak hanya bisa dilihat dari sentimen melainkan juga dari perilaku penggunaanya. Pengguna memiliki kondisi masing-masing, mereka menggunakan media sosial Tiktok untuk menunjukkan kecenderungan, selain itu para pendidik disekolah spesialis yang melihat banyaknya peserta didik secara rutin memanfaatkan aplikasi media sosial Tiktok dan menjadikannya sebagai sebuah kecenderungan sehingga mereka lalai untuk belajar.

2.2 Dampak Dari Penggunaan Media Sosial Tiktok

Banyaknya penggunaan media sosial Tiktok di kalangan remaja (umur peserta didik) berakibat pada pemikiran dan pendirian. Adapun dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial Tiktok diantaranya:

2.2.1. Dampak Positif Tiktok

Menurut Susilowati (dalam Nur, Euis, A.A & Triana, Lestari, 2021: 1676), Tiktok adalah media umum berbasis web yang dapat dilihat atau di dengar. Banyak sekali pengguna media sosial *online* ini khususnya pelajar, mereka suka menggunakan media ini karena peserta didik dapat melihat

rekaman berbeda dengan artikulasi melodi yang beragam. Akibat dari pemanfaatan media sosial seperti yang disebutkan oleh Akram dan Kumar (dalam Nur, Euis, A.A & Triana, Lestari, 2021: 1679), peserta didik dapat bersosialisai, berbagi ilmu pengetahuan, memperoleh pelajaran dari berbagai sumber serta menemukan hal-hal baru seperti apa dan kapan hal itu terjadi.

Menurut Adawiyah, Robiatul, D. P. (2020), media sosial Tiktok bermanfaat untuk berbagai edukasi karena lebih menarik baik dari segi tampilan maupun musik yang ada, sehingga lebih efektif dalam penyaluran pesan yang akan disampaikan. Seperti halnya mengedukasi mengenai cara pencegahan *corona*, ajang promosi produk, meningkatkan kepercayaan diri, serta berbagi pengalaman maupun berbagi cara menjawab soal-soal dengan presentase sebesar 54,5%, *challenge* positif meningkatkan kreativitas pengguna media sosial Tiktok khususnya anak-anak dan remaja yang tidak terlepas dari pengawasan semua pihak dan peran orang tua dalam penggunaan media ini.

Menurut Bagus Priambodo (dalam Lia valina, 2020:78), media sosial Tiktok tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena ada juga dampak positif. Diantaranya mampu membantu anak dalam mengasah *skill* untuk meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.

Sejalan dengan pendapat Ardian (dalam Tri Damayanti dan Ilham Gemiharto, 2019:10), dampak positif dari penggunaan media sosial Tiktok

yaitu banyak pengguna yang menampilkan bakat-bakat mereka melalui media sosial ini, mulai dari keahlian bernyanyi, menari, edukasi (pembelajaran berbasis media) bahkan ada juga yang bernuansa religius (berdakwah dan mengaji).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial Tiktok memiliki pengaruh positif, diantaranya membantu setiap orang untuk berani menunjukkan bakat yang dimiliki serta mengasah bakat terpendam yang selama ini takut untuk mereka tunjukkan.

2.2.2. Dampak Negatif Tiktok

Menurut Lia Valina (2020), dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial Tiktok dari segi pengetahuan, anak tidak lagi belajar mencari ilmu pengetahuan melainkan mereka sibuk memainkan gawai dan membuat video Tiktok, sehingga mempengaruhi perilaku dan cara belajar para peserta didik.

Pendapat lain juga di kemukakan oleh Nur, Euis, A.A & Triana, Lestari (2021), dampak negatif lain dari penggunaan media sosial Tiktok membuat peserta didik menjadi apatis dan malas belajar sehingga merubah perilaku belajar peserta didik yang mengakibatkan hasil dan prestasi belajar peserta didik menurun.

Sejalan dengan pendapat Tri Damayanti dan Ilham Gemiharto (2019), dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial Tiktok yang paling banyak dikeluhkan oleh para orang tua yang memiliki

anak remaja dan anak-anak yaitu adanya konten pornografi dalam media sosial Tiktok. Ketika masuk, pengguna dapat melihat video dimana seorang atau beberapa pengguna beraksi dan berinteraksi dan dapat saling mengirim pesan ke pengguna lain.

2.3 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Memperkenalkan *Technology Acceptance Model* yang juga dikenal sebagai *TAM*, untuk pertama kalinya pada tahun 1989. Dengan membangun hubungan antara perilaku yang diinginkan dan perilaku sebenarnya, *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan sebuah modifikasi berdasarkan *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planning Behavior (TPB)*, secara efektif menjelaskan konteks penelitian psikologi sosial dan telah berhasil diterapkan pada berbagai jenis perilaku manusia (Nasri, W & Charfeddine, L, 2012). Berkenaan dengan penerimaan TI itu sendiri, *TAM* berupaya menawarkan penjelasan ringkas Mengenai unsur-unsur yang penerimaan pengguna TI (Davis, 1989). Dua gagasan utama adalah kegunaan yang dirasakan dan kesederhanaan penggunaan ditambahkan *TAM* ke dalam paradigma *TRA* (Davis, 1989).

Teori adopsi *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah nama teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. Adaptasi khusus dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang dirancang untuk mensimulasikan cara pengguna memperoleh teknologi, Davis merilis *Technology Acceptance Model (TAM)* pada tahun 1989. Banyak sarjana telah mengembangkan paradigma ini dengan cara yang berbeda. Kaitan antara keyakinan (kelebihan dan kegunaan suatu sistem informasi) dengan tindakan, kebutuhan, dan pengguna sistem informasi dijelaskan oleh *TAM*. Tujuan

TAM adalah untuk mengukur dan menjelaskan seberapa besar penerimaan pengguna terhadap suatu sistem informasi akuntansi. Persepsi konsumen teknologi informasi (TI) mengenai manfaat yang dirasakan serta kenyamanan yang dirasakan dibandingkan dengan menggunakan *TAM* sebagai dasar. Sebuah hipotesis yang disebut *TAM* menggambarkan bagaimana orang yang memanfaatkan teknologi memandang sesuatu. Ketertarikan akan dipengaruhi oleh pendapat pengguna melalui penggunaan teknologi informasi.

Kemajuan inovasi teknologi telah mengubah apa yang kita lakukan dan cara kita beroperasi. Setiap orang memiliki perspektif berbeda mengenai bagaimana teknologi informasi diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari. Sikap pengguna terhadap pekerjaan dan tindakan telah dimasukkan ke dalam model penerimaan teknologi. Mengukur cara orang bereaksi terhadap penggunaan teknologi baru dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor penentu jangka panjang mengenai adopsi teknologi oleh pengguna.

