

PENGGUNAAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) 3 UNTUK MENGIKUR TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI THREADS PADA KALANGAN REMAJA

Agustio Dwitama¹⁾, Andri Wijaya^{2)*}

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Katolik Musi Charitas

Jln. Bangau No.60, 9 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang

Email: agustiod298@gmail.com¹⁾, andri_wijaya@ukmc.ac.id²⁾

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong lahirnya berbagai aplikasi media sosial baru, salah satunya adalah Threads yang dikembangkan oleh Meta. Threads menarik perhatian kalangan remaja, namun menghadapi kendala teknis seperti bug, error, crash, algoritma tidak relevan, notifikasi spam, dan batasan karakter, yang dapat mempengaruhi penerimaan pengguna. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis tingkat penerimaan aplikasi Threads di kalangan remaja di kota Palembang dengan menggunakan pendekatan TAM 3. Data dikumpulkan melalui kuesioner online terhadap 100 responden yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, dan dianalisis menggunakan metode *Partial Least Square - Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan software SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total 19 hipotesis yang diuji, sebanyak 12 hipotesis dinyatakan berpengaruh signifikan ($p\text{-value} < 0,05$) dan 7 hipotesis tidak signifikan ($p\text{-value} \geq 0,05$). Faktor yang terbukti berpengaruh signifikan dalam penerimaan aplikasi Threads adalah *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEOU)*, *Behavioral Intention (BI)*, *Subjective Norm (SN)*, *Computer Self-Efficacy (CSE)*, *Computer Playfulness (CP)*, *Output Quality (OQ)*, dan *Voluntariness (VOL)*. Temuan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam penerimaan aplikasi Threads pada kalangan remaja.

Kata Kunci: PLS-SEM, Remaja, TAM 3, Teknologi Informasi, Threads

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat berperilaku, berinteraksi, serta menjalani norma sosial [1][2]. Penyebaran informasi kini berlangsung lebih cepat dan luas melalui media digital, yang turut mempengaruhi dinamika sosial, pendidikan, politik, dan ekonomi [3]. Salah satu faktor utama perkembangan teknologi adalah media sosial, yang telah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dalam penggunaanya [4]. Menurut data terbaru dari Datareportal, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 139 juta orang, dengan 126,8 juta di antaranya merupakan pengguna aktif berusia 18 tahun ke atas [5]. Kelompok usia 18–24 tahun, yang dikategorikan sebagai remaja akhir, mendominasi dengan 64,8 persen dari total populasi usia remaja. Hal ini menunjukkan bahwa kalangan remaja memiliki keterikatan yang tinggi terhadap penggunaan media sosial.

Dalam penggunaannya media sosial tidak hanya terbatas pada aplikasi yang populer seperti Facebook, Instagram, Tiktok, dan Twitter (X), tetapi juga terus bermunculan berbagai macam aplikasi baru yang berkompetisi dalam memenuhi kebutuhan dan selera pengguna yang semakin beragam.

Kehadiran aplikasi baru ini mendorong para *developer* untuk berlomba-lomba menghadirkan fitur terbaru yang menarik lebih banyak pengguna. Fitur dalam aplikasi tersebut menjadi satu hal penting dalam menentukan kesuksesan suatu aplikasi dalam menarik minat pengguna. Jika hal ini tidak diperhatikan, maka kemungkinan aplikasi tersebut akan ditinggalkan oleh para pengguna. Salah satu aplikasi yang telah ditinggalkan adalah Vine dan Path. Aplikasi ini mengalami penurunan pengguna karena kurangnya inovasi dalam pengembangan fitur [6]. Selain dua aplikasi di atas, penurunan juga dialami oleh aplikasi media sosial lain seperti Snapchat dan Askfm, yang telah kehilangan masa kejayaannya.

Penurunan yang dialami beberapa media sosial tersebut tidak menutup kemungkinan bagi perusahaan developer lain untuk menghadirkan media sosial baru yang menantang para pendahulunya. Salah satu pendatang baru tersebut adalah Threads, yang dikembangkan oleh CEO Meta, Mark Zuckerberg. Threads berhasil menjadi aplikasi terpopuler yang menduduki peringkat 10 besar dalam kategori Sosial di Google Play. Threads mencatat pertumbuhan pesat pada minggu pertama peluncurannya di tahun 2023, mencapai 100 juta pengguna [7]. Meskipun mengalami pertumbuhan yang pesat, Threads berpotensi menjadi pesaing bagi X (Twitter), karena memiliki konsep yang hampir mirip. Kemiripan antara kedua aplikasi ini memungkinkan adanya kebingungan dan keraguan pengguna dalam memilih, sehingga menjadi tantangan besar bagi Threads untuk mempertahankan penggunanya.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, Threads menghadirkan beberapa fitur yang membedakannya dari X (Twitter), seperti fitur membuat unggahan sebanyak 500 karakter, Threads juga terintegrasi langsung dengan Instagram yang membuat pengguna tidak perlu membuat akun baru, fitur peringatan istirahat sejenak yang digunakan untuk mengatur waktu penggunaan dan tidak menyediakan iklan di aplikasi [8]. Meskipun kedua aplikasi memiliki kemiripan dari segi penggunaanya, jumlah penggunanya masih jauh di bawah X (Twitter) yang mencapai 600 juta [9], yang menunjukkan bahwa Threads masih menghadapi berbagai tantangan untuk meningkatkan penggunanya. Permasalahan yang dihadapi aplikasi Threads menjadi tantangan yang perlu dihadapi, terlihat dari ulasan bintang 1 di Play Store dan survei online terhadap 20 remaja (18-24 tahun) di Palembang. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi *bug* dan *error*, algoritma yang tidak beraturan, notifikasi *spam*, *logout* atau *crash* yang membuat aplikasi tidak responsif, dan pembatasan karakter penulisan. Permasalahan ini menjadi dasar yang perlu diteliti lebih mendalam mengenai penerimaan pengguna terhadap aplikasi Threads di kalangan remaja dengan menggunakan salah satu model penelitian yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) 3.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini diteliti dengan tujuan untuk menganalisis penerimaan aplikasi Threads menggunakan model TAM 3. Model ini dikembangkan oleh Venkatesh & Bala (2008), adalah model komprehensif untuk menilai penerimaan pengguna terhadap teknologi baru. Model ini penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi, seperti *perceived usefulness* (persepsi manfaat), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), *behavioural intention* (niat perilaku), dan *use behavior* (perilaku penggunaan). Dengan mengukur faktor-faktor ini, penelitian dapat menilai apakah teknologi Threads dapat diterima dan dimanfaatkan secara efektif oleh pengguna remaja [10].

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan TAM 3 untuk menguji penerimaan berbagai aplikasi. Penelitian menurut Hidayah dan Fernanda (2021) menemukan bahwa *perceived usefulness* dan *ease of use* berpengaruh signifikan terhadap penerimaan Google Classroom [11]. Menurut Sujatmiko dan Prismane (2022), membuktikan bahwa 5 faktor dalam TAM 3 mendukung kepuasan pengguna aplikasi IPOT [12]. Menurut Prabowo dkk. (2025), menentukan bahwa niat menggunakan sangat penting untuk

menentukan seberapa sering *platform* Pasar Banjarwatu digunakan [13]. Menurut Lestari dkk. (2021) menunjukkan bahwa kepercayaan dan kemudahan berperan penting dalam transaksi e-Marketplace [14]. Di sisi lain, menurut Wahyono dkk. (2024), TAM 3 memiliki keterbatasan dalam menjelaskan sebagian besar variabel dalam konteks aplikasi keuangan Ajaib [15]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Achmad, dkk (2023), penelitian ini menganalisis sejauh mana aplikasi Threads diterima oleh mahasiswa Teknik Industri Agro dengan menerapkan model TAM versi pertama, penelitian ini belum berhasil dalam menjelaskan penerimaan aplikasi Threads pada kalangan mahasiswa [16]. Secara keseluruhan, penelitian ini menganalisis model dengan menggunakan SmartPLS dengan metode PLS-SEM. Metode ini sangat efektif untuk memahami hubungan kompleks terhadap model.

Penelitian menurut Andi Muhammad Fiqri Achmad, dkk (2023) memiliki kesamaan dalam hal objek penelitiannya, yaitu aplikasi Threads. Namun, pembeda dari penelitian ini pada model yang digunakan, karena penelitian sebelumnya menggunakan TAM versi pertama [16]. Sehingga, penelitian ini dilakukan lebih mendalam dengan menggunakan model TAM 3. Berdasarkan latar belakang tersebut, keterbaharuan dan keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan model TAM 3 yang lebih kompleks dalam menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Threads pada kalangan remaja di Kota Palembang. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pengujian PLS-SEM yang diterapkan secara menyeluruh. Penelitian tersebut penting dilakukan untuk menyediakan pandangan yang lebih mendalam mengenai bagaimana faktor penerimaan teknologi mempengaruhi penggunaan aplikasi Threads di kalangan remaja di kota Palembang.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Threads

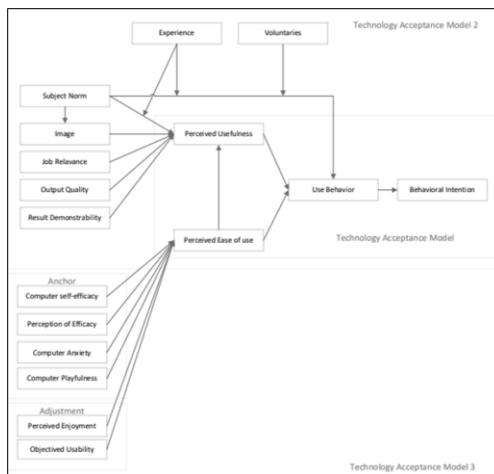
Dalam konteks teknologi, aplikasi merupakan *software* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan, seperti mendukung periklanan, menyediakan layanan publik, memfasilitasi perdagangan, sarana hiburan, dan banyak aktivitas lainnya [17]. Threads adalah aplikasi percakapan berbasis teks dari Instagram. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berkumpul dan membahas berbagai topik tren terkini. Aplikasi ini dapat diakses dengan akun Instagram yang sudah ada untuk terhubung dengan Threads. Dalam penggunaanya, Threads digunakan untuk berbagi pandangan dalam utas baru, bergabung dalam diskusi, menemukan ide dan inspirasi, serta tetap update dengan berita dan *trend* terbaru. Fungsi utamanya adalah sebagai media untuk mengungkapkan pemikiran dan emosi melalui tulisan. (<https://play.google.com/>) [17].

2.2 Remaja

Menurut KBBI, remaja merupakan tahap perkembangan yang berada dalam transisi antara masa anak-anak dan kedewasaan., cukup matang untuk berpasangan, namun masih tergolong muda. Menurut WHO, masa remaja menjadi tiga fase: remaja awal (10-13 tahun) di mana individu mulai mandiri, mengalami pubertas, dan tertarik pada seksualitas; remaja pertengahan (14-17 tahun) dengan kemampuan berpikir yang lebih kompleks, logis, dan mampu melihat masalah, serta remaja akhir (18-24 tahun) yang merupakan tahap persiapan akhir menuju kedewasaan penuh, ditandai dengan perkembangan fisik dan kematangan berpikir [18] [19].

2.2 Technology Acceptance Model 3

Technology Acceptance Model (TAM), pertama kali yang dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986, adalah kerangka teori untuk memahami penerimaan teknologi, dengan berfokus pada dua faktor inti, yaitu *Perceived Usefulness* (keyakinan bahwa teknologi akan mempermudah pekerjaan) dan *Perceived Ease of Use* (keyakinan bahwa teknologi mudah digunakan). Pada tahun 2000, Venkatesh dan Davis memperbarui TAM menjadi TAM 2, yang menambahkan variabel baru seperti pengaruh sosial (*social influence*), pengalaman (*experience*), dan kesukarelaan (*voluntariness*). Pada tahun 2008, TAM diperbarui kembali oleh Venkatesh dan Bala, yang merupakan perluasan komprehensif dari model-model TAM sebelumnya [10]. Model ini menambahkan variabel baru seperti *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, *perceived enjoyment*, *perception of external control*, *computer anxiety*, *computer playfulness*, *perceived enjoyment*, dan *objective usability*, dengan tujuan untuk memberikan dasar pemahaman yang lebih kuat dalam memprediksi dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi



adopsi teknologi yang terus berkembang pesat [20].

Gambar 1. Technology Acceptance Model 3 [20]

Tabel 1 menyajikan perkembangan model Technology Acceptance Model (TAM) dari versi dasarnya hingga TAM 1, TAM 2, dan TAM 3. Tabel ini menunjukkan bagaimana model tersebut telah dimodifikasi dan diperluas untuk mengintegrasikan faktor-faktor tambahan yang mempengaruhi penerimaan teknologi.

Tabel 2.1 Perkembangan Model (TAM 1-3) [20]

TAM (Davis, 1989)	TAM 2 (Venkatesh & Davis, 2000)	TAM 3 (Venkatesh & Bala, 2008)
<ul style="list-style-type: none"> A. External Variables, B. Perceived usefulness, C. Perceived ease of use, D. Attitude towards using, E. Behavioral intention, F. to use, G. Actual use system. 	<ul style="list-style-type: none"> A. Experience, B. Voluntariness, C. Perceived Usefulness yang di pengaruhi faktor-faktor: subjective norm, image, job relevance, output quality, result demonstrability, D. Perceived ease of use, E. Behavioral intention to use, F. Use behavior. 	<ul style="list-style-type: none"> A. Experience, B. Voluntariness, C. Perceived Usefulness yang di pengaruhi faktor-faktor: subjective norm, image, job relevance, output quality, result demonstrability, D. Perceived ease of use yang di pengaruhi oleh faktor-faktor: computer self-efficacy, perception of external control, computer anxiety, computer playfulness, perceived enjoyment, objective usability, E. Behavioral intention to use, F. Use behavior.

2.4 Purposive sampling

Purposive sampling adalah kriteria *non-probability* (metode pemilihan sampel dengan kriteria populasi tidak diketahui dan tidak dapat dihitung). Teknik *purposive sampling* memungkinkan penelitian berfokus pada bagian-bagian paling penting dalam populasi, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. [21]. Rumus Cochran merupakan metode yang digunakan dalam statistik untuk menghitung ukuran sampel ketika populasi tersebut tidak diketahui [22]. Menurut Cochran untuk menentukan sampel digunakan rumus seperti dibawah ini.

Keterangan rumus menurut Cochran [22]:

$$n_0 = \frac{Z^2 pq}{e^2}$$

n_0 = ukuran sampel awal

Z = Z-score (95% = 1,96)

P = Proporsi melalui karakteristik populasi (0,5)

q = 1-p

e = margin of error (10% = 0.1)

2.5 Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM)

PLS-SEM adalah metode yang digunakan untuk memprediksi pola hubungan antar variabel. Pendekatan ini memiliki tiga tahapan analisis seperti analisis awal, distribusi frekuensi, dan analisis data. Keunggulan PLS-SEM meliputi kemampuan menganalisis banyak variabel secara bersamaan dengan signifikansi kuat, mengatasi multikolinearitas pada dataset besar, berfungsi dengan data tidak lengkap, dan mengungkap hubungan laten untuk memperkuat hipotesis. PLS-SEM menerapkan dua jenis pengujian, yaitu: *outer model* dan *inner model*. SmartPLS merupakan aplikasi yang berfungsi untuk memodelkan dan menguji hubungan antar variabel melalui pendekatan PLS-SEM [23]. Dalam pemodelan PLS-SEM, memiliki (2) jenis pengujian, sebagai berikut:

