

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan tidak pernah berhenti dalam menghasilkan produk-produk teknologi yang beragam. Produk teknologi tersebut dimaksud untuk memberikan manfaat dan kemudahan untuk manusia. Internet merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi yang saat ini banyak digunakan manusia. Selain sebagai sarana untuk mendapatkan informasi, internet juga berguna sebagai media komunikasi dan media hiburan bagi penggunanya. Kehadiran internet sebagai media komunikasi memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna internet. Sedangkan sebagai media hiburan, internet berguna untuk mengakses hiburan secara *online* seperti youtube dan platform sejenisnya, dan sebagai sarana untuk bermain *game* secara *online*.

Kehadiran *game online* yang banyak digemari membuat sebagian individu untuk membentuk sebuah komunitas dari *game online* tersebut. Komunitas-komunitas *game* tersebut tentunya memerlukan sebuah komunikasi yang baik dalam berinteraksi antar sesama anggota. Komunikasi yang terjadi membutuhkan sebuah media komunikasi yang dapat digunakan untuk berinteraksi. Adapun media yang banyak digunakan oleh komunitas game itu sendiri salah satunya yaitu Aplikasi *Discord*.

*Discord* membantu berbagai individu ataupun komunitas, salah satunya yaitu komunitas *game*. *Discord* digunakan sebagai media komunikasi secara online antar individu dalam komunitas untuk membahas hal-hal yang menarik dan juga hal-hal penting. *Discord* berupa fitur *voice chat* gratis yang mempermudah mereka dalam berkomunikasi sehingga penggunaan *Discord* ini tentunya sangat digemari oleh beberapa individu ataupun komunitas. Adapun salah satu komunitas *game* yang menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi mereka yaitu Komunitas MLJ. Komunitas MLJ merupakan salah satu komunitas *game online* yang berada di Kota Jambi.

Dalam Komunitas *game* seperti MLJ tentunya mereka membutuhkan media komunikasi yang mempermudah mereka untuk memainkan *game online* tersebut. Karena kebanyakan *game online* seperti *Mobile Legend* itu sendiri dimainkan secara tim. Sehingga membutuhkan komunikasi yang baik dalam tim untuk menyelesaikan misi dan tantangan guna memenangkan *game online* tersebut. Sehingga media komunikasi yang tentunya sering digunakan oleh para pemain *game online* yaitu Aplikasi *Discord*.

Adapun pengertian *Discord* menurut Maulana [1] :

*Discord* merupakan aplikasi berupa *chat* yang dapat digunakan dalam bermain *game*. Biasanya *game* yang dimainkan yaitu *game online* yang dapat bermain bersama dengan memerlukan kerjasama tim. Selain itu aplikasi tersebut juga dapat digunakan untuk *voice call*. Sehingga setiap pemain dapat berinteraksi langsung melalui telepon untuk berkoordinasi pada saat bermain *game*. Saat ini, *Discord* sering di pakai oleh para *gamers* di Indonesia untuk memainkan permainan *game online* yang sedang ramai digunakan yaitu *Mobile Legends*, *Rules of Survival*, *PUBG*, *Dota*, dan yang lainnya. Pada setiap *game* tersebut biasanya memiliki fitur *voice chat*-nya masing – masing yang dapat dipakai.

Meskipun Aplikasi *Discord* memiliki fitur yang mudah digunakan sehingga banyak dan sering digunakan, terlepas dari itu Penggunaan *Discord* ini tentunya memiliki kendala yang tentunya dapat dirasakan oleh pengguna. Adapun kendala atau masalah yang dapat dirasakan yaitu masih belum stabilnya *server* yang ada. Masalah ini timbul dikarenakan aplikasi ini banyak digunakan oleh beberapa pengguna yang membuat *server* terlalu penuh mengakibatkan penggunanya terkadang tidak bisa menggunakan Aplikasi *Discord* ini. Dan juga terdapat masalah lain yang dirasakan beberapa pengguna pada saat ingin mengakses aplikasi yaitu terdapat kesulitan saat *login* ke aplikasi yang mengakibatkan adanya kegagalan saat pengaksesan aplikasi.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan ataupun masalah dari penggunaannya, tentunya membuat beberapa penilaian tersendiri oleh pengguna terhadap penerimaan Aplikasi *Discord* ini. Adapun hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian penggunanya mengenai seberapa besar tingkat penerimaan pengguna pada Aplikasi *Discord*. Penerimaan pengguna itu sendiri dapat dinilai berdasarkan beberapa faktor yang dapat dilihat seperti dari persepsi kebermanfaatan dengan kata lain seberapa besar manfaat yang dirasakan terhadap penggunaan Aplikasi *Discord* ini. Dan faktor lain yaitu berdasarkan persepsi kemudahan yaitu kemudahan pengguna terhadap penggunaan Aplikasi *Discord* yang tentunya hal tersebut dirasakan oleh pengguna itu sendiri. Serta ada juga beberapa faktor lain yang dapat dinilai untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan Aplikasi *Discord* ini.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melakukan analisis penerimaan pengguna terhadap penggunaan Aplikasi *Discord*.