Menurut *TAM*, perilaku pengguna, minat, sikap, persepsi kemudahan penggunaan, dan keuntungan memanfaatkan sistem teknologi semuanya dapat berdampak langsung atau tidak langsung terhadap cara mereka menggunakannya (Park, 2009). Namun, *Technology Acceptance Model (TAM)* lebih lugas dan penggunaannya memiliki landasan teori yang kuat. *TAM* dikembangkan untuk mencapai tujuan tersebut melalui penentuan beberapa variabel kunci yang dipilih menggunakan badan ini sebagai dasar empiris untuk memodelkan interaksi antar variabel, serta dari penelitian sebelumnya mengenai teori dan faktor yang terkait dengan penerimaan teknologi. Dibandingkan model lain, *TAM* lebih aman diterapkan. Hal ini konsisten dengan pernyataan (McCoy, 2005) bahwa *TAM*

adalah cara yang membantu untuk mengatasi masalah kenapa sebagian besar sistem TI gagal diterapkan karena pengguna tidak ingin memanfaatkannya.

Berdasarkan landasan teori yang kuat dan pengujian ekstensif, sebagian besar penelitian dan temuan sepakat bahwa *TAM* adalah model yang berguna. Keuntungan utama *TAM* adalah modelnya yang lugas namun dapat diandalkan. Keterkaitan antara perilaku, sikap (manfaat dan kemudahan sistem informasi), tujuan, dan penggunaan sebenarnya oleh pengguna sistem informasi dijelaskan secara sederhana oleh *TAM*. Pandangan ini sejalan Untuk mengevaluasi dampak model, penelitian sedang dilakukan penerimaan teknologi, yang memengaruhi perasaan pelanggan dalam mengadopsi layanan *e-commerce*. Lebih jauh lagi, *TAM* diperkirakan dapat memperkirakan adopsi konsumen terhadap produk teknologi berdasarkan pengaruh utilitas yang dirasakan serta kemudahan penggunaan. Mengukur jumlah waktu dan frekuensi penggunaan teknologi memungkinkan seseorang untuk melihat status penggunaan sistem yang sebenarnya, yang dikenal sebagai penggunaan sistem sebenarnya.

2.4 Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Menurut Akbar dan Murtaza bahwa pesatnya kemajuan teknologi informasi modern telah mempengaruhi beberapa aspek kehidupan manusia. Menurut Darmaningtyas dan Suardana (2017), salah satu kemajuan di bidang audit adalah penggunaan perangkat teknologi yang dikombinasikan dengan pendekatan audit pembelajaran mesin yang dikenal dengan *TAM (Technology Acceptance Model)*. Aldino mengklaim *TAM* adalah singkatan Model Penerimaan Teknologi dibuat untuk memperjelas untuk masyarakat memahami memanfaatkan

teknologi. Seluruh operasi perusahaan, khususnya departemen sumber daya manusianya, akan terpengaruh oleh pengenalan teknologi baru. Tujuan utama *TAM* adalah sebagai landasan untuk memahami bagaimana keadaan eksternal mempengaruhi pemikiran dan tindakan internal seseorang. Oladipupo mengklaim *TAM* dimanfaatkan secara khusus di lapangan. sistem komputer untuk memperkirakan penerimaan dan penggunaan dalam pekerjaan masing-masing pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM), menjelaskan bahwa gagasan normatif dan keyakinan perilaku adalah dua sumber utama motivasi tindakan individu. Elemen-elemen ini kemudian mendorong seseorang untuk menilai hasil dan menginspirasi mereka untuk menindaklanjutinya. Dengan demikian, pola pikir dan kriteria pribadi (standar subjektif) seseorang akan ditopang oleh kedua faktor tersebut. Keyakinan dan norma subjektif berdampak pada seberapa besar perhatian dan konsentrasi yang diberikan individu terhadap tindakannya (niat berperilaku). Perilaku seseorang pada akhirnya akan dipengaruhi oleh tujuan perilakunya. Buat *TAM* untuk menyelidiki variabel yang mempengaruhi pemanfaatan memanfaatkan sistem informasi. Sistem informasi diterapkan dengan penuh minat, menurut temuan penelitian. mempengaruhi penggunaannya, karena minat dipengaruhi oleh opini tentang seberapa bermanfaat teknologi (*perceived utility*) dan opini tentang kesederhanaan penggunaan teknologi (*perceived ease of use*).

2.4.1. Persepsi Kepercayaan Menggunakan (*Perceived Trust*)

2.4.1.1. Pengertian Kepercayaan

Menurut Kim et al. (2016:88), kepercayaan pada sistem pembayaran elektronik didefinisikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa transaksi pembayaran elektronik akan diproses sesuai dengan harapan konsumen. Literatur yang ada menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan pengguna dan kepercayaan yang tinggi terhadap sistem pembayaran elektronik merupakan faktor pendukung keberhasilan penerapan sistem pembayaran elektronik (Lim et al., 2017:233). Temuan ini didukung oleh survey yang dilakukan oleh Abrazhevich (2014:4), yang menemukan bahwa konsumen cenderung tidak mempercayai sistem dengan sejarah penipuan, penyalahgunaan, atau keandalan yang rendah, serta sistem baru tanpa reputasi positif yang mapan. Dalam penelitian ini, indikator untuk mengukur kepercayaan yaitu: mampu melindungi privasi, tidak mengarah pada kecurangan transaksi, informasi disampaikan dengan aman, dan memiliki risiko yang rendah.

Menurut Mahardika dan Basuki (2017:1), kepercayaan konsumen didefinisikan disini sebagai indikator keadaan psikologis yang mengarah pada kepercayaan dalam melakukan transaksi perbankan di internet, menjaga kepentingan transaksi, menjaga komitmen dalam melayani, dan memberikan manfaat pada penggunaannya.

2.4.1.2. Indikator Kepercayaan

Menurut Mayer et al. (2016:10), faktor yang membentuk kepercayaan seseorang terhadap merek suatu perusahaan ada tiga: kesungguhan/ketulusan (*benevolence*), kemampuan (*ability*) dan integritas (*integrity*). Ketiga faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesungguhan/Ketulusan (*Benevolence*)

Kesungguhan/ketulusan merupakan kemauan penjual dalam memberikan kepuasan yang saling menguntungkan antara dirinya dengan konsumen. Profit yang diperoleh penjual dapat dimaksimumkan, tetapi kepuasan konsumen juga tinggi. Penjual bukan semata-mata mengejar profit maksimum semata, melainkan juga memiliki perhatian yang besar dalam mewujudkan kepuasan konsumen.

2. Kemampuan (*Ability*)

Kemampuan mengacu pada kompetensi dan karakteristik penjual/ organisasi dalam mempengaruhi dan mengotori wilayah yang spesifik. Dalam hal ini, bagaimana penjual mampu menyediakan, melayani, sampai mengamankan transaksi dari gangguan pihak lain. Artinya bahwa konsumen memperoleh jaminan kepuasan dan keamanan dari penjual dalam melakukan transaksi.

3. Integritas (*Integrity*)

Integritas berkaitan dengan bagaimana perilaku atau kebiasaan penjual dalam menjalankan bisnisnya. Informasi yang diberikan

kepada konsumen apakah benar sesuai dengan fakta atau tidak.

Kualitas produk yang dijual apakah dapat dipercaya atau tidak.