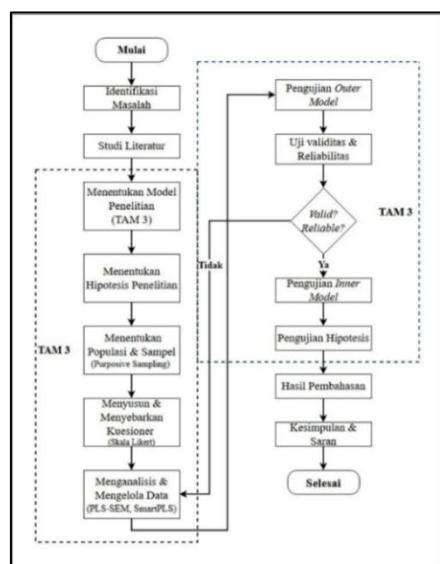
1. Pengujian *outer model*: (menguji hubungan antara setiap indikator (pertanyaan) terhadap variabel).
 - A. Uji Validitas (*Convergent Validity & Discriminant Validity*)
 - 1) *Convergent Validity*: validitas konvergen terpenuhi jika nilai *loading factor* pada setiap indikator melebihi angka 0,70. Validitas konvergen memastikan bahwa setiap indikator (pertanyaan/pernyataan) dalam kuesioner andal dalam mengukur variabel secara akurat [24].
 - 2) *Discriminant Validity*: Menurut Henseler et al. (2015), Nilai *Rasio Heterotrait-Monotrait* (HTMT) harus kurang dari 0,90 untuk variabel yang memiliki keterkaitan antar variabel dan kurang dari 0,85 untuk variabel yang berbeda secara konseptual yang mewakili fenomena yang berbeda satu sama lain [25].
 - B. Uji reliabilitas: pengujian menggunakan *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria ($> 0,70$). Serta, nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dengan kriteria lebih besar dari 0,50. Jika kriteria ini terpenuhi, kuesioner dinyatakan reliabel dan konsisten [24] [25].
2. Pengujian *Inner model*: (menguji hubungan antara setiap variabel dengan variabel lain).
 - A. Uji R-Square: pengujian ini menilai R^2 yang diklasifikasikan dengan 3 kategori, yaitu 0,67 tingkat yang tinggi (substansial), 0,33 tingkat sedang (moderat), dan 0,19 tingkat yang rendah (lemah) dalam melihat pengaruh kedua variabel yang terikat dalam model [23].
 - B. Uji Effect Size - f^2 : pengujian ini mengukur nilai seberapa besar kontribusi masing-masing variabel (independen & dependen) dalam melihat pengaruh (*Effect Size*) dalam model dengan kriteria seperti kecil ($f^2>0.02$), sedang ($f^2>0.15$), dan besar ($f^2>0.35$) [25].
 - C. Uji Q-Square: menilai kemampuan model memprediksi data dengan menguji Q-square. Model dianggap prediktif jika Q^2 lebih besar dari 0. Pengujian ini menggunakan PLSpredict untuk membandingkan RMSE dan MAE model dengan regresi linear (LM). Hasil perbandingan ini mengkategorikan daya prediksi, seperti: Tidak Ada (kesalahan prediksi PLS lebih tinggi dari LM), Rendah (majoritas indikator PLS memiliki kesalahan lebih tinggi), Sedang (sebagian kecil indikator PLS memiliki kesalahan lebih tinggi atau setara), dan Tinggi (indikator PLS menunjukkan kesalahan lebih rendah dari LM)[24] [25].
 - D. Uji Goodness of Fit (GoF): pengujian ini mengevaluasi kecocokan model menggunakan kriteria *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR). Syarat SRMR pada sebuah model dianggap

good fit jika nilai SRMR-nya di bawah 0.08. Jika tidak memenuhi syarat yang ditentukan, model tersebut tidak memiliki kesesuaian [26].

- Pengujian Hipotesis: Menurut Hair (2017), pengujian ini menguji koefisien jalur untuk mengevaluasi hubungan signifikan/tidak antar variabel. signifikansi hubungan yang diperoleh melalui penilaian t-statistik yang melampaui ± 1.96 dan nilai p-value ($<0,05$) [27].

III. METODE PENELITIAN

Dalam menjalankan proses penelitian ini, sebuah alur digambarkan proses-proses yang diperlukan dari awal dan akhir proses penelitian, mulai dari proses awal dan proses hasil akhir. Gambar 2 adalah alur proses penelitian.



Gambar 2. Alur Proses Penelitian

Pada Gambar 2, alur proses penelitian ini menguraikan proses secara keseluruhan dalam penelitian yang dijelaskan, sebagai berikut:

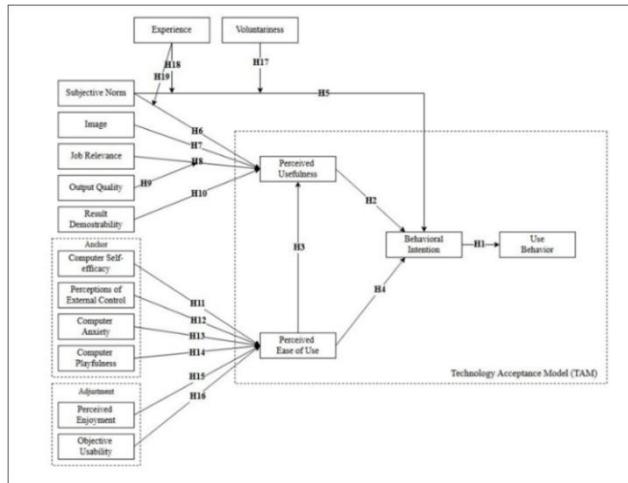
1) Identifikasi Masalah

Tahapan ini mengidentifikasi dan menentukan akar permasalahan terkait penggunaan aplikasi Threads. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi *bug* dan *error*, algoritma yang tidak beraturan, notifikasi *spam*, *logout* atau *crash* yang membuat aplikasi tidak responsif, dan pembatasan karakter penulisan. Permasalahan ini menjadi dasar yang perlu diteliti lebih mendalam mengenai penerimaan pengguna terhadap aplikasi Threads di kalangan remaja dengan menggunakan salah satu model penelitian yaitu TAM 3.

2) Studi Literatur

Pada tahapan ini, peninjauan literatur dari sumber relevan (buku, jurnal, artikel) yang mendasari teori dalam penelitian ini seperti yang dijelaskan pada bab II (landasan teori).

3) Model dan Hipotesis Penelitian



Gambar 3. Hipotesis penelitian TAM 3

Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM 3) yang mencakup 17 variabel utama yang diteliti untuk mempengaruhi penerimaan teknologi, dengan 19 hipotesis yang dirumuskan berdasarkan model TAM 3 dalam penelitian yang dijelaskan pada gambar 3. Hipotesis-hipotesis penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

1. $H_1 = \text{Behavioral Intention}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap Use Behavior .
2. $H_2 = \text{Perceived Usefulness}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Behavioral Intention}$.
3. $H_3 = \text{Perceived Ease of Use}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
4. $H_4 = \text{Perceived Ease of Use}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Behavioral Intention}$.
5. $H_5 = \text{Subjective Norm}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Behavioral Intention}$.
6. $H_6 = \text{Subjective Norm}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
7. $H_7 = \text{Image}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
8. $H_8 = \text{Job Relevance}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
9. $H_9 = \text{Output Quality}$ memoderasi Job Relevance terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
10. $H_{10} = \text{Result Demonstrability}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Usefulness}$.
11. $H_{11} = \text{Computer Self Efficacy}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
12. $H_{12} = \text{Perceptions of External Control}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
13. $H_{13} = \text{Computer Anxiety}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
14. $H_{14} = \text{Computer Playfulness}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
15. $H_{15} = \text{Perceived Enjoyment}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
16. $H_{16} = \text{Objectivity Usability}$ mempunyai pengaruh signifikan terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.
17. $H_{17} = \text{Voluntariness}$ memoderasi Subjective Norm terhadap $\text{Behavioural Intention}$.
18. $H_{18} = \text{Experience}$ memoderasi Subjective Norm terhadap $\text{Behavioural Intention}$.
19. $H_{19} = \text{Experience}$ memoderasi Subjective Norm terhadap $\text{Perceived Ease of Use}$.

4) Populasi & Sampel

Penelitian ini menentukan populasi dan sampel menggunakan rumus Cochran. Populasi ini fokus pada kalangan remaja berusia (18-24 tahun) di kota Palembang yang menggunakan aplikasi Threads. Dibawah ini adalah hasil perhitungan sampel yang ditentukan dengan menggunakan rumus Cochran, menghasilkan perolehan sampel n_0 (96,04) yang dibulatkan menjadi 100 sampel penelitian. Di bawah ini, hasil perhitungan sampel dengan menggunakan menggunakan rumus Cochran pada persamaan 2.4.

$$n_0 = \frac{Z^2 pq}{e^2}$$

$$n_0 = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,1)^2}$$

$$n_0 = \frac{3.8416 \times 0,25}{0,01}$$

$$n_0 = \frac{0.9604}{0,01}$$

$$n_0 = 96,04$$

5) Menyusun dan menyebarkan kuesioner

Penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk menyusun dan menyebarkan kuesioner berdasarkan model TAM 3. Skala ini mengukur tingkat persetujuan, yang terdiri dari 5 pilihan (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Dibawah ini adalah pertanyaan kuesioner terdiri dari 46 pertanyaan yang dapat dilihat pada gambar 4.

