Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca pada Aplikasi Komik Digital dengan Metode UTAUT (Studi Kasus: Webtoon)

Annisa Tri Ning Tyas[1], Nabila Rizky Oktadini*[2], Allsela Meiriza[3], Ari Wedhasmara[4]

[1-4] Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya

E-mail: 09031282126070@student.unsri.ac.id[1], nabilarizky@unsri.ac.id*[2], allsela@unsri.ac.id[3], a_wedhasmara@unsri.ac.id[4]

Abstrak. Tahun 2024 merupakan era digital dimana perkembangan teknologi yang terjadi di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia dimana masyarakat semakin memanfaatkan teknologi dalam berbagai aktivitas termasuk membaca. Salah satu industri baca yang mengalami perubahan digital tersebut adalah komik, yang melahirkan istilah baru seperti "komik digital". Salah satu aplikasi yang menawarkan berbagai jenis komik digital adalah LINE Webtoon, layanan komik digital asal Korea Selatan dan diluncurkan oleh LINE Corporation. Penelitian ini menggunakan metode UTAUT dalam menganalisis apakah minat baca aplikasi komik digital Webtoon di kalangan remaja Indonesia berusia 18-30 tahun dipengaruhi oleh *performance expectancy, effort expectancy, social influence* dan *facilitating condition*. Hasil analisis menggunakan *tools SmartPLS*, menyatakan bahwa *performance expectancy, effort expectancy,* dan *social influence* berpengaruh terhadap minat baca. Sedangkan *facilitating conditions* tidak menunjukkan pengaruh signifikan.

Kata kunci: Minat Baca; Komik Digital; Webtoon; UTAUT; *SmartPLS.*

Abstract. *The year 2024 is a digital era where technological developments that occur in the world are increasingly rapid, including in Indonesia where people are increasingly utilizing technology in various activities including reading. One of the reading industries that has experienced these digital changes is comics, which gave birth to a new term such as "digital comics". One application that offers various types of digital comics is LINE Webtoon, a digital comic service from South Korea and launched by LINE Corporation. This study uses the UTAUT method to analyze whether interest in reading the Webtoon digital comic application among Indonesian teenagers aged 18-30 years is influenced by performance expectancy, effort expectancy, social influence and facilitating conditions. The results of the analysis using SmartPLS tools state that performance expectancy, effort expectancy, and social influence affect reading interest. While facilitating conditions do not show a significant effect.*

Keywords: *Reading Interest; Digital Comics; Webtoon; UTAUT; SmartPLS.*

1. Pendahuluan

Tahun 2024 merupakan era digital dimana perkembangan teknologi yang terjadi di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia. Perkembangan teknologi tersebut didukung oleh perkembangan penggunaan internet [1]. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperkirakan tingkat penetrasi internet di Indonesia meningkat dari 78,19 persen menjadi 79,5 persen, berdasarkan survei yang dilakukan pada awal tahun 2024 [2]. Begitupun dengan data yang ditampilkan pada DataReportal, berdasarkan data yang disajikan pada awal tahun 2024, Indonesia memiliki 185,3 juta pengguna internet dengan penetrasi internet 66,5 persen, dan 139,0 juta pengguna *social media* yang merupakan 49,9 persen penduduk, dan 353,3 juta jaringan terhubung yang merupakan 126,8 persen dari total populasi [3]. Angka tersebut terbilang cukup besar, bahkan diperkirakan akan terus meningkat selaras dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi masyarakat di berbagai aspek kehidupan, termasuk hobi dan gaya hidup sehari hari. Sebagian besar masyarakat Indonesia mulai menggunakan teknologi untuk melakukan kegiatan yang ada, salah satunya adalah membaca [4]. Membaca merupakan kegiatan yang terkena dampak dari perkembangan teknologi Dimana membaca kini menjadi hiburan dan dapat menambah wawasan. Internet dan smartphone mempermudah akses ke bahan bacaan global, melahirkan istilah "*digital reading*", yaitu proses membaca yang melibatkan navigasi halaman *hypertext* dan evaluasi informasi [5].

Salah satu industri baca yang mengalami perubahan digital tersebut adalah komik. Komik merupakan rangkaian gambar berurutan yang menampilkan tokoh dengan karakter tertentu dalam sebuah cerita untuk hiburan dan menyampaikan pesan [6]. Komik menjadi salah satu media hiburan dalam industri baca yang mengalami dampak perubahan di era digital ini, dimana komik bertransformasi dari bentuk konvensional menjadi digital [7]. Hal tersebut memunculkan istilah baru, yaitu “komik digital”, komik yang dibuat menggunakan perangkat komputer bukan dengan bahan cetak [8]. Komik digital menampilkan visual yang menarik dan kuat, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memperkaya kosakata [9].

Terdapat berbagai jenis komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi termasuk LINE Webtoon, layanan komik digital dari Korea Selatan yang dikembangkan oleh LINE Corporation dan NAVER Corporation [5]. LINE Webtoon memiliki beberapa fitur yang membedakannya dari aplikasi lainnya dan membuatnya unik [10]. Saat diakses melalui web di komputer, pengguna dapat melihat rating judul terfavorit berdasarkan usia, hal itu menunjukkan bahwa pembaca webtoon mencakup hingga rentang usia 30 tahun [11].