2.4.2. Persepsi Kemudahan Menggunakan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi yang mudah (*perceived ease of use*) ini ditandai dengan sejauh mana masyarakat mempertimbangkan untuk memanfaatkan teknologi untuk keuntungan mereka tidak memerlukan upaya apa pun. Menurut (Ningrum, 2020), persepsi kesederhanaan penggunaan adalah sejauh mana pengguna menganggap Keramahan pengguna dan kemudahan penggunaan adalah fitur utama dari teknologi atau sistem. Kemudahan pemanfaatan juga dapat ditentukan oleh seberapa banyak dan seberapa baik pengguna berinteraksi dengan sistem. Upaya seseorang (waktu dan tenaga) dalam memahami TI akan berkurang jika ia meyakini TI mudah digunakan, sesuai definisi yang diberikan di atas. Perbandingan kemudahan penggunaan ini menunjukkan bahwa pengguna sistem baru beroperasi dengan lebih mudah dibandingkan pengguna sistem lama. Pengguna menganggap TI lebih mudah digunakan, lebih lentur, dan mudah dipahami. berfungsi (kompatibel) sebagai atribut yang mudah digunakan. Berikut ini adalah penanda betapa mudahnya masyarakat mempercayai teknologi informasi untuk digunakan:

1. Sistemnya sangat sederhana untuk dipahami.
2. Memudahkan sistem dalam memenuhi permintaan pengguna.
3. Kembangkan kemampuan Anda dalam mengoperasikan sistem.
4. Sistemnya cukup sederhana.

2.4.3. Persepsi Kemanfaatan Menggunakan (*Perceived Usefulness*)

Menurut Kurniawan A, (2022), keyakinan pada kegunaan, atau sejauh mana orang yakin pemanfaatan sistem atau teknologi akan semakin maju. kemampuan mereka dalam melakukan pekerjaan, dikenal sebagai persepsi manfaat. Sejauh untuk mengantisipasi penggunaan sistem informasi yang membuat segalanya lebih baik dikenal sebagai manfaat yang dirasakan *increase productivity*.

1. *Effectiveness*
2. *Makes Job easier*
3. *Usefull*

Keunggulannya terbagi dalam dua kelompok, yaitu:

1. *Usefulness* perkiraan hanya satu komponen yang memperhitungkan dimensi:
 - a) Memfasilitasi kerja (*makes job easier*)
 - b) Manfaat (*usefull*)
 - c) Menaikkan tingkat produktivitas (*increase productivity*)
 - d) Melakukan peningkatan efikasi (*enchance effectiveness*)
 - e) Meningkatkan prestasi kerja pengembangan (*improve job performance*).
2. *Usefulness* dengan 2 komponen, yang meliputi dimensi:
 - a) Kemanfaatan:
 - a. Kerja mudah (*makes job easier*)
 - b. Bergunaa (*usefull*)

- c. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)
- b) Efektifitas:
 - a. Meningkatkan efisiensi (*enhance effectiveness*)
 - b. Meningkatkan prestasi kerja (*improve job performance*)

2.4.4. Sikap Untuk Menggunakan Teknologi (*Attitude Toward Using*)

Menurut Davis (dalam Portner dan Donhu, 2006), dalam TAM sikap individu penggunaan teknologi di tempat kerja disebut sebagai sikap mereka terhadap penerapan atau sikap terhadap penggunaan. Sikap ini dapat dinyatakan sebagai penerimaan atau penolakan terhadap pengaruh sistem. Menurut Davis (2009), sikap kita mengungkapkan kesukaan dan ketidaksukaan kita. Komponen kognitif/perspektif, emosional, dan perilaku membentuk sikap individu (behavioral component).

Menurut Davis (2009), gagasan sikap terhadap penggunaan dalam TAM mengacu pada sikap seseorang dalam memanfaatkan sistem, yang mungkin mengakibatkan penerimaan atau penolakan tergantung pada apakah mereka memanfaatkan teknologi untuk semua aspek pekerjaannya. Elemen situasional adalah sesuatu yang mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Zhang (2010), menawarkan perspektif alternatif dimana sikap merupakan sarana menilai hasil suatu perilaku:

1. Penggunaan internet cukup menyenangkan.
2. Menggunakan internet sangat menarik.
3. Menggunakan internet sangat bermanfaat.
4. Menggunakan internet itu menghibur.

2.4.5. Minat Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention to Use*)

Behavioral intention to use ini harus terus memanfaatkan teknologi seperti yang dipahami saat ini. Menurut Prestiana (2018), berpendapat bahwa perilaku penggunaan seseorang dapat menentukan sikap dan besarnya minat seseorang terhadap teknologi komputer apa yang mereka gunakan, seperti kecenderungan mereka untuk menambahkan aksesoris yang berguna, tetapi menggunakannya, dan mencoba mempengaruhi pengguna lain. Menurut Sugiyanto (2008), mendefinisikan perilaku sebagai aktivitas atau reaksi suatu benda atau organisme. Perilaku bisa saja terjadi secara terang-terangan atau tersembunyi, disadari atau tidak, disengaja atau tidak disengaja. Manusia memikirkan alasan di balik tindakan mereka dan bahkan dampak tindakan mereka terhadap orang lain saat mereka melakukan aktivitas apa pun dalam hidup. Kami menyebutnya sebagai perilaku generik. Orang menilai perilakunya sendiri berdasarkan norma-norma masyarakat. standar dan Untuk mengaturnya, terapkan kontrol sosial. Perilaku adalah cara seseorang atau sekelompok orang mengekspresikan dan menunjukkan sikapnya terhadap situasi dan peristiwa lingkungan tertentu, baik yang berkaitan dengan alam, masyarakat, teknologi, atau organisasi. Bahkan bagi Jugianto, tujuan tetaplah hasrat, yang jelas tidak terpuaskan dalam tindakan, namun tindakan adalah tindakan yang nyata dan nyata.

Niat pengguna untuk menggunakan sistem secara konsisten, seandainya ia memperoleh akses terhadap informasi, dikenal sebagai niat perilaku. Ketika seseorang berpikir bahwa memanfaatkan teknologi baru akan meningkatkan kinerjanya, hal itu mudah untuk dilakukan, namun pengguna

dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, mereka cenderung tertarik untuk memanfaatkannya saat menggunakan TI.

2.4.6. Penggunaan Sistem yang Sesungguhnya (*Actual System Usage*)

Jumlah masyarakat yang menggunakan layanan berbasis teknologi yang diumumkan baru-baru ini akan menentukan keberhasilan atau kegagalan mereka dalam meningkatkan layanan. Jika lebih banyak orang memanfaatkan teknologi yang baru diumumkan dan jumlah total pengguna bertambah, teknologi tersebut akan berhasil. Dengan demikian menurut Adhiputra, M. W, (2015), penggunaan teknologi oleh seseorang merupakan faktor penentu yang signifikan.

