

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dimasa sekarang sudah berkembang sangat pesat, khususnya di bidang Pendidikan yang beralih ke era digital teknologi atau bisa disebut *immigration digital* [1]. *Immigration digital* menetapkan teknologi dalam pendidikan dan pelatihan merupakan suatu transisi yang memberikan nilai bagus dalam otonomi imigrasi digital dalam media pembelajaran dan pelatihan. Para akademis seperti universitas, institut maupun sekolah tinggi kejuruan mencoba menggunakan teknologi mutakhir untuk meningkatkan standar pembelajaran dengan beralih sepenuhnya ke digital teknologi [2]. Sebagai mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi informasi dengan baik, perlu mengembangkan kompetensi-kompetensi pemanfaatan di bidang teknologi. Komunitas Forum Ekonomi Dunia juga melihat bahwa perlunya mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi digital berdampak pada hampir semua sektor Angkatan kerja dimasa yang akan datang [3].

Menurut ibu Wiwus Widya Futiana Staff Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto saat wawancara pada tanggal 14 Februari 2024, Institut Teknologi Telkom Purwokerto adalah salah satu perguruan tinggi yang sudah mengembangkan perpustakaan digital berbasis *mobile* yang bernama ITTP *Digital library*. Aplikasi ITTP *Digital library* berbasis *mobile* ini dibuat dan dikembangkan atas kerja sama antara Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan PT. Enam Kubuku Indonesia dan aplikasi ini dirilis bisa digunakan sejak 30 Januari 2022. Mahasiswa yang sudah memasang aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* menurut data dari bagian Staff Pengurus Perpustakaan yaitu 3889 pengguna. Pengguna yang mengadopsi aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* menurut data dari bagian Staff Pengurus Perpustakaan yaitu 335. Data mahasiswa menurut Akademik Institut Teknologi Telkom

Purwokerto semester ganjil tahun 2023-2024 berjumlah 5052 mahasiswa. Dari data pengguna ITTP *Digital Library* dan data mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto bahwa 78% mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto menggunakan aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile*. Akan tetapi, data pembaca buku dan data pengguna yang menggunakan aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* yaitu 8%. Dampaknya fasilitas aplikasi untuk perpustakaan IT Telkom Purwokerto dan fitur yang disediakan oleh aplikasi, seperti buku penelitian, novel, dan materi pembelajaran lainnya, tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh mayoritas mahasiswa. Ini berarti banyak mahasiswa yang tidak mendapatkan manfaat penuh dari investasi kampus dalam pengembangan aplikasi tersebut. Permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku mahasiswa dalam mengadopsi ITTP *Digital library* berbasis *mobile*.

Perbedaan memasang aplikasi dengan mengadopsi suatu aplikasi yaitu memasang aplikasi mengacu pada proses teknis dimana perangkat lunak diunduh dan di install pada perangkat keras, seperti komputer, tablet, atau ponsel, mengadopsi aplikasi yaitu proses dimana pengguna mulai secara aktif menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan sehari-hari dan mengintegrasikannya kedalam proses kerja atau kehidupannya[4]. Pentingnya untuk mengadopsi aplikasi *Digital library* yaitu pada kemudahan akses dan peningkatan efisiensi dalam pengelolaan informasi pembelajaran digital pada mahasiswa. Efisiensi dalam pengelolaan informasi pembelajaran yaitu untuk mendukung mahasiswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran dengan mudah tanpa terkendala lokasi dan waktu[5]. Ada beberapa kelebihan dari aplikasi ini yaitu menyediakan akses cepat terhadap sumber daya digital, mempermudah pencarian informasi pembelajaran untuk mahasiswa, serta meningkatkan kolaborasi antarpengguna. Selain itu juga terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu pelatihan pengguna yang kurang memadai, karena ketika pelatihan pengguna dikelola dengan baik, pengguna dapat merasakan manfaat

penuh dari aplikasi *Digital library* dan meminimalkan risiko masalah teknis atau ketidakmampuan pengguna [6].

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM) yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi baru [7]. Terdapat model yang sama dengan metode HMSAM yaitu penerimaan teknologi adopsi informasi dan system informasi untuk pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Metode TAM ini sangat terbatas untuk mengatasi motivasi pengguna, khususnya pada penyerapan kognitif keingintahuan sensorik atau kognitif individu, kontrol, kesenangan, keterlibatan dan disosiasi temporal [8]. Metode (UTAUT) ini tidak hanya fokus pada faktor pengaruh pengguna saja dan lebih dominan ke faktor-faktor sosial, ekspetasi kinerja, kondisi pemfasilitas [9]. Metode pendekatan *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM) digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku mahasiswa dalam mengadopsi ITTP *Digital library* berbasis *mobile*. HMSAM diukur menggunakan tujuh variabel, yaitu *Perceived Ease Of Use* (PEOU), *Percived Usefulness* (PU) *Curiosity* (CRT), *Joy* (JOY), *Control* (CTR), *Immersion* (IMS) dan *Behavior Intention To Use* (BIU)[7]. Pada studi penelitian sebelumnya terkait model HMSAM juga dijelaskan bahwa penambahan pada variabel eksternal bisa dilakukan guna meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam untuk meningkatkan tingkat penerimaan dari sebuah teknologi [10]. Kelebihan dari metode HMSAM dengan metode TAM dan UTAUT yaitu terdapat penambahan konstruk baru seperti motivasi pengguna, niat perilaku pengguna dan fokus pada kebiasaan pengguna, yang membantu dalam memahami bagaimana pengguna teknologi dipengaruhi oleh berbagai faktor[11].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang permasalahan yang diungkapkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara total mahasiswa yang memasang aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* yaitu 3889 pengguna dengan total mahasiswa yang mengadopsi aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* yaitu 335. Permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku mahasiswa dalam mengadopsi ITTP *Digital library* berbasis *mobile*. Dampaknya fasilitas aplikasi untuk perpustakaan IT Telkom Purwokerto dan fitur yang disediakan oleh aplikasi, seperti buku penelitian, novel,, dan materi pembelajaran lainnya, tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh mayoritas mahasiswa. Ini berarti banyak mahasiswa yang tidak mendapatkan manfaat penuh dari investasi kampus dalam pengembangan aplikasi tersebut.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, terdapat pertanyaan penelitian bahwa apa saja faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku mahasiswa dalam mengadopsi ITTP *Digital library* berbasis *mobile*?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dari masalah yang telah dipaparkan diatas, hal ini dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku mahasiswa dalam mengadopsi ITTP *Digital library* berbasis *mobile*.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian, berikut adalah batasan-batasan dari masalah yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa pengguna ITTP *Digital library*.

2. Penelitian ini hanya dilakukan pada ruang lingkup Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Batasan pengguna aplikasi ITTP *Digital Library* berbasis *mobile* adalah mahasiswa tahun angkatan 2019 sampai 2023.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis:
Memperluas pengetahuan dan mengembangkan pemahaman tentang faktor-faktor mekanisme adopsi teknologi bagi mahasiswa.
2. Bagi Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Dapat dijadikan referensi dalam menyusun strategi untuk meningkatkan tingkat adopsi aplikasi ITTP *Digital Library*.