



ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI ADOPSI APLIKASI NO THANKS DALAM MENDUKUNG GERAKAN BDS TERHADAP ISRAEL

St. Nurmuhsina¹, Nuranisah², Maryam Hasnaa' Syamila³, Muhammad Sayyid Ramadhan⁴,
Tiffany Nabarian⁵

^{1,2,3,4,5}Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640

stnu22271ti@student.nurulfikri.ac.id, nura22097ti@student.nurulfikri.ac.id, mary22067ti@student.nurulfikri.ac.id,

muha21202ti@student.nurulfikri.ac.id, nabarian@nurulfikri.ac.id

Abstract

This study analyzes the factors influencing the adoption of the No Thanks application in Indonesia to support the BDS movement. The research aims to understand how technology aids social movements, particularly in advocating Palestinian rights. Using the Technology Acceptance Model (TAM), this study employs qualitative and quantitative methods, including hypothesis testing, statistical analysis, validity, and reliability tests. A survey was conducted on 108 respondents, primarily female (60.2%), aged 17-25 years (98.1%), students (92.6%), with monthly expenses ranging from Rp 100,000 to Rp 300,000 (40.7%), and mostly residing in West Java (69.4%). The findings reveal significant relationships among research variables. Social Awareness, Social Norms, Value Compatibility, Technology Self-Efficacy, Information Availability, and application features influence Perceived Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEOU), which subsequently affect Attitude (A) and Behavioral Intention (BI). The study concludes that intuitive interface design, accessible information, and social relevance are key to enhancing adoption and strengthening the role of technology in social movements.

Keywords: Boycott, BDS Movement, No Thanks, Palestine, Technology Acceptance Model (TAM)

Abstrak

Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi penggunaan aplikasi No Thanks di Indonesia dalam mendukung gerakan BDS. Tujuan penelitian adalah memahami bagaimana teknologi berperan dalam mendukung gerakan sosial, khususnya dalam memperjuangkan hak-hak Palestina. Dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM), penelitian ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, melalui pengujian hipotesis, analisis statistik, serta uji validitas dan reliabilitas. Survei dilakukan terhadap 108 responden, mayoritas perempuan (60,2%), berusia 17-25 tahun (98,1%), mahasiswa (92,6%), dengan pengeluaran bulanan Rp 100.000 - Rp 300.000 (40,7%), dan sebagian besar berdomisili di Jawa Barat (69,4%). Hasil analisis menunjukkan hubungan signifikan antar variabel. Faktor *Social Awareness*, *Social Norms*, *Value Compatibility*, *Technology Self-Efficacy*, ketersediaan informasi, dan fitur aplikasi berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU), yang selanjutnya memengaruhi Sikap (A) dan Niat Perilaku (BI). Studi ini menyimpulkan bahwa antarmuka intuitif, informasi yang mudah diakses, serta relevansi sosial merupakan faktor utama yang meningkatkan adopsi aplikasi dan memperkuat peran teknologi dalam gerakan sosial.

Kata kunci: Boikot, Gerakan BDS, No Thanks, Palestina, *Technology Acceptance Model* (TAM)

1. PENDAHULUAN

Konflik Palestina dan Israel, yang telah berlangsung sejak abad ke-19, berpusat pada perebutan wilayah yang sama. Pada 7 Oktober 2023, Hamas menyerang Israel sebagai balasan atas kekerasan dan ketidakadilan yang dilakukan Israel terhadap Palestina. Konflik ini telah menyebabkan ribuan korban, dengan total hingga 2 November 2023 mencapai 41.234 orang, termasuk 10.593 tewas dan 30.541 luka-luka (Kompas.id) [1]. Aksi genosida Israel terhadap Palestina memicu reaksi dunia, salah satunya dengan

melakukan aksi boikot sebagai bentuk penolakan terhadap kebijakan Israel [2].

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), boikot berarti bersekongkol untuk menolak bekerja sama (seperti berdagang, berbicara, atau ikut serta). Pemboikotan adalah tindakan memboikot sebagai bentuk protes atau ketidakpuasan terhadap pihak yang dianggap melakukan tindakan tidak pantas [3]. Seiring dengan memanasnya konflik, gerakan sosial Boikot Divestasi-Sanksi (BDS) yang

dimulai sejak 2005 menunjukkan peningkatan signifikan [4]. BDS adalah gerakan internasional yang dipimpin oleh kelompok pro-Palestina untuk menekan Israel agar menghormati hak asasi manusia rakyat Palestina, dengan menganjurkan boikot ekonomi, sanksi politik, dan divestasi investasi terhadap Israel [5].