Variabel	Kode	Daftar Pertanyaan	Variabel	Kode	Daftar Pertanyaan	Variabel	Kode	Daftar Pertanyaan	Variabel	Kode	Daftar Pertanyaan
Subjective Norm (SN)	SN 1	Saya mewajibkan menggunakan Threads karena dipengaruhi dan orang-orang di sekitar saya.	JR 2		Find lebih tepik, dikuasai atau informasi yang saya temukan di Threads berangkat pada pengetahuan media sosial yang saya miliki.	Perception of External Control (PEC)	POEC 1	Dengan menggunakan (atau yang pernah) aplikasi Threads, saya depositing aktivitas sosial di dalamnya.	Objective Usability (OU)	OU 1	Saya memerlukan waktu lebih banyak menggunakan aplikasi Threads dan pada orang lain.
	SN 2	Orang-orang yang penting bagi saya menyarankan saya menggunakan aplikasi Threads.	JR 3	Penggunaan aplikasi Threads berkorelasi dengan orang yang saya ikuti dalam platform berita yang saya ikuti.	POEC 2	Saya memiliki pengaruh sekitar & jarangnya pemribadi yang diperlukan.	Perceived Usefulness (PU)	PU 1	Menggunakan aplikasi Threads membantu mempercepat aktivitas media sosial saya.		
	SN 3	Orang-orang yang lebih senior dari saya memberi saya saran untuk menggunakan aplikasi Threads.	OQ 1	Aplikasi Threads dimungkinkan cocok dengan kebutuhan dan tujuan saya dalam berbagi ide, membangun perspektif bercakap dan menyebarluaskan informasi.	POEC 3	Aplikasi Threads untuk mendukung aktivitas sosial media saya.	PU 2	Dengan menggunakan aplikasi Threads, saya mencapai tujuan publik, opini & pendapat saya secara terbatas kepada publik.			
	SN 4	Saya suka mengikuti sektor saya, melalui aplikasi Threads.	QQ 2	Saya sering mendapat makalah teknis pada akhir semester & find & Threads (terjemah, crach, bug, dsb).	CA 1	Saya suka aktif menggunakan aplikasi Threads karena sudah termasuk pengaruh politik.	PU 3	Threads memberikan saya dalam mengikuti aktivitas media sosial, sehingga meningkatkan minat dan meningkatkan ketekunan.			
	EXP 1	Saya berpengalaman menggunakan aplikasi Threads karena telah lama menggunakan.	QQ 3	Pemahaman saya terhadap kelelahan hasil yang diberikan Threads (postngan, komentar, share, dll) sangat baik.	CA 2	Saya suka aktif menggunakan aplikasi Threads karena aplikasi Threads kurang sulit untuk mengaksesnya.	Perceived Ease of Use (PEOU)	PEOU 1	Aplikasi Threads sangat selesa dan mudah dipelajari cara penggunaannya.		
	VOL 1	Saya suka rela menggunakan aplikasi Threads tanpa pulasan dan ongkos (OD)	RD 1	Saya mengalami tantangan dalam menyelesaikan hasil sistem dalam penggunaan Threads kepada orang lain.	CA 3	Saya suka aktif menggunakan aplikasi Threads karena mudah dipelajari.	PEOU 2	Aplikasi Threads dalam penggunaannya tidak perlu menghabiskan banyak tenaga & usaha.			
Voluntariness (VOL)	VOL 2	Saya wajib menggunakan aplikasi Threads untuk mendukung saya dalam melaksanakan aktivitas media sosial saya secara efektif.	CSE 1	Saya suka rela menggunakan aplikasi Threads walaupun tidak ada orang di sekitar yang membutuhkan itu, saya curi menggunakannya.	Computer Self-Efficacy (CSE)	CA 4	Saya suka aktif menggunakan aplikasi Threads karena diminta untuk mengelengkap data sebuah proyek saya.	PEOU 3	Fitur dan menu di aplikasi Threads mudah dipahami.		
	IMG 1	Saya merasa gugup jika tidak menggunakan aplikasi Threads.	CSE 2	Saya suka rela dapat menggunakan aplikasi Threads karena mendapatkan stres dan cemas juga.		CP 1	Saya suka rela menggunakan aplikasi Threads dengan spesifikasi tanpa dibutuhkan.	PEOU 4	Saya dimulihkan dalam dalam menggunakan aplikasi Threads, sehingga dapat mudah dikenali dimana saja.		
Image (IMG)	IMG 2	Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi Threads adalah cara yang benar dan pantas.	CSE 3	Saya dapat menggunakan aplikasi Threads dengan melihat terlebih dahulu cara orang lain menggunakan.		CP 2	Saya suka rela aktif menggunakan aplikasi Threads karena sudah selesai menggunakannya.	Behavioral Intention (BI)	BI 1	Saya suka rela untuk terus-menerus menggunakan aplikasi Threads karena mudah digunakan.	
	JR 1	Aplikasi Threads memberikan informasi dan konten yang relevan untuk mendukung aktivitas pekerjaan media sosial saya.	CSE 4	Saya pernah menggunakan aplikasi yang serupa dengan aplikasi Threads sebelumnya.		CP 3	Saya suka rela menggunakan aplikasi Threads karena banyak menemukan hal-hal baru.	BI 2	Saya akan memfokuskan aplikasi Threads di hariannya yang mendatang.		
Job Relevance (JR)						PE 1	Aplikasi Threads memberikan saya kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja.	BI 3	Saya memerlukan aplikasi Threads memberikan dampak yang positif dalam penggunaannya.		
						PE 2	Saya merasa bahwa aplikasi Threads memberikan saya kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja.	BI 4	Saya merasa bahwa aplikasi Threads memberikan pengalaman kerja yang baik.		
						PE 3	Saya sangat membutuhkan aplikasi Threads karena fitur yang disediakan membuatnya saya bisa berbagi ide, membangun perspektif bercakap dan menyebarluaskan informasi.	Use Behavior (UB)	UB 1	Saya suka - rasa senang dan bersanggup menggunakan aplikasi Threads dengan baik.	

Gambar 4 Daftar Pertanyaan Kuesioner

6) Menganalisis dan mengelola data

Analisis data menggunakan metode SEM-PLS yang diolah dengan alat bantu *Software SmartPLS 4.1.1.2*. Tahapan ini dijelaskan secara rinci pada bagian 2.5 (Landasan Teori). Analisis data yang dilakukan sebagai berikut ini:

- Uji *Outer model*, seperti validitas (*Convergent Validity & Discriminant Validity*) dan reliabilitas (*Composite Reliability*). Pengujian ini memastikan data yang diperoleh (*valid & reliable*), jika tidak *valid & reliable*, maka kembali melakukan mengumpulkan data ulang. Jika, memenuhi kriteria *valid & reliable* dilanjut ke pengujian berikutnya.
- Uji *Inner model*, seperti Koefisien Determinasi (*R²- Square Adjusted*), Uji *f²* (*f-Square*), Uji *Q²* (*Q-Square*), dan *GoF*. Pengujian *Inner Model* digunakan untuk menilai hubungan antara variabel dengan variabel lain dalam suatu model.
- Uji hipotesis untuk mengetahui kebenaran dugaan atau asumsi yang diajukan dalam penelitian. Pengujian tersebut meliputi pengujian *Path Coefficients* (*t-Statistic, & p-value*). Hipotesis diuji untuk mengetahui apakah sesuai dengan teori yang mendasarinya.

IV. ANALISIS DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Hasil Penelitian

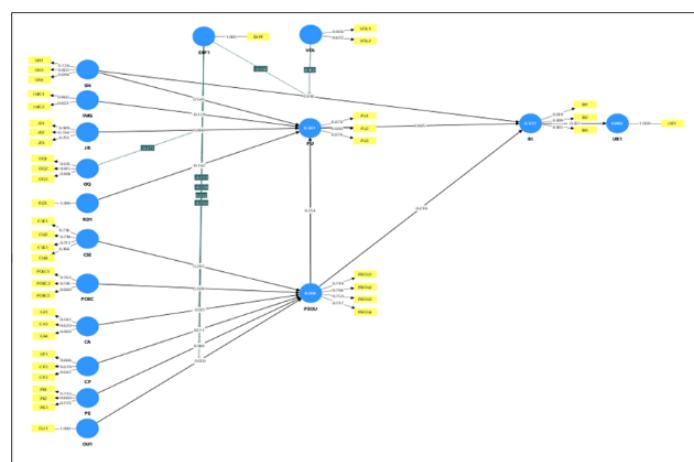
Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SmartPLS versi 4.1.1.2 dengan metode *Partial Least Squares Structural Equation* (PLS-SEM). Tahapan analisis hasil penelitian ini ini mencakup beberapa tahapan seperti analisis demografi responden, Pengujian *Outer model*, pengujian *Inner model*, dan pengujian hipotesis, yang dijelaskan di bawah ini.