Berdasarkan tingginya popularitas penggunaan LINE Webtoon di berbagai kalangan, termasuk di Indonesia, penulis berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi fenomena tersebut. Untuk menganalisis lebih lanjut keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi komik digital seperti LINE Webtoon, digunakan teori UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) sebagai kerangka kerja. UTAUT menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi niat pengguna menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari [1]. UTAUT mencakup empat variabel utama, yaitu *performance expectancy, effort expectancy, social influence* dan *facilitating condition* [12]. UTAUT terbukti lebih efektif dalam menjelaskan alasan di balik perilaku adopsi teknologi dibandingkan dengan teori-teori lain [13]. UTAUT sendiri telah digunakan dalam beberapa penelitian terdahulu untuk menganalisis perilaku pengguna dalam berbagai aspek, seperti untuk menganalisis minat beli pengguna [1], kepuasan pengguna aplikasi Tiktok [14], dan kepuasan pengguna aplikasi Spotify [15]. Selain itu, penelitian yang sama juga telah dilakukan sebelumnya oleh Yulandari & Soedarsono [11], namun dalam penelitian tersebut tidak menerapkan metode yang UTAUT. Oleh karena itu, penulis akan menganalisis apakah minat baca pengguna aplikasi Webtoon dipengaruhi oleh variabel-variabel dalam model UTAUT tersebut.

1.1 Hipotesis Penelitian

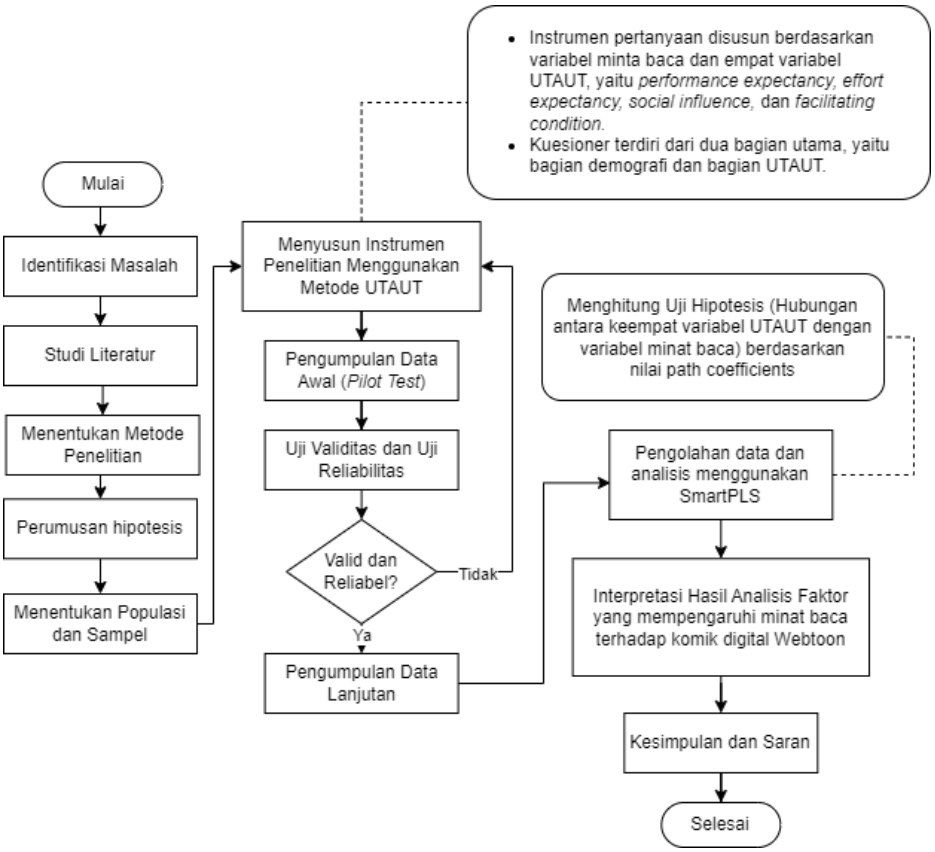
Hipotesis dapat didefinisikan sebagai solusi teoritis untuk rumusan masalah penelitian. Istilah "teoritis" digunakan jika jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori tanpa dukungan bukti nyata dari data yang diperoleh. Hipotesis dalam penelitian ini meliputi:

a. H1: *Effort expectancy* secara signifikan mempengaruhi minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon.
b. H2: *Performance expectancy* secara signifikan mempengaruhi minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon.
c. H3: *Facilitating condition* secara signifikan mempengaruhi minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon.
d. H4: *Social influence* secara signifikan mempengaruhi minat baca pada aplikasi komik digital Webtoon.