Isu Palestina telah menjadi perhatian utama masyarakat Indonesia selama beberapa dekade. Dukungan terhadap perjuangan rakyat Palestina terus konsisten, terbukti dari tingginya partisipasi dalam berbagai kegiatan solidaritas, baik secara *online* maupun *offline*. Berdasarkan hasil survei yang telah disebar, kepedulian terhadap Palestina didorong oleh rasa kemanusiaan dan empati terhadap penderitaan rakyat Palestina. Kepedulian ini juga menjadi fondasi kuat bagi gerakan Boikot, Divestasi, dan Sanksi (BDS) terhadap Israel—gerakan global yang bertujuan memberikan tekanan pada pihak-pihak yang mendukung pendudukan Palestina melalui tindakan konkret.

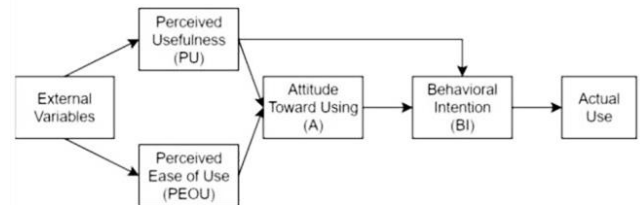
Di era digital, berbagai aplikasi dan platform teknologi dikembangkan untuk memfasilitasi partisipasi masyarakat dalam mendukung gerakan ini. Salah satunya adalah aplikasi No Thanks, yang dirancang untuk membantu pengguna mengidentifikasi dan memboikot produk atau perusahaan yang mendukung pendudukan Israel. Aplikasi No Thanks telah memiliki 3,9 juta pengguna dari berbagai negara dan diluncurkan pada 13 November 2023 [6]. Berdasarkan keterangan dari aplikasi, No Thanks dikembangkan oleh Ahmed Bashbash, seorang warga Palestina asal Gaza yang kini tinggal di Hongaria [7].

Penelitian ini memiliki batasan untuk menjaga fokus dan arah yang jelas. Responden dibatasi pada masyarakat Indonesia berusia minimal 17 tahun, yang diharapkan memiliki pemahaman yang baik tentang isu Palestina. Fokus utama penelitian adalah faktor-faktor yang memengaruhi adopsi aplikasi No Thanks, tanpa membahas aspek teknis aplikasi. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan responden yang memiliki pengetahuan atau ketertarikan terhadap gerakan Boikot, Divestasi, dan Sanksi (BDS) Israel, baik secara aktif maupun pasif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi penggunaan aplikasi No Thanks di kalangan masyarakat Indonesia dalam mendukung gerakan BDS Israel. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang pemanfaatan teknologi untuk gerakan sosial, khususnya dalam mendukung perjuangan hak-hak Palestina. Keberhasilan adopsi aplikasi No Thanks sangat bergantung pada pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku pengguna. Oleh karena itu, model *Technology Acceptance Model* (TAM) digunakan dalam penelitian ini [8].

Technology Acceptance Model (TAM) adalah model untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan teknologi oleh individu. TAM menjelaskan faktor-faktor

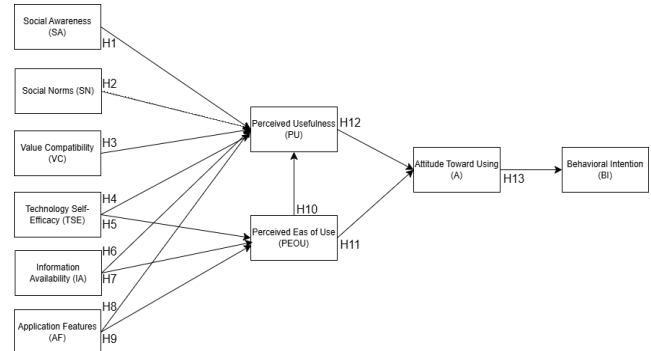
penentu penerimaan teknologi, yang berlaku untuk berbagai teknologi komputasi dan pengguna. Model ini terdiri dari empat variabel utama: *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Attitude Toward Using* (A), dan *Behavioral Intention* (BI). PU menunjukkan manfaat teknologi bagi pengguna, sedangkan PEOU menggambarkan kemudahan penggunaan dan pembelajaran teknologi tersebut. Model TAM yang dikembangkan oleh Davis (1989) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Technology Acceptance Model* (TAM) [9]

Gambar di atas menggambarkan hubungan antar variabel dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menjelaskan bagaimana faktor eksternal memengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi, yang pada akhirnya menentukan niat dan penggunaan teknologi tersebut.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 2. Model Teoritis

Berdasarkan bagan pada Gambar 2, adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Social Awareness* (SA)

Social Awareness (SA) atau kesadaran sosial berperan penting dalam interaksi individu dengan teknologi, termasuk aplikasi pendukung gerakan sosial seperti No Thanks. Kesadaran akan dampak konsumsi produk terhadap isu sosial, seperti boikot perusahaan pendukung Israel, mendorong pengguna memandang aplikasi ini sebagai alat bermanfaat untuk tujuan sosial dan keputusan pembelian yang etis [10].

H1: *Social Awareness* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness* aplikasi No Thanks.

b. *Social Norms* (SN)

Social Norms atau norma sosial adalah persepsi individu tentang perilaku yang diharapkan dalam konteks sosial tertentu. Dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), norma sosial berperan sebagai faktor eksternal yang memengaruhi sikap dan niat adopsi teknologi [11]. Penelitian menunjukkan bahwa tekanan dari rekan atau atasan dapat mendorong keinginan individu untuk menggunakan teknologi baru.

H2: *Social Norms* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness* aplikasi No Thanks.

c. *Value Compatibility* (VC)

Value Compatibility (VC) atau kesesuaian nilai adalah aspek penting dalam TAM yang mengukur kesesuaian teknologi dengan nilai, keyakinan, dan pengalaman pengguna [12]. Dalam konteks aplikasi No Thanks untuk mendukung boikot produk terkait Israel, VC berperan signifikan dalam memengaruhi adopsi dan penggunaan aplikasi.

H3: *Value Compatibility* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness* aplikasi No Thanks.

d. *Technology Self-Efficacy* (TSE)

Technology Self-Efficacy (TSE) atau kemampuan teknologi individu adalah keyakinan individu terhadap kemampuan mereka menggunakan teknologi secara efektif. Dalam TAM, TSE memengaruhi persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan teknologi [13]. Individu dengan TSE tinggi lebih percaya diri menggunakan sistem baru, yang meningkatkan niat untuk mengadopsi teknologi. TSE berdampak positif pada persepsi kemudahan, kegunaan, dan niat adopsi teknologi.

H4: *Technology Self-Efficacy* secara signifikan memengaruhi *Perceived Ease of Use* aplikasi No Thanks.

e. *Information Availability* (IA)

Information Availability (IA) atau ketersediaan informasi adalah sejauh mana informasi relevan, akurat, dan mudah diakses tentang aplikasi No Thanks. Ketersediaan informasi yang baik membantu pengguna memahami fungsi, tujuan, dan cara penggunaan aplikasi, sehingga memengaruhi persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan manfaat aplikasi (*Perceived Usefulness*).

H5: *Information Availability* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness* aplikasi No Thanks.

H6: *Information Availability* secara signifikan memengaruhi *Perceived Ease of Use* aplikasi No Thanks.

f. *Application Features* (AF)

Application Features (AF) mencakup karakteristik, fungsi, dan kemampuan teknis aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam konteks aplikasi No

Thanks, fitur intuitif dan relevan memengaruhi persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan manfaat (*Perceived Usefulness*), sehingga menentukan pengalaman pengguna dan keberhasilan adopsi aplikasi [14].

H7: *Application Features* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness* aplikasi No Thanks.

H8: *Application Features* secara signifikan memengaruhi *Perceived Ease of Use* aplikasi No Thanks.

g. *Perceived Ease of Use* (PEOU)

Perceived Ease of Use (PEOU) adalah keyakinan individu bahwa suatu teknologi mudah digunakan tanpa memerlukan banyak usaha atau pembelajaran intensif. PEOU berperan penting dalam memengaruhi sikap dan niat adopsi teknologi, sebagaimana penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan adalah faktor utama dalam memprediksi penerimaan teknologi [15].

H9: *Perceived Ease of Use* secara signifikan memengaruhi *Perceived Usefulness*.

h. *Attitude Toward Using* (A)

Attitude Toward Using (A) dalam Model TAM adalah sikap positif atau negatif pengguna terhadap penggunaan aplikasi, yang dibentuk oleh persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*). Dalam konteks aplikasi No Thanks, sikap ini berperan penting dalam menentukan niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi guna mendukung gerakan BDS terhadap Israel.

H10: *Perceived Usefulness* secara signifikan memengaruhi sikap terhadap penggunaan aplikasi.