4.2 Analisis Demografi Responden

Analisis demografi pengguna aplikasi Threads dalam penelitian ini meneliti 100 responden pengguna aplikasi Threads pada kalangan remaja kota Palembang. Hasil analisis demografi menunjukkan bahwa mayoritas pengguna adalah perempuan (53%), diikuti oleh laki-laki (47%). Kelompok usia terbanyak adalah 21 tahun (32%), dan sebagian besar responden berstatus mahasiswa/i (49%). Seluruh responden pernah menggunakan aplikasi Threads, dengan 49% di antaranya menggunakan secara sering. Durasi penggunaan aplikasi Threads yang paling dominan adalah 15-30 menit (56%). Dengan demikian, hasil demografi responden dalam penelitian ini didominasi oleh kalangan Perempuan (P), usia (21 tahun), berstatus sebagai mahasiswa/i, dan yang sering berinteraksi dengan aplikasi Threads dalam periode waktu yang tidak terlalu lama.

4.3 Pengujian Outer Model:

Pengujian *Outer Model* diterapkan melalui dua tahapan, meliputi pengujian tingkat validitas dan reliabilitas, sebagai berikut ini:



Gambar 5 Model PLS-SEM

Berdasarkan gambar diatas, Model PLS-SEM ini adalah visualisasi dari TAM 3. Model ini menggambarkan hubungan antar variabel laten (lingkaran biru) yang diukur oleh indikator (kotak kuning). Panah menunjukkan kekuatan dan arah hubungan, sedangkan angka dalam lingkaran biru memperlihatkan seberapa besar nilai pada variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan membentuk model PLS-SEM ini, pengujian *inner* dan *outer model* dapat dilanjutkan pengujian.

1. Uji Validitas (*Convergent Validity & Discriminant Validity*)

a) *Convergent Validity*:

Pengujian dengan menilai *loading factor* pada setiap variabel dan indikator ($\geq 0,70$). Hasil menunjukkan bahwa nilai *loading factor* lebih besar dari ($\geq 0,70$) yang teruji secara *valid*. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara indikator dan variabel telah teruji dengan *valid* (dipercaya)

dan akurat. Gambar 6 adalah *Output uji Convergent Validity*

Variabel	Indikator	Outer loadings	Keterangan	Variabel	Indikator	Outer loadings	Keterangan
BI	BI1	0,790	Valid	OU	OU1	1,000	Valid
	BI2	0,790	Valid		PE1	0,711	Valid
	BI3	0,793	Valid		PE2	0,880	Valid
CA	CA1	0,724	Valid	PEOU	PE3	0,774	Valid
	CA3	0,813	Valid		PEOU1	0,719	Valid
	CA4	0,957	Valid		PEOU2	0,794	Valid
CP	CP1	0,866	Valid		PEOU3	0,748	Valid
	CP2	0,879	Valid		PEOU4	0,721	Valid
	CP3	0,842	Valid	POEC	POEC1	0,764	Valid
CSE	CSE1	0,738	Valid		POEC2	0,744	Valid
	CSE2	0,719	Valid		POEC3	0,861	Valid
	CSE3	0,713	Valid	PU	PU1	0,869	Valid
EXP	CSE4	0,767	Valid		PU2	0,887	Valid
	EXP1	1,000	Valid	RD	PU3	0,879	Valid
	EXP1 x SN	1,000	Valid		RD1	1,000	Valid
IMG	IMG1	0,960	Valid	SN	SN1	0,702	Valid
	JR1	0,938	Valid		SN3	0,839	Valid
	JR2	0,785	Valid		SN4	0,857	Valid
JR	JR3	0,757	Valid	UB	UB1	1,000	Valid
	OQ x JR	1,000	Valid		VOL x SN	1,000	Valid
	OQ1	0,935	Valid		VOL1	0,920	Valid
OQ	OQ2	0,836	Valid	VOL	VOL2	0,857	Valid
	OQ3	0,906	Valid				

Gambar 6. *Output Uji Convergent Validity*

b) Discriminant Validity:

Pengujian *Discriminant Validity* dilakukan menggunakan kriteria *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT), di mana nilai HTMT harus di bawah 0,90. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa seluruh nilai HTMT berada di bawah 0,90. Ini berarti setiap variabel dalam penelitian ini memiliki keunikan dan tidak saling berkorelasi terlalu tinggi dengan variabel lainnya, menunjukkan validitas diskriminan yang baik. Gambar 7 adalah *output uji HTMT*.

	BI	CA	CP	CSE	EXP1	IMG	JR	OQ	OU1	PE	PEOU	POEC	PU	RD1	SN	UB1	VOL	OQ x JR	EXP1 x SN	VOL x SN
BI																				
CA	0,138																			
CP	0,621	0,149																		
CSE	0,306	0,271	0,330																	
EXP1	0,258	0,053	0,071	0,165																
IMG	0,144	0,728	0,232	0,266	0,047															
JR	0,168	0,183	0,178	0,097	0,152	0,271														
OQ	0,206	0,182	0,115	0,193	0,105	0,142	0,112													
OU1	0,295	0,076	0,142	0,189	0,052	0,104	0,220	0,033												
PE	0,139	0,058	0,123	0,164	0,107	0,090	0,731	0,127	0,135											
PEOU	0,349	0,153	0,576	0,684	0,093	0,235	0,124	0,223	0,144	0,139										
POEC	0,286	0,208	0,465	0,660	0,018	0,195	0,135	0,142	0,075	0,166	0,694									
PU	0,780	0,138	0,653	0,213	0,076	0,232	0,108	0,124	0,072	0,162	0,680	0,530								
RD1	0,171	0,066	0,093	0,156	0,053	0,026	0,106	0,147	0,254	0,108	0,102	0,110	0,051							
SN	0,437	0,099	0,421	0,145	0,158	0,105	0,401	0,136	0,196	0,169	0,362	0,513	0,778	0,165						
UB1	0,334	0,082	0,142	0,132	0,247	0,167	0,325	0,070	0,346	0,494	0,110	0,119	0,093	0,187	0,186					
VOL	0,472	0,272	0,603	0,568	0,050	0,401	0,242	0,248	0,267	0,211	0,634	0,307	0,351	0,137	0,109	0,243				
OQ x JR	0,130	0,153	0,099	0,140	0,100	0,217	0,101	0,268	0,137	0,065	0,183	0,127	0,265	0,130	0,223	0,044	0,122			
EXP1 x SN	0,152	0,163	0,112	0,189	0,288	0,088	0,067	0,034	0,234	0,106	0,047	0,119	0,076	0,054	0,081	0,098	0,091	0,111		
VOL x SN	0,056	0,028	0,266	0,175	0,068	0,044	0,038	0,025	0,079	0,108	0,191	0,110	0,168	0,111	0,314	0,128	0,159	0,018	0,179	

Gambar 7. *Output Uji HTMT*

2. Uji reliabilitas (*Composite Reliability*):

Pengujian *Composite Reliability* ini menilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* dengan nilai harus di atas 0,70 untuk dapat dinyatakan reliabel. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)	Keterangan
BI	0,739	0,851	0,656	Reliable
CA	0,841	0,883	0,717	Reliable
CP	0,830	0,897	0,744	Reliable
CSE	0,719	0,824	0,540	Reliable
IMG	0,874	0,939	0,885	Reliable
JR	0,826	0,868	0,689	Reliable
OQ	0,877	0,922	0,798	Reliable
PE	0,738	0,833	0,626	Reliable
PEOU	0,734	0,834	0,556	Reliable
POEC	0,703	0,833	0,626	Reliable
PU	0,852	0,910	0,771	Reliable
SN	0,772	0,866	0,684	Reliable
VOL	0,740	0,884	0,793	Reliable

variabel (BI, CA, CP, CSE, IMG, JR, OQ, PE, PEOU, POEC, PU, SN, dan VOL) memperoleh nilai di atas 0,70, yang mengartikan variabel yang digunakan mampu menjelaskan varians secara memadai dan konsisten. Dengan demikian, variabel-variabel tersebut menunjukkan reliabilitas yang andal, sehingga data yang diperoleh memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Gambar 8 adalah *Output uji Composite Reliability*.