2. Metode

2.1 Alur Penelitian

Penelitian berfokus dalam menganalisis pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* pada minat baca pengguna Webtoon menggunakan metode UTAUT. Keempat faktor tersebut dianggap cukup mewakili elemen kunci yang mempengaruhi minat pengguna dalam konteks teknologi digital, seperti aplikasi komik. Fokus pada faktor-faktor ini juga memungkinkan penelitian untuk tetap terarah, sistematis, dan sesuai dengan model teoritis yang mapan, sehingga memberikan hasil yang dapat dibandingkan dengan penelitian lain yang menggunakan metode serupa. Alur penelitian terdapat di dalam Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada tahap awal, penulis mengidentifikasi masalah melalui perumusan pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap minat baca di aplikasi Webtoon. Langkah berikutnya adalah melakukan studi literatur dengan mempelajari penelitian terkait guna memperoleh landasan teori. Setelah itu, penulis menentukan metode penelitian, hipotesis, populasi, dan sampel, serta menggunakan metode UTAUT untuk menyusun instrumen penelitian. Kuesioner penelitian dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu identitas dan UTAUT.

Tahap berikutnya adalah pengumpulan data yang akan dilakukan dua kali, yaitu *pilot test* untuk menguji validitas instrumen dan pengumpulan data lanjutan jika instrumen valid. Lalu data akan diolah dan dianalisis hubungan antar variabelnya menggunakan *SmartPLS*, termasuk variabel laten, variabel laten terhadap indikator, dan variabel laten terhadap variabel *manifest* [16]. *SmartPLS,* juga dapat menganalisis secara langsung nilai *t-statistics* dan *p-value* untuk menentukan apakah sebuah hipotesis ditolak atau diterima [17]. Setelah itu dilanjutkan dengan uji hipotesis, hasil analisis kemudian diinterpretasi untuk menarik kesimpulan dan memberikan saran sesuai hasil penelitian.

2.2 Desain Penelitian

Metode kuantitatif dengan pendekatan survei digunakan pada penelitian ini untuk mengidentifikasi dampak dari *performance expectancy, effort expectancy, social influence* dan *facilitating condition* terhadap minat baca pengguna aplikasi LINE Webtoon melalui kuesioner. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka yang dapat dianalisis secara statistik guna menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Instrumen pertanyaan terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan

No	Pertanyaan
	Effort Expectancy
EEA.1	Saya dapat mempelajari penggunaan aplikasi Webtoon dengan mudah
EEA.2	Membaca komik di aplikasi Webtoon tidak memerlukan usaha yang besar dari saya.
EEA.3	Saya dapat dengan mudah melakukan pencarian dan pengaturan komik favorit melalui aplikasi Webtoon
EEA.4	Saya dapat dengan mudah mengakses komik favorit saya di Webtoon kapan saja dan di mana saja
EEA.5	Saya dapat menikmati kemudahan dan kenyamanan dengan menggunakan aplikasi Webtoon untuk mencari dan membaca komik.
	Performance Expectancy
PEA.1	Aplikasi Webtoon sangat membantu saya dalam menikmati komik digital secara mudah.
PEA.2	Aplikasi Webtoon menyediakan komik digital dengan kualitas yang baik.
PEA.3	Aplikasi Webtoon efektif dalam memberikan rekomendasi komik yang sesuai dengan preferensi saya.
PEA.4	Aplikasi Webtoon menawarkan fitur yang meningkatkan kepuasan saya dalam membaca komik.
	Facilitating Conditions
FCA.1	Saya merasa memiliki perangkat (misalnya, smartphone atau tablet) yang mendukung untuk menggunakan aplikasi Webtoon dengan baik.
FCA.2	Saya memiliki koneksi internet yang cukup stabil untuk membaca komik di aplikasi Webtoon tanpa gangguan.
FCA.3	Saya merasa nyaman dengan pengaturan privasi dan keamanan yang disediakan oleh aplikasi Webtoon.

No	Pertanyaan
FCA.4	Saya merasa bahwa dukungan teknis (misalnya, pembaruan aplikasi, fitur tambahan) pada Webtoon membantu saya untuk tetap tertarik membaca komik di sana.
	Social Influence
SIA.1	Saya merasa pengguna di lingkungan sekitar saya juga banyak yang menggunakan aplikasi Webtoon.
SIA.2	Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi Webtoon membuat saya lebih mudah untuk terhubung dengan komunitas yang memiliki minat serupa.
SIA.3	Saya sering melihat komik dari Webtoon dibahas di media sosial, dan itu mempengaruhi keputusan saya untuk membacanya.
SIA.4	Orang-orang di sekitar saya sering berbagi atau merekomendasikan komik dari Webtoon, yang meningkatkan minat saya untuk membaca.
	Minat Baca
MBC.1	Saya sering menggunakan aplikasi Webtoon untuk membaca komik.
MBC.2	Saya lebih tertarik untuk membaca komik secara digital melalui aplikasi Webtoon dibandingkan dengan komik cetak.
MBC.3	Saya sangat puas dengan pengalaman membaca komik secara digital melalui aplikasi Webtoon.
MBC.4	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi Webtoon sebagai aplikasi utama.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Populasi

Penelitian ini berfokus pada pengguna aplikasi LINE Webtoon di Indonesia pada tahun 2024. Namun belum ada data akurat mengenai jumlah pasti berapa pengguna yang masih aktif menggunakan aplikasi tersebut.

2.3.2 Sampel

Sampel dipilih menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria pengguna aplikasi LINE Webtoon di Indonesia yang berusia 18-30 tahun. Kriteria ini didasarkan pada data LINE Webtoon berbasis website yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi ini berada dalam rentang usia tersebut dan memiliki akses luas terhadap teknologi, dengan fokus pada kelompok yang paling banyak menggunakan LINE Webtoon, penelitian dapat lebih relevan terhadap perilaku, preferensi, dan pola konsumsi konten digital dalam kelompok yang dianggap sebagai pasar utama platform tersebut. Berikut rumus *Lemeshow* yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel:

$$n = \frac{Z^2{}_{1-\frac{\alpha}{2}} P(1-P)}{d^2} \quad (1)$$

Keterangan :
n = jumlah sampel
$Z^2{}_{1-\frac{\alpha}{2}}$ = derajat kepercayaan (95%, Z = 1,96)
P = maksimal estimasi (50% = 0,5)
d = maksimal estimasi (10% = 0,1)

Hasil Perhitungan

$$n = \frac{1{,}96^2 \times 0{,}5(1-0{,}5)}{0{,}1^2} = \frac{3{,}8416 \times 0{,}25}{0{,}01} = 96{,}04$$

Berdasarkan perhitungan, dibutuhkan sampel sebanyak 96,04 responden dan kemudian dibulatkan menjadi 97 responden.

2.4 Pengumpulan Data

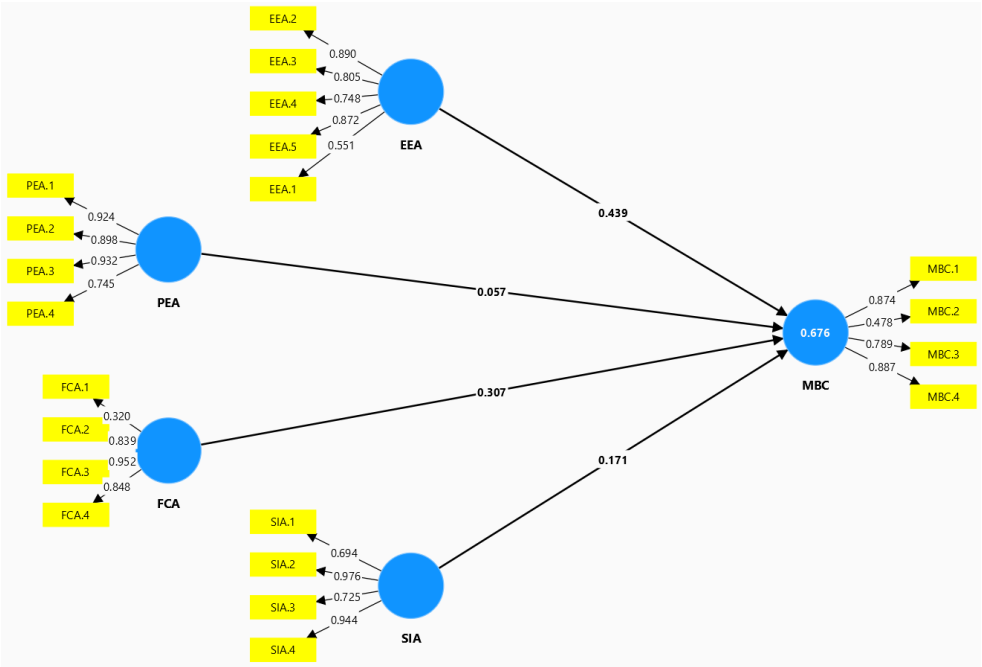
Kuesioner disebarkan secara digital melalui media sosial dan komunitas pengguna LINE Webtoon untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini terbagi menjadi dua bagian utama:

a. Bagian Identitas: Berisi pertanyaan tentang nama, usia, jenis kelamin, dan lama penggunaan aplikasi LINE Webtoon.
b. Bagian UTAUT: Berisi pertanyaan terkait *performance expectancy, effort expectancy, social influence* dan *facilitating condition* dengan skala *Likert* 5 poin akan digunakan dalam penilaian.