H11: *Perceived Ease of Use* secara signifikan memengaruhi sikap terhadap penggunaan aplikasi.

i. *Behavioral Intention* (BI)

Behavioral Intention (BI) dalam Model TAM adalah niat individu untuk menggunakan teknologi dalam waktu dekat. Dalam aplikasi No Thanks, BI mencerminkan keinginan pengguna memanfaatkan aplikasi untuk mendukung gerakan BDS terhadap Israel. BI merupakan prediktor utama perilaku aktual (*Actual Use*), sehingga semakin tinggi niat pengguna, semakin besar kemungkinan aplikasi akan digunakan secara berkelanjutan [16].

H12: Sikap terhadap penggunaan aplikasi secara signifikan memengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi.

Penelitian ini menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi penggunaan aplikasi No Thanks dalam mendukung gerakan BDS terhadap Israel. Metode yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan hasil terukur dan mendalam.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui *Google Form* menggunakan skala *Likert* untuk mendapatkan hasil yang terukur, sementara data kualitatif diperoleh melalui teknik observasi dari artikel, jurnal dan dokumen yang dapat dijadikan sebagai pendukung penelitian. Adapun kelompok yang menjadi objek penelitian adalah masyarakat Indonesia yang peduli terhadap isu Palestina yang sadar pentingnya kontribusi terhadap gerakan BDS Israel.

Setelah mengumpulkan data melalui metode kuantitatif, selanjutnya data tersebut diolah menjadi statistik deskriptif dan tematik, dimana hasil dan pembahasan ini menggambarkan pandangan dan pemahaman masyarakat terhadap genosida yang terjadi di Palestina oleh Zionisme.

2.1 Metode Pengumpulan data, Instrumen Penelitian, dan Metode Pengujian

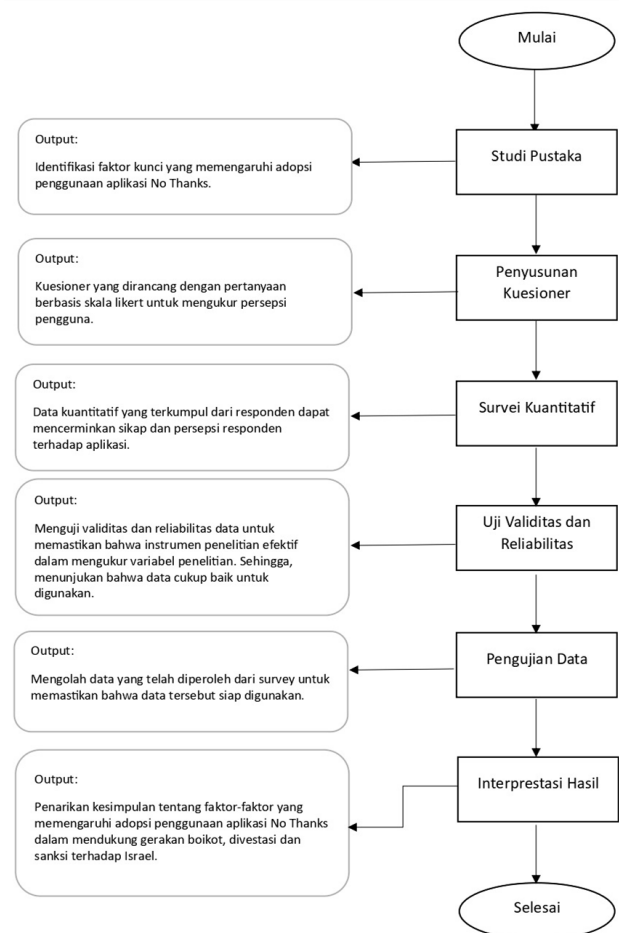
Penelitian ini menggunakan beberapa metode. Pertama, studi pustaka dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi No Thanks. Selanjutnya, survei kuantitatif melalui *Google Form* disebarakan untuk mengumpulkan data tentang faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi No Thanks [17]. Kuesioner yang digunakan berbasis skala *Likert* untuk mengukur tingkat kesetujuan responden. Metode ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi dalam mendukung boikot, divestasi, dan sanksi produk Israel.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner, studi pustaka, dan survei. Kuesioner disusun berdasarkan temuan studi pustaka untuk mengukur persepsi responden terhadap aplikasi No Thanks dan faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna. Studi pustaka digunakan untuk memperkuat landasan teoritis, sementara survei menggunakan *Google Form* untuk mengumpulkan data dari responden [18] selama 5 hari.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengujian: pengujian hipotesis, pengujian statistik, dan uji validitas serta reliabilitas. Pengujian hipotesis menguji hubungan antar variabel dalam populasi berdasarkan data sampel untuk menentukan adanya hubungan signifikan antar variabel [19]. Pengujian statistik menganalisis data survei skala *Likert* dengan analisis deskriptif untuk gambaran umum data dan analisis inferensial untuk menguji dugaan mengenai populasi. Uji validitas memastikan kuesioner mencerminkan konsep yang diukur secara akurat, sedangkan uji reliabilitas menilai konsistensi instrumen, yaitu sejauh mana hasil pengukuran stabil dan konsisten. Kuesioner yang valid dan reliabel memastikan data yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian [20].

