

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP SOCIAL
COMMERCE TIKTOK SHOP MELALUI MODEL UTAUT 2****TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

TIARA RAMADHANI
12050320443



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2025



LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP SOCIAL
COMMERCE TIKTOK SHOP MELALUI MODEL UTAUT 2**

TUGAS AKHIR

Oleh:

TIARA RAMADHANI
12050320443

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 10 Januari 2025

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.
NIP. 199001242019031017

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP SOCIAL COMMERCE TIKTOK SHOP MELALUI MODEL UTAUT 2

TUGAS AKHIR

Oleh:

TIARA RAMADHANI
12050320443

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 30 Desember 2024

Pekanbaru, 30 Desember 2024
Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Syafril Siregar, S.Th.I., M.Ag.

Sekretaris : Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tiara Ramadhani
 NIM : 12050320443
 Tempat/Tgl. Lahir : Tanjung Medan / 18 November 2021
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
 Prodi : Sistem Informasi
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap Social Commerce
 TikTok Shop Melalui Model UTAUT2.

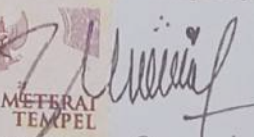
Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan


 METERAI TEMPEL
 1490AKX689240922
 Tiara Ramadhani
 NIM : 12050320443

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Hak cipta dilindungi undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta dilindungi undang-undang
 UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

TIARA RAMADHANI
NIM. 12050320443

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



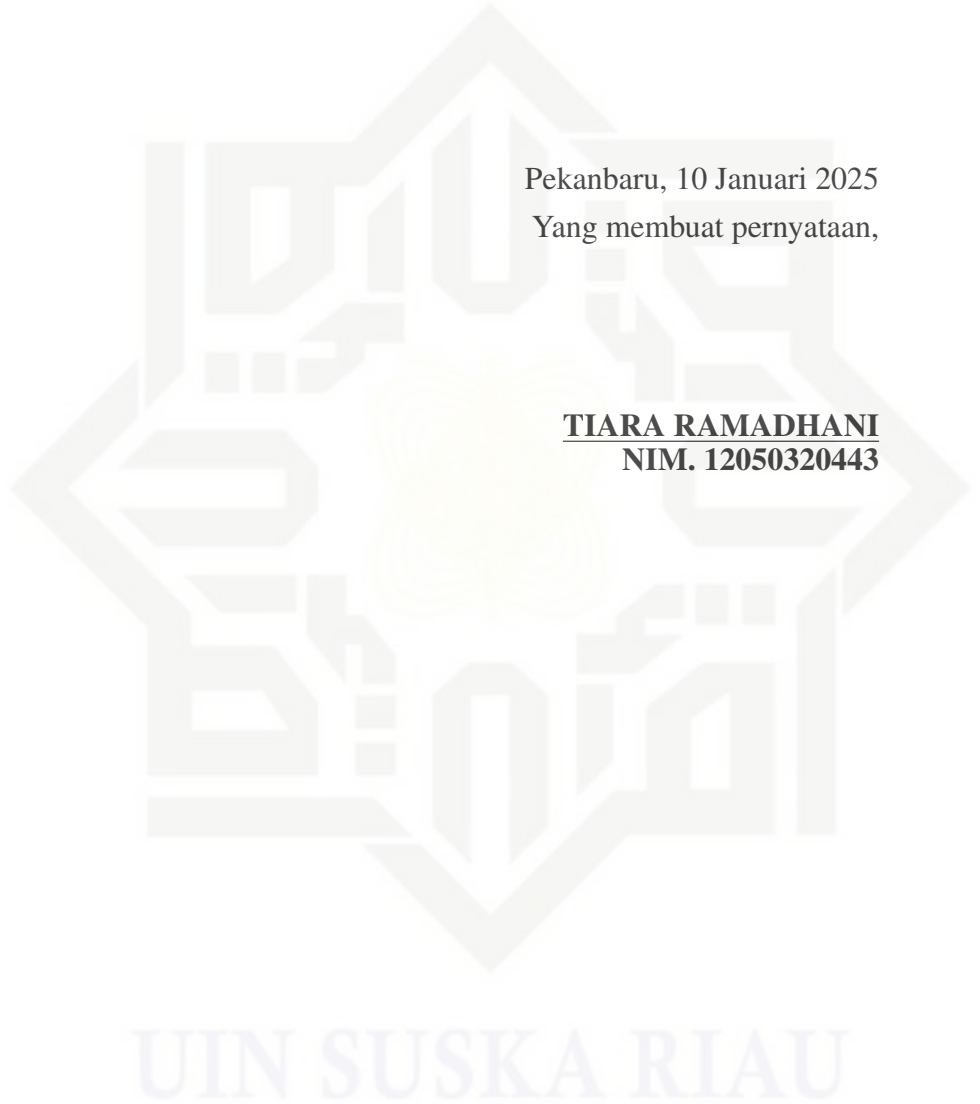
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

TIARA RAMADHANI
NIM. 12050320443



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil 'Aalamiin, segala puji dan syukur bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya dengan menghadirkan orang-orang baik di hidup peneliti, yang dengan tulus memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti hingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Salam dengan mengucapkan Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau di dunia maupun akhirat kelak. Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin.

Peneliti persembahkan karya sederhana ini kepada sosok paling istimewa dalam hidup peneliti, yaitu ayahanda dan ibunda tercinta. Terima kasih atas setiap doa-doa yang senantiasa dipanjatkan, kesabaran, dan perjuangan tanpa lelah demi memberikan pendidikan terbaik untuk peneliti. Tanpa doa dan kasih sayangmu, anakmu ini tidak akan mampu sampai pada titik ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas segala kebaikan ayahanda dan ibunda dengan kebahagiaan di dunia dan di akhirat, serta diberikan tempat yang istimewa di sisi-Nya kelak. *Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin.* Semoga hal ini dapat menjadi suatu langkah kecil untuk membuat kalian bangga.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang senantiasa kebersamai dengan memberikan dukungan, semangat, dan membantu disaat menghadapi kesulitan, serta membuat masa-masa kuliah ini menjadi penuh warna dan bermakna sehingga masa-masa yang kita lalui bersama ini akan selalu membekas sampai kapanpun. Semoga di masa depan kita dapat bertemu kembali dalam keadaan yang lebih baik dengan pencapaian yang lebih besar. *Aamiin Ya Robbal 'Aalamiin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamiin, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. *Shalawat* beserta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Salam*, dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom sebagai Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, masukan, Kritik, serta saran yang berguna dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Bapak Syafril Siregar, S.Th.I., M.Ag sebagai Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan masukan yang berguna dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran yang berguna dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Ibu Megawati, S.Kom., MT sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi.
10. Seluruh Dosen dan *Staff* Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Kedua orang tua tercinta, yaitu Ayahanda Slamet dan Ibunda Miatun yang selalu menyertai dengan segala doa tulus, dukungan, serta menjadi tempat untuk berbagi keluh kesah. Terima kasih atas setiap tetes keringat, usaha, dan kerja keras yang telah dicurahkan dengan penuh keikhlasan demi kesuksesan anakmu ini.
12. Kedua adik tersayang, yaitu Muhammad Rafli Ardiansyah dan Safira Yunia Putri, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan serta doa agar peneliti dapat segera menyelesaikan studi ini.
13. Bella Oktavianti, Sri Anjani, Dian Ayu, Eva Rahayu, Aulia Azmita, Evi Nuryanti, dan Suri Wulandari yang senantiasa menjadi tempat berbagi cerita suka dan duka serta memberikan bantuan dan dukungan tanpa henti kepada peneliti.
14. Rekan-rekan KKN Desa Bangun Purba dan *Kost* Aqila yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan semangat kepada peneliti agar dapat segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti, baik dalam proses pengumpulan data maupun penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga semua doa serta kebaikan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini yang dapat disampaikan melalui *email* 12050320443@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 10 Januari 2025

