

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN PENGGUNAAN DAN  
PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT  
MENGUNAKAN APLIKASI NIMO TV YANG DIMEDIASI OLEH  
SIKAP MENGGUNAKAN  
(Survey Pada Mahasiswa Manajemen UPN “Veteran” Yogyakarta)**

Muhammad Anis Fathurrahman

Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPN “Veteran” Yogyakarta

anisfathurs@gmail.com

*Streaming game online* sekarang ini sangat digemari oleh kalangan muda. Hal tersebut dikarenakan semakin berkembangnya *game-game online* di Indonesia ini yang antara lainnya: *platform mobile, console, hingga computer*. Berdasarkan hal tersebut, maka perkembangan *game-game online* tersebut mempengaruhi perkembangan aplikasi *streaming game-game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa pengaruh persepsi kemanfaatan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan sikap menggunakan aplikasi Nimo TV. Variabel X penelitian ini adalah persepsi kemanfaatan penggunaan, persepsi dan kemudahan penggunaan. Dilanjutkan dengan variabel Y adalah minat menggunakan dan terdapat variabel Z yaitu sikap menggunakan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen di UPN “Veteran” Yogyakarta yang mengetahui aplikasi Nimo TV, kemudian sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen di UPN “Veteran” Yogyakarta yang pernah melihat iklan aplikasi Nimo TV. Penelitian ini menggunakan *Path analysis* dengan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Nimo TV.

**Kata kunci:** Persepsi kemanfaatan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan, minat menggunakan, sikap menggunakan