Gambar 8. Output Uji Composite Reliability

4.4 Pengujian Inner model:

pengujian model *Outer Model* dengan 4 tahapan yang dilakukan dengan menguji R-Square, f-Square, Q-Square, dan Uji GOF, Sebagai berikut ini:

1. Uji R-Square:

Pengujian R^2 menilai dengan diklasifikasikan dengan 3 kategori, yaitu 0,67 tingkat yang tinggi (substansial), 0,33 tingkat sedang (moderat), dan 0,19 tingkat yang rendah (lemah). Hasil uji R-Square (R^2) menunjukkan bahwa variabel BI (0,502), PU (0,619), dan PEOU (0,385) memiliki kemampuan prediksi moderat, sedangkan variabel UB memiliki kemampuan prediksi yang sangat rendah (0,075). Hasil uji R^2 menunjukkan bahwa model ini cukup baik dalam menjelaskan variabel PU, BI, dan PEOU, namun lemah dalam menjelaskan variabel UB. Gambar 9 adalah *Output Uji R-Square*.

Variabel	R-square adjusted	Keterangan
BI	0,502	moderat
PEOU	0,385	moderat
PU	0,619	moderat
UB	0,073	lemah

Gambar 9. Output Uji R-Square

2. Uji f-Square:

Pengujian ini mengukur nilai pengaruh (*Effect Size*) dengan kriteria, seperti kecil (0.02), sedang (0.15), dan besar (0.35). Hasil pengujian f-Square memperoleh ($PU \rightarrow BI$ (0,419) dan $SN \rightarrow PU$ (0,618)) memiliki pengaruh besar (0,35), ($PEOU \rightarrow PU$ (0,298)) memiliki pengaruh sedang (0,15), variabel lain lain ($BI \rightarrow UB1$, $CP \rightarrow PEOU$, $CSE \rightarrow PEOU$, $EXP \rightarrow BI$, $EXP1 \times SN \rightarrow BI$, $IMG \rightarrow PU$, $OQ \rightarrow PU$, $OQ \times JR \rightarrow PU$, $PEOU \rightarrow BI$, $POEC \rightarrow PEOU$, $RD1 \rightarrow PU$, $VOL \rightarrow BI$, dan $VOL \times SN \rightarrow BI$) menunjukkan pengaruh kecil (0,02), dan beberapa jalur variabel lain seperti ($CA \rightarrow PEOU$, $EXP1 \rightarrow PU$, $EXP1 \times SN \rightarrow PU$, $JR \rightarrow PU$, $OU1 \rightarrow PEOU$, $PE \rightarrow PEOU$, dan $SN \rightarrow BI$) menunjukkan pengaruh sangat kecil dibawah (0,02). Berdasarkan hasil uji f^2 , dua (2) variabel ($PU \rightarrow SN$ dan $SN \rightarrow PU$) berpengaruh sangat besar. Tiga belas (13) variabel lainnya memiliki pengaruh efek kecil, dan tujuh (7) variabel lainnya memberikan pengaruh efek sangat kecil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel tersebut tetap berkontribusi pada model penelitian, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.

Variabel	f-Square	Effect Size	Variabel	f-Square	Effect Size
$BI \rightarrow UB1$	0,090	Kecil	$PE \rightarrow PEOU$	0,004	Sangat Kecil
$CA \rightarrow PEOU$	0,000	Sangat Kecil	$PEOU \rightarrow BI$	0,061	Kecil
$CP \rightarrow PEOU$	0,113	Kecil	$PEOU \rightarrow PU$	0,298	Sedang
$CSE \rightarrow PEOU$	0,133	Kecil	$POEC \rightarrow PEOU$	0,075	Kecil
$EXP1 \rightarrow BI$	0,039	Kecil	$PU \rightarrow BI$	0,419	Besar
$EXP1 \rightarrow PU$	0,000	Sangat Kecil	$RD1 \rightarrow PU$	0,087	Kecil
$EXP1 \times SN \rightarrow BI$	0,042	Kecil	$SN \rightarrow BI$	0,000	Sangat Kecil
$EXP1 \times SN \rightarrow PU$	0,006	Sangat Kecil	$SN \rightarrow PU$	0,618	Besar
$IMG \rightarrow PU$	0,046	Kecil	$VOL \rightarrow BI$	0,119	Kecil
$JR \rightarrow PU$	0,000	Sangat Kecil	$VOL \times SN \rightarrow BI$	0,057	Kecil
$OQ \rightarrow PU$	0,123	Kecil			
$OQ \times JR \rightarrow PU$	0,084	Kecil			
$OU1 \rightarrow PEOU$	0,000	Sangat Kecil			

Gambar 10. Output Uji f-Square

3. Uji Q-Square:

Pengujian menilai Q^2 (*Q-Square*) dengan ketentuan lebih besar dari ($Q^2 > 0$). Hasil menunjukkan bahwa Model ini memenuhi kriteria *Q-Square*, karena menghasilkan nilai $Q^2 > 0$. Selain itu, dengan menggunakan PLSpredict untuk membandingkan RMSE dan MAE model dengan regresi linear (LM) menghasilkan kriteria tinggi (indikator PLS menunjukkan kesalahan prediksi lebih rendah dari LM). Dengan demikian, model ini dianggap memiliki daya prediksi yang baik dan relevan. Gambar 11 adalah

Variabel	$Q^2 predict$	PLS-SEM RMSE	PLS-SEM MAE	LM_RMSE	LM_MAE
BI1	0.160	0.855	0.675	1.054	0.852
BI2	0.200	0.812	0.661	1.046	0.837
BI3	0.183	0.893	0.712	1.094	0.866
PEOU1	0.172	0.821	0.679	0.902	0.751
PEOU2	0.166	0.780	0.634	0.926	0.739
PEOU3	0.165	0.828	0.708	0.948	0.771
PEOU4	0.145	0.807	0.671	0.871	0.671
PU1	0.392	0.626	0.526	0.749	0.597
PU2	0.401	0.728	0.574	0.863	0.701
PU3	0.325	0.783	0.606	0.844	0.655
UB1	0.037	1.246	1.069	1.370	1.077

output uji *Q-Square*.

Gambar 11. Output Uji Q-Square

4. Uji Goodness of Fit (GOF):

Pengujian GOF menggunakan *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR). Kriteria untuk model yang baik (*good fit*) adalah nilai SRMR kurang dari 0,08. Hasil pengujian memperoleh nilai SRMR sebesar 0,077, yang berarti model penelitian ini dikategorikan good fit karena nilainya berada di bawah ambang batas 0,08. Dengan demikian, model secara keseluruhan memiliki tingkat kecocokan cukup baik. Gambar 12 adalah output Uji GOF.

GOF	Saturated model	Estimated model	Keterangan
SRMR	0.077	0.089	Cocok

Gambar 12. Output Uji GOF

4.4 Pengujian Hipotesis (Path Coefficients):

Pengujian koefisien jalur (*Path Coefficients*) untuk menilai p-value dan t-statistik. Kriteria hipotesis yang diterima adalah nilai $p-value < 0,05$ dan nilai t-statistik $> 1,96$. Pengujian ini melihat hubungan antar variabel signifikan dan tidak signifikan antara variabel. Hasil pengujian 19 hipotesis, terdapat 12 hipotesis diterima dan 7 hipotesis ditolak. hal ini mengartikan bahwa model TAM 3 yang digunakan memiliki kemampuan yang baik dalam menganalisis penerimaan aplikasi Threads pada kalangan remaja kota Palembang. Gambar 13 adalah output uji hipotesis (*Path Coefficients*).

Faktor	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values	Faktor	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
BI->UB1	-0.287	-0.290	0.089	3.230	0.001	PE->PEOU	0.047	0.061	0.102	0.463	0.644
CA->PEOU	0.004	-0.004	0.093	0.044	0.965	PEOU -> BI	-0.218	-0.247	0.110	1.984	0.047
CP->PEOU	0.282	0.275	0.095	2.983	0.003	PEOU -> PU	0.353	0.377	0.098	3.591	0.000
CSE->PEOU	0.320	0.318	0.102	3.153	0.002	POEC -> PEOU	0.248	0.252	0.116	2.140	0.032
EXPI x SN -> BI	-0.158	-0.150	0.111	1.416	0.157	PU -> BI	0.685	0.692	0.120	5.686	0.000
EXPI x SN -> PU	0.050	0.015	0.105	0.476	0.634	RDI -> PU	-0.179	-0.156	0.065	2.743	0.006
IMG->PU	-0.135	-0.118	0.062	2.163	0.031	SN -> BI	0.018	0.011	0.111	0.164	0.869
JR->PU	0.005	-0.009	0.104	0.048	0.962	SN -> PU	0.545	0.553	0.099	5.515	0.000
OU1->PEOU	-0.016	-0.027	0.086	0.189	0.850	VOL x SN -> BI	0.161	0.173	0.074	2.158	0.031
OQ x JR->PU	-0.178	-0.116	0.091	1.961	0.050						