Penulis,

TIARA RAMADHANI
NIM. 12050320443



ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP *SOCIAL COMMERCE* TIKTOK *SHOP* MELALUI MODEL UTAUT 2

TIARA RAMADHANI

NIM: 12050320443

Tanggal Sidang: 30 Desember 2024

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

TikTok *Shop* sebagai sebuah platform *Social Commerce* paling populer di Indonesia, memungkinkan pengguna untuk mengakses media sosial TikTok sekaligus melakukan aktivitas jual beli secara *online* dalam satu aplikasi. Namun, platform ini mengalami penutupan sementara pada 4 Oktober 2023 dan baru kembali beroperasi pada 12 Desember 2023 setelah menjalin kemitraan dengan Tokopedia. Peristiwa ini tidak hanya membawa sejumlah fitur dan kebijakan baru, tetapi juga menghadirkan berbagai tantangan seperti penurunan jumlah pengguna dan keluhan atas layanannya. Studi ini dilakukan bertujuan untuk memahami sejumlah faktor yang dapat berpengaruh terhadap penerimaan pengguna TikTok *Shop* menggunakan model UTAUT 2. Penelitian ini dilakukan terhadap 100 pengguna TikTok *Shop* di Kota Pekanbaru. Analisis data dilakukan dengan pendekatan PLS-SEM menggunakan *SmartPLS* versi 4. Berdasarkan hasil analisis pengujian data diperoleh bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, nilai harga, motivasi hedonisme, dan kebiasaan memiliki dampak yang signifikan positif terhadap niat untuk menggunakan TikTok *Shop*. Sementara kebiasaan, kondisi yang memfasilitasi, dan niat berperilaku menunjukkan dampak yang signifikan positif terhadap perilaku penggunaan.

Kata Kunci: Penerimaan Pengguna, *Social Commerce*, TikTok *Shop*, UTAUT 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE OF SOSIAL COMMERCE TIKTOK SHOP THROUGH THE UTAUT 2 MODEL

TIARA RAMADHANI
NIM: 12050320443

Date of Final Exam: December 30th 2024
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

TikTok Shop as the most popular Social Commerce platform in Indonesia, allows users to access TikTok social media and carry out online buying and selling activities in one application. However, this platform was temporarily closed on October 4, 2023 and only resumed operations on December 12, 2023 after establishing a partnership with Tokopedia. This event not only brought new features and policies, but also presented various challenges, such as a decrease in the number of users and complaints about its services. This study was conducted to understand what factors can influence user acceptance of TikTok Shop using the UTAUT 2 model. This study was conducted on 100 TikTok Shop users in Pekanbaru City. Data analysis was carried out using the PLS-SEM approach using SmartPLS version 4. Based on the results of the data test analysis, it was found that performance expectations, effort expectations, hedonic motivation, price value, and habit had a significant positive impact on the behavioral intention. Meanwhile, facilitating conditions, habits, and behavioral intentions showed a significant positive influence on use behavior.

Keywords: *Social Commerce, TikTok Shop, User Acceptance, UTAUT 2.*

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Penerimaan Pengguna	5
2.2 <i>Social Commerce</i>	5
2.3 <i>Tiktok Shop</i>	5
2.4 Model UTAUT 2	5

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

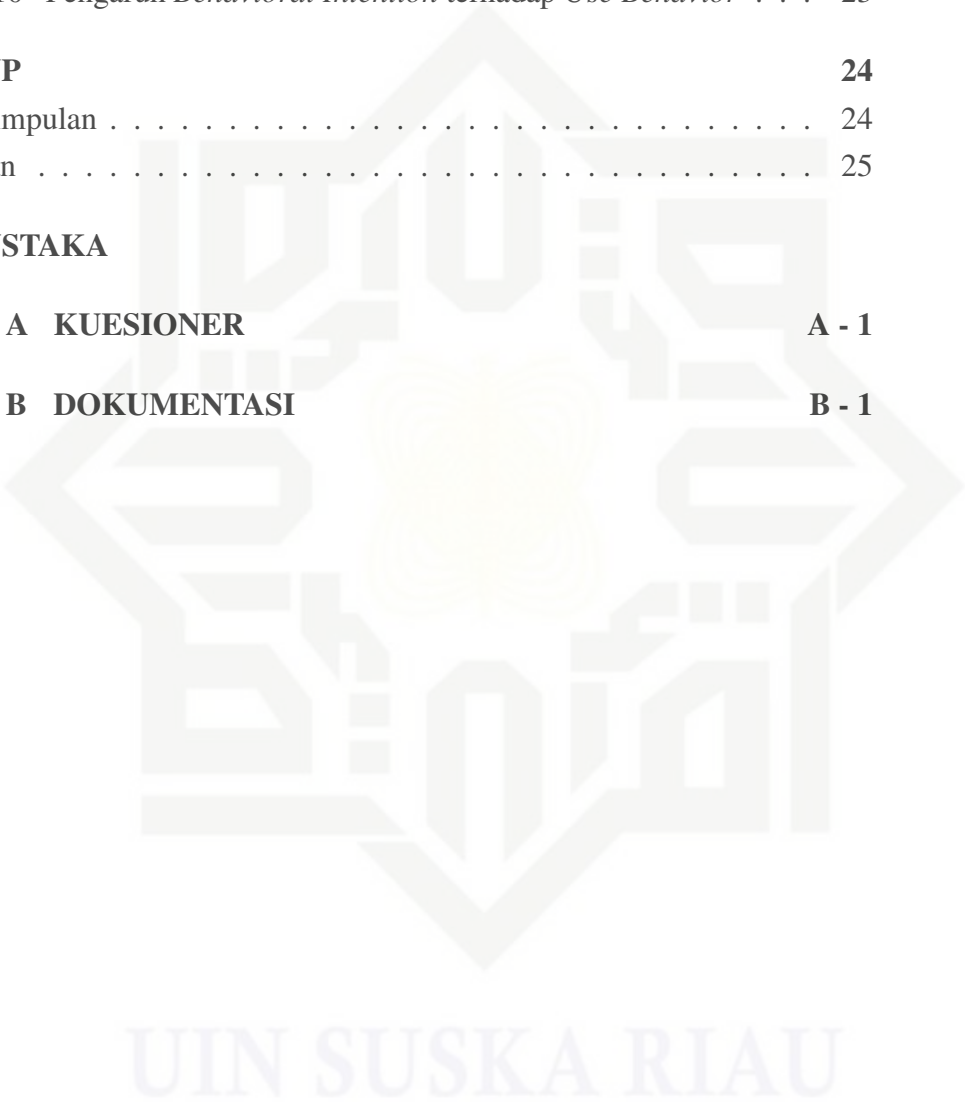
2.4.1	<i>Performance Expectancy</i>	6
2.4.2	<i>Effort Expectancy</i>	7
2.4.3	<i>Social Influence</i>	7
2.4.4	<i>Facilitating Condition</i>	7
2.4.5	<i>Hedonic Motivation</i>	7
2.4.6	<i>Price Value</i>	7
2.4.7	<i>Habit</i>	7
2.4.8	<i>Behavioral Intention</i>	7
2.4.9	<i>Use Behavior</i>	8
2.5	Penelitian Terdahulu	8
3	METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1	Tahap Perencanaan	10
3.1.1	Identifikasi Masalah	10
3.1.2	Menentukan Tujuan Penelitian	11
3.1.3	Menentukan Metode Penelitian	11
3.1.4	Menentukan Populasi dan Sampel	11
3.1.5	Menentukan Hipotesis	12
3.2	Tahap Pengumpulan Data	13
3.2.1	Observasi	13
3.2.2	Studi Pustaka	13
3.2.3	Kuesioner	13
3.3	Tahap Pengolahan Data	15
3.4	Tahap Analisa dan Pembahasan	15
3.5	Tahap Dokumentasi	15
4	HASIL DAN ANALISIS	16
4.1	Analisa Karakteristik Responden	16
4.2	Analisa Data	16
4.2.1	Pengujian <i>Outer Model</i>	17
4.2.2	Pengujian <i>Inner Model</i>	19
4.2.3	Pengujian Hipotesis	20
4.3	Pembahasan	20
4.3.1	Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	20
4.3.2	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	20
4.3.3	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	21



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.4	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	21
4.3.5	Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	21
4.3.6	Pengaruh <i>Price Value</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	22
4.3.7	Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	22
4.3.8	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	22
4.3.9	Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	22
4.3.10	Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i>	23
5	PENUTUP	24
5.1	Kesimpulan	24
5.2	Saran	25
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN A KUESIONER	A - 1
	LAMPIRAN B DOKUMENTASI	B - 1





DAFTAR GAMBAR

1.1	Peringkat <i>Social Commerce</i> di Indonesia (Maulana, 2023)	1
2.1	Model UTAUT 2 (Venkatesh, 2012)	6
3.1	Metodologi Penelitian	10
3.2	Model Penelitian (Rahmayuni, 2024)	12
A.1	<i>Google Form</i> Kuesioner Penelitian	A - 1
A.2	<i>QR Code</i> Kuesioner	A - 1
B.1	Penyebaran Kuesioner Melalui WhatsApp dan Instagram	B - 1
B.2	Penyebaran Kuesioner Melalui <i>Scan QR Code</i>	B - 2
B.3	Ulasan Pengguna <i>TikTok Shop</i> di <i>Google Play Store</i> dan <i>TikTok</i>	B - 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

2.1	Penelitian Terdahulu	8
3.1	Hipotesis Penelitian	12
3.2	Pernyataan Kuesioner	13
4.1	Karakteristik Responden	16
4.2	Hasil Uji Validitas Konvergen	17
4.3	Hasil Uji Validitas Diskriminan	18
4.4	Hasil Uji Reliabilitas	19
4.5	Hasil Uji <i>Inner Model</i>	19
4.6	Hasil Uji Hipotesis	20

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

AVE	:	<i>Average Variance Extracted</i>
BI	:	<i>Behavioral Intention</i>
COD	:	<i>Cash On Delivery</i>
CSV	:	<i>Comma Separated Values</i>
<i>e-Commerce</i>	:	<i>Electronic Commerce</i>
EE	:	<i>Effort Expectancy</i>
FC	:	<i>Facilitating Conditions</i>
H	:	Hipotesis
HM	:	<i>Hedonic Motivation</i>
HT	:	<i>Habit</i>
KKN	:	Kuliah Kerja Nyata
MA	:	Madrasah Aliyah
MIN	:	Madrasah Ibtidaiyah Negeri
MTsN	:	Madrasah Tsanawiyah Negeri
PE	:	<i>Performance Expectancy</i>
PLS	:	<i>Partial Least Square</i>
PV	:	<i>Price Value</i>
QR	:	<i>Quick Response</i>
SEM	:	<i>Structural Equation Model</i>
SI	:	<i>Social Influence</i>
TK	:	Taman Kanak-Kanak
UB	:	<i>Use Behavior</i>
UMKM	:	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
UTAUT	:	<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TikTok *Shop* telah memperkenalkan sejumlah kebijakan dan fitur baru setelah integrasinya dengan Tokopedia. Beberapa fitur tersebut antara lain yaitu sistem notifikasi yang memudahkan pengguna dalam memantau pesanan dan transaksi mereka. Sebagai upaya dalam mendukung UMKM lokal, TikTok *Shop* juga meluncurkan kampanye Beli Lokal. Selain itu, metode pembayaran kini juga lebih beragam, mencakup *Paylater*, GoPay, Dana, dan transfer bank. Meski demikian, TikTok *Shop* masih menghadapi sejumlah tantangan terutama dalam hal penerimaan pengguna setelah kemitraannya dengan Tokopedia.

Menurut survei Jakpat, terjadi penurunan jumlah pengguna TikTok *Shop* dari 22% menjadi 17% setelah peristiwa tersebut (Tirto, 2024). Permasalahan ini juga disertai dengan berbagai keluhan yang muncul di kolom komentar TikTok dan *Google Play Store*, termasuk masalah *bug* yang sering terjadi, kendala pada layanan *Cash On Delivery* (COD), tanggapan *customer service* yang lambat, peningkatan biaya pengiriman, serta pilihan jasa ekspedisi yang terbatas. Fenomena ini menunjukkan perlunya analisis lebih lanjut mengenai bagaimana penerimaan pengguna terhadap TikTok *Shop*, terutama pasca kemitraannya dengan Tokopedia guna mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi keputusan masyarakat untuk menerima dan menggunakan layanan TikTok *Shop* sebagai salah satu platform untuk berbelanja *online*.

Salah satu metode yang populer untuk mengetahui bagaimana individu menerima suatu teknologi baru adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) yang diperkenalkan oleh Venkatesh (2012) sebagai pengembangan lanjutan dari model UTAUT. Model UTAUT sendiri menggabungkan delapan teori yang berbeda dan telah terbukti lebih baik dengan peningkatan kinerja mencapai 70% dibandingkan dengan teori-teori sebelumnya. Namun, UTAUT 2 menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam mengidentifikasi penerimaan teknologi baru, terutama dari perspektif konsumen dengan peningkatan nilai *varians Behavioral Intention* sebesar 18% dan *Use Behavior* sebesar 12%. Hal ini menunjukkan bahwa model UTAUT 2 memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sejumlah aspek yang mampu memengaruhi keputusan konsumen untuk menerima serta mengadopsi suatu teknologi baru (Venkatesh, Thong, dan Xu, 2012).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menggunakan model UTAUT 2 untuk mengevaluasi penerimaan pengguna dan memperoleh temuan yang beragam. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmayuni, Indah, Firdaus, dan Wedhasmara (2024) mengenai penerimaan LinkedIn di Kota Palembang, ditemukan bahwa motivasi hedonisme, kebiasaan, dan kondisi yang memfasilitasi memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan *LinkedIn*. Sementara



perilaku dalam menggunakan aplikasi ini dipengaruhi oleh kebiasaan dan kondisi yang memfasilitasi. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Imamah, Pratama, dan Faroqi (2024) mengenai penerimaan aplikasi Seabank, diketahui bahwa niat untuk menggunakan Seabank dipengaruhi secara signifikan positif oleh ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, nilai harga, dan kebiasaan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor yang dapat memengaruhi penerimaan pengguna terhadap TikTok *Shop* melalui model UTAUT 2. Oleh sebab itu, peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap *Social Commerce* TikTok *Shop* Melalui Model UTAUT 2.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap *Social Commerce* TikTok *Shop* Melalui Model UTAUT 2.

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Price Value, Habit, Hedonic Motivation, Facilitating Condition, Social Influence, Behavioral Intention, dan Use Behavior* merupakan variabel yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Responden penelitian ini mencakup masyarakat di Kota Pekanbaru yang sudah pernah menggunakan TikTok *Shop* untuk berbelanja *online*.
3. Proses pengolahan data penelitian dilakukan dengan PLS-SEM menggunakan *tools SmartPLS 4*.

1.4 Tujuan

Mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi penerimaan pengguna terhadap *Social Commerce* TikTok *Shop* melalui model UTAUT 2 merupakan tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai penerimaan pengguna terhadap *Social Commerce* TikTok *Shop*.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk bahan evaluasi serta pertimbangan bagi pihak TikTok *Shop* dalam mengembangkan dan meningkatkan layanan yang mereka tawarkan.



1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai: (1) Penerimaan Pengguna; (2) *Social Commerce*; (3) *TikTok Shop*; (4) Model UTAUT 2; dan (5) Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai: (1) Tahap Perencanaan; (2) Tahap Pengumpulan Data; (3) Tahap Pengolahan Data; (4) Tahap Analisa dan Pembahasan; dan (5) Tahap Dokumentasi

BAB 4. HASIL DAN ANALISIS

Bab ini berisi mengenai: (1) Analisis Karakteristik Responden, (2) Analisis data, (3) Pengujian hipotesis, serta (4) Pembahasan.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi mengenai: (1) Kesimpulan serta (2) Saran.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Penerimaan Pengguna

Keberhasilan penerapan suatu teknologi informasi sangat bergantung pada penerimaan pengguna yakni sejauh mana pengguna mampu memahami dan menerima teknologi tersebut menjadi aspek krusial dalam menilai keberhasilan implementasinya (Nasir, 2013). Menurut Setiadi (2022), faktor yang menentukan suatu sistem diterima atau tidak ialah keyakinan bahwa sistem dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kinerja serta adanya kemudahan penggunaan. Semakin besar penerimaan pengguna, semakin besar pula kecenderungan untuk mengadopsi dan memanfaatkan sistem (Adha, Hamzah, Maita, dan Marsal, 2023). Sebaliknya, tingkat penerimaan yang rendah sering kali menjadi penyebab kegagalan implementasi sistem teknologi (Hidayat, 2020).

2.2 Social Commerce

Social Commerce merupakan penggabungan fitur *e-Commerce* pada platform media sosial seperti Facebook, TikTok, ataupun Instagram. Melalui *Social Commerce*, pengguna bisa berbagi informasi dan rekomendasi mengenai produk atau layanan sambil melakukan transaksi jual beli secara *online* dalam satu platform yang sama (Wang dan Zhang, 2012). *Social Commerce* dapat memudahkan penjual dalam menjangkau konsumen melalui interaksi sosial yang terjadi di berbagai platform media sosial tersebut (Hargadon dan Bechky, 2006).

2.3 Tiktok Shop

TikTok *Shop* merupakan sebuah fitur yang diluncurkan oleh TikTok bersama *Shopify* pada September 2021. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli sekaligus berinteraksi dengan penjual sambil menjelajahi konten TikTok tanpa perlu berpindah ke aplikasi lain. TikTok *Shop* dapat diakses melalui profil pengguna dengan mengklik logo tas belanja dan dilengkapi dengan fitur keranjang kuning dan opsi pembayaran yang praktis (Kadang dan Santoso, 2023).

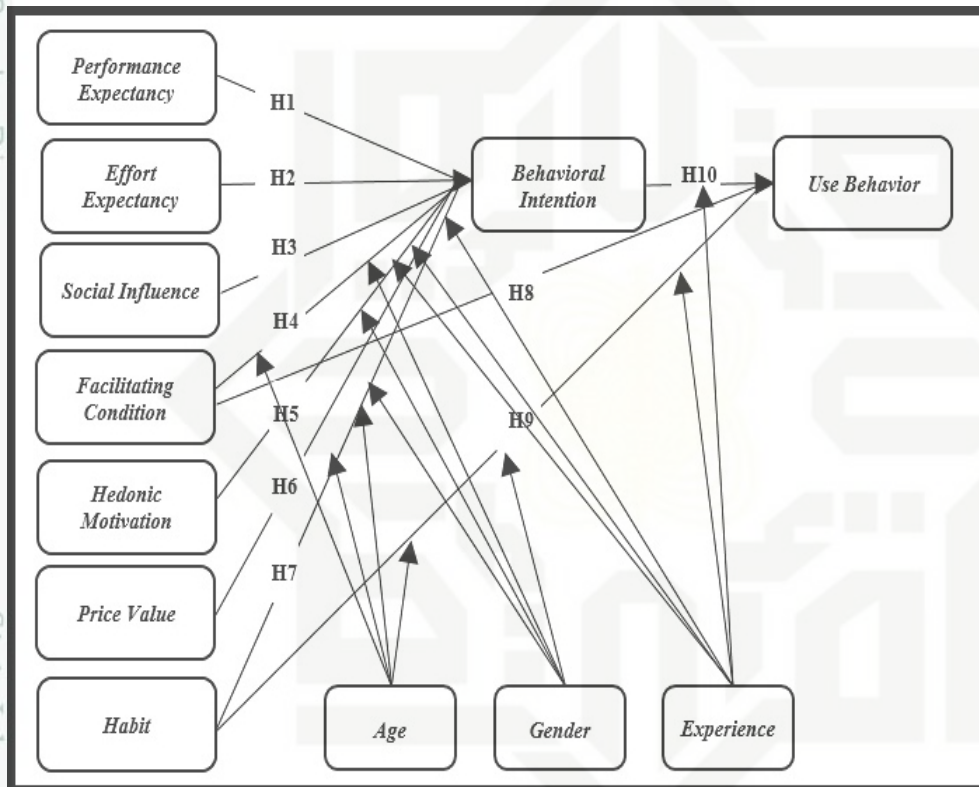
2.4 Model UTAUT 2

UTAUT merupakan sebuah model yang dikembangkan guna menganalisis berbagai aspek yang dapat memengaruhi keputusan individu dalam menerima dan mengadopsi suatu teknologi baru. Model UTAUT menggabungkan delapan teori yang berbeda dan mampu menjelaskan penerimaan teknologi oleh pengguna dengan lebih baik, yakni mencapai 70% daripada teori-teori lain (Venkatesh, 2003).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam perkembangannya, model UTAUT kemudian mengalami pembaruan menjadi model UTAUT 2 oleh Venkatesh (2012). Model UTAUT 2 memberikan perspektif yang lebih komprehensif mengenai penerimaan dan penggunaan teknologi dari sudut pandang pengguna. Dalam model UTAUT terdapat empat variabel independen yang berpengaruh, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, serta dua variabel dependen, yakni *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. Kemudian dalam UTAUT 2 ditambahkan tiga variabel independen baru, yaitu *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*. Model UTAUT 2 dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Model UTAUT 2 (Venkatesh, 2012)

Berikut merupakan penjelasan mengenai definisi dari setiap variabel yang terdapat dalam model UTAUT 2:

2.4.1 Performance Expectancy

Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) yakni seberapa yakin pengguna bahwa penerapan sistem mampu meningkatkan kinerja serta memberikan keuntungan dalam aktivitas dan pekerjaan mereka. Semakin besar keyakinan pengguna bahwa sistem dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas, semakin besar pula niat mereka untuk menggunakan sistem tersebut (Venkatesh, 2003).



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.4.2 *Effort Expectancy*

Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) yaitu persepsi tentang seberapa mudah dalam menjalankan sistem. Keinginan untuk menggunakan sistem sangat dipengaruhi oleh seberapa mudah pengoperasian sistem tersebut (Venkatesh, 2003).

2.4.3 *Social Influence*

Pengaruh Sosial (*Social Influence*) adalah sejauh mana keyakinan individu terhadap dorongan orang lain untuk menggunakan sistem tertentu. Rekomendasi dari teman, keluarga ataupun atasan terbukti mampu meningkatkan niat individu untuk memanfaatkan sistem (Venkatesh, 2003).

2.4.4 *Facilitating Condition*

Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*) adalah persepsi individu terhadap fasilitas yang dapat membantu penggunaan sistem. Semakin baik fasilitas pendukung yang tersedia, semakin meningkat pula niat atau keinginan individu untuk menggunakan sistem (Venkatesh, 2003).

2.4.5 *Hedonic Motivation*

Motivasi Hedonisme (*Hedonic Motivation*) adalah persepsi terhadap rasa bahagia yang didapatkan dari penggunaan suatu sistem. Seiring meningkatnya rasa bahagia dan kepuasan pengguna saat menggunakan sistem, keinginan mereka untuk menggunakan sistem juga cenderung semakin meningkat (Venkatesh, 2012).

2.4.6 *Price Value*

Nilai Harga (*Price Value*) yakni persepsi individu terhadap harga yang dikeluarkan untuk menggunakan sistem. Keinginan untuk memanfaatkan sistem akan meningkat jika seseorang merasa bahwa keuntungan yang didapatkan melebihi biaya yang dikeluarkan (Venkatesh, 2012).

2.4.7 *Habit*

Kebiasaan (*Habit*) yaitu tingkat otomatisasi tindakan seseorang yang berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh. Faktor kebiasaan memberikan dampak yang besar terhadap niat untuk menggunakan. Ketika pengguna merasa puas dengan sebuah sistem, cenderung akan membentuk kebiasaan yang pada akhirnya memengaruhi niat untuk menggunakan sistem (Venkatesh, 2012).

2.4.8 *Behavioral Intention*

Niat Berperilaku (*Behavioral Intention*) merujuk pada keinginan individu untuk melakukan aktivitas tertentu. Seseorang akan menggunakan sistem jika mereka memiliki keinginan atau niat untuk melakukan hal tersebut (Venkatesh, 2012).



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.4.9 Use Behavior

Perilaku Penggunaan (*Use Behavior*) merujuk pada intensitas pengguna ketika memanfaatkan serta mengadopsi sistem. Seseorang cenderung untuk terus menggunakan sistem jika mereka memiliki keinginan yang besar untuk melakukan hal tersebut (Venkatesh, 2012).