Theory of Reasoned Action (TRA) menghubungkan perilaku, sikap, keinginan, dan keyakinan secara teoritis. *Theory of Reasoned Action (TRA)*, sesuai dengan namanya, pada gagasan bahwa orang bertindak secara sadar, dengan mempertimbangkan konsekuensi dari keputusan mereka dan informasi yang mereka miliki. Pandangan ini menyatakan bahwa tujuan suatu tindakanlah yang menentukan terjadi atau tidaknya tindakan tersebut.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Harris (2017) yang berjudul “*Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Tingkat Penerimaan E-Learning Pada Kalangan Mahasiswa (Studi Empiris pada Universitas Internasional Batam dan UPBJJ-UT Batam)*”, hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* belum maksimal. Berdasarkan karakteristik variabel *attitude towards* dan variabel *intention to use* yang menyatakan bahwa pilihan responden sangat beragam. Terbukti dengan nilai standar deviasi yang besar yaitu $> 0,900$ dan nilai rata-ratanya cuma diantara 4 dan 5. Hal ini besar kemungkinan kurangnya peran dosen dalam memberikan acuan untuk menggunakan sistem *e-learning* yang sudah disediakan. Hal tersebut bisa disebabkan kurangnya sosialisasi sistem elearning yang ada kepada para tenaga pengajarnya sendiri sehingga mereka tidak menggunakannya atau mungkin tampilan antar muka yang tersedia belum mewakili kebutuhan mereka dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Nurfiyah (2019) yang berjudul “*Analisis Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik di Kalangan Mahasiswa*”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude*, dan *intention to use* semua berpengaruh signifikan pada penerimaan penggunaan aplikasi *Shopee* di kalangan Mahasiswa. Hasil pengujian secara keseluruhan yang dihasilkan *R squares adjusted* sebesar 0.550 atau 55% dengan nilai T value pada *perceived ease of use* terhadap *attitude* memiliki nilai sebesar 7.861. *perceived ease of use* terhadap *perceived ease of use* memiliki nilai sebesar 9.777, *attitude* terhadap *intention to use* memiliki nilai sebesar 8.476. Sehingga hasil ini menunjukkan bahwa nilai T value lebih besar dari taraf signifikansi 5% dan dapat diambil kesimpulan bahwa faktor *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude*, dan *intention to use* saling berpengaruh signifikan terhadap pengguna aplikasi *Shopee* di kalangan mahasiswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Rahayu (2017) dengan judul “*Analisis Penerimaan eLearning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)*”, hasil penelitian menunjukkan dari enam hipotesis yang diajukan satu hipotesis dinyatakan tidak diterima, yaitu hipotesis yang menyatakan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Kelima hipotesis yang lain yaitu *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness*, *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *attitude toward using*, *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *attitude toward using*, *attitude toward using* berpengaruh terhadap Behavioral Intention, Behavioral Intention berpengaruh terhadap *actual usage* dinyatakan dapat diterima.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Devi (2014) dengan judul “*Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Di Nusa Dua Beach Hotel & SPA*”, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *computer self efficacy* dan *trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, sedangkan *personalization* tidak berpengaruh terhadap keduanya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Universitas Medan Area Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Industri. Waktu penelitian direncanakan akan dilakukan mulai bulan Maret 2025.

1.2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Ketika melakukan penelitian pada sampel tertentu, penelitian kuantitatif dapat dilihat sebagai pendekatan penelitian berbasis filosofi di mana alat untuk menganalisis dan menilai data secara akurat, termasuk data kuantitatif yang dapat diperiksa dengan cara ini. Data kuantitatif dan akumulasi digunakan melalui penggunaan survei responden serta analisis data (Sugiyono, 2016)

1.3. Populasi dan Sampel Penelitian

1.3.1. Populasi

Sebelum menentukan sampel yang akan diteliti, terlebih dahulu ditentukan populasinya. Populasi adalah wilayah generisasi yang terdiri dari subjek yang mempunyai kualitas dan kerekteristik tertentu yang ditetapkan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Teknik Industri stambuk 2022 dan 2023 Universitas Medan Area yang berjumlah 228 mahasiswa yang terdiri dari 5 kelas.

Tabel 3.1.**Jumlah Mahasiswa Teknik Industri Stambuk 2022 dan 2023**

No.	Program Studi/Stambuk	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Teknik Industri/2022	A1	48
		A2	52
		C1	18
2.	Teknik Industri/2023	A1	56
		A2	54
TOTAL			228

1.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari sebuah populasi yang memiliki karakteristik tertentu, sehingga dapat dijadikan sebagai responden dalam penelitian. Karena subjek penelitian lebih dari 100, maka tidak semua populasi menjadi sampel penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini Dimana taraf kesalahan 5% menggunakan penentuan jumlah sampel dengan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(\alpha)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Banyak Populasi

α = Taraf Kesalahan

1.4. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terbagi menjadi 2 variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

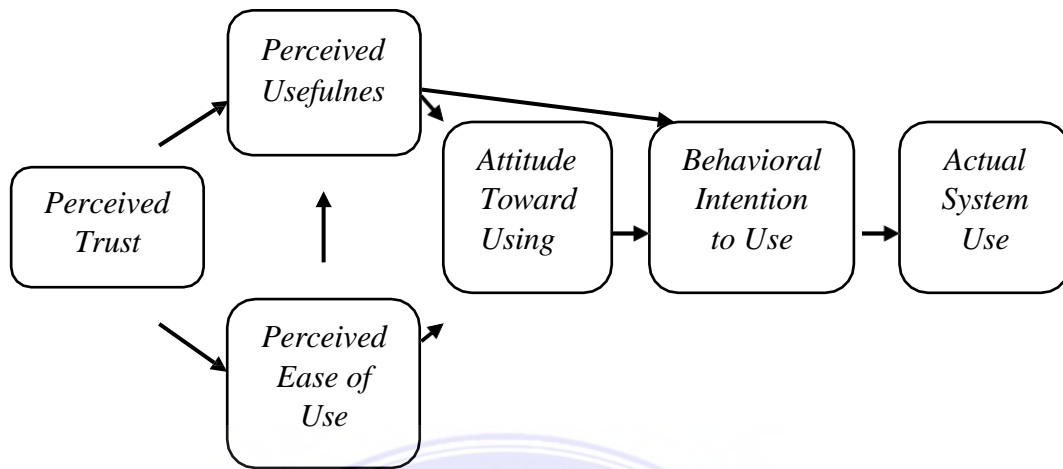
1.4.1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi dan menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel kepercayaan dalam penggunaan (*Perceived Trust*), variabel kemudahan dalam penggunaan (*Perceived Ease of Use*), kegunaan dalam penggunaan (*Perceived Usefulness*), sikap dalam penggunaan (*Attitude Towards Using Technology*), dan perilaku terhadap penggunaan (*Behavioral Intention to Use*).

1.4.2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah penerimaan dan penggunaan aplikasi Tiktok pada mahasiswa Teknik Industri di Universitas Medan Area.

1.5. Kerangka Berpikir



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

<i>Perceived Trust (PT)</i>	: Persepsi Kepercayaan Menggunakan
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	: Persepsi Kemudahan Menggunakan
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	: Persepsi Kemanfaatan Menggunakan
<i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	: Sikap Untuk Menggunakan Teknologi
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	: Minat Perilaku Pengguna
<i>Actual Usage (AU)</i>	: Penggunaan Sistem yang Sesungguhnya

Persepsi kepercayaan (*Perceived Trust*) memiliki pengaruh terhadap persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*), persepsi kepercayaan (*Perceived Trust*) memiliki pengaruh terhadap persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) memiliki pengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi (*Attitude Toward Using*) dan minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*), persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) memiliki pengaruh terhadap persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan

sikap penggunaan teknologi (*Attitude Toward Using*). Sikap penggunaan teknologi (*Attitude Toward Using*) memiliki pengaruh terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*). Minat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use*) memiliki pengaruh terhadap penggunaan teknologi (*Actual Technology Use*).