Gambar 13. Hasil Hipotesis (Path Coefficients)

Kode	Hipotesis	P-values	Hasil	Kode	Hipotesis	P-values	Hasil
H1	BI mempunyai pengaruh signifikan terhadap UB	0.001	Diterima	H11	CSE mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.002	Diterima
H2	PU mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI	0.000	Diterima	H12	POEC mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.032	Diterima
H3	PEOU mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU	0.000	Diterima	H13	CA tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.965	Ditolak
H4	PEOU mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI	0.047	Diterima	H14	CP mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.003	Diterima
H5	SN tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI	0.869	Ditolak	H15	PE tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.644	Ditolak
H6	SN mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU	0.000	Diterima	H16	OU tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU	0.850	Ditolak
H7	IMG mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU	0.031	Diterima	H17	VOL memoderasi SN terhadap BI	0.031	Diterima
H8	JR tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU	0.962	Ditolak	H18	EXP tidak memoderasi SN terhadap BI	0.157	Ditolak
H9	OQ memoderasi JR terhadap PU	0.050	Diterima	H19	EXP tidak memoderasi SN terhadap PU	0.634	Ditolak
H10	RD mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU	0.006	Diterima				

Gambar 14. Rincian Hasil Hipotesis

Gambar 14 adalah rincian hasil pengujian 19 hipotesis yang diuraikan secara terperinci, sebagai berikut ini:

1. Hipotesis 1: BI mempunyai pengaruh signifikan terhadap UB. Menurut responden, BI berpengaruh terhadap UB, kemudahan mengakses fitur-fitur di aplikasi Threads membantu memenuhi kebutuhan penggunaanya, sehingga membuat mereka tertarik dan berminat ingin terus menggunakan.
2. Hipotesis 2: PU mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI. Menurut responden, PU berpengaruh terhadap BI, yang menunjukkan bahwa aplikasi Threads ini memberikan manfaat seperti terhubung dan memperoleh informasi dengan mudah. Hal ini mempengaruhi keinginan pengguna untuk terus menggunakan Threads secara berkelanjutan dalam memenuhi kebutuhan mereka di media sosial.
3. Hipotesis 3: PEOU mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU. Menurut responden, PEOU berpengaruh terhadap PU, yang menunjukkan semakin mudah menggunakan fitur-fitur aplikasi seperti bertukar informasi, mengunggah, dan beropini/komentar membantu pengguna berinteraksi dengan mudah, sehingga memberikan manfaat yang efektif dalam menggunakan aplikasi Threads.
4. Hipotesis 4: PEOU mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI. Menurut responden, PEOU berpengaruh terhadap BI, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur Threads (unggahan, komentar, repost) dan tampilan yang sederhana mendorong pengguna untuk berniat terus menggunakanannya.
5. Hipotesis 5: SN tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap BI. Menurut responden, SN tidak berpengaruh terhadap BI, yang menunjukkan bahwa pengaruh lingkungan sekitar tidak

- mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan Threads, karena niat menggunakan dipengaruhi oleh keputusan sendiri untuk penggunaan Threads.
6. Hipotesis 6: SN mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU. Menurut responden, SN berpengaruh terhadap PU, yang menunjukkan bahwa pengaruh orang-orang sekitar dalam menggunakan Threads membuat mereka percaya bahwa aplikasi Threads bermanfaat dalam penggunaanya. Sehingga, memperkuat pandangan mereka bahwa aplikasi ini layak digunakan.
 7. Hipotesis 7: IMG mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU. Menurut responden, IMG mempunyai berpengaruh terhadap PU, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur aplikasi Threads seperti (unggahan, opini, dan repost) membantu membentuk citra diri, sehingga memberikan bermanfaat dalam mengekspresikan diri dan membangun personal branding. Hal ini didukung dengan adanya fitur yang membantu pengguna memenuhi citra diri.
 8. Hipotesis 8: JR tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU. Menurut responden, JR tidak berpengaruh terhadap PU, penggunaan Threads sering digunakan sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial, tidak memiliki peran dalam membantu tugas atau pekerjaan, dikarenakan tidak ada fitur di Threads yang relevan atau mendukung kerja, sehingga aplikasi ini dirasa kurang bermanfaat dalam konteks pekerjaan.
 9. Hipotesis 9: OQ memoderasi JR terhadap PU. Menurut responden, OQ memoderasi JR terhadap PU, yang menunjukkan bahwa keluaran hasil dari aplikasi Threads memberikan manfaat bagi pengguna terutama melalui fitur komentar yang membantu pengguna memberikan inspirasi, pandangan, atau ide dalam mendukung kebutuhan pekerjaan. Sehingga, kegunaan dari aplikasi Threads sangat bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
 10. Hipotesis 10: RD mempunyai pengaruh signifikan terhadap PU. Menurut responden, RD mempunyai pengaruh terhadap PU, yang menunjukkan bahwa hasil nyata yang diberikan Threads membantu memenuhi kebutuhan, seperti bertukar informasi, ide baru, koneksi sosial, dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa memiliki kemampuan Threads untuk menunjukkan manfaatnya secara jelas dalam penggunanya.
 11. Hipotesis 11: CSE mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, CSE berpengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan bahwa percaya diri menggunakan Threads, membantu mereka dengan mudah memahami fitur dan mengoperasikannya. Hal ini karena tampilan yang mudah dipahami dan kemiripan dengan aplikasi lain membuat pengguna tidak ragu untuk menggunakan fitur-fitur di dalamnya yang mempercepat proses belajar dan penguasaan aplikasi.
 12. Hipotesis 12: POEC mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, POEC mempunyai pengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan bahwa pengguna memiliki kemudahan mengakses Threads yang dipengaruhi oleh sumber daya yang lengkap dan memadai.
 13. Hipotesis 13: CA tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, CA tidak berpengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan bahwa pengguna tidak merasa cemas karena sudah terbiasa dengan media sosial sejenis dan selain itu percaya dalam menggunakan dipengaruhi oleh reputasi developer Meta, dan tampilan Threads yang mudah dipahami membuat pengguna tidak merasa cemas/takut.
 14. Hipotesis 14: CP mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, CP berpengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan bahwa pengguna yang ingin tahu dan suka mencoba hal baru akan membuat pengguna mudah memahami penggunaan Threads. Maka, dengan hadirkan fitur-fitur yang menarik, menyenangkan, dan mendorong rasa ingin tahu pengguna.

15. Hipotesis 15: PE tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, PE tidak berpengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan kemudahan Threads berasal dari tampilan, fitur yang jelas, dan pengalaman, bukan berasal dari perasaan senang mereka. Dengan demikian, kemudahan penggunaan ditentukan oleh penggunaan aplikasi tidak dipengaruhi suasana.
16. Hipotesis 16: OU tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap PEOU. Menurut responden, OU tidak berpengaruh terhadap PEOU, yang menunjukkan bahwa pengguna masih perlu belajar karena adanya pembaruan fitur atau fitur-fitur tambahan yang membingungkan, meskipun sudah sering menggunakan. Hal ini mengartikan bahwa pengalaman lama tidak cukup membuat aplikasi terasa mudah digunakan.
17. Hipotesis 17: VOL memoderasi SN terhadap BI. Menurut responden, VOL memoderasi SN terhadap BI, yang menunjukkan bahwa keinginan menggunakan aplikasi dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang membuat niat ingin menggunakan Threads.
18. Hipotesis 18: EXP tidak memoderasi SN terhadap BI. Menurut responden, EXP tidak memoderasi SN terhadap BI, yang menunjukkan bahwa pengalaman tidak mempengaruhi hubungan antara pengaruh orang lain dalam niat menggunakan Threads, karena keputusan mereka lebih didasarkan pada diri sendiri dalam mempelajari penggunaan aplikasi, bukan pengaruh orang lain.
19. Hipotesis 19: EXP tidak memoderasi SN terhadap PU. Menurut responden, EXP tidak memoderasi SN terhadap PU, yang menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan aplikasi tidak memperkuat pengaruh orang lain terhadap persepsi kegunaan Threads, karena pengguna lebih mengandalkan pengalaman mereka sendiri.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi faktor penerimaan aplikasi Threads pada remaja menggunakan TAM 3. Hasil yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan bahwa 12 hipotesis diterima. Hipotesis yang diterima menunjukkan beberapa faktor seperti BI, CSE, CP, IMG, OQ, PEOU, PEOC, PU, RD, SN, dan VOL, yang pengaruh signifikan terhadap kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, kualitas hasil, serta dorongan dari faktor internal seperti kepercayaan diri dan rasa ingin tahu, menjadi pendorong utama dalam membentuk niat dan perilaku penggunaan aplikasi di kalangan remaja kota Palembang.
2. Hipotesis dinyatakan tidak berpengaruh signifikan (7 hipotesis), termasuk SN terhadap BI, JR terhadap PU, CA terhadap PEOU, PE terhadap PEOU, OU terhadap PEOU dan EXP, yang berarti tidak memberikan pengaruh terhadap keputusan untuk menggunakan aplikasi Threads yang menunjukkan bahwa keputusan pengguna dipengaruhi oleh persepsi diri sendiri terhadap manfaat dan kemudahan aplikasi, daripada tekanan sosial dan pengalaman sebelumnya.
3. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah model TAM 3 secara efektif mampu menjelaskan penerimaan aplikasi Threads oleh remaja, sehingga hasil yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa aplikasi Threads diterima baik dalam penggunaanya pada kalangan remaja di kota Palembang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, disarankan untuk penelitian selanjut mempertimbangkan beberapa faktor yang tidak signifikan seperti norma subjektif, pekerjaan relevan, kecemasan penggunaan, kenikmatan, kegunaan objektif, dan pengalaman pengguna yang tidak mempengaruhi penerimaan Threads pada remaja Kota Palembang. oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan responden yang lebih beragam untuk melihat variabel ini dapat berpengaruh secara