2.5 Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan penelitian ini dapat dilihat dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Rahmayuni dkk. (2024)	Analisis Faktor Penerimaan dan Penggunaan LinkedIn Menggunakan Model UTAUT 2	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa niat individu untuk memanfaatkan LinkedIn dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonisme, serta kebiasaan yang telah terbentuk. Di sisi lain, perilaku penggunaan platform tersebut dipengaruhi oleh kondisi yang memfasilitasi dan kebiasaan yang telah ada. Dengan demikian, baik niat untuk menggunakan LinkedIn maupun perilaku penggunaannya saling terkait dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.
Imamah dkk. (2024)	Evaluasi Faktor-Faktor Penerimaan Aplikasi SeaBank Menggunakan Model UTAUT 2	Hasil dari penelitian ini mengungkapkan niat seseorang untuk menggunakan aplikasi Seabank dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, nilai harga, pengaruh dari orang lain, dan kebiasaan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pada sisi lain, perilaku penggunaan aplikasi Seabank sendiri dipengaruhi oleh niat dan kebiasaan dalam menggunakan aplikasi tersebut.
Haikal, Tyas, Felicia, Oktavia, dan Sundaram (2022)	<i>User Acceptance Analysis of the e-Health Information System Using UTAUT 2 Method</i>	Hasil dari studi ini mengungkapkan bahwa niat mengadopsi layanan <i>e-Health</i> dipengaruhi faktor ekspektasi terhadap kinerja, nilai harga, dan kebiasaan penggunaan. Di sisi lain, perilaku dalam menggunakan layanan tersebut sangat dipengaruhi oleh niat serta kebiasaan yang telah terbentuk sebelumnya.



Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan...)

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Hidayat (2020)	<i>User Acceptance of e-Wallet Using UTAUT 2-Acase Study</i>	Hasil studi ini mengungkapkan bahwa niat untuk menggunakan <i>e-Wallet</i> terpengaruh oleh beberapa faktor, termasuk ekspektasi upaya, kondisi yang memfasilitasi, pengaruh sosial, kepercayaan, persepsi risiko, serta adanya kebiasaan sebelumnya. Di sisi lain, perilaku penggunaannya dipengaruhi oleh niat berperilaku, kondisi yang memfasilitasi, serta kebiasaan yang terbentuk selama penggunaan.
Yein dan Pal (2021)	<i>Analysis of User Acceptance of Exergaming (Fall Prevention Measures)-Tailored for Indian Elderly Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT 2) Model</i>	Hasil dari studi ini mengungkapkan bahwa niat untuk menggunakan Exergaming terpengaruh oleh aspek ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, kondisi yang memfasilitasi, serta motivasi hedonisme. Di sisi lain, perilaku saat menggunakan Exergaming dipengaruhi oleh niat dan kebiasaan yang telah terbentuk sebelumnya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

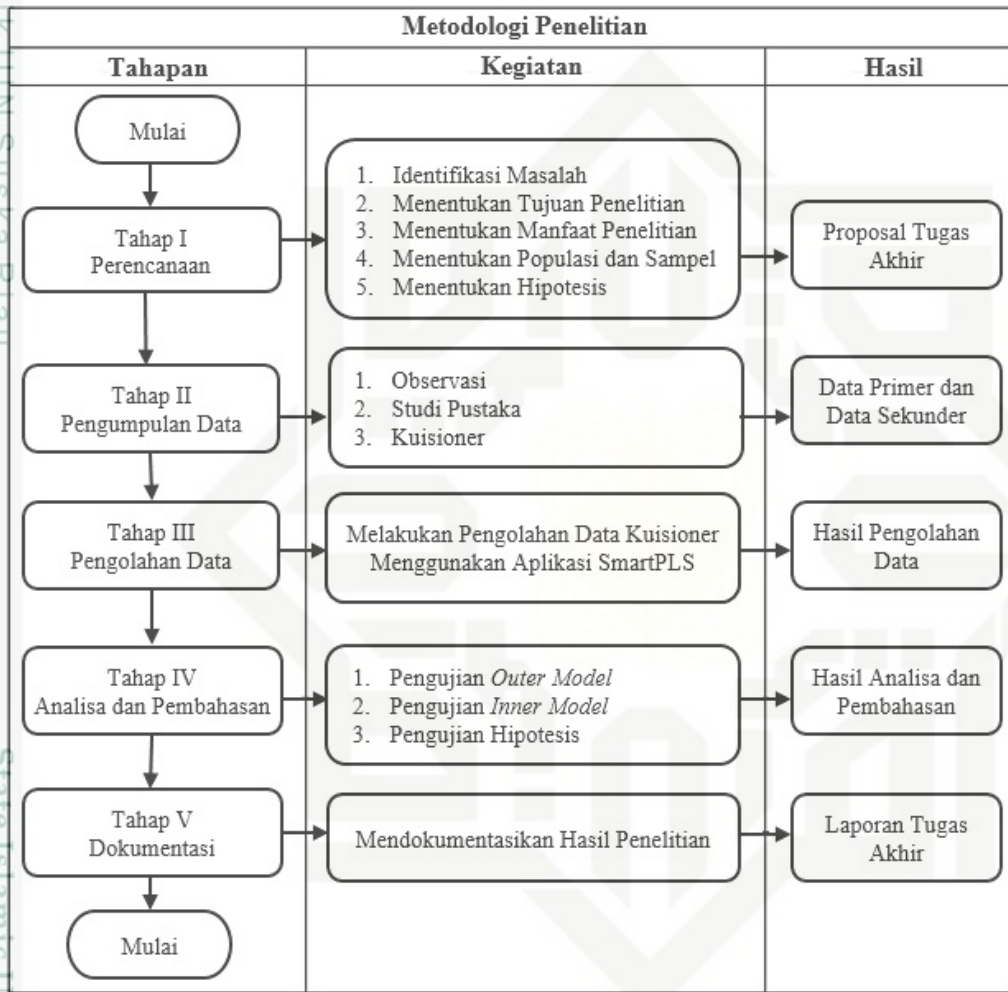
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi dalam penelitian ini mencakup sejumlah langkah atau tahapan yang dilalui dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Metodologi penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, aktivitas yang dilaksanakan melibatkan:

3.1.1 Identifikasi Masalah

Tahap pengidentifikasian masalah dilaksanakan untuk mengamati permasalahan yang sedang terjadi. Penelitian ini memulai identifikasi masalah dengan menentukan fokus masalah. Proses ini dilakukan melalui observasi pada aplikasi TikTok serta ulasan pengguna di *Google Play Store*.



3.1.2 Menentukan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui sejumlah faktor yang dapat berpengaruh pada penerimaan pengguna *Social Commerce* TikTok Shop.

3.1.3 Menentukan Metode Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang sedang dikaji, peneliti mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang didasarkan pada prinsip-prinsip *positivisme* guna menganalisis data dari suatu populasi dan sampel yang sudah ditentukan, dengan data dan informasi dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya, dan selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2016).

3.1.4 Menentukan Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekelompok objek atau subjek yang dipilih untuk diselidiki berdasarkan karakteristik dan jumlahnya. Sementara sampel adalah representasi dari karakteristik dan jumlah yang terdapat dalam populasi (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat yang menggunakan TikTok Shop dan berdomisili di Kota Pekanbaru. Proses pengambilan sampel melalui pendekatan *Purposive Sampling*, yakni pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang ditentukan sebelumnya, sehingga diharapkan sampel yang diambil dapat mencerminkan populasi dengan lebih akurat (Sugiyono, 2016). Adapun kriteria sampel mencakup masyarakat di Kota Pekanbaru, berusia minimal 18 tahun, dan memiliki pengalaman berbelanja melalui layanan TikTok Shop. Dikarenakan tidak ada informasi dan data yang jelas tentang jumlah pengguna TikTok Shop di Kota Pekanbaru, maka jumlah sampel dihitung dengan Persamaan 3.1 yang merupakan rumus *Lemeshow*.

$$n = \frac{Z^2(P)(1 - P)}{d^2} \tag{3.1}$$

$$= \frac{(1,96)^2(0,5)(1 - 0,5)}{0,1^2} = 96,04$$

Keterangan:

n = jumlah sampel.

Z = skor kepercayaan (95%)

P = estimasi maksimal (50%)

d = tingkat kesalahan (10%)

Dari perhitungan yang dilakukan, maka minimum sampel yang diperlukan adalah sebanyak 96 orang responden.

