

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia mengakses dan menggunakan sumber daya informasi [1]. Teknologi *mobile*, khususnya *smartphone*, telah menjadi perangkat penting untuk berkomunikasi dan mengakses informasi secara mudah, sehingga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari [2]. Penggunaan TIK telah meluas ke semua aspek kehidupan, termasuk lembaga yang bergerak dibidang informasi seperti perpustakaan [3]. Perubahan komunikasi dan pengelolaan informasi mendorong perpustakaan untuk berinovasi dan beradaptasi dengan teknologi digital, seperti perpustakaan digital yang memudahkan penyimpanan dan akses informasi ilmiah secara digital [4].

Salah satu penggunaan teknologi *mobile* yang menghubungkan layanan perpustakaan dengan *smartphone* adalah *Mobile Library* atau yang sering disebut *mLibrary* atau *M-Library* [5]. *Mobile Library* adalah layanan perpustakaan yang dapat diakses dua puluh empat jam melalui berbagai perangkat, memungkinkan pengguna memperoleh informasi tanpa batasan waktu, tempat, atau ruang. Teknologi ini memanfaatkan jaringan nirkabel, Internet, dan multimedia untuk memberikan akses yang efisien [6]. Hal ini terjadi karena perkembangan pesat teknologi dan komunikasi (TIK) seiring kemajuan ini, pandangan terhadap

perpustakaan tradisional pun berubah, mengarah ke konsep perpustakaan *modern* [7].

Berdasarkan artikel pada situs *website* Aksaramaya, salah satu instansi yang menyediakan perpustakaan digital bagi masyarakat Jambi adalah Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi Jambi. Perpustakaan ini dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui layanan digital yang dikenal sebagai iPustaka Jambi. Peluncuran aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang diinginkan, aplikasi ini dikembangkan melalui kerjasama antara Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi Jambi dengan perusahaan Aksaramaya.

iPustaka Jambi pertama kali dirilis pada 1 April 2019 dan diluncurkan secara resmi pada 14 September 2019 bertepatan pada Hari Kunjung Perpustakaan Nasional. Aplikasi iPustaka Jambi merupakan aplikasi Perpustakaan digital berbasis media sosial yang menawarkan berbagai fitur canggih untuk pengalaman membaca yang lebih interaktif. Dilengkapi dengan *eReader*, memudahkan pengguna membaca *ebook* dengan nyaman, kapan saja dan di mana saja. Adanya akses *online* dan *offline*, pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi ini juga memanfaatkan fitur media sosial memungkinkan pengguna berinteraksi dengan pengguna lain di *platform* tersebut dan dapat memberikan rekomendasi buku, ulasan, dan menjalin pertemanan baru. Berbagai fitur seperti koleksi, *ePustaka*, *feeds*, dan rak buku.

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ulasan *Google Play Store*. Aplikasi iPustaka dengan rating 4,3 dari 10 ribu+ unduhan, menerima keluhan terkait proses

pengunduhan buku yang lambat dan terkadang gagal. Koleksi bukunya dianggap kurang lengkap, fitur pesan antar pengguna sering *error*, tidak ada notifikasi, dan aplikasi hanya tersedia untuk pengguna android, belum bisa diakses pengguna iOS. Hal ini menimbulkan kekhawatiran tentang efektivitas iPustaka Jambi yang mungkin mempengaruhi keputusan mereka untuk terus menggunakan aplikasi ini.

Oleh karena itu, Perpustakaan harus melakukan analisis terhadap penerimaan layanan pengguna, dengan menganalisis beberapa faktor yang mempengaruhi kemudahan dan kebermanfaatan aplikasi. Tujuannya adalah agar aplikasi iPustaka Jambi dapat terus digunakan, berkembang, dan memberikan manfaat bagi pengguna serta berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi layanan Perpustakaan digital Dinas Arsip Daerah Provinsi Jambi. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian aplikasi iPustaka dengan menganalisis penerimaan aplikasi iPustaka Jambi dengan pendekatan model *Technology Acceptance Model* (TAM).