signifikan mempengaruhi penerimaan aplikasi Threads. Dalam upaya untuk meningkatkan kegunaan dan kemudahan dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi Threads secara efektif

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wijaya, F. Febriant, and H. Christy, “Analisis Sentimen Film The Marvels Dari Aplikasi Twitter Menggunakan Metode Lexicon Based,” *Jurnal Sistem & Informasi Komunikasi*, vol. 7, no. 2579–4116, pp. 37–42, 2023.
- [2] K. G. Segara and M. I. P. Nasution, “Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang,” *Jurnal Sains Student Research*, vol. 3, no. 1, pp. 21–33, 2025, doi: 10.61722/jssr.v3i1.3128.
- [3] R. A. Putri, “Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital,” *Journal of Computers and Digital Business*, vol. 2, no. 3, pp. 105–111, Sep. 2023, doi: 10.56427/jcbd.v2i3.233.
- [4] A. Wijaya, “Implementasi Konsep Self Service Technology (SST) Pada Model Bisnis Restoran,” *Seminar Nasional Dinamika Informatika*, vol. 4, no. 978-623-7668-05-3, pp. 63–66, Mar. 2020.
- [5] Simon Kemp, “Digital 2024: Indonesia,” Singapura, Jul. 2024. Accessed: Apr. 26, 2025. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- [6] Idntimes, “Ditinggalkan Pengguna, 7 Media Sosial yang Dulu Populer.” Accessed: May 01, 2025. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/tech/trend/lukita-surhalim/media-sosial-yang-sempat-populer>
- [7] Y. Pratomo, “Pengguna Threds Melonjak, tapi Belum Jadi Andalan Pendapatan,” Kompas Tekno. Accessed: Apr. 27, 2025. [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2024/02/13/0900077/pengguna-threads-kini-tembus-130-juta-sempat-ditinggal-dan-merosot?page=all>
- [8] Z. Hardiansyah, “Kelebihan Threads Dibanding Twitter, Bisa Bikin Postingan dengan Karakter Lebih Panjang.” Accessed: May 01, 2025. [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2023/07/06/18150007/kelebihan-threads-dibanding-twitter-bisa-bikin-postingan-dengan-karakter-lebih?page=all>
- [9] L. Maulida and P. Yudha, “Pengguna Aktif Threads Kini Tembus 200 Juta,” Kompas Tekno. Accessed: Apr. 27, 2025. [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2024/08/19100007/pengguna-aktif-threads-kini-tembus-200-juta>
- [10] S. R. Wicaksono, “Teori Dasar Technology Acceptance Model,” *ReserchGate*, no. 978-623-7000-54-9, pp. 2–159, 2022, doi: 10.5281/zenodo.7754254.
- [11] J. W. Fernanda and N. Hidayah, “Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 dan Partial Least Square Structural Equation Model (PLS-SEM),” *Factor M*, vol. 3, no. 2, pp. 161–172, Jun. 2021, doi: 10.30762/factor-m.v3i2.3097.
- [12] I. Dary, G. L. Putra, and E. Prismane, “Implementasi Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi dan Trading Saham (Studi Kasus: Aplikasi Mobile IPOT),” *JEISBI*, vol. 03, no. 2774–3993, pp. 35–44, 2022, [Online]. Available: https://www.ksei.co.id/files/Statistik_Publik_Juni_2021.pdf,
- [13] A. S. Prabowo, C. Vikasari, and B. Widianingsih, “Analisis Penerimaan Teknologi pada Platform Pasar Banjarbaru dengan Metode Technology Acceptance Model 3,” *Infortekmesin*, vol. 16, no. 01, pp. 207–216, 2025, doi: 10.35970/infotekmesin.v16i1.2559.
- [14] M. Lestari *et al.*, “Pengaruh E-Payment Trust Terhadap Minat Transaksi Pada E-Marketplace Menggunakan Framework Technology Acceptance Model (TAM) 3,” vol. 8, no. 5, pp. 977–986, Oct. 2021, doi: 10.25126/jtiik.202185212.

- [15] Ady Wahyono, Muhammad Arya Wirawan, and Abdul Yusuf, "Analisis Penerimaan Aplikasi Ajaib dengan Menggunakan Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)," *Economic Reviews Journal*, vol. 3, no. 3, Sep. 2024, doi: 10.56709/mrj.v3i3.404.
- [16] A. Muhammad, F. Achmad, M. Basri, M. Reza, and A. Ansar, "Penerapan TAM (Technology Acceptance Model) Terhadap Pengguna Aplikasi Threads Pada Mahasiswa Teknik INDUSTRI AGRO DI POLITEKNIK ATI MAKASSAR," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Industri*, no. 2964–1896, pp. 140–144, 2023.
- [17] Abdul. Karim, I. Rasyid. Munthe, I. Purnama, and S. Zuhri. Harahap, *Pengantar Teknologi Informasi*, Cetakan Pertama. LabuhanBatu: Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang, 2021. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/348805601>
- [18] Y. Bawono, *Perkembangan Anak & Remaja*, Cetak ke-4. Kabupaten Solok, Sumatra Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/374117463>
- [19] D. Harefa, M. Gaurifa, N. R. M. Sarumaha, and K. Telaumbanua, "Teori Perkembangan Peserta Didik," CV Jejak (Jejak Publisher), 2023, pp. 1–121. Accessed: Jul. 10, 2025. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=soXrEAAAQBAJ&pg=PA121>
- [20] L. Setiyani, "Using Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) at Selected Private Technical High School: Google Drive Storage in E-Learning," *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, vol. 3, no. 2, pp. 80–89, Jul. 2021, doi: 10.31849/utamax.v3i2.6746.
- [21] Tatan. Sukwika, *Menentukan Populasi dan Sampling. Metode Penelitian (Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT)*. Deli Serdang: PT. Mifandu Mandiri Digital, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/373137498>
- [22] A. Wardhana and I. Zainuddin, *Metode Penelitian (Populasi dan Sampel)*, 1st ed. Depok: CV. Eureka Media Aksara, 2024. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/382060682>
- [23] D. R. Rahardi, *Pengantar Partial Least Square Strctural Equation Model PLS-SEM*, 1st ed. CV. Lentera Ilmu Madani, 2023.
- [24] Widarto. Rachbini and T. Evi, *Partial Least Squares (Teori dan Praktek)*, 1st ed. Jember, Indonesia: Tahta Media Group, 2023.
- [25] J. F. Hair, C. M. Ringle, N. P. Danks, G. , T. M. Hult, M. Sarstedt, and S. Ray, *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*. Chan, swiss: Springer, 2021.
- [26] SmartPLS, "Model Fit (SmartPLS Documentation)," SmartPLS. Accessed: Jun. 18, 2025. [Online]. Available: <https://www.smartpls.com/documentation/algorithms-and-techniques/model-fit>
- [27] M. A. Fahmi, "Analisis Penerimaan Implementasi ERP di Perubulogi Dengan Pendekatan Extended TAM 3 (Extended Technology Acceptance Model 3)," Tesis, Institusi Teknologi Sepuluh November, 2021.