2.5 Analisis Data

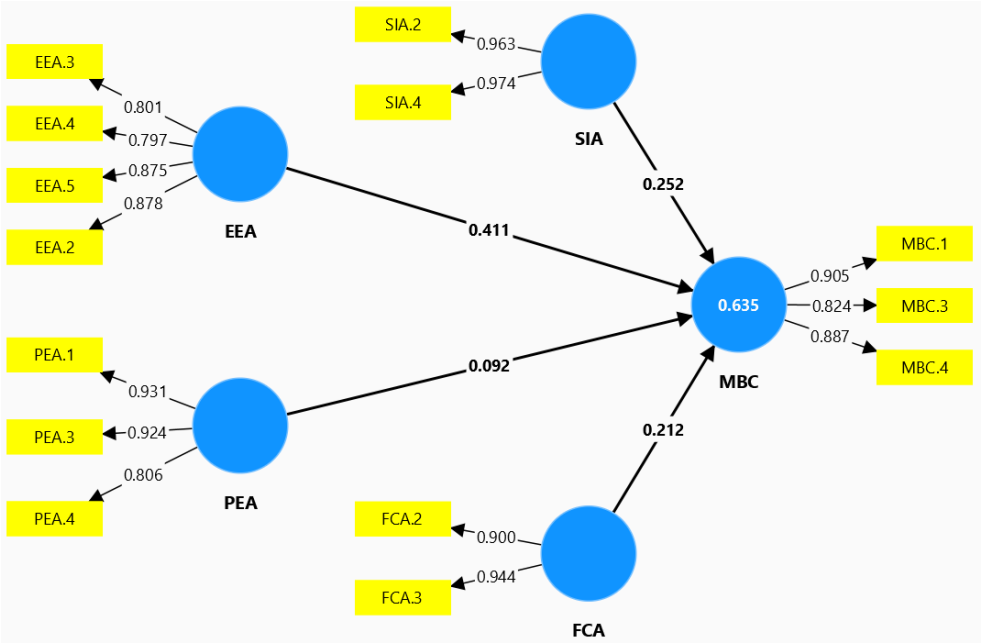
2.5.1 Uji Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan guna menilai validitas dan reliabilitas instrumen pertanyaan menggunakan data yang dikumpulkan pada tahap pengumpulan data awal (*pilot test*). Data akan dianalisis menggunakan *tools SmartPLS*. *Graphical output* dari uji instrumen *pilot test* terdapat di Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. *Graphical Output* Sebelum Pengurangan

Graphical output ini menunjukkan hubungan antara variabel EEA, PEA, FCA, dan SIA terhadap variabel MBC secara visual, dimana pada Gambar 2 dapat terlihat bahwa beberapa *item* belum memenuhi kriteria pengujian yang dimana *loading factor* > 0,70.



Gambar 3. *Graphical Output* Setelah Pengurangan

Sedangkan pada *Graphical output* di Gambar 3, secara visual sudah menunjukkan bahwa semua item pada variabel EEA, PEA, FCA, SIA, dan MBC sudah memenuhi kriteria pengujian yang dimana *loading factor* > 0,70.

2.5.1.1 Uji Validitas

Pengujian validitas memvalidasi data kuesioner dengan memeriksa *convergent validity* dan *discriminant validity* [18].

a. Validitas Konvergen

Validitas konvergen membuktikan bahwa setiap indikator pada variabel laten dapat dipahami responden [18]. Pada validitas konvergen terdapat dua kriteria pengujian, yaitu dengan menggunakan *loading factor* dan nilai AVE. Data dianggap valid jika nilai AVE > 0,50 dan *loading factor* > 0,70. [19].

Outer loadings - Matrix

	EEA	FCA	MBC	PEA	SIA
EEA.2	0.890				
EEA.3	0.805				
EEA.4	0.748				
EEA.5	0.872				
FCA.1		0.320			
FCA.2		0.839			
FCA.3		0.952			
FCA.4		0.848			
MBC.1			0.874		
MBC.2			0.478		
MBC.3			0.789		
MBC.4			0.887		
PEA.1				0.924	
PEA.2				0.898	
PEA.3				0.932	
PEA.4				0.745	
SIA.1					0.694
SIA.2					0.976
SIA.3					0.725
SIA.4					0.944
EEA.1	0.551				

Gambar 4. *Outer Loadings* Sebelum Pengurangan

Hasil pengujian terhadap data awal (*pilot test*) menggunakan *loading factor* dapat dilihat pada Gambar 4. Hasil tersebut menyatakan bahwa item FCA.1, MBC.2, SIA.1, dan EEA.1 tidak memenuhi kriteria pengujian yang dimana *loading factor* > 0,70 dengan nilai FCA.1 sebesar 0,320, MBC.2 sebesar 0,478, SIA.1 sebesar 0,694, dan EEA.1 sebesar 0,551. Hal ini berarti item tersebut tidak cukup representatif atau konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan pengurangan *item* pada instrumen pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria pengujian *loading factor* untuk memastikan bahwa konstruk yang diukur dapat dioperasionalkan dengan baik dan hasilnya lebih dapat dipercaya, pengurangan item yang tidak memenuhi standar kualitas juga dapat memperbaiki reliabilitas dan validitas instrumen penelitian [19].

Outer loadings - Matrix

	EEA	FCA	MBC	PEA	SIA
EEA.3	0.801				
EEA.4	0.797				
EEA.5	0.875				
FCA.2		0.900			
FCA.3		0.944			
MBC.1			0.905		
MBC.3			0.824		
MBC.4			0.887		
PEA.1				0.931	
PEA.3				0.924	
PEA.4				0.806	
SIA.2					0.963
SIA.4					0.974
EEA.2	0.878				

Gambar 5. *Outer Loadings* Setelah Pengurangan

Setelah dilakukan pengurangan item FCA.1, MBC.2, SIA.1, dan EEA.1 dapat dilihat pada Gambar 5 bahwa semua *item* berhasil memenuhi kriteria pengujian menggunakan *loading factor* yang dimana *loading factor* > 0,70. Namun, hal ini masih terhubung dengan validitas diskriminan sehingga terdapat beberapa *item* lagi yang akan dikurangkan, hal tersebut akan dijelaskan lebih lanjut pada sub bagian validitas diskriminan.

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
EEA	0.836	0.863	0.885	0.613
FCA	0.761	0.881	0.848	0.608
MBC	0.759	0.797	0.851	0.600
PEA	0.899	0.917	0.930	0.771
SIA	0.868	1.042	0.907	0.713

Gambar 6. *Construct Reliability and Validity* Sebelum Pengurangan

Selanjutnya pada hasil pengujian terhadap data awal (*pilot test*) menggunakan nilai AVE menunjukkan semua variabel memenuhi kriteria pengujian yang dimana nilai AVE > 0,50 dengan nilai variabel EEA sebesar 0,613, FCA sebesar 0,608, MBC sebesar 0,6, PEA sebesar 0,771, dan SIA sebesar 0,713 yang terdapat pada Gambar 6.

Construct reliability and validity - Overview

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
EEA	0.860	0.873	0.904	0.703
FCA	0.826	0.872	0.919	0.850
MBC	0.845	0.855	0.905	0.761
PEA	0.868	0.905	0.918	0.790
SIA	0.934	0.955	0.968	0.938

Gambar 7. *Construct Reliability and Validity* Setelah Pengurangan

Setelah dilakukan pengurangan item hasil pengujian terhadap data awal (*pilot test*) menggunakan nilai AVE semakin menunjukkan bahwa semua variabel memenuhi kriteria pengujian yang dimana nilai AVE > 0,50 dengan nilai variabel EEA sebesar 0,703, FCA sebesar 0,850, MBC sebesar 0,761, PEA sebesar 0,790, dan SIA sebesar 0,938 yang terdapat pada Gambar 7.

b. Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan membuktikan bahwa jawaban responden memiliki korelasi dengan variabel laten lain [18]. Pada validitas diskriminan terdapat satu kriteria pengujian, yaitu dengan menggunakan nilai HTMT. Jika nilai HTMT < 0,90 maka data dinyatakan valid [19].

Discriminant validity - Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix

	EEA	FCA	MBC	PEA	SIA	
EEA						
FCA	0.806					
MBC	0.891	0.894				
PEA	0.747	0.977	0.827			
SIA	0.411	0.603	0.517	0.706		

Gambar 8. *Discriminant Validity* Sebelum Pengurangan

Hasil pengujian terhadap data awal (*pilot test*) menggunakan nilai HTMT dapat dilihat pada Gambar 8. Hasil tersebut menyatakan bahwa variabel FCA terhadap PEA tidak memenuhi kriteria pengujian yang dimana nilai HTMT < 0,90 dengan nilai variabel FCA terhadap PEA sebesar 0,977. Untuk mengatasi hal ini akan dilakukan pengurangan *item* melalui analisis perhitungan untuk mencari rerata korelasi tiap *item* dimana *item* yang rerata korelasinya paling tinggi akan dihilangkan dari instrumen pertanyaan.

Discriminant validity - Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix

	EEA	FCA	MBC	PEA	SIA	
EEA						
FCA	0.825					
MBC	0.781	0.813				
PEA	0.782	0.861	0.773			
SIA	0.321	0.554	0.581	0.771		

Gambar 9. *Discriminant Validity* Setelah Pengurangan

Setelah dilakukan analisis perhitungan untuk mencari *item* yang rerata korelasinya paling tinggi didapatkan bahwa item FCA.4 dan PEA.2 memiliki nilai korelasi yang tinggi dengan nilai 0,740. Hal ini menyebabkan kedua item tersebut yang akan dihilangkan dari instrumen pertanyaan. Setelah pengurangan *item* dilakukan dapat dilihat pada Gambar 9 semua item berhasil memenuhi kriteria pengujian menggunakan nilai HTMT yang dimana nilai HTMT < 0,90. Namun, ternyata hal ini mempengaruhi *outer loading* dimana menyebabkan *item* SIA.3 menjadi tidak memenuhi kriteria pengujian sebelumnya. Untuk mengatasi hal itu dilakukan pengurangan *item* terkait.

2.5.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas memastikan konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran dari instrumen penelitian [18]. Variabel dinyatakan reliabel jika nilainya memenuhi *cronbach's alpha* dan *composite reliability* > 0,70 [19].

Uji reliabilitas terhadap data awal (*pilot test*) menunjukkan bahwa semua *item* telah memenuhi kriteria pengujian yang dimana *composite reliability* dan *cronbach's alpha* > 0,70 dengan nilai *composite reliability* variabel EEA sebesar 0,863, FCA sebesar 0,881, MBC sebesar 0,797, PEA sebesar 0,917, dan SIA sebesar 1,042. Serta nilai *cronbach's alpha* variabel EEA sebesar 0,836, FCA sebesar 0,761, MBC sebesar 0,759, PEA sebesar 0,899, dan SIA sebesar 0,868 yang terdapat di Gambar 6. Namun, kebutuhan untuk menghilangkan *item* sebelumnya karena *loading factor* rendah tetap menunjukkan potensi masalah dalam instrumen awal. Reliabilitas yang baik mengindikasikan konsistensi hasil pengukuran dan jika *item* memiliki *loading factor* rendah, ini dapat mengindikasikan bahwa *item* tersebut kurang menggambarkan konstruk yang dimaksud dengan baik, meskipun secara keseluruhan instrumen masih reliabel. Pengurangan *item* yang tidak memenuhi *loading factor* adalah langkah yang tepat untuk memperbaiki ketepatan dan validitas instrumen, memastikan bahwa setiap *item* benar-benar mengukur aspek yang relevan dari konstruk yang dimaksud [19].