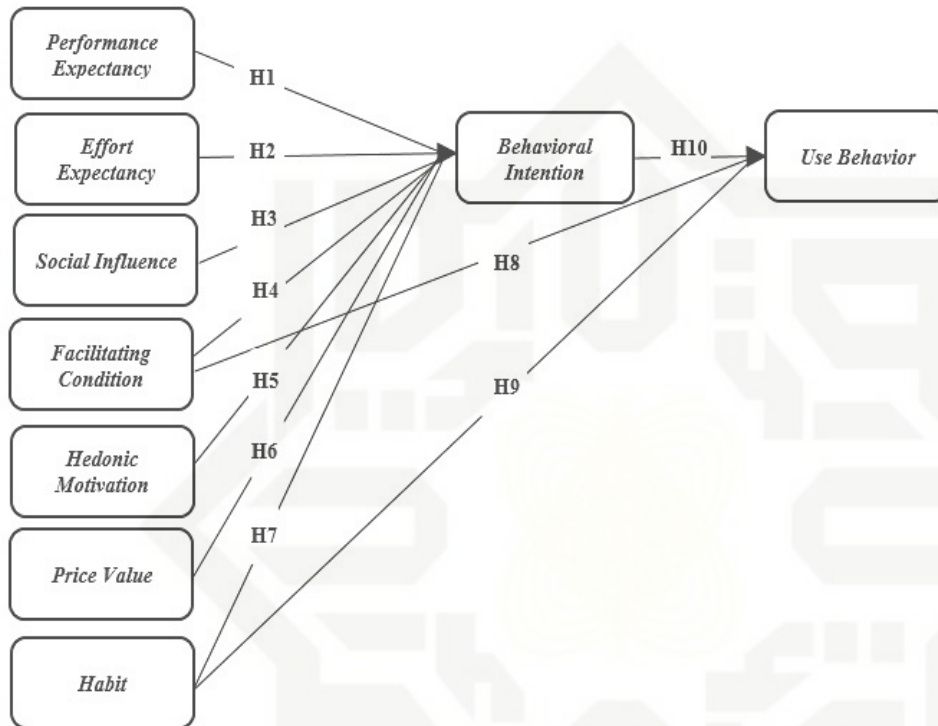
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1.5 Menentukan Hipotesis

Dalam studi ini, hipotesis disusun berdasarkan variabel-variabel yang terdapat dalam model UTAUT 2. Variabel moderator yang ada di dalam UTAUT 2 asli tidak digunakan karena berdasarkan pada studi sebelumnya, variabel moderator tidak memiliki pengaruh yang signifikan (Rahmayuni, 2024). Model hipotesis pada penelitian ini tersaji dalam Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Model Penelitian (Rahmayuni, 2024)

Hipotesis dalam penelitian ini dapat di lihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Hipotesis Penelitian

No	Hipotesis
H1	<i>Performance Expectancy</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H2	<i>Effort Expectancy</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H3	<i>Social Influence</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H4	<i>Facilitating Condition</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H5	<i>Hedonic Motivation</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H6	<i>Price Value</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H7	<i>Habit</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> .
H8	<i>Facilitating Condition</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Use Behavior</i> .
H9	<i>Habit</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Use Behavior</i> .
H10	<i>Behavioral Intention</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>Use Behavior</i> .



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada fase ini, berbagai aktivitas dilakukan mencakup:

3.2.1 Observasi

Observasi ialah proses melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang menjadi fokus penelitian guna mendapatkan penggambaran yang lebih jelas (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan melalui pengamatan pada aplikasi aplikasi TikTok serta ulasan di *Google Play Store*.

3.2.2 Studi Pustaka

Langkah ini dilaksanakan dengan memahami dan mengkaji lebih dalam berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan berbagai studi terdahulu. Proses ini juga melibatkan penelusuran atau *browsing* dari berbagai *website* tepercaya yang relevan dengan topik penelitian.

3.2.3 Kuesioner

Kuesioner pada studi ini dirancang berdasarkan variabel UTAUT 2 dan diawali dengan pertanyaan "Apakah anda tinggal dan berdomisili di Kota Pekanbaru dan sudah pernah melakukan belanja *online* melalui *TikTok Shop*?". Pertanyaan ini diperlukan guna memvalidasi jawaban responden. Selanjutnya, kuesioner didistribusikan secara daring melalui tautan *Google Form* dan disebarakan melalui *WhatsApp* dan *Instagram*. Skala *Likert* digunakan dalam mengukur tanggapan responden. Adapun detail terkait pernyataan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditemukan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Pernyataan Kuesioner

Variabel	Kode	Item Pertanyaan
<i>Performance Expectancy</i> (Firellsya, 2024)	PE	TikTok <i>Shop</i> berguna dalam kehidupan sehari-hari saya. TikTok <i>Shop</i> membantu saya berbelanja dengan lebih cepat. TikTok <i>Shop</i> dapat meningkatkan produktivitas saya. TikTok <i>Shop</i> mampu meningkatkan peluang memperoleh produk yang diinginkan.
<i>Effort Expectancy</i> (Firellsya, 2024)	EE	Mempelajari cara menggunakan TikTok <i>Shop</i> adalah hal mudah. TikTok <i>Shop</i> mudah digunakan sesuai dengan keinginan saya. Mudah menjadi terampil dalam menggunakan TikTok <i>Shop</i> .



Tabel 3.2. Pernyataan Kuesioner (Tabel Lanjutan...)

Variabel	Kode	Item Pertanyaan
<i>Social Influence</i> (Venkatesh, 2012)	SC	Orang-orang disekitar saya memengaruhi saya untuk berbelanja menggunakan TikTok Shop. Orang-orang yang saya anggap penting berfikir saya perlu menggunakan TikTok Shop. Saya terdorong untuk menggunakan TikTok Shop karena orang-orang disekitar saya menggunakannya.
<i>Facilitating Condition</i> (Andrianto, 2020)	FC	Adanya sumber daya yang memadai (<i>smartphone</i> dan akses intenet) untuk menggunakan TikTok Shop. Adanya pengetahuan yang dibutuhkan dalam menggunakan TikTok Shop. Bantuan tersedia ketika saya mengalami kendala dalam menggunakan TikTok Shop.
<i>Hedonic Motivation</i> (Firell-sya, 2024)	HM	Menggunakan TikTok Shop adalah hal yang menarik. Menggunakan TikTok Shop sangat menyenangkan. Saya merasa menggunakan TikTok Shop sangat menghibur.
<i>Price Value</i> (Venkatesh, 2012)	PV	Biaya yang saya keluarkan (biaya admin, biaya penanganan) sepadan dengan kualitas layanan yang diberikan oleh TikTok. Biaya untuk menggunakan layanan TikTok Shop terjangkau. Dengan biaya saat ini, TikTok Shop memberikan manfaat lebih bagi saya.
<i>Habit</i> (Venkatesh, 2012)	HT	Menggunakan TikTok Shop sudah menjadi kebiasaan saya. Saya merasa kecanduan untuk menggunakan TikTok Shop untuk belanja <i>online</i> . Saya merasa harus menggunakan TikTok Shop ketika ingin berbelanja <i>online</i> . Menggunakan TikTok Shop sudah menjadi hal yang biasa menurut saya.
<i>Behavioral Intention</i> (Firell-sya, 2024)	BI	Saya berniat akan menggunakan TikTok Shop kedepannya. Saya akan selalu berupaya menggunakan TikTok Shop selama saya bisa mengaksesnya. Saya berencana untuk sesering mungkin menggunakan TikTok Shop.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2. Pernyataan Kuesioner (Tabel Lanjutan...)

Variabel	Kode	Item Pertanyaan
<i>Use Behavior</i> (Venkatesh, 2012)	UB	Saya terkadang memanfaatkan TikTok <i>Shop</i> saat berbelanja <i>online</i> .
		Saya sering memilih TikTok <i>Shop</i> ketika berbelanja <i>online</i> .
		Saya selalu menggunakan TikTok <i>Shop</i> untuk keperluan belanja.

3.3 Tahap Pengolahan Data

Semua data yang berhasil didapatkan dari penyebaran kuesioner penelitian, langkah berikutnya adalah mengolah data tersebut. Data terlebih dahulu dikelompokkan berdasarkan karakteristik responden dengan bantuan *Microsoft Excel*. Setelah disusun dengan rapi, data tersebut kemudian diubah ke dalam format CSV dan diinput ke dalam aplikasi *SmartPLS 4* untuk diproses lebih lanjut. Proses ini akan menghasilkan *output* berupa diagram atau statistik yang akan digunakan pada tahap analisis data. *SmartPLS* memberikan kemampuan perhitungan yang lebih efektif karena dapat digunakan pada model sederhana hingga model yang kompleks yang mempunyai banyak konstruk tanpa memerlukan asumsi khusus mengenai pendistribusian data (Hair, Risher, Sarstedt, dan Ringle, 2019).

3.4 Tahap Analisa dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, pendekatan yang diterapkan dalam menganalisis data yakni *Structural Equation Model* (SEM) menggunakan pendekatan *Partial Least Squares* (PLS). PLS-SEM diterapkan dengan menggunakan perangkat lunak *SmartPLS 4* dan merupakan teknik analisis statistik *multivariat* berbasis varian yang efektif yang dapat digunakan untuk berbagai jenis skala data tanpa perlu menetapkan banyak asumsi dan tidak membutuhkan ukuran sampel yang besar. Metode ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi hubungan antara variabel laten serta menguji teori (Ghozali, 2015).

3.5 Tahap Dokumentasi

Langkah ini menjadi tahapan terakhir pada proses penelitian yang meliputi serangkaian aktivitas, mulai dari pembahasan mengenai latar belakang masalah, perencanaan berbagai tahapan penelitian, proses pendistribusian kuesioner sebagai langkah dalam pengumpulan data hingga pengujian hipotesis dan juga tahap analisis data. Tahap ini berfungsi sebagai inti dokumentasi penelitian yang merangkum hasil temuan serta kesimpulan yang didapatkan dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan mengacu pada hasil analisis terhadap data yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa kesimpulan yang didapatkan, yaitu:

1. Hasil dari analisis hipotesis, terdapat delapan hipotesis yang diterima karena memenuhi kriteria *T-Statistic* lebih besar dari 1,96, nilai *P-Value* kurang dari 0,05, serta nilai *Original Sample* mendekati 1 (positif). Temuan ini menunjukkan bahwa niat untuk menggunakan TikTok Shop (*Behavioral Intention*) secara signifikan dan positif dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, nilai harga, motivasi hedonisme, dan juga kebiasaan. Sedangkan perilaku penggunaan TikTok Shop (*Use Behavior*) secara positif dan signifikan dipengaruhi oleh kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, serta niat berperilaku.
2. Dari sepuluh hipotesis yang diuji, terdapat dua hipotesis yang dinyatakan ditolak karena nilai *P-Value* yang diperoleh melebihi ambang batas 0,05. Hipotesis yang ditolak yaitu terkait hubungan antara pengaruh sosial (*Social Influence*) serta kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Condition*) terhadap niat untuk menggunakan TikTok Shop. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut belum menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam mendorong niat dan juga keinginan pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan platform tersebut ketika berbelanja online.
3. Penerimaan pengguna terhadap TikTok Shop dipengaruhi berbagai faktor, termasuk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, nilai harga, motivasi hedonisme, dan juga kebiasaan. Semua faktor ini memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap niat berperilaku. Sementara faktor kebiasaan, kondisi yang memfasilitasi, serta niat berperilaku menunjukkan berkontribusi yang signifikan positif terhadap perilaku penggunaan. Di antara faktor-faktor tersebut, hubungan antara niat dan kebiasaan mempunyai dampak paling kuat terhadap perilaku penggunaan TikTok Shop. Artinya, ketika pengguna terbiasa menggunakan TikTok Shop, hal tersebut dapat memengaruhi perilaku mereka untuk terus menggunakan layanan *Social Commerce* ini. Selain itu, semakin besar niat untuk menggunakan TikTok Shop, semakin meningkat juga intensitas mereka untuk terus melakukan transaksi di platform tersebut di masa mendatang.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil yang ditemukan sebelumnya, berikut merupakan sejumlah saran yang diusulkan, yaitu:

1. Studi ini hanya dilakukan terhadap pengguna TikTok *Shop* di Kota Pekanbaru. Penelitian selanjutnya dapat memperluas jangkauan responden dengan mencakup sampel yang lebih luas serta menyebarkan kuesioner ke berbagai daerah di Indonesia untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi platform *Social Commerce* lainnya, seperti Facebook *Shop*, Instagram *Shop*, dan WhatsApp guna memberikan perspektif yang lebih luas dan mendalam.
2. Pihak TikTok *Shop* perlu memperkuat aspek *Social Influence* dan *Facilitating Condition* dalam upaya meningkatkan penerimaan masyarakat terhadap layanan yang mereka tawarkan karena kedua faktor tersebut pengaruhnya masih belum signifikan terhadap niat penggunaan (*Behavioral Intention*). TikTok *Shop* dapat memperkuat pengaruh sosial dengan menjalankan kampanye dan tantangan yang melibatkan komunitas, seperti bermitra dengan kreator populer dan membuat tagar unik untuk berbagi pengalaman berbelanja mereka untuk mendorong kesadaran dan keterlibatan di antara pengguna baru. TikTok *Shop* juga dapat memperkuat kondisi yang memfasilitasi dengan menyediakan layanan *customer service* yang lebih responsif. Langkah ini tidak hanya akan membantu TikTok *Shop* meningkatkan penerimaan pengguna tetapi juga mendorong loyalitas dan minat terhadap platform tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Adha, F. L. Y., Hamzah, M. L., Maita, I., dan Marsal, A. (2023). Analisis penerimaan pengguna dapodik sekolah dasar kecamatan tampan menggunakan model tam dan eucs. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*.
- Andrianto, A. (2020). Faktor yang mempengaruhi behavior intention untuk penggunaan aplikasi dompet digital menggunakan model utaut2. *Jurnal ilmiah ekonomi bisnis*, 25(2), 111–122.
- Fitri, N. G. (2024). Pengaruh model utaut2 dan kepercayaan terhadap minat pengguna pada aplikasi ovo. Dalam *The 4th international conference on emerging smart technologies and applications (esmarta-2024)*.
- Ghozali, I. (2015). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris. undip*.
- Haikal, F., Tyas, N. K., Felcia, X. D., Oktavia, T., dan Sundaram, D. (2022). User acceptance analysis of the e-health information system using utaut2 method. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 100(7), 2193–2206.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., dan Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of pls-sem. *European business review*, 31(1), 2–24.
- Hargadon, A. B., dan Bechky, B. A. (2006). When collections of creatives become creative collectives: A field study of problem solving at work. *Organization science*, 17(4), 484–500.
- Hidayat, M., Aini, Q., dan Fetrina, E. (2020). User acceptance of e-wallet using utaut 2—a case study. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 9(3), 239–247.
- Imamah, N. T., Pratama, A., dan Faroqi, A. (2024). Evaluasi faktor-faktor penerimaan aplikasi seabank menggunakan model utaut2. *JURNAL FASILKOM*, 14(2), 309–317.
- Kadang, B. A., dan Santoso, A. J. (2023). Analisis faktor kesuksesan fitur tiktok shop pada aplikasi tiktok menggunakan model delone dan mclean. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 4(2), 139–146.
- Maulana, L. (2023). *Social commerce jadi tren, ini cara baru belanja online*. Retrieved from <https://katadata.co.id/infografik/64c8cd4386a70/social-commerce-jadi-tren-ini-cara-baru-belanja-online>
- Nasir, M. (2013). Evaluasi penerimaan teknologi informasi mahasiswa di Palembang menggunakan model utaut. Dalam *Seminar nasional aplikasi teknologi informasi (snati)*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Rahmayuni, S., Indah, D. R., Firdaus, M. A., dan Wedhasmara, A. (2024). Analisis faktor penerimaan dan penggunaan linkedin menggunakan model utaut 2. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 7(1).
- Setiadi, H. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi mobile banking pada bank buku 4 di indonesia dengan menggunakan model unified theory of acceptance and use of technology 2. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 5(1), 410–417.
- Tirto. (2024). *Selama tiktok shop tutup 2 bulan, kemana konsumen beralih?* Retrieved from <https://tirto.id/selama-tiktok-shop-tutup-2-bulan-kemana-konsumen-beralih-gT75>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., dan Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS quarterly*, 157–178.
- Wang, C., dan Zhang, P. (2012). The evolution of social commerce: The people, management, technology, and information dimensions. *Communications of the association for information systems*, 31(1), 5.
- Yein, N., dan Pal, S. (2021). Analysis of the user acceptance of exergaming (fall-preventive measure)-tailored for indian elderly using unified theory of acceptance and use of technology (utaut2) model. *Entertainment Computing*, 38, 100419.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A KUESIONER



Kuisisioner Penelitian Tugas Akhir

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Perkenalkan, saya Tiara Ramadhani, mahasiswi Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Suska Riau. Dalam rangka pelaksanaan pengumpulan data responden untuk kebutuhan penelitian Tugas Akhir saya mengenai “**Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap Social Commerce TikTok Shop Melalui Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)**”. Apabila Bapak/Tbu/ Saudara/i memenuhi kriteria seperti:

1. Berusia minimal 18 Tahun
2. Tinggal atau berdomisili di Kota Pekanbaru
3. Sudah pernah belanja online menggunakan TikTok Shop

Apabila anda memenuhi kriteria diatas, saya berharap anda untuk berpartisipasi mengisi kuisisioner penelitian ini. Informasi dan jawaban yang anda berikan akan terjamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Bantuan saudara dalam mengisi kuisisioner ini menjadi hal yang sangat berharga bagi peneliti. Saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya, semoga bantuan yang saudara berikan menjadi nilai ibadah, Aamiin ya rabbal alamin.

Hormat saya,

Mahasiswi : Tiara Ramadhani
Pembimbing : Dr. Muhammad Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kontak peneliti: 12050320443@students.uin-suska.ac.id

Gambar A.1. Google Form Kuesioner Penelitian



Gambar A.2. QR Code Kuesioner

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

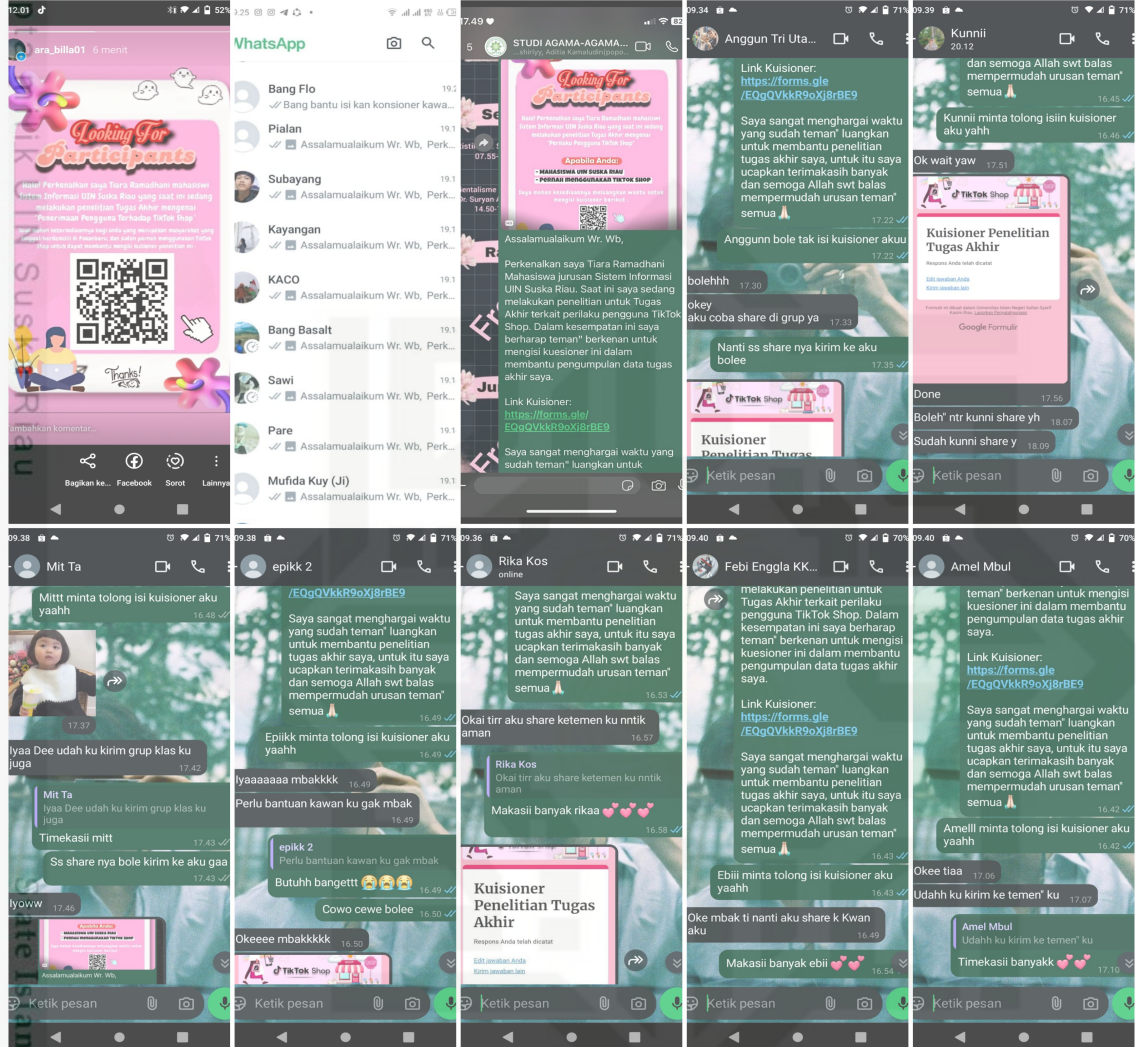


LAMPIRAN B DOKUMENTASI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



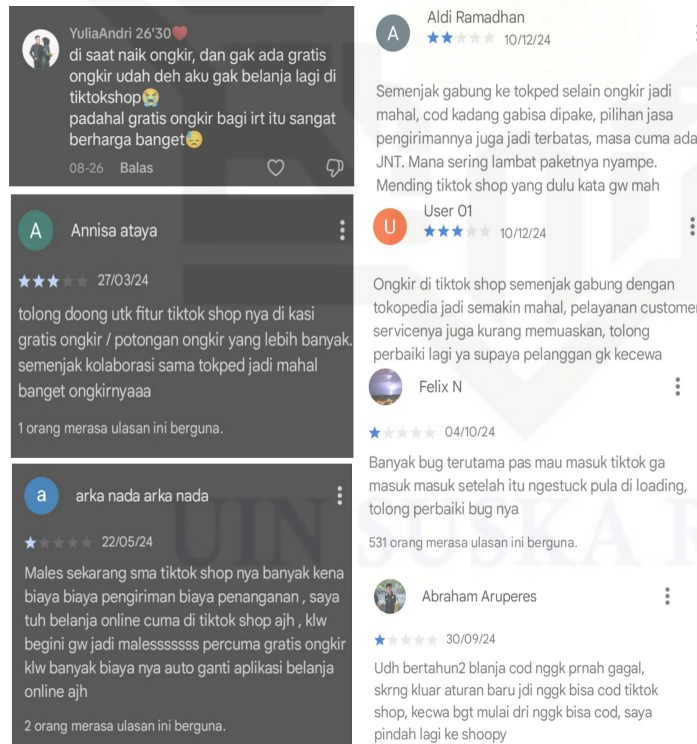
Gambar B.1. Penyebaran Kuisisioner Melalui WhatsApp dan Instagram

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.2. Penyebaran Kuesioner Melalui *Scan QR Code*



Gambar B.3. Ulasan Pengguna *TikTok Shop* di *Google Play Store* dan *TikTok*



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tiara Ramadhani lahir di Tanjung Medan pada 18 November 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Slamet dan Ibu Miatun. Pada tahun 2006, peneliti memulai pendidikannya di Taman Kanak-Kanak (TK) Bunga Tanjung dan lulus pada tahun 2007. Peneliti melanjutkan pendidikan dasar di Madrasah *Ibtidaiyah* Negeri (MIN) 3 Rokan Hulu dan menyelesaikannya pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di Madrasah *Tsanawiyah* (MTsN) Negeri 5 Rokan Hulu dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu, melanjutkan ke Madrasah *Aliyah* (MA) Jabal Rahma dan lulus pada tahun 2020. Di tahun yang sama peneliti diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selama masa studi peneliti telah melaksanakan Kerja Praktik di Kantor Desa Tanjung Medan. Peneliti juga pernah mengikuti pengabdian Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu. Peneliti mengungkapkan rasa syukur yang mendalam dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung hingga terselesaikannya Tugas Akhir berjudul Analisis Penerimaan Pengguna Terhadap *Social Commerce* TikTok *Shop* Melalui Model UTAUT 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.