2.2 Tahapan Penelitian

Dalam proses penelitian ini, terdapat serangkaian tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti, dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tahapan Penelitian

a. Studi Pustaka

Peneliti melakukan analisis literatur untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi No Thanks. Bagian ini mencakup pengumpulan informasi dari berbagai sumber untuk membangun landasan teoritis.

b. Penyusunan Kuesioner

Peneliti merancang pertanyaan kuesioner berbasis skala *Likert* dengan tujuan mengukur persepsi dan sikap responden terhadap adopsi penggunaan aplikasi No Thanks. Penyusunan kuesioner ini disusun berdasarkan temuan dari studi pustaka yang telah dianalisis untuk memastikan relevansi.

c. Survei Kuantitatif

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui survei yang disebarakan kepada responden. Hasil survei berupa data kuantitatif yang mencerminkan sikap dan persepsi

responden terhadap pengaruh adopsi penggunaan aplikasi No Thanks.

d. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa instrumen penelitian, seperti kuesioner akurat dan konsisten dalam mengukur variabel, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan digunakan untuk mengambil keputusan yang tepat.

e. Pengujian Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap data yang terkumpul menggunakan metode statistik untuk menentukan adanya hubungan signifikan antara variabel.

f. Interpretasi Hasil

Pada tahap ini, akan ditarik kesimpulan dari hasil seluruh analisis yang telah dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis ini, akan disusun saran-saran untuk penelitian yang dapat meningkatkan kualitas dan kinerja aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh melalui survei yang disebarakan kepada responden yang memiliki pemahaman terkait gerakan BDS serta penggunaan aplikasi No Thanks. Responden yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 108 responden dengan beberapa profil yang dijelaskan pada Tabel 1.

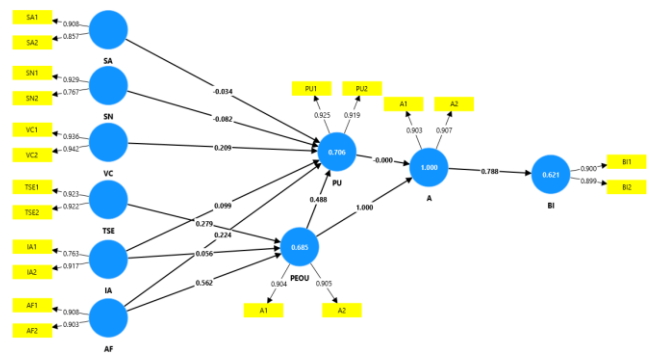
Tabel 1. Profil Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	43	39,8%
Perempuan	65	60,2%
Usia	Jumlah	Persentase (%)
17-25	106	98,1%
>45	2	1,9%
Status	Jumlah	Persentase (%)
Pelajar	3	2,8%
Mahasiswa	100	92,6%
Pekerja	4	3,7%
Ibu Rumah Tangga	1	0,9%
Domisili	Jumlah	Persentase (%)
Lampung	1	0,9%
Banten	2	1,9%
Yogyakarta	2	1,9%
Sumatera Barat	1	0,9%
DKI Jakarta	17	15,7%
Jawa Tengah	2	1,9%
Jawa Timur	2	1,9%
Jawa Barat	75	69,4%
Nusa Tenggara Barat	6	5,6%
Pengeluaran Bulanan	Jumlah	Persentase (%)
Rp 100.000 - Rp 300.000	44	40,7%
Rp 400.000 - Rp 600.000	29	26,9%
Rp 700.000 - Rp 1.000.000	15	13,9%
> Rp 1.000.000	20	18,5%