Salah satu metode yang sering digunakan oleh peneliti untuk menganalisis penerimaan suatu aplikasi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) [8]. TAM merupakan salah satu model yang menjelaskan penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap memiliki pengaruh signifikan dan sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana individu menerima dan menggunakan suatu sistem atau aplikasi [9]. TAM terdiri dari lima dimensi yaitu persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan teknologi (*Perceived Ease Of Use*), persepsi pengguna tentang manfaat teknologi (*Perceived Usefulness*), sikap pengguna terhadap teknologi (*Attitude Toward Using*), niat untuk berperilaku (*Behavioral Intention To Use*), dan penggunaan yang sebenarnya (*Actual System Use*) [10].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas analisis penerimaan menggunakan metode TAM. Pada penelitian yang dilakukan Handayani dan Prahartiwi [11] melakukan penelitian tentang penerimaan teknologi *e-Wallet Gopay* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa 83% responden menerima Gopay sebagai sistem yang memudahkan pembayaran non-tunai. Sebanyak 6% responden menolak, sementara 11% menyatakan netral. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa sistem Gopay mempermudah proses pembayaran, dan tingkat penerimaan terhadap Gopay cukup baik.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Ilham dan Zarnelly [12] melakukan penelitian tentang penerimaan aplikasi PLN *mobile* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan penggunaan terhadap aplikasi PLN *mobile* sebesar 29,8% dipengaruhi oleh faktor kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan dengan hubungannya tergolong sebesar 55,9%. Hal ini dapat membuktikan apabila nilai dari variabel kebermanfaatan dan kemudahan meningkat, maka penerimaan penggunaan aplikasi PLN *mobile* akan meningkat.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Effendi et al. [13] melakukan penelitian penerimaan pada aplikasi SISMAART menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai media pembelajaran pada SMA Adabiyah Palembang dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa percaya SISMAART memudahkan dan meningkatkan kinerja mereka sebagai media pembelajaran yang berani, dengan nilai 57% variabel *Perceived Ease of Use* dan nilai 60% variabel

Perceived Usefulness maka kedua variabel tersebut dinyatakan setuju. Sebagian besar siswa tertarik menggunakan SISMART, ditunjukkan oleh 70% setuju pada variabel *Attitude Toward Used* dan 63,1% pada *Behavior Intention*, meskipun 56,7% setuju dengan pernyataan negatif. Selain itu, 64% siswa menggunakan SISMART secara aktif, dengan 32% setuju dan 32% sangat setuju bahwa mereka sering menggunakannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Penerimaan Aplikasi iPustaka Jambi Dengan Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh signifikan variabel bebas (independent) yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), dan Persepsi Manfaat Penggunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap variabel terikat (dependent) yaitu Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using*), dan Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention To Use*)?
2. Bagaimana menganalisis tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi iPustaka Jambi menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM)?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar analisis tetap pada jalurnya, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengguna aplikasi iPustaka Jambi.
2. Penelitian ini menggunakan metode TAM yang difokuskan pada empat variabel yaitu *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, dan *Behavioral Intention To Use*.
3. Rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel terhadap populasi yaitu rumus Rao Purba.
4. Metode pengumpulan data menggunakan teknik *skala likert* dengan bantuan *google form*.
5. Metode yang digunakan untuk mengolah data statistik yaitu *Structural Equation Model* (SEM) dan data diolah dengan menggunakan *tools SmartPLS*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh pada variabel bebas (independent) yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), dan Persepsi Manfaat Penggunaan (*Perceived Usefulness*) terhadap variabel terikat (dependent) yaitu Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using*), dan Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention To Use*).

2. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi iPustaka Jambi dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari Penelitian ini adalah:

1. Melalui penelitian ini, dapat diperoleh informasi mengenai faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi iPustaka Jambi dan menganalisis hubungan antar variabel dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak iPustaka Jambi dalam mengevaluasi dan meningkatkan fungsi serta kualitas layanan aplikasi dengan lebih optimal. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan dasar evaluasi untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi sehingga mampu meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerimaan teknologi dan aplikasi di sektor perpustakaan dan bidang terkait lainnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terstruktur mengenai isi penelitian, sistematika penulisan dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang mendukung tentang analisis penerimaan aplikasi iPustaka Jambi dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM)

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini membahas kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, operasional dan pengumpulan variabel, skala likert serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada Bab ini membahas gambaran umum mengenai iPustaka Jambi dan menguraikan indikator penelitian yang digunakan.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang perhitungan analisis dan pembahasan, hasil pengumpulan data, deskripsi responden, serta hasil uji hipotesis berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI : PENUTUP

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi

pihak-pihak yang membutuhkan untuk pengembangan penelitian yang akan datang.