Oleh karena itu, meskipun uji reliabilitas menunjukkan hasil yang memadai tetap perlu dilakukan pengujian ulang dengan pengurangan *item* yang tidak memenuhi *loading factor*. Setelah dilakukan pengurangan *item*, hasil menunjukkan bahwa semua *item* benar reliabel dimana *composite reliability* dan *cronbach's alpha* > 0,70 dengan nilai *composite reliability* variabel EEA (0,873), FCA (0,872), MBC (0,855), PEA (0,905), dan SIA (0,955). Serta nilai *cronbach's alpha* variabel EEA (0,860), FCA (0,826), MBC (0,845), PEA (0,868), dan SIA (0,934) yang terdapat di Gambar 7.

2.5.2 Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan menggunakan *SmartPLS* untuk memastikan suatu hipotesis diterima atau ditolak, dengan memeriksa nilai *path coefficients* melalui proses *bootstrapping* pada sampel.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Hipotesis

Uji hipotesis diperlukan guna melihat bagaimana variabel penelitian berhubungan satu sama lain berdasarkan hasil pengukuran yang telah dilakukan. Dasar untuk menguji hipotesis dapat dilihat dari nilai *path coefficients* melalui proses *bootstrapping* pada sampel. Pengujian *bootstrap* digunakan untuk mengurangi ketidaksesuaian data penelitian. Hasil dari pengujian *bootstrap* menggunakan *SmartPLS* dapat dilihat pada Gambar 10.

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
EEA -> MBC	0.576	0.578	0.098	5.884	0.000
FCA -> MBC	-0.036	-0.031	0.081	0.441	0.659
PEA -> MBC	0.183	0.189	0.091	2.013	0.044
SIA -> MBC	0.237	0.228	0.103	2.314	0.021

Gambar 10. *Path Coefficients*

3.1.1 Hubungan antara Effort Expectancy terhadap Minat Baca

Uji hipotesis pertama menghasilkan *t-statistik* 5,884 > *t-table* (1,96), serta *p-value* 0,000 < 0,050. Hal ini mengindikasikan bahwa Minat Baca secara signifikan dipengaruhi oleh variabel *Effort Expectancy* yang sejalan dengan hipotesis pertama, sehingga H1 dapat diterima dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna tertarik karena aplikasi ini dirancang untuk navigasi yang ramah pengguna dan pengalaman membaca yang mulus. Kemudahan akses ke berbagai cerita melalui ponsel, tanpa banyak hambatan teknis, menjadikan faktor ini penting dalam mempengaruhi minat baca.

3.1.2 Hubungan antara Performance Expectancy terhadap Minat Baca

Uji hipotesis kedua menghasilkan *t-statistik* 2,013 > *t-table* (1,96), serta *p-value* 0,044 < 0,050. Hal ini mengindikasikan bahwa Minat Baca secara signifikan dipengaruhi oleh variabel *Performance Expectancy* yang sejalan dengan hipotesis kedua, sehingga H2 dapat diterima dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna percaya bahwa aplikasi Webtoon memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan pengalaman membaca mereka. Dalam konteks LINE Webtoon, fitur-fitur seperti personalisasi rekomendasi komik dan antarmuka intuitif meningkatkan harapan pengguna terhadap pengalaman membaca yang efisien dan memuaskan.

3.1.3 Hubungan antara Facilitating Conditions terhadap Minat Baca

Uji hipotesis ketiga menghasilkan *t-statistik* 0,44 < *t-table* (1,96), serta *p-value* 0,659 > 0,050. Hal ini mengindikasikan bahwa Minat Baca secara signifikan tidak dipengaruhi oleh variabel *Facilitating Conditions*, sehingga H3 ditolak dalam penelitian ini. *Facilitating Conditions* tidak berdampak signifikan pada minat baca karena pengguna aplikasi seperti Webtoon cenderung sudah memiliki akses yang memadai ke perangkat dan infrastruktur teknologi, seperti smartphone dan koneksi internet, sehingga faktor ini tidak lagi menjadi hambatan utama. Selain itu, minat baca lebih mungkin dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kualitas cerita, genre yang diminati, atau rekomendasi sosial, daripada kondisi eksternal.

3.1.4 Hubungan antara Social Influence terhadap Minat Baca

Uji hipotesis keempat menghasilkan *t-statistik* 2,314 > *t-table* (1,96), serta *p-value* 0,021 < 0,050. Hal ini mengindikasikan bahwa Minat Baca secara signifikan dipengaruhi oleh variabel *Social Influence* yang sejalan dengan hipotesis keempat, sehingga H4 dapat diterima dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh sosial seperti rekomendasi teman atau tren komunitas menjadi faktor signifikan. Di Indonesia, di mana budaya komunal sangat kuat, keputusan untuk mencoba aplikasi sering kali dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

4. Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari hasil analisis yang telah dipaparkan sebelumnya:

a. Variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Baca, sehingga H1 dapat diterima dalam penelitian ini. Hal ini berarti pengguna merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi Webtoon dapat mempengaruhi minat baca pengguna.

b. Variabel Performance Expectancy memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Baca, sehingga H2 dapat diterima dalam penelitian ini. Hal ini berarti pengguna merasakan pengalaman membaca komik yang memuaskan dan efisien dapat mempengaruhi minat baca pengguna.
c. Variabel *Facilitating Conditions* secara signifikan tidak berpengaruh terhadap Minat Baca, sehingga H3 ditolak dalam penelitian ini. Hal ini berarti pengguna tidak merasa bahwa ketersediaan koneksi internet dan fasilitas pendukung seperti pengaturan privasi dapat mempengaruhi minat baca pengguna.
d. Variabel *Social Influence* memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Baca, sehingga H4 dapat diterima dalam penelitian ini. Hal ini berarti pengguna merasa bahwa pengaruh sosial seperti rekomendasi dari orang-orang sekitar dapat mempengaruhi minat baca pengguna.

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, penulis menyarankan agar penelitian berikutnya dapat memperluas metode pengambilan sampel di berbagai kelompok usia dan menambahkan metode pengujian yang berbeda untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain, seperti *attitude*, *subjective norm*, dan *perceived behavioral control* yang dapat mempengaruhi minat baca pengguna. Serta melibatkan komponen kualitatif, seperti wawancara untuk mendapatkan wawasan tentang persepsi pengguna yang lebih luas.

Referensi

[1] L. L. Marciano, M. J. Chandra, and V. Iskandar, "Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Terhadap Minat Beli Pada Sayurbox," *Jurnal Manajemen Perhotelan*, vol. 8, no. 2, pp. 80–91, 2022.
[2] apjii.or.id, "Pengguna Internet di Indonesia Meningkat di 2024," apjii.or.id.
[3] Simon Kemp, "DIGITAL 2024: INDONESIA," https://datareportal.com/.
[4] W. Steven, J. Wijaya, A. I. Gunawan, and H. Irsyad, "Perencanaan UI/UX Aplikasi Comic Indonesia dengan menggunakan Metode Design Thinking," in *MDP Student Conference*, 2023, pp. 76–83.
[5] A. F. Lestari and I. Irwansyah, "Line webtoon sebagai industri komik digital," *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 6, no. 2, pp. 134–148, 2020.
[6] M. A. Riwanto and M. P. Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ," *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, vol. 2, no. 1, 2019.
[7] R. Ramadhanti, S. H. Wijoyo, and W. Purnomo, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Ciayo Comic Menggunakan Diary Study Dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 4, pp. 1361–1369, 2021.
[8] L. Castillo-Cuesta and A. Quinonez-Beltran, "Using digital comics for enhancing efl vocabulary learning during the COVID-19 Pandemic," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, vol. 21, no. 5, pp. 478–491, 2022.
[9] A. Amini and M. I. Damayanti, "Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 6, pp. 2670–2684, 2021.
[10] K. Apriliani, R. Setiawati, D. M. Ningtyas, F. Febiola, and C. H. Primasari, "Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 403–410, 2022.
[11] Z. D. Yulandari and D. K. Soedarsono, "Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital," *eProceedings of Management*, vol. 6, no. 2, 2019.
[12] S. W. Lee, H. J. Sung, and H. M. Jeon, "Determinants of continuous intention on food delivery apps: extending UTAUT2 with information quality," *Sustainability*, vol. 11, no. 11, p. 3141, 2019.
[13] F.-W. Lim, F. Ahmad, and A. Talib, "Behavioural intention towards using electronic wallet: a conceptual framework in the light of the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT)," *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, vol. 5, no. 1, pp. 79–86, 2019.

[14] S. W. Hadi and I. Alfarobi, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Metode Utaut 2," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, vol. 7, no. 1, pp. 103–111, 2023.

[15] R. U. Fahmi, A. G. Zahran, and S. P. Suwandi, "Analisis User Experience Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Spotify Dengan Metode Utaut," *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 154–169, 2023.

[16] R. A. Permata, "Analisis Data Penelitian Kesehatan: Perbandingan Hasil antara SmartPLS, R dan IBM SPSS untuk Jumlah Sampel Kecil," *JSN: Jurnal Sains Natural*, vol. 1, no. 1, pp. 17–22, 2023.

[17] M. Darwin and K. Umam, "Indirect Effect Analysis on Structural Equation Modeling," 2020.

[18] P. A. Agustin and I. K. D. Nuryana, "Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 3, no. 4, pp. 80–90, 2022.

[19] J. F. Hair, J. J. Risher, M. Sarstedt, and C. M. Ringle, "When to use and how to report the results of PLS-SEM," *European business review*, vol. 31, no. 1, pp. 2–24, 2019.