1.6. Definisi Operasional Variabel

Mencari tahu seberapa besar factor suatu variable terhubung dengan faktor lain merupakan tujuan dari definisi operasional. Berikut merupakan tabel 3.1 yang berisi definisi dari masing-masing variabel.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Inisial	Sumber
<i>Perceived Trust</i> (PT)	Kredibilitas yang dipertimbangkan Pengertian kepercayaan adalah penilaian terhadap hubungan seseorang dengan individu lain yang melakukan transaksi tertentu dalam lingkungan yang tidak dapat diprediksi sesuai dengan harapan.	1. Percaya bahwa aplikasi tersebut menjaga privasi dan keamanan pengguna.	PT 1	(Ananda Dewi Wahyuni1, 2021)
		2. Percaya bahwa aplikasi tersebut tidak pernah menipu.	PT 2	
		3. Percaya bahwa aplikasi tersebut tidak akan melakukan penipuan.	PT 3	
		4. Percaya dengan aplikasi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasinya.	PT 4	
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU)	“Persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha”	1. Mendapat sesuatu dari teknologi.	PEOU 1	Davis (1989)
		2. Jelas dan mudah dipahami.	PEOU 2	
		3. Fleksibel.	PEOU 3	
		4. Mudah untuk menjadi terampil	PEOU 4	
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	“Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan membawa peningkatan kinerja dan produktivitas.”	1. Mempercepat pekerjaan.	PU 1	Davis (1989)
		2. Meningkatkan kinerja.	PU 2	
		3. Meningkatkan produktivitas.	PU 3	

	kerja” adalah definisi dari manfaat yang dirasakan.	4. Mempertinggi efektivitas.	PU 4	
<i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	Salah satu jenis kebutuhan didorong oleh motif intrinsik dan pengalaman, yang menyiratkan bahwa pengguna akan mengandalkan suatu produk atau terlibat dalam aktivitas tertentu untuk menentukan apakah produk tersebut memenuhi kebutuhan mereka dalam hal kebahagiaan, kepercayaan diri, daya cipta, atau reaksi emosional dan lainnya.	1. Sikap seorang dalam penggunaan teknologi.	ATU 1	(Davis et al., 1989)
		2. Merasa nyaman dalam penggunaan teknologi.	ATU 2	(Davis et al., 1989)
		3. Menyukai teknologi.	ATU 3	
		4. Merasa penggunaan teknologi memberikan pengalaman yang menyenangkan.	ATU 4	
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	Tujuan pengguna dalam menggunakan system tertentu.	1. Menggunakan teknologi selama dibutuhkan.	BIU 1	(Davis et al., 1989)
		2. Niat menggunakan teknologi sesering mungkin.	BIU 2	(Chau, 1996)
		3. Niat menyarankan untuk menggunakan teknologi.	BIU 3	
		4. Menggunakan teknologi	BIU 4	
<i>Actual Usage (AU)</i>	Keadaan aktual untuk penggunaan sistem. Jika pengguna puas dengan sistem, menganggapnya mudah digunakan, dan merasa bahwa sistem tersebut meningkatkan produktivitasnya sebagaimana dibuktikan oleh kondisi sebenarnya	1. Kesenangan mengakses teknologi.	AU 1	(Gefen et al., 2003)
		2. Merasa puas dengan kemampuan teknologi kepercayaan.	AU 2	(Priambodo & Prabawani, 2015)
		3. Menggunakan teknologi untuk kepentingan pribadi.	AU 3	
		4. Merasa puas dengan penggunaan teknologi.	AU 4	

1.7. Penentuan Hipotesis

Menurut (Loanata & Gianina Tileng, 2016), suatu asumsi awal yang ditetapkan oleh peneliti untuk melihat apakah sesuai dengan temuan atau tidak.

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Model konseptual yang dikembangkan untuk penelitian ini memberikan dasar bagi hipotesis. Mengingat (Loanata & Gianina Tileng, 2016), hipotesis yang digunakan adalah:

H1: Kepercayaan (*Perceived Trust*) berpengaruh terhadap kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

H2: Kepercayaan (*Perceived Trust*) berpengaruh terhadap kegunaan (*Perceived Usefulness*)

H3: Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap kegunaan (*Perceived Usefulness*).

H4: Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap sikap terhadap penggunaan (*Attitude Towards Using*).

H5: Kegunaan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap perilaku pengguna (*Behavior Intention to Use*).

H6: Kegunaan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap sikap terhadap penggunaan (*Attitude Towards Using*).

H7: Sikap terhadap penggunaan (*Attitude Towards Using*) berpengaruh terhadap perilaku pengguna (*Behavior Intention to Use*).

H8: Perilaku pengguna (*Behavior Intention to Use*) berpengaruh terhadap pengguna sesungguhnya (*Actual Using*).

1.8. Penyusunan Instrumen Pengukuran

Faktor-faktor penelitian yang disesuaikan dengan hipotesis yang diajukan menjadi pedoman dalam penyusunan alat ukur dikerjakan Disini, kuesioner dipakai sebagai strategi penelitian. Kuesioner adalah alat yang digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan pengguna, relevansi, dan pengaruh yang dirasakan.

Survei yang dibuat mencakup lebih banyak atau lebih sedikit item pernyataan

namun tetap mengacu pada penelitian terkait sebelumnya. Kondisi permasalahan dalam penelitian ini diperhitungkan ketika memodifikasi prosedur perhitungan dan pengurangan. Skala likert empat poin digunakan dalam kuesioner yang dibuat. Penggunaan skala likert 4 poin memberikan sejumlah manfaat. Menurut (Hadi, 1991), hal ini mencakup kemampuan untuk mengumpulkan data penelitian dengan lebih tepat karena kategori solusi non-spesifik memiliki makna ganda, atau dapat diartikan sebagai ketidakmampuan responden untuk memutuskan atau bereaksi. Tidak boleh ada tanggapan yang ambigu atau hati-hati dari responden untuk mendapatkan seluruh data.

