

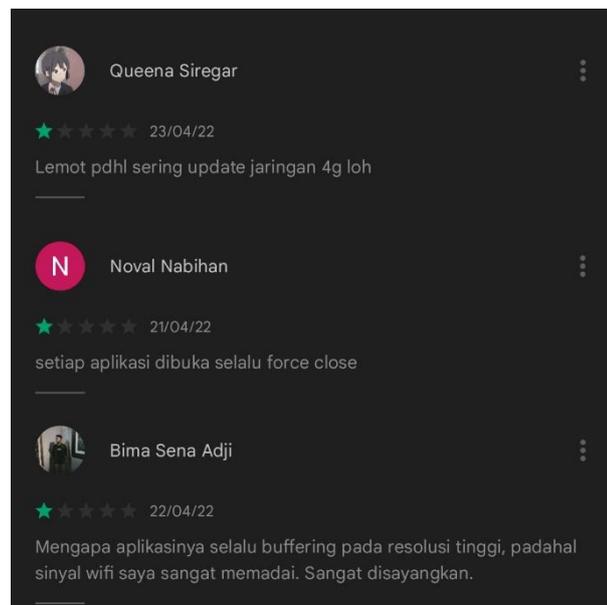
BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu bentuk teknologi pada saat ini yaitu aplikasi. Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah [1]. Yang dimana aplikasi banyak membantu dalam bidang kesehatan, pemerintahan, bisnis, maupun pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi khususnya di bidang pendidikan, belajar tidak lagi hanya dilakukan pada jenjang pendidikan formal seperti sekolah ataupun universitas. Tetapi belajar juga dapat hanya menggunakan *smartphone* melalui aplikasi – aplikasi yang menyediakan layanan pendidikan secara digital.

Zenius adalah salah satu contoh aplikasi di bidang pendidikan yang berfungsi sebagai layanan pembelajar *online* bagi para siswa sekolah dasar sampai siswa menengah ke atas. Aplikasi Zenius memasang metode *online to offline* (O2O). Dengan adanya teknologi ini, maka para siswa tetap dapat akses materi pembelajaran tambahan pada aplikasi Zenius meskipun tidak adanya sambungan internet. Aplikasi Zenius menyediakan layanan berbagai macam soal – soal, video animasi pembahasan, pembahasan soal secara langsung oleh guru pada aplikasi, serta adanya skor terhadap keterampilan dasar pengguna yang memudahkan untuk

mengetahui sejauh mana kemampuan pengguna. Persepsi pengguna merupakan penilaian secara keseluruhan terhadap aplikasi. Secara sederhana, penggunaan aplikasi berarti kesesuaian layanan aplikasi dan dapat mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi penilaian pengguna terhadap penerimaan aplikasi. Persepsi pengguna berhubungan dengan kinerja aplikasi dalam memberikan layanan, semakin baik kinerja aplikasi maka semakin baik pula nilai penerimaan dan penggunaan pada aplikasi Zenius, sehingga memenuhi persepsi pengguna. Berikut gambar permasalahan yang di alami oleh pengguna aplikasi Zenius.



**Gambar 1.1 Penilaian Pengguna Aplikasi Zenius
(Sumber : Google Playstore)**

Berdasarkan gambar diatas maka disimpulkan permasalahan yang sering dialami oleh pengguna aplikasi Zenius adalah lamanya pemutaran video pembahasan, kemudian sering terjadinya gangguan pada aplikasi ketika digunakan sehingga membuat pengguna merasa tidak nyaman. Permasalahan

tersebut mempengaruhi terhadap penilaian pengguna pada penggunaan dan penerimaan aplikasi Zenius.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan suatu analisis secara objektif untuk mengetahui apakah aplikasi Zenius dapat diterima penggunanya atau tidak. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) untuk melihat bagaimana penerapan teknologi dan sistem informasi dalam memenuhi keinginan pengguna saat menggunakan teknologi dan sistem informasi tersebut berdasarkan konstruk ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi fasilitas (*facilitating condition*), niat perilaku (*behavior intention*) dan perilaku pengguna (*use behavior*)[2].

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk menjadikan topik ini sebagai penulisan laporan tugas akhir dengan judul “**ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN METODE UTAUT DI KOTA JAMBI**”. Sehingga analisis ini diharapkan dapat membantu dalam mengetahui nilai penerimaan dan penggunaan aplikasi Zenius di Kota Jambi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh *Performance Expectancy* (PE) terhadap *Behavior Intention* (BI) ?

2. Adakah pengaruh *Effort Expectancy* (EE) terhadap *Behavior Intention* (BI) ?
3. Adakah pengaruh *Social Influence* (SI) terhadap *Behavior Intention* (BI) ?
4. Adakah pengaruh *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Behavior Intention* (BI) ?
5. Adakah pengaruh *Behavior Intention* (BI) terhadap *User Behavior* (UB) ?
6. Adakah pengaruh *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI) dan *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Behavior Intention* (BI) ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan di luar dari judul dan tema yang ada maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

1. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Zenius di Kota Jambi.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode UTAUT
3. Teknik yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel terhadap populasi adalah menggunakan *purposive sampling* dengan rumus Lemeshow.
4. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah dengan menggunakan SEM berbasis PLS dengan *software* SmartPLS
5. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner.

1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *Performance Expectancy* (PE) terhadap *Behavior Intention* (BI)
2. Untuk mengetahui pengaruh *Effort Expectancy* (EE) terhadap *Behavior Intention* (BI)
3. Untuk mengetahui pengaruh *Social Influence* (SI) terhadap *Behavior Intention* (BI)
4. Untuk mengetahui pengaruh *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Behavior Intention* (BI)
5. Untuk mengetahui pengaruh *Behavior Intention* (BI) terhadap *User Behavior* (UB)
6. Untuk mengetahui pengaruh *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI) dan *Facilitating Condition* (FC) terhadap *Behavior Intention* (BI)

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan penilaian kepada pihak aplikasi Zenius tentang pelayanan yang perlu ditingkatkan untuk memenuhi penerimaan dan penggunaan dari pengguna.

2. Mengetahui gambaran mengenai faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Zenius di Kota Jambi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang uraian teori – teori yang mendukung dan mendasari pembahasan laporan penelitian, dikutip dari buku, jurnal, dan lain – lain. Seperti : Analisis, Aplikasi, Metode UTAUT, Skala *Likert*, *Structural Equation Modelling* (SEM), Hipotesis, dan Penelitian Sejenis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi mengenai metode atau pendekatan yang akan digunakan pada penelitian dalam menguraikan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian meliputi kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, besaran sampel dan alat bantu penelitian.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian, pengembangan model, hipotesis penelitian dan profil responden.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan hasil analisis dari penelitian yang telah di lakukan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan.