

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era pesatnya kemajuan teknologi saat ini, penerimaan teknologi baru telah menjadi bidang yang penting yang menarik. Berbagai aspek kehidupan kini semakin dipengaruhi oleh teknologi baru. Oleh karena itu, memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi inovasi teknologi menjadi sangat penting [1]. Hal ini telah memfasilitasi pengembangan berbagai model teoretis yang berperan penting dalam menjelaskan penerimaan pengguna.

Dalam lingkup bisnis atau organisasi, teknologi menjadi acuan penting untuk memenangkan persaingan. Salah satu aspek penentu kesuksesan adalah sejauh mana pengguna menerima teknologi tersebut. Oleh karena itu, kajian mengenai penerimaan pengguna terhadap sistem berbasis teknologi sangat diperlukan [2]. Penerimaan pengguna (User Acceptance Level) berperan penting dalam menilai sejauh mana suatu sistem dapat diterima dan diadopsi oleh pengguna.

Teknologi informasi berkembang pesat dan memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk layanan perpustakaan di seluruh dunia[3]. Sebelumnya, perpustakaan mengandalkan metode manual. Namun, kini perpustakaan telah beralih ke format digital yang dapat diakses melalui jaringan komputer maupun perangkat seluler.

Perkembangan perpustakaan digital tidak hanya berkaitan dengan aspek teknologi saja, namun juga pada pelayanan perpustakaan itu sendiri seperti

penerimaan pengguna dalam mengakses layanan perpustakaan tersebut. Penerimaan pengguna memainkan peran penting dalam pengembangan perpustakaan digital. Selain itu, efisiensi operasional dan peningkatan kapasitas pengelolaan juga merupakan elemen penting yang harus diperhatikan dalam keberhasilan implementasinya [4]. Dalam penggunaannya, perpustakaan digital perlu menyediakan kemudahan dan manfaat yang nyata bagi para penggunanya. Oleh karena itu, transformasi perpustakaan digital memiliki potensi besar dalam memenuhi kebutuhan era modern dengan menawarkan pilihan bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas secara lebih efisien.

Teknologi informasi kini memainkan peran penting dalam penyampaian informasi dan pengelolaan layanan perpustakaan, memungkinkan pengguna mengakses informasi lebih cepat dan efisien. Sebelumnya, perpustakaan konvensional menggunakan metode manual, tetapi kini perpustakaan telah beralih ke format digital yang memungkinkan akses melalui perangkat komputer maupun seluler [5]. Berbeda dengan perpustakaan manual yang telah lama dikenal masyarakat, perpustakaan digital mengharuskan pengguna untuk menyesuaikan diri dengan teknologi baru, yang terkadang menimbulkan kesulitan dalam navigasi, akses, dan penggunaan fitur-fiturnya.

Fenomena ini terlihat pada perpustakaan digital seperti aplikasi iJambiKota, meskipun aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan literasi dan aksesibilitas buku, beberapa pengguna masih menghadapi kendala dalam penerimaan. Pengguna belum sepenuhnya memahami fitur – fitur yang ditawarkan atau merasa nyaman menggunakannya. Oleh karena itu, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi

penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini menjadi sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi dan adopsinya secara luas.

Aplikasi iJambiKota merupakan perpustakaan digital yang dikembangkan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi dan ditawarkan oleh PT Woolu Aksara Maya. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada 27 Mei 2019 dan diperbarui terakhir pada 4 September 2024, dengan jumlah unduhan lebih dari 1.000 pengguna. Aplikasi iJambiKota merupakan perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan fitur *eReader*, memungkinkan pengguna untuk membaca buku secara online (*eBook*). Melalui fitur media sosialnya, pengguna dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Selain itu, mereka juga bisa memberikan rekomendasi serta ulasan buku yang sedang dibaca.

Aplikasi ini menyediakan beberapa menu, termasuk koleksi buku, kategori ePustaka, beranda, pinjaman buku, notifikasi, halaman pencarian untuk menemukan koleksi buku, ePustaka, serta pengguna lainnya, dan profil pengguna. Berdasarkan observasi awal di *Google Playstore*, jumlah pengunduh mencapai lebih dari 1.000, namun setelah dilakukan observasi dengan admin menunjukkan bahwa total pengunduh sebenarnya mencapai 1.707 orang. Beberapa masalah yang ditemukan dari ulasan aplikasi iJambiKota mencakup kurangnya pemahaman pengguna tentang fitur-fitur aplikasi, kesulitan teknis dalam mengunduh buku digital, serta keterbatasan koleksi buku. Selain itu, minimnya promosi juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan aplikasi ini belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas.

Penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini merupakan faktor kunci keberhasilan implementasinya. Untuk itu diperlukan analisis penerimaan pengguna terhadap Aplikasi iJambiKota dengan menggunakan integrasi pendekatan model *Task Technology Fit* (TTF) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dimana integrasi pendekatan ke dua model ini juga dilakukan oleh Alkhawadi, dkk [6] dimana dalam penelitian tersebut mereka mengintegrasikan model TTF dan UTAUT untuk menganalisis penerimaan pada pengguna *Human Resource Information System* (HRIS) di sektor publik Yordania.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Ojiaku, dkk dimana dalam penelitian yang dilakukan guna menganalisis pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi niat konsumen untuk menerima dan mengadopsi teknologi keuangan dengan menggunakan pendekatan TTF dan UTAUT [7]. Pendekatan TTF akan digunakan untuk menilai sejauh mana fitur-fitur aplikasi iJambiKota sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan tugas mereka. Di sisi lain, model UTAUT akan digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan aplikasi ini. Maka berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tesis dengan judul **“Analisis Penerimaan Layanan Aplikasi iJambiKota dengan integrasi TTF dan UTAUT”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Analisis Penerimaan Layanan Aplikasi iJambiKota dengan integrasi TTF dan UTAUT?.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi masalah serta mencegah terjadinya perluasan topik dalam penelitian ini, penulis menetapkan batasan pada pembahasan materi sebagai berikut:

1. Studi kasus dalam penelitian ini adalah aplikasi iJambiKota Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi.
2. Responden pada penelitian ini adalah seluruh masyarakat pengguna aplikasi iJambiKota .
3. Penyebaran dan pembuatan kuesioner dilakukan secara *online* dalam bentuk formulir Google Form dan dengan pengukuran berupa angka dengan Skala likert 1-5.
4. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan *software* yang digunakan yaitu smartPLS 4.0.
5. Penelitian ini menggunakan dua metode untuk Penelitian ini menggunakan dua metode yang diintegrasikan yaitu model TTF dengan 4 konstruk atau variabel yakni *Task Characteristics* (karakteristik tugas), *Technology Characteristics* (karakteristik teknologi), *Task Technology Fit* (TTF), dan *Performance Impact*. Selanjutnya model UTAUT dengan 4 konstruk atau variabel yakni *Performance Expectancy* (Ekspektasi

Kinerja), *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial) , *Facilitating Condition* (Kondisi Fasilitas).

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun untuk tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui sejauh mana penerimaan pengguna terhadap Aplikasi iJambiKota dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan Aplikasi iJambiKota.
2. Untuk menghasilkan rekomendasi kepada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi terkait dengan hasil analisis penerimaan Aplikasi iJambiKota.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi model alternatif untuk penelitian kuantitatif dalam analisis penerimaan pengguna terhadap aplikasi.
2. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan layanan guna menarik minat dan memberikan kemudahan pada pengguna aplikasi iJambiKota.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dan sebagai bahan acuan dan pengetahuan atau sebagai perbandingan untuk bidang kajian yang sama.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan tesis ini terdiri lima bab. Gambaran umum dari sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mencakup pendahuluan yang menguraikan latar belakang dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah penelitian, batasan yang diterapkan pada penelitian, tujuan dari penelitian yang dilakukan, manfaat penelitian yang ingin dicapai pada penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori dasar yang menjadi landasan acuan penelitian. Selain itu, juga dijelaskan mengenai literatur-literatur yang digunakan sebagai referensi oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian serta penjabaran terkait penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan hal yang membedakannya dengan penelitian yang saat ini dilakukan, penjabaran mengenai Aplikasi iJambiKota dan keterangan terkait dengan model TTF dan UTAUT yang dipergunakan di dalam penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan apa saja metode yang digunakan dalam penelitian ini, mencakup alur penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian, bahan yang digunakan, peralatan penelitian, model dan hipotesis yang

digunakan juga teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas hasil analisis dari data yang telah terkumpul dengan menggunakan *tool* analisis data untuk memastikan apakah sesuai atau tidak dengan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis terhadap layanan.