Tabel 3. 3 Tabel Skala *Likert*

Skala	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Hadi, 1991)

1.9. Uji Instrumen

Penelitian Instrumen penelitian dibuat, kemudian diuji dengan memberikannya kepada minimal 100 responden. Ada banyak langkah yang dapat dilakukan dalam analisis data yang dikumpulkan dari perangkat, yaitu:

1) Uji Validitas

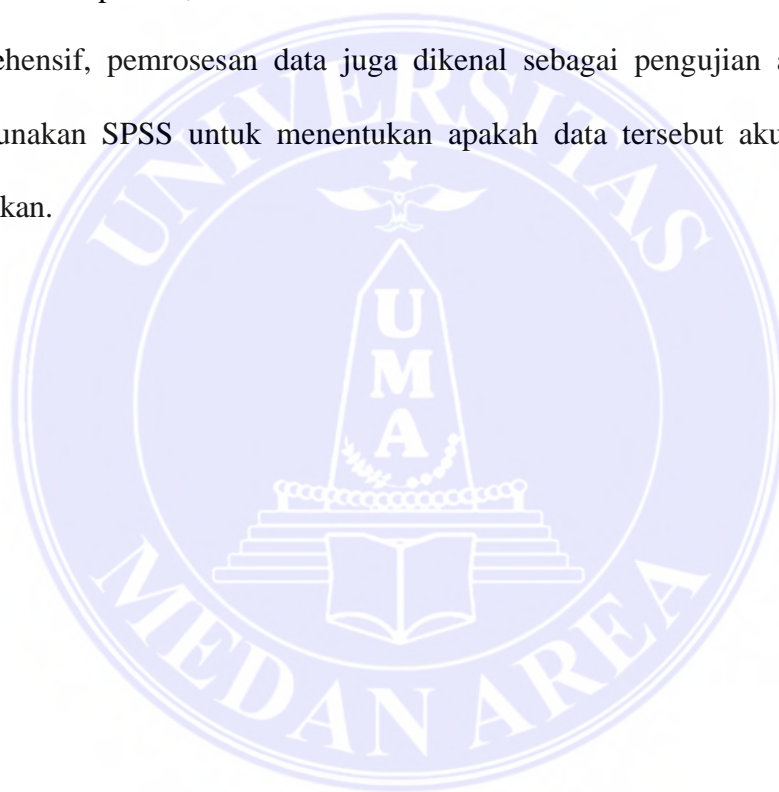
Mengkorelasikan nilai skor suatu item dengan total skor seluruh item berfungsi sebagai uji validitas instrumen.

2) Uji Reliabilitas

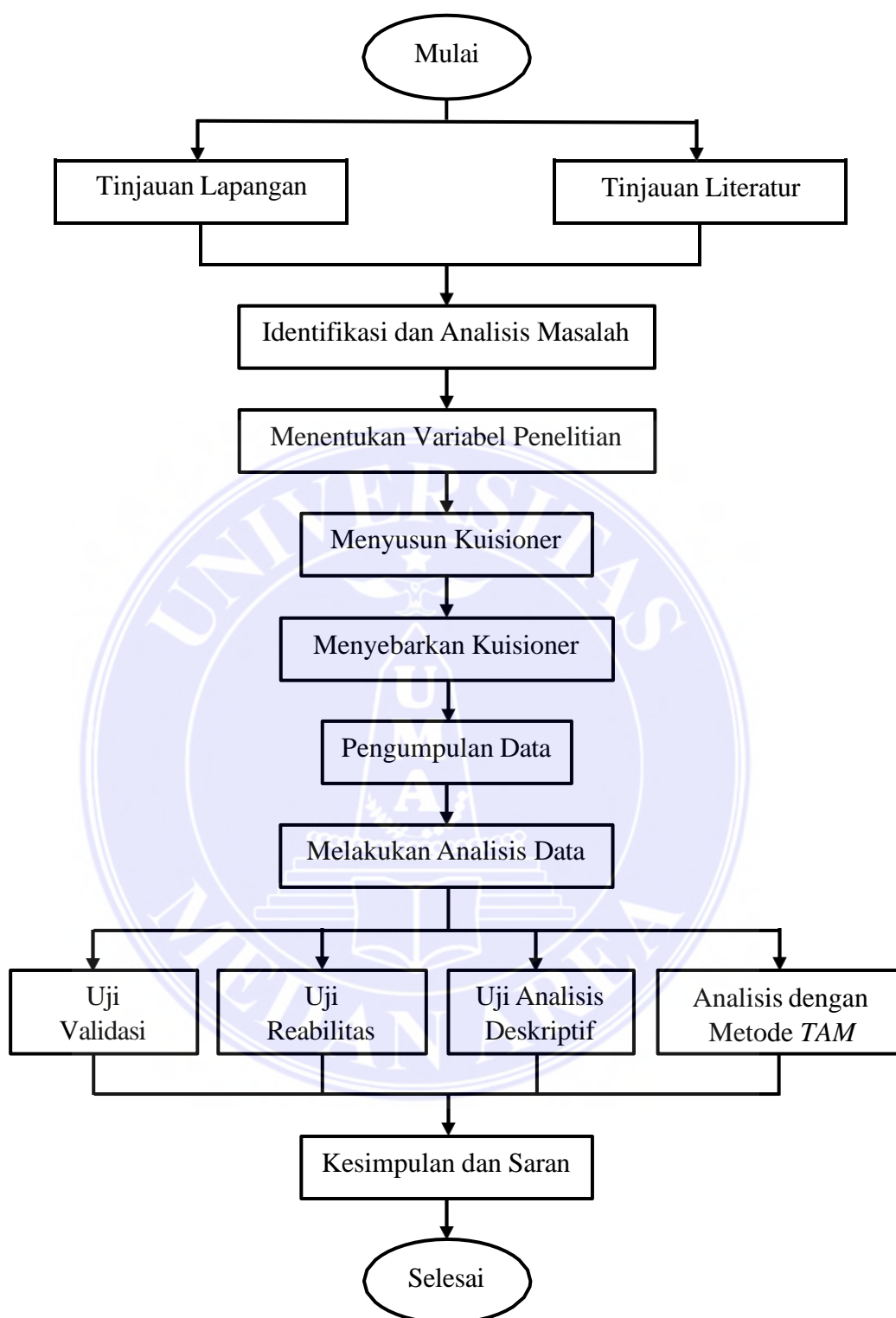
Menurut (Ono, 2020), pengujian reliabilitas berfungsi sebagai alat ukur kesesuaian suatu alat ukur atau derajat konsistensi temuan pengukuran apabila dilakukan lebih dari dua kali. Tujuan dari pengujian reliabilitas

1.10. Analisis dan Pengolahan Data

Pengecekan ulang terhadap temuan kuesioner yang disebarkan dilakukan dengan menggunakan analisis data. Setiap tanggapan kuesioner yang disebarkan diperiksa dengan cermat untuk menentukan apakah semua faktor terpenuhi dan apakah kuantitas tanggapan sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Langkah penyebaran kuesioner diulangi sampai semua variabel dan jumlah responden yang dibutuhkan terpenuhi, dalam hal data tidak tersedia. Setelah data memadai dan komprehensif, pemrosesan data juga dikenal sebagai pengujian alat dilakukan menggunakan SPSS untuk menentukan apakah data tersebut akurat dan dapat diandalkan.



1.11. Flowchart Penelitian



Gambar 3.2 Flowchart Penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari analisis dan pembahasan dari penelitian Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Di Universitas Medan Area dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis hubungan koefisien korelasi, dapat disimpulkan terdapat hubungan yang terjadi antara variabel X (Kepercayaan) terhadap variabel y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang kuat dalam penerimaan aplikasi *Tiktok* pada mahasiswa Prodi Teknik Industri Universitas Medan Area adalah 0,997. Sedangkan hubungan yang terjadi antara variabel X (Kemudahan) terhadap variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang lemah, yaitu sebesar 0,160. Hubungan yang terjadi antara yang terjadi antara variabel X (Kegunaan) terhadap variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang kuat, yaitu sebesar 0,825. Sedangkan hubungan yang terjadi antara variabel X (Perilaku) terhadap variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang lemah, yakni sebesar 0,001. Dan variabel X (Sikap) terhadap variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang kuat, yaitu 0,825.
2. Nilai korelasi sebesar 0,521 ini kuat atau sangat positif. Hubungan bersifat kuat positif artinya terjadi hubungan searah antara variabel X dan variabel Y. Bila kemudahan pemakaian dan kegunaan semakin baik, maka minat pengguna menggunakan teknologi akan semakin meningkat.

5.2 Saran

Rekomendasi untuk mahasiswa dan penelitian pihak ketiga dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian:

1. Bagi mahasiswa Universitas Medan Area sebagai pengguna aplikasi Tiktok agar bijak dalam menggunakan aplikasi Tiktok agar dapat mengoptimalkan kelebihan dan manfaatnya.
2. Untuk melakukan riset lebih lanjut, anda dapat melanjutkan ke aplikasi hiburan yang lain menggunakan formulir penerimaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Robiatul, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*. Vol. 14 (2): 136-148.
- Adhiputra, M. W. (2015). Aplikasi *Technology Acceptance Model* terhadap pengguna layanan internet banking. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi*, Vol. 2(1): 52-63.
- Aji, W. N. (2018). *Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia, 432- 437.
- Darmaningtyas, I.G.B., dan Suardana, K.A. (2017). Pengaruh *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam Penggunaan *Software* Oleh Auditor yang Berimplikasi Pada Kinerja Auditor. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*. Vol. 21:2448-2478.
- Damayanti, Tri & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak Di Bawah Umur Di Indonesia. Vol. 10 (1).
- Davis,F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*.Vol. 13 (5).
- Deng, Z., Y. Lu, K. K. Wei, J. Zhang. (2010). Understanding Kepuasan konsumen and Loyalty: An Empirical Study of Mobile Instant Messages in China. *International Journal of Information managemen*. Vol 30: 289-300.

Devi, Ni Luh Nyoman Sherina (2014). *Analisis Technology Acceptance Model (TAM) terhadap Penggunaan Sistem Informasi Di Nusa Dua Beach Hotel & SPA.*

Hadi, Sutrisno. (1991). *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta: Andi Offset.

Harris, Ibnu. (2017). *Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Tingkat Penerimaan E-Learning Pada Kalangan Mahasiswa (Studi Empiris pada Universitas Internasional Batam dan UPBJJ-UT Batam).*

Khairuni, N. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*. Vol. 2 (1): 56-68.

Kurniawan, A. (2022). *Pengertian Mahasiswa Menurut Para Ahli Beserta Peran dan Fungsinya.*

Lestari, Indah. (2022). Analisis Faktor Penerimaan Dan Kesuksesan E-Commerce Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* Dan Delone & Mclean.

Loanata, T, & Kartika, G. T. (2016). Pengaruh *Trust* dan *Perceived Risk* pada *Intention To Use* Menggunakan *Technology Acceptance Model* (Studi Kasus Pada Situs *E-Commerce Traveloka*). Vol. 2 (01).

Lia Valina. (2020). Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Karakter Peserta didik Kelas VI MIN 1 Aceh Utara, Mahapeserta didik Jurusan PGMI IAIN Lhokseumawe. *Skripsi*.

Lim, et al. (2017). Burden of male lower urinary tract symptoms (LUTS) suggestive of benign prostatic hyperplasia (BPH) - focus on the UK. *BJU Int* 2015; 115: 508–519.

- Lubis, Z., Lubis, A. H., & Sutrisno, S. (2021). *Pedoman Penggunaan SPSS (Statistical Product and Service Solution) untuk Pengolahan Data (Pertama)*: Perdana Mulya Sarana
- Mahardika, R. (2017). Pengaruh Gaya Hidup, Kepribadian dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Melalui Keputusan Pembelian (Studi Konsumen Sepeda Motor Kawasaki di Kabupaten Kudus).
- Mayer, Richard E. (2016). *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- McCoy, J.M., & Evans, G. (2005). *Physical Work Environment*. In J. Barling, E.K. Kelloway, & M. Frone (Eds), *Handbook of work stress* (pp. 219–245). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nasri, W & Charfeddine, L. (2012). Factors affecting the adoption of Internet banking in Tunisia: An integration theory of acceptance model and theory of planned behavior. *Journal of High Technology Management Research*.
- Nur, Euis, A.A & Triana, Lestari. “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. No. 5 (1): 1675–82.
- Ningrum, J. W., Khairunnisa, A. H., & Huda, N. (2020). Pengaruh Kemiskinan , Tingkat Pengangguran , Pertumbuhan Ekonomi dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Indonesia Tahun 2014-2018 dalam Perspektif Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*. Vol. 6(02): 212–222.

- Nugraha, Aryan, E. P & Wahyuhastuti, Novika. (2017). *Start Up Digital Business: Sebagai Solusi Penggerak Wirausaha Muda*. Jurnal NUSAMBA. Vol. 2 (1): 1-9.
- Nurfiyah. (2019). *Analisis Technology Acceptance Model pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik di Kalangan Mahasiswa*.
- Pangabeian, Embun Febriyanti. Dkk. (2024). *Perkembangan Teknologi E-Business Terhadap Globalisasi Modern Pada Saat Ini*. Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif. Vol. 2 (1): 132-139.
- Portner, C.E & Naveen Donthu. (2006). Using The Technology Acceptance Model to Explain How Attitudes Determine Internet Usage: The Role of Perceived Access, Barriers and Demographics. *Journal of Bussines Research* Vol. 59.
- Park, K., and Park, J., Y. 2009. The Role of Shopping Goals on Customer Loyalty. *Journal of Service Science*. Vol. 1 (1): 191-210
- Rahayu, Flourensia Spty. (2017). *Analisis Penerimaan e-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)*.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma Pustaka.
- Young Hee Kim, et al. (2016). The Adoption of Mobile Payment Services for Fintech. *Research India Publication*. Vol. 11 (2): 1058-1061.





LAMPIRAN



Lampiran 1: Kuisisioner Penelitian

Kuisisioner Penelitian Pengguna Aplikasi Tiktok (Mahasiswa Prodi Teknik Industri Universitas Medan Area)

Hallo teman-teman,

Perkenalkan nama saya Amir Rullah Lubis, mahasiswa Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area. Dalam rangka penyelesaian skripsi saya, saat ini saya sedang melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di Universitas Medan Area”. Oleh karena itu, saya meminta bantuan temanteman untuk mengisi kuisisioner berikut.

Adapun kriteria responden yang saya butuhkan diantaranya:

1. Mahasiswa Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area.
2. Mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi Tiktok.

Mohon seluruh pernyataan dijawab dengan baik dan jujur sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Jawaban dari responden akan sangat membantu dalam penyelesaian skripsi saya. Atas bantuan dan ketersediaan teman-teman saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

Pilihlah salah satu dari 5 opsi jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat kepuasan yang anda rasakan sebagai pengguna aplikasi Tiktok.