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden adalah perempuan (60,2%) dengan usia dominan 17-25 tahun (98,1%), menunjukkan daya tarik aplikasi ini bagi generasi muda, khususnya perempuan. Sebagian besar responden

adalah mahasiswa (92,6%), diikuti pelajar (2,8%), pekerja (3,7%), dan ibu rumah tangga (0,9%). Sebaran domisili terbesar berasal dari Jawa Barat (69,4%), DKI Jakarta (15,7%), serta Nusa Tenggara Barat (5,6%) dan Jawa Timur (1,9%). Mayoritas responden memiliki pengeluaran bulanan Rp 100.000 - Rp 300.000 (40,7%) dan Rp 400.000 - Rp 600.000 (26,9%), yang menunjukkan aplikasi ini lebih menarik bagi kalangan menengah ke bawah. Temuan ini menunjukkan bahwa No Thanks populer di kalangan mahasiswa muda yang peduli terhadap isu sosial-politik, terutama di wilayah urban, yang dapat dijadikan dasar untuk strategi perluasan pengguna.

Untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi adopsi aplikasi No Thanks, peneliti menggunakan *software* SmartPLS 4 untuk menganalisis model. Metode ini mengidentifikasi hubungan antar variabel penelitian dan bobot jalur yang menunjukkan kekuatan pengaruh. Hasil analisis memberikan wawasan penting mengenai interaksi variabel yang diteliti, seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Analisis Model Lengkap

Gambar 4 menunjukkan hasil analisis model, menggambarkan hubungan signifikan antara variabel laten dan indikatornya. Koefisien jalur mengidentifikasi kekuatan pengaruh, menunjukkan validitas dan signifikansi hubungan dalam model. Dapat dilihat nilai *R-Square*

Pada penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap indikator yang digunakan dalam penelitian ini mampu mengukur variabel secara akurat. Indikator dinyatakan valid apabila nilai yang dihasilkan memenuhi atau berada di atas standar yang telah ditetapkan, yaitu nilai AVE > 0,60 dan VIF > 0,50. Validitas indikator yang digunakan meliputi nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dan *Collinearity Statistics* (VIF).

Tabel 2. Hasil Uji AVE dan VIF

Variabel	AVE	VIF
A	0,818	1,681
AF	0,821	1,681
BI	0,809	1,700
IA	0,712	1,620
PEOU	0,818	1,244
PU	0,850	1,958
SA	0,780	1,464
SN	0,726	1,291
TSE	0,852	1,979
VC	0,882	2,398

Berdasarkan Tabel 2, seluruh variabel memiliki nilai AVE > 0,60 dan VIF > 0,50, sehingga semua indikator dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa indikator mampu menjelaskan variabel yang diukur secara baik tanpa adanya multikolinearitas, sehingga data layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Dari data di atas, disimpulkan bahwa semua variabel penelitian memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Uji validitas ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara konsisten dan akurat. Dengan hasil tersebut, dapat dipastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang baik untuk melanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

Tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas instrumen penelitian guna memastikan konsistensi hasil yang diperoleh. Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Konstruk	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Kesimpulan
A	0,778	0,900	Reliable
AF	0,782	0,902	Reliable
BI	0,764	0,895	Reliable
IA	0,614	0,831	Reliable
PEOU	0,778	0,900	Reliable
PU	0,823	0,919	Reliable
SA	0,720	0,876	Reliable
SN	0,644	0,840	Reliable
TSE	0,862	0,920	Reliable
VC	0,866	0,973	Reliable

Berdasarkan Tabel 3, seluruh konstruk dalam penelitian ini menunjukkan nilai *Composite Reliability* di atas 0,8, yang menandakan tingkat keandalan yang sangat tinggi. Sebagian besar nilai Cronbach's Alpha juga berada di atas ambang batas 0,60, [21] kecuali untuk konstruk IA (0,614) dan SN (0,644), yang meskipun dekat dengan batas bawah, masih dianggap reliable dalam penelitian sosial berbasis TAM. *Composite Reliability* memberikan estimasi yang lebih akurat untuk keandalan konstruk, menunjukkan konsistensi tinggi meskipun beberapa nilai *Cronbach's Alpha* mendekati minimum. Hal ini memastikan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur konstruk seperti *Social Awareness* dan *Value Compatibility* secara konsisten, mendukung validitas hasil analisis lebih lanjut.

Selanjutnya nilai *R-Square* untuk mengevaluasi seberapa baik model regresi, *R-square* bernilai antara 0 – 1. Ketika koefisien determinasi mendekati 1, itu menandakan bahwa variabel independen menyediakan sebagian besar informasi yang diperlukan untuk mengukur variabel dependen, dan juga sebaliknya.

