

Peran Personal Innovativeness dan Social Interaction dalam Meningkatkan Minat Terhadap Metaverse Untuk Virtual Event = The Role of Personal Innovativeness and Social Interaction in Increasing the Intention of Using Metaverse for Virtual Events

Ridho Pangestu Adhitio R, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920548301&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam sisi akademis, riset mengenai metaverse saat ini masih didominasi pada konteks pendidikan. Permasalahan lainnya adalah minat masyarakat Indonesia terhadap Metaverse kian menurun dari tahun 2021-2023 padahal Metaverse merupakan salah satu ekosistem digital yang tengah dibangun oleh pemerintah Indonesia. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi y dan generasi z di Indonesia dalam menggunakan Metaverse untuk kegiatan virtual event. Desain penelitian yang aplikasikan adalah cross sectional. Data penelitian didapatkan dari 167 responden yang termasuk kedalam generasi y dan generasi z, belum pernah menggunakan namun memiliki pemahaman dasar mengenai metaverse dan berdomisili di Indonesia. Technology Acceptance Model merupakan framework dalam membangun model penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 3 dari 13 hipotesis tidak berpengaruh signifikan, yaitu perceived ease of use terhadap perceived usefulness dan juga perceived usefulness terhadap behavioral intention pada metaverse. Selain itu, ditemukan bahwa perceived enjoyment merupakan faktor terbesar yang dapat mempengaruhi minat penggunaan metaverse pada generasi y dan generasi z di Indonesia. Penelitian ini berkontribusi secara akademis dalam memberikan pemahaman mengenai bagaimana faktor-faktor dalam TAM mampu mempengaruhi minat masyarakat Indonesia terhadap metaverse. Selain itu penelitian ini juga mengkombinasikan 2 model penelitian terdahulu sehingga mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.In the academic realm, research on the metaverse is currently predominantly focused on educational contexts. Another issue is the declining interest of the Indonesian public in the metaverse from 2021 to 2023, despite it being one of the digital ecosystems being developed by the Indonesian government. This study aims to analyze the factors influencing the interest of Generation Y and Generation Z in Indonesia in using the metaverse for virtual events. The research design applied is cross-sectional. Data were collected from 167 respondents who belong to Generation Y and Generation Z, have not yet used the metaverse but have a basic understanding of it, and reside in Indonesia. The Technology Acceptance Model (TAM) serves as the framework for constructing this research model. The results indicate that 3 out of 13 hypotheses are not significantly influential, namely, perceived ease of use on perceived usefulness and perceived usefulness on behavioral intention in the metaverse. Furthermore, it was found that perceived enjoyment is the most significant factor influencing the interest in using the metaverse among Generation Y and Generation Z in Indonesia. This study academically contributes by providing an understanding of how TAM factors can influence the Indonesian public's interest in the metaverse. Additionally, this study combines two previous research models to obtain more comprehensive results.