BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era modern saat ini teknologi dan ilmu pengetahuan sama-sama memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong kemajuan serta memberikan kontribusi besar terhadap aktivitas manusia sehari-hari. Salah satu dampak positif nyata yang telah dirasakan oleh banyak manusia dari teknologi adalah kemudahan dalam mengerjakan berbagai pekerjaan, tidak hanya itu teknologi juga bisa membantu manusia melakukan tugas atau pekerjaan secara bersamaan dalam satu waktu.

Teknologi merupakan sesuatu yang terus mengalami evolusi seiring berkembangnya zaman, para ahli di bidang teknologi secara konsisten menciptakan berbagai inovasi dan terobosan baru untuk kemajuan teknologi yang semakin cepat [1]. Salah satu bentuk inovasi dari kemajuan teknologi yang saat ini banyak menarik perhatian dan dimanfaatkan adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. *Artificial Intelligence* (AI) adalah alat yang dirancang dapat memindahkan kemampuan manusia kedalam mesin, seperti belajar, bernalar, dan memecahkan masalah [2].

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan memiliki potensi besar terhadap peningkatan efisiensi dalam berbagai sektor. Sebagian besar dari implementasi AI meliputi layanan asisten virtual, sistem rekomendasi, otomatisasi industri, analitik data hingga merubah data ke bentuk yang lain contohnya seperti,

mengubah data menjadi grafik, laporan tertulis, tabel, model analitik, *automated insights*, dan pemrosesan bahasa alami yang membantu dalam meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan dan produktivitas. Dimana sebelum memasuki era globalisasi seperti saat ini, pekerjaan masih dilakukan secara manual, dalam konteks ini diantaranya seperti pembuatan *mind mapping*, visualisasi, diagram, dan ilustrasi dilakukan secara manual yang memerlukan banyak waktu dan keterampilan khusus. Namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai jenis sistem informasi yang mengadopsi AI yang bisa menjadi solusi untuk persoalan tersebut mulai bermunculan beberapa diantaranya aktivitas terkait pembuatan visualisasi gambar yang bisa dilakukan oleh aplikasi-aplikasi untuk visualisasi menggunakan AI yaitu, Napkin.AI, Miro, *EdrawMind, EdrawMax*, dan Flowdia Diagrams Lite.

Napkin.AI adalah alat kecerdasan buatan atau AI yang mengubah teks menjadi visual, seperti diagram, peta pikiran, dan ilustrasi untuk membantu pengguna memvisualisasikan dan menyajikan ide-ide kompleks. Namun, dari hasil penelusuran dan ulasan pengguna terdekat, Napkin.AI dinilai masih memilikki beberapa kekurangan, seperti tampilan platform yang masih cukup sulit dipahami, susahnya proses login, serta keterbatasan penggunaan karena Napkin.AI hanya bisa digunakan di desktop yaitu komputer atau laptop. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan serta kemampuan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi secara optimal. Jika pengguna merasa kesulitan dalam mengakses dan memahami fitur yang tersedia, kondisi ini dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap aplikasi serta keyakinan mereka dalam menggunakan

aplikasi Napkin.AI. Disisi lain keterbatasan akses penggunaan juga dapat mempengaruhi persepsi kontrol perilaku pengguna dalam memanfaatkan aplikasi secara berkelanjutan. Meskipun demikian, banyak pula pengguna yang merasa terbantu dengan adanya Napkin.AI, terutama karena kemampuannya dalam mengubah teks menjadi bentuk visual seperti diagram, peta pikiran, dan ilustrasi. Namun kendala yang dialami pengguna seperti kesulitan dalam proses login dan kurangnya pemahaman terhadap fitur aplikasi akan mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan serta keyakinan pengguna dalam menggunakan Napkin.AI. Kondisi tersebut berpotensi mempengaruhi sikap pengguna, persepsi kontrol perilaku, serta niat mereka untuk menggunakan aplikasi Napkin.ai. Maka dari itu perlu dilakukan analisis perilaku pengguna untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan faktor penggunaan aplikasi dengan menggunakan pendekatan Theory of Planned Behavior.

Mengacu pada uraian di atas, terdapat beberapa ulasan kurang baik terhadap Napkin.AI yang menyebabkan sebagian pengguna menilai platform ini belum optimal. Meskipun demikian, Napkin.AI masih menjadi pilihan bagi sejumlah pengguna yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk membantu proses pengembangan ide dan visualisasi konsep. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis perilaku pengguna Napkin.AI di kalangan masyarakat atau individu yang memanfaatkan platform tersebut.

Dalam meneliti sebuah perilaku pengguna bisa di evaluasi dengan menggunakan beberapa model teoritis. Diantaranya adalah *Theory of Reasoned*

Action (TRA), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Theory Acceptance Model* (TAM), dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) [3].

