

USER BEHAVIOR ANALYSIS MEDIATED BY BEHAVIORAL INTENTION ON THE RUANGGURU APPLICATION

By: Prayogi Eka Saputra

A B S T R A C T

This research aims to examine the influence of Social Influence, Facilitating Conditions, Price Value, and Hedonic Motivation on User Behavior on the Ruangguru platform, with Behavioral Intention acting as a mediating variable. A quantitative approach was employed, utilizing Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) for data analysis. Data were collected through a questionnaire distributed to 277 respondents who are students at SMA Pusaka 1 Jakarta and active users of the Ruangguru application.

The research results show that Social Influence, Facility Conditions, Hedonic Motivation and Behavioral Intentions have no effect on User Behavior. On the other hand, price value influences user behavior. The research results also reveal that Social Influence, Facility Conditions do not influence User Behavior through Behavioral Intentions.

These findings increase understanding of the determinants that shape user behavior of digital education applications, especially Ruangguru, through the broad lens of the UTAUT2 framework. Even though this application is very popular in Indonesia, a level of dissatisfaction still exists among certain users. Therefore, this research seeks to carefully explore how social influences, infrastructure conditions, perceived price value, and hedonic motivation influence user intentions and behavior in the realm of digital education, a domain that is still under-researched in Indonesia.

Keywords: *Ruangguru, User Behavior, Behavioral Intention, Social Influence, Facility Condition, Price Value, Hedonic Motivation.*

ANALISIS PERILAKU PENGGUNA YANG DIMEDIASI OLEH NIAT PERILAKU PADA APLIKASI RUANGGURU

By: Prayogi Eka Saputra

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas, Nilai Harga, dan Motivasi Hedonis terhadap Perilaku Pengguna *platform* Ruangguru, dengan Niat Perilaku sebagai variabel mediasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan teknik analisis data *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 277 responden yang merupakan siswa SMA Pusaka 1 Jakarta dan pengguna aktif aplikasi Ruangguru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas, Motivasi Hedonis dan Niat Perilaku tidak berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna. Di sisi lain Nilai Harga berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas tidak berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna melalui Niat Perilaku.

Temuan ini meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor penentu yang membentuk perilaku pengguna aplikasi pendidikan digital, khususnya Ruangguru, melalui lensa kerangka UTAUT2 yang diperluas. Meskipun popularitas aplikasi ini meluas di Indonesia, tingkat ketidakpuasan tetap ada di antara pengguna tertentu. Akibatnya, penelitian ini berusaha untuk secara cermat mengeksplorasi bagaimana pengaruh sosial, kondisi infrastruktur, nilai harga yang dirasakan, dan motivasi hedonis memengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam ranah pendidikan digital, domain yang masih belum cukup diteliti di Indonesia.

Kata kunci: Ruangguru, Perilaku Pengguna, Niat Perilaku, Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas, Nilai Harga, Motivasi Hedonis.