Adapun penerimaan pengguna menurut Nasir [2] :

Penerimaan pengguna atau lebih dikenal dengan nama *User Acceptance* merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi dari suatu teknologi. *User Acceptance* dapat didefinisikan sebagai keinginan sebuah grup *user* dalam memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) yang didesain untuk membantu pekerjaan mereka. Kurangnya *User Acceptance* akan sangat berpengaruh terhadap kesuksesan implementasi Teknologi Informasi.

Ada banyak model yang dikembangkan oleh para peneliti untuk mengukur penerimaan sistem informasi oleh pengguna yakni model *Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology* (UTAUT), *Motivational Model* (MM), *Theory Of Planned Behavior* (TPB) dan masih banyak yang lain. Pada penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) karena TAM adalah model yang sesuai untuk menganalisis penerimaan pemakai dalam suatu teknologi.

Menurut Fatmawati [3] “TAM memberikan dasar untuk mengetahui pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap, dan tujuan dari penggunaannya”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan analisis yang berjudul **“ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang ingin diteliti sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan pengguna Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi pada Komunitas MLJ?
2. Bagaimana hasil dari tingkat penerimaan pengguna penerimaan pengguna Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi pada Komunitas MLJ?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis melakukan batasan-batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada Aplikasi *Discord*
2. Penelitian ini melakukan analisis dengan menggunakan *Metode Technology Acceptance Model (TAM)*.
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner melalui *google form*.
4. Populasi yang di ambil adalah anggota komunitas MLJ yang pernah menggunakan dan masih aktif menggunakan Aplikasi *Discord*.
5. Jumlah responden pada saat pengumpulan data sebanyak 155 responden

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penulisan**

Dengan mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis penerimaan pengguna Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi dengan menggunakan *metode Technology Acceptance Model (TAM)* dan mengetahui :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat penerimaan pengguna pada penggunaan Aplikasi *Discord* bagi Komunitas MLJ.
2. Untuk mengetahui hasil dari tingkat penerimaan pengguna pengguna Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi pada Komunitas MLJ.
3. Untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel yang ada pada metode *Technology Acceptance Model (TAM)* terhadap tingkat penerimaan pengguna Aplikasi *Discord* bagi Komunitas MLJ.

### **1.4.2 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat memberikan informasi tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat penerimaan pengguna pada penggunaan Aplikasi *Discord* bagi Komunitas MLJ.
2. Diharapkan dapat memberikan informasi tentang hasil dari tingkat penerimaan pengguna pengguna Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi pada Komunitas MLJ.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan layanan guna menarik minat pengguna.
4. Dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan pengetahuan serta sebagai perbandingan dan sumber acuan untuk bidang kajian yang sama.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai keseluruhan bab yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai susunan penulisan penelitian ini, penulis akan menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam laporan penelitian ini sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis membahas beberapa definisi dari teori-teori tentang Analisis Penerimaan Pengguna Aplikasi *Discord* Sebagai Media Komunikasi Dengan Menggunakan *Metode Technology Acceptance Model (TAM)* yang digunakan untuk menjadi acuan dalam melakukan analisis dan juga berisikan teori penunjang dalam memecahkan masalah.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan tentang bahan penelitian, alat penelitian, kerangka kerja penelitian dan kerangka berpikir perencanaan strategis sistem informasi yang diajukan.

**BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN**

Pada bab ini menggambarkan gambaran umum tentang Aplikasi *Discord* dan menjelaskan konseptual model, hipotesis dan indikator penelitian yang digunakan.

**BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang implementasi kerangka kerja perencanaan strategis sistem informasi yang telah di susun.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari hasil analisis serta saran-saran yang mencakup keseluruhan dari hasil penelitian.