Tabel 4. R-Square

Konstruk	F-Square	Keterangan
A	1,000	Substantial
BI	0,621	Moderat
PEOU	0,685	Moderat
PU	0,706	Moderat

Berdasarkan Tabel 4 di atas dan Gambar 4 di awal bab, konstruk variabel A memiliki nilai *R-square* tertinggi sebesar 1,000, yang menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan sangat baik dalam menjelaskan 100% variasi variabel dependen tersebut. Hal ini menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara variabel independen dengan variabel A. Disisi lain, variabel BI memiliki nilai *R-square* terendah sebesar 0,621, yang masih tergolong sedang dengan variabel independennya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi aplikasi No Thanks dalam mendukung gerakan BDS terhadap Israel, menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Data diperoleh melalui survei terhadap 108 responden, dengan mayoritas perempuan (60,2%), usia 17-25 tahun (98,1%), mahasiswa (92,6%) dan berdomisili di Jawa Barat (69,4%). Responden mayoritas memiliki pengeluaran bulanan Rp 100.000 - Rp 300.000 (40,7%).

Hasil analisis data menunjukkan hubungan signifikan antara variabel penelitian. Uji validitas membuktikan bahwa semua indikator valid dengan nilai AVE > 0,60 dan VIF > 0,50, sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 dan *Composite Reliability* > 0,8, menandakan konsistensi dan akurasi instrumen penelitian. Nilai *R-Square* menunjukkan variabel sikap terhadap penggunaan aplikasi (A) memiliki hubungan paling kuat dengan variabel independen, dengan nilai 1,000. Sementara itu, niat perilaku untuk menggunakan aplikasi (BI) memiliki hubungan moderat dengan nilai *R-Square* 0,621.

Pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa faktor-faktor seperti *Social Awareness*, *Social Norms*, *Value Compatibility*, *Technology Self-Efficacy*, *Information Availability*, dan fitur aplikasi memengaruhi persepsi kegunaan (PU) dan kemudahan penggunaan (PEOU). PU dan PEOU selanjutnya memengaruhi sikap (A) dan niat perilaku (BI) untuk mengadopsi aplikasi. Faktor *Social Awareness* dan *Social Norms* berperan penting dalam membentuk sikap dan niat pengguna. Responden yang memiliki kesadaran tinggi terhadap isu-isu sosial cenderung memandang aplikasi No Thanks sebagai alat yang relevan dan efektif untuk mendukung gerakan BDS.

Fitur aplikasi yang intuitif, didukung oleh ketersediaan informasi yang memadai, juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kemudahan penggunaan. Hal ini mendorong sikap positif pengguna terhadap aplikasi, yang pada akhirnya memperkuat niat mereka untuk menggunakannya. Selain itu, relevansi aplikasi dengan

nilai-nilai pribadi pengguna menjadi faktor kunci yang memastikan keberlanjutan adopsi.

Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan aplikasi No Thanks dalam mendukung gerakan BDS sangat bergantung pada pengembangan fitur yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, kemudahan navigasi, serta relevansi sosial yang kuat. Pengembang aplikasi disarankan untuk terus meningkatkan kesesuaian aplikasi dengan nilai-nilai sosial pengguna, menyediakan informasi yang mudah diakses, dan menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif. Dengan demikian, aplikasi ini dapat berkontribusi secara signifikan dalam mendukung partisipasi publik dalam gerakan BDS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Hamida, N. Fariyah, and S. Amroh, "Analisis Pengaruh Aksi Boikot Akibat Konflik Palestina-Israel Terhadap Harga Saham Unilever di USA, UK, dan Indonesia yang Tercatat ISSI dan JII," *Sosio e-Kons*, vol. 16, no. 2, p. 156, Aug. 2024, doi: 10.30998/sosioekons.v16i2.23659.
- [2] R. Setyo Kurniawan, S. Holanda, M. Manajemen, and U. Pertiba, "Efektivitas Seruan Aksi Boikot Produk Pro Israel Terhadap Keputusan Pembelian dan Dampaknya Bagi Produk Lokal," vol. 4, 2024, doi: 10.46306/vls.v4i2.
- [3] H. Ulya and K. Riksaning Ayu, "Gerakan Sosial Digital; Boikot-Divestasi-Sanksi (BDS) Terhadap Isu Israel-Palestina di Media Sosial," Feb. 2024. Accessed: Dec. 23, 2024. [Online]. Available: <https://proceeding.unnes.ac.id/psnf/article/view/3063/2526>
- [4] S. P. Wardhani, "Pengaruh Gerakan Boikot Divestasi Sanksi terhadap Perusahaan Pemegang Waralaba dan Hak Asasi Manusia," vol. 21, pp. 210–216, Jul. 2024, Accessed: Dec. 23, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/Lex/article/view/7925>
- [5] N. F. Triani, "5 Fakta Aplikasi 'No! Thanks', Aksi Boikot Produk Pro Israel yang Viral," *Beautynesia*, Jun. 09, 2014. Accessed: Dec. 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.beautynesia.id/life/5-fakta-aplikasi-no-thanks-aksi-boikot-produk-pro-israel-yang-viral/b-290548>
- [6] H. P. Lestari, "Sosok di Balik 'No Thanks', Aplikasi Viral yang Bantu Dunia Boikot Produk Israel," *Bisnis Tekno*, Dec. 06, 2023. Accessed: Dec. 05, 2024. [Online]. Available: <https://teknologi.bisnis.com/read/20231206/84/1721334/sosok-di-balik-no-thanks-aplikasi-viral-yang-bantu-dunia-boikot-produk-israel>
- [7] B. Winarko and L. Mahadewi, "Tinjauan Beberapa Model Teori Dasar Adopsi Teknologi Baru," 2013.
- [8] A. A. Dianaris, E. Pramana, and H. Budianto, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-learning untuk Siswa SMA di Indonesia dengan Menggunakan Extended Technology Acceptance Model," *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, vol. 4, no. 01, pp. 13–26, Mar. 2022, doi: 10.37823/insight.v4i01.179.
- [9] A. A. Dianaris, E. Pramana, and H. Budianto, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-learning untuk Siswa SMA di Indonesia dengan Menggunakan Extended Technology Acceptance Model," *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, vol. 4, no. 01, pp. 13–26, Mar. 2022, doi: 10.37823/insight.v4i01.179.
- [10] A. Pamuji Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, "Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Termodifikasi Pada Persepsi Jarak Sosial, dan Persepsi Jarak fisik," 2020.
- [11] P. Liliani, "Analisis Faktor Yang Memengaruhi Niat Pengguna Pada Gopay Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model," Sep. 2020.
- [12] N. Luh Nyoman Sherina Devi and I. Wayan Suartana, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penggunaan Sistem Informasi di Nusa Dua Beach Hotel & Spa," *E-Jurnal Akuntansi*, pp. 167–184, 2014.
- [13] M. Wahyu Adhiputra, "Aplikasi Technology Acceptance Model Terhadap Pengguna Layanan Internet Banking," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi*, vol. 2, pp. 52–63, Feb. 2015.
- [14] I. Naufaldi and M. Tjokrosaputro, "Pengaruh Perceived Ease of Use, Percieved... Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use," 2020.
- [15] A. Pratama, S. Zulaikha Wulandari, D. Laksmi Indyastuti, A. Pratama Universitas Jenderal Soedirman, and P. Siti Zulaikha Wulandari, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penggunaan Aplikasi PLN Daily (Studi Empiris Pada Pegawai PLN UP3 Tegal)," Purwokerto, Jun. 2022.
- [16] R. C. Afifah *et al.*, "Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Ridesolve untuk Memperbaiki Akses Transportasi Mahasiswa Menggunakan Metode Design Sprint," *Journal of Digital Business and Technology Innovation (DBESTI)*, vol. 1, no. 2, pp. 86–91, 2024, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/DBESTI>

- [17] P. Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Ardiansyah, Ms. Jailani, S. Negeri, B. Provinsi Jambi, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah,” Jul. 2023. [Online]. Available: <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- [18] G. Anuraga, A. Indrasetianingsih, and M. Athoillah, “Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R,” *Jurnal BUDIMAS*, vol. 03, pp. 327–334, 2021.
- [19] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, “Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial,” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 279, Jul. 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.
- [20] A. Noviani Hanum and A. Sinarasri DOI, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-Commerce dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Umkm (Studi Kasus UMKM di Wilayah Kota Semarang),” Semarang, Sep. 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.unimus.ac.id>
- [21] J. F. Hair, G. T. M. Hult, C. M. Ringle, and M. Sarstedt, *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modelling (PLS-SEM)*, 3rd ed. ResearchGate, 2022. Accessed: Feb. 22, 2025. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/354331182_A_Primer_on_Partial_Least_Squares_Structural_Equation_Modeling_PLS-SEM