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju



Persepsi Kepercayaan (*Perceived Trust*)

Saya percaya bahwa informasi pribadi saya aman saat menggunakan aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya percaya bahwa aplikasi Tiktok menjaga keamanan dan privasi data pengguna dengan baik. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya percaya bahwa aplikasi Tiktok tidak akan pernah melakukan penipuan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya percaya aplikasi Tiktok pada sebelum dan sesudah saya menggunakan aplikasinya. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Saya merasa sistem pada aplikasi Tiktok mudah untuk digunakan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya mudah berinteraksi dengan pengguna lain di aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya merasa navigasi di aplikasi Tiktok mudah dipahami. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Saya merasa aplikasi Tiktok menyediakan berbagai hiburan yang saya butuhkan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya merasa aplikasi Tiktok memiliki banyak manfaat positif. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya dapat meningkatkan pengalaman menonton maupun membuat video melalui aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya merasa bahwa video yang ditampilkan di aplikasi Tiktok sangat menghibur. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Sikap Penggunaan (*Attitude Towards Using*)

Saya mengandalkan aplikasi Tiktok sebagai sarana hiburan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya memiliki sikap positif terhadap penggunaan aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya menyukai aplikasi Tiktok sebagai sarana hiburan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya merasa aplikasi Tiktok memberikan pengalaman menonton dan membuat video hiburan yang menyenangkan.

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

Saya memiliki ketertarikan untuk menonton dan membuat video hiburan di aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya aktif memberikan like dan komentar pada video yang saya tonton di aplikasi Tiktok. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya ingin menyarankan menggunakan aplikasi Tiktok kepada teman-teman maupun keluarga saya. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya menggunakan aplikasi Tiktok sebagai referensi membuat video yang sedang viral dan keperluan belajar. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Pengguna Sesungguhnya (*Actual Using*)

Saya telah menonton maupun membuat video di aplikasi Tiktok dalam 2 bulan terakhir. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya selalu menggunakan aplikasi Tiktok untuk menonton dan membuat video hiburan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya menggunakan aplikasi Tiktok untuk kepentingan pribadi. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Saya merasa puas dengan penggunaan aplikasi Tiktok sebagai sarana hiburan. *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Lampiran 2: Tabulasi Data Kuisiонер

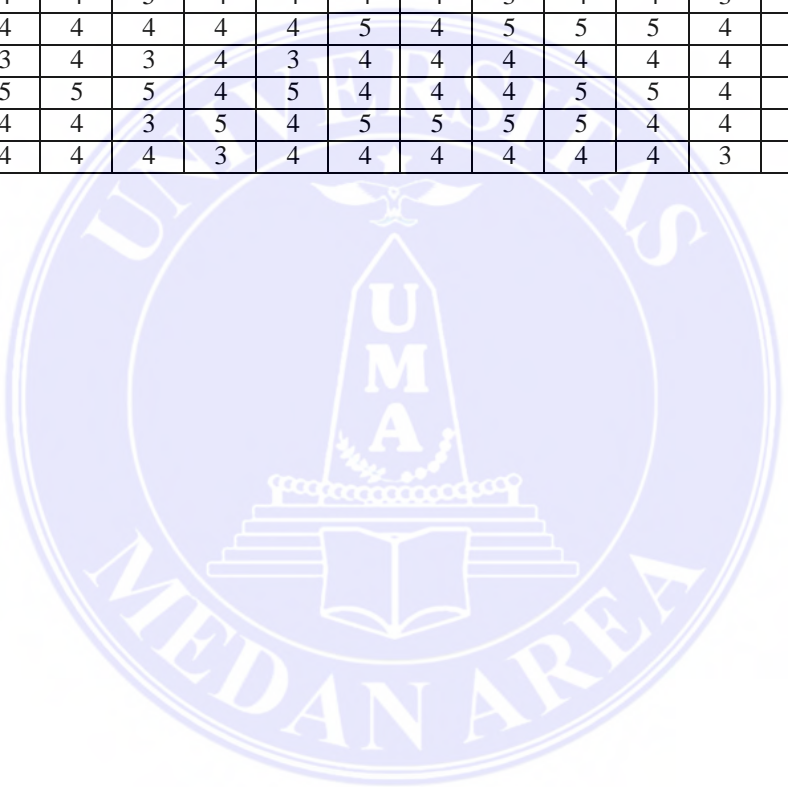
R	PT				PEOU				PU				ATU				BIU							
	PT 1	PT 2	PT 3	PT 4	PE OU 1	PE OU 2	PE OU 3	PE OU 4	PU 1	PU 2	PU 3	PU 4	AT U1	AT U2	AT U3	AT U4	BI U1	BI U2	BI U3	BI U4	AU 1	AU 2	AU 3	AU 4
1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5
8	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5
9	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4
12	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
14	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4
17	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	4	3	4	4	5	5	5	5	3	3	4	4	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4
19	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
20	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
22	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
23	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3	3	3
24	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
25	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
26	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
28	3	4	3	3	4	4	5	5	3	4	4	3	5	4	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5

29	3	3	3	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4
30	3	3	3	3	3	4	5	3	3	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	3	3	3	3	3
31	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5
32	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5
33	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4
35	3	4	3	3	5	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
36	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4
37	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
38	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4
39	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	5	5	5	3	4	4	3	3	3	3	3
40	4	3	4	4	3	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	3	3	4	5	5	5
41	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4
44	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4
45	4	3	4	4	3	4	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
46	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5
47	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5
48	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	4	5	3	3	3	3
49	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
50	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
51	3	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4
52	4	3	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	5	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3
53	5	5	5	5	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
54	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5
55	3	5	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
56	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
57	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
58	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	5	5	4	3	3	3	3	3	3
59	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5
60	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
61	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4
62	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
63	4	3	4	4	3	4	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5

64	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
65	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
66	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
68	3	3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
69	4	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3
70	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4
71	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5
73	4	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4
74	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4
75	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
76	3	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
77	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
78	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
79	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
80	5	5	5	5	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
81	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
82	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5
83	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
84	5	3	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
85	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
86	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
87	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4
88	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5
89	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
90	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
91	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
92	5	3	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	3	5
93	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
94	3	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4
95	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
96	3	4	3	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4
97	3	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
98	4	5	5	5	3	4	3	3	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4

99	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
100	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
101	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4
102	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
103	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4
104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
105	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5
106	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
107	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4
108	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3
109	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
110	4	4	5	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5
111	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4
112	3	3	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4
113	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4
114	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
115	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3
116	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4
117	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4
118	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
119	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5
120	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	3	3	5	5	4	5	3	4	4	3	3	3	3	3
121	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
122	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	5
123	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
124	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3
125	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4
126	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
127	3	3	3	3	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4
128	3	4	3	3	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
129	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4
130	4	4	5	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
131	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
132	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
133	4	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5

134	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
135	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5
136	3	3	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4
137	3	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
138	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
139	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
140	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5
141	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
142	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4
143	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
144	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
145	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 19/12/25



Dipindai dengan CamScanner

Access From (repository.uma.ac.id)19/12/25