Theory of Planned Behavior merupakan salah satu teori psikologi yang sangat berpengaruh dalam menjelaskan bagaimana dan mengapa seseorang memutuskan untuk melakukan suatu tindakan. *Theory of Planned Behavior* mencoba menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi niat seseorang dalam melakukan suatu perilaku. Teori ini menekankan bahwa niat perilaku dipengaruhi oleh tiga dimensi, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*), norma subjektif (*subjective norm)*, dan kontrol perilaku yang dirasakan *(perceived behavioral intention control*) [4].

Berdasarkan uraian diatas metode yang dipilih untuk melihat perilaku pengguna pada aplikasi napkin.ai adalah *Theory of Planned Behavior* (TPB). TPB dipilih karena memadukan beberapa faktor yang membentuk niat dan perilaku seseorang. Faktor-faktor tersebut meliputi sikap individu terhadap suatu perilaku, norma subjektif (tekanan sosial yang dirasakan), dan persepsi kontrol perilaku (kemudahan atau kesulitan dalam melakukan suatu perilaku). Kombinasi dari ketiga faktor ini kemudian membentuk niat berperilaku, yang pada akhirnya memengaruhi perilaku actual.

Dari uraian diatas, maka peneliti mengangkat masalah tersebut ke dalam tugas akhir dengan judul **"Analisis Perilaku Pengguna Terhadap Aplikasi Napkin.AI Dengan *Theory Of Planned Behavior*"**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana menganalisis perilaku pengguna aplikasi Napkin.AI dengan menggunakan metode *Theory of Planned Behavior* (TPB)?

1.3 BATASAN MASALAH

1. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan agar penelitian lebih terarah maka peneliti membatasi fokus penelitian. Secara spesifik penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Napkin.AI dengan menggunakan metode *Theory of Planned Behavior* (TPB), yang difokuskan pada 5 variabel, berupa 3 variabel bebas yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior),* norma subjektif (*subjective norm),* kontrol perilaku persepsian *(perceived behavioral intention control)* dan 2 variabel terikat yaitu minat perilaku *(behavioral intention),* dan perilaku *(behavior).*
2. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh kalangan khususnya mahasiswa yang menggunakan aplikasi Napkin.AI.
3. Sampel pada penelitian ini ditentukan menggunakan rumus *cochran* dengan *sampling eror* yaitu 5%, sehingga dari hasil perhitungan dengan rumus *cochran* diperoleh hasil jumlah sampel menjadi 384 responden
4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui penyebaran kuesioner berupa formulir digital dengan bantuan google form.

5. Pemilihan jawaban oleh responden berpatokan pada alat ukur yaitu *skala likert*
6. Pengolahan data statistik dalam penelitian ini menggunakan *tools* berupa aplikasi *SmartPLS*
7. Data hasil olahan dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM).

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menganalisis perilaku pengguna aplikasi Napkin.AI.
2. Untuk mengetahui variabel mana yang paling mempengaruhi dan memiliki nilai tertinggi daripada variabel lainnya terhadap metode yang akan digunakan

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat diketahui hasil analisa mengenai perilaku pengguna aplikasi Napkin.AI.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan data dan atau informasi pengguna aplikasi Napkin.AI mengenai variabel mana yang paling mempengaruhi dan memiliki nilai tertinggi daripada variabel lainnya.

3. Penelitian ini dapat berkontribusi sebagai acuan untuk pihak pengembang aplikasi Napkin.AI untuk memperbaiki dan mengembangkan aplikasi Napkin.AI agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam pemahaman isi dengan tersruktur dan menyeluruh. Adapun sistematika penulisan yang akan penulis gunakan dalam peyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum topik dan permasalahan yang akan diteliti hingga solusi yang dimuat dalam latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan untuk memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi laporan dengan terstruktur.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang teori-teori, konsep-konsep dengan pendapat yang berbeda-beda menurut para ahli, dan hasil penelitian terdahulu dari study literatur berdasarkan sumber-sumber yang relevan dengan topik penelitian seperti buku, jurnal, dan sebagainya. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran kerangka teoritis sebagai dasar analisis yang dapat memperkuat

penelitian dan gap dengan penelitian terdahulu dengan topik yang relevan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang kerangka kerja penelitian yang terstruktur sebagai acuan untuk peneliti selama penelitian berlangsung dan metode-metode yang akan digunakan, penentuan populasi, sampel, dan alat bantu yang digunakan.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini akan memaparkan penjelasan mengenai gambaran umum objek yang akan di teliti, menentukan hipotesis antar variabel X & Y, dan pengembangan kuesioner yang akan digunakan dan disebarkan kepada pengguna aplikasi Napkin.AI khususnya mahasiswa.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil dari analisis dan penjelasan oleh peneliti yang didapat dari beberapa tahapan pengujian pada data yang diperoleh dari responden kuesioner disajikan dalam bentuk nilai, tabel, grafik, dan gambar.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya dan pihak pengembang aplikasi Napkin.AI.