

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi didunia saat ini telah maju dengan pesat dari waktu ke waktu. Dan juga di bidang teknologi informasi yang semakin canggih dan cepat. Hal ini memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan membuat informasi lebih mudah diakses. Salah satu perkembangan teknologi yang kini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia adalah internet. Walaupun awalnya perkembangan teknologi ini penggunaannya berpusat pada sebatas pertukaran informasi namun di era digital sekarang ini manfaat yang didapat sungguh banyak sekali dan lebih luas lingkupnya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin melampaui batas, terciptalah media sebagai alat komunikasi modern di jaman ini dimana dengan penggunaannya tidak terbatas lagi oleh jarak, ruang dan waktu. Media baru merupakan bentuk penggabungan dari perkembangan teknologi (internet) dengan media massa. Saat ini salah satu media baru yang saat ini sedang populer dan diminati oleh segala kalangan mulai dari anak kecil sampai orang tua adalah Snack Video.

Untuk saat ini aplikasi ini lebih banyak digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri oleh penggunanya yang dapat dilihat dari konten-konten yang menarik perhatian seperti vidio edukasi yang diiringi dengan lagu dan konten-konten kreatifitas lainnya.

Selain itu, aplikasi ini juga menawarkan pendapatan bagi siapa saja dengan hanya menonton video konten dari kiriman pengguna aplikasi tersebut, melakukan misi check-in harian juga dengan cara mengajak teman untuk ikut menggunakannya [1].

Salah satu faktor yang saat ini memegang peranan penting untuk keberhasilan penerapan dan penggunaan teknologi informasi adalah pengguna aplikasi itu sendiri. Tingkat kesiapan dari pengguna untuk menerima teknologi informasi memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi tersebut. Untuk itu perlu dilakukannya analisis penerimaan pengguna aplikasi Snack Video yang ditinjau dari faktor *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using* dan *Behavioral Intention Use* yang ada pada aplikasi Snack Video ini dengan Menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* [2],

Pendekatan TAM dalam hubungannya dengan Snack Video bermaksud menganalisis tingkat kebermanfaatan teknologi. Kelebihan TAM adalah mempertimbangkan faktor psikologis atau perilaku (*behaviour*) yang dibangun atas dasar teori yang kuat. Teori penerimaan teknologi ini merupakan teori yang sederhana namun valid. Dengan adanya penelitian ini, dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memanfaatkan aplikasi Snack Video.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Snack Video Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*” studi kasus masyarakat Kota Jambi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu :

1. Bagaimana mengukur tingkat pemanfaatan aplikasi Snack Video menggunakan *Thecnology Acceptance Model (TAM)*?

2. Apakah dimensi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using* dan *Behavioral Intention* berpengaruh pada pemanfaatan aplikasi Snack Video ?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis melakukan pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada pengguna aplikasi Snack Video
2. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuisioner dengan jumlah responden dibatasi 385 orang.
4. Data diolah dengan menggunakan *tools PLS (Partial Least Square)* dengan *software smartPLS 3.0*
5. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Snack Video di wilayah Kota Jambi.
6. Metode sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui tingkat pemanfaatan aplikasi Snack Video

2. Memberi rekomendasi dari pihak *develover* untuk meningkatkan efektivitas dan layanan Snack Video

1.4.2. Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Memberikan informasi mengenai tingkat minat pengguna terhadap penggunaan teknologi
2. Mengembangkan kemampuan skil menulis melalui skripsi ini, selain yang di dapat dari perkuliahan.
3. Membantu pihak *develover* mengevaluasi aplikasi Snack Video

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Dengan pokok-pokok permasalahan dan metode penulisan diatas maka dibuatlah penulisan ilmiah ini dengan sistematika berikut ini :

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 memuat uraian konsep-konsep teoritis yang mendasari pembahasan laporan secara khusus bersumber dari buku, jurnal serta artikel-artikel ilmiah yang berfungsi sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, besaran sample 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 DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.