BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kick Avenue adalah *market place* online menjual produk-produk fashion mulai dari *sneakers*, pakaian, dan barang-barang *luxury* original. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi jual-beli *sneakers*. Kick Avenue juga menyediakan fitur *bid* (penawaran) untuk para pembeli [1]. Berdasarkan data dari *google play store* dan *app store*, jumlah yang telah mengunduh aplikasi Kick Avenue sebanyak 100 ribu. Dan terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada aplikasi Kick Avenue dari komentar *google play store* sebanyak 6 ribu dan *app store* 4 ribu, salah satu permasalahan yang paling banyak dikeluhkan yaitu sering mengalami *Crash app*. Dan beberapa masalah lainnya seperti pembelian yang tercancel, proses pemesanan yang lama, dan cek ukuran yang salah. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan suatu analisis untuk mengetahui apakah aplikasi Kick Avenue dapat diterima penggunanya atau tidak.

Beberapa penelitian sejenis sebelumnya yang dijadikan acuan antara lain, penelitian yang menganalisis penerimaan aplikasi MyPertamina menggunakan TAM. Dan hasil analisis adalah keseluruhan hasil penelitian menunjukan persepsi positif tentang manfaat kemudahan aplikasi MyPertamina [2]. Selanjutnya tentang menganalisis perilaku pengguna *E-Wallet* aplikasi OVO terhadap perspektif pelajar tingkat sekolah menengah atas di lembaga menggunakan TAM. Dan hasil analisis yaitu variabel yang ada berpengaruh signifikan terhadap variabel lainnya [3]. Selanjutnya penelitian yang menganalisis tingkat penerima aplikasi *BCA mobile*

Di kota Malang menggunakan metode TAM. Dari hasil analisis semua variabel memberikan pengaruh signifikan positif terhadap pengguna aplikasi [4]. Selanjutnya penelitian yang menganalisis perilaku pengguna aplikasi praktik akuntansi model UTAUT. Dan hasil analisis yaitu menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, menjadi faktor yang mempengaruhi niat perilaku pengguna aplikasi praktik akuntansi [5]. Selanjutnya penelitian tentang menganalisis penerimaan dan penggunaan teknologi aplikasi ojek online menggunakan UTAUT. Dan hasil analisis yaitu semua variabel memiliki pengaruh positif pada setiap hubungan antara faktornya [6].

Perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi, ada beberapa metode yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*. Salah satu metode terbukti efektif adalah metode UTAUT [7]. Dan peneliti memutuskan untuk menggunakan metode UTAUT karena, metode UTAUT terdapat empat konstruk utama yang mempengaruhi niat perilaku (*behavioral intention*) dan perilaku menggunakan (*use behavior*) sistem, empat konstruk tersebut ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions*) [6].

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengira perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Analisis Perilaku Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Kick Avenue Dengan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah :

1. Bagaimana menerapkan metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) pada aplikasi Kick Avenue?
2. Bagaimana menganalisis dan mengevaluasi hasil penerapan metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) untuk melihat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Kick Avenue?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari permasalahan dan topik penulisan ini maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada aplikasi Kick Avenue.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) dan variabel yang digunakan adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi memfasilitasi (*facilitating condition*) sebagai variabel independent, dan niat perilaku untuk menggunakan (*behavior intention to use*) sebagai variabel dependen.

3. Teknik yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel terhadap populasi adalah menggunakan *non-probability sampling* dengan kategori *purposive sampling* dan menggunakan rumus Lemeshow untuk penentuan banyaknya sampel dalam penelitian.
4. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah *software SmartPLS*.
5. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner melalui *google form*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) pada perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Kick Avenue.
2. Untuk menganalisis dan mengevaluasi metode *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) dan mengetahui pengaruh setiap variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) pada perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Kick Avenue.

1.4.2 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai penambah wawasan dan pengetahuan, khususnya untuk penelitian yang sedang dilakukan saat ini, yaitu perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi.
2. Bagi pihak Kick Avenue, hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi mengenai perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Kick Avenue.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran dan referensi untuk peneliti yang sejenis.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah-ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yang diperoleh dari berbagai literatur yang bersumber dari buku, jurnal, serta berbandingan dengan penelitian yang sejenis atau sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan metode atau pendekatan yang akan digunakan 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

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, pengembangan model, hipotesis penelitian dan profil responden.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang perhitungan hasil analisis perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Kick Avenue.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari tahap-tahap analisis beserta saran atau masukan yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan.