

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah berada di tahap serba digital, dimana saat ini media *online* semakin lekat dengan kehidupan masyarakat terutama dalam portal berita di Indonesia[1]. Penggunaan teknologi informasi telah memberikan banyak manfaat bagi media *online website* portal berita seperti *website* kapanlagi.com yang menyajikan berita dalam bentuk atau jenis yang beragam[2]. Persepsi pengunjung dapat diartikan sebagai suatu proses yang membuat seseorang harus memilih, mengorganisasikan serta menginterpretasikan timbal balik yang diterima menjadi bentuk suatu gambaran yang berarti dan lengkap dari dunianya[3].

Penerimaan serta penggunaan sistem informasi yang memberikan banyak manfaat bagi kelayakan sistem atau teknologi yang diterapkan. Penggunaan sistem atau teknologi dimanfaatkan dengan baik seperti contoh *website* kapanlagi.com yang memberikan sebuah informasi berita-berita yang disajikan secara aktual dan faktual. Penerimaan serta penggunaan *website* kapanlagi.com yang belum terukur dari sisi pandang pengunjung *website*[4]. Tolak ukur dalam Penerimaan serta penggunaan *website* cenderung bereaksi terhadap pengunjung kapanlagi.com dengan mengembangkan teknologi *website* tersebut, seperti contoh pengembangan dari tampilan *website*, konten materi berita[5].

Persepsi yang diberikan oleh pengunjung menuaikan hasil *insight* yang baik pada waktu atau jam tertentu, penyajian materi berita dimanfaatkan dengan baik dengan menarik perhatian *advertising* dan produk *brand*[5]. Persepsi dari pengunjung dianggap sebagai bentuk evaluasi terhadap objek. Persepsi pengunjung terhadap penerimaan dan penggunaan *website* dapat dianggap sebagai evaluasi pengunjung baik secara positif, negatif maupun netral secara bentuk perasaan yang dirasakan oleh pengunjung dalam tindakan melihat atau mengidentifikasi materi berita yang beragam sebagai

behavior intention untuk para pengunjung[6].

Kapanlagi.com adalah situs portal berita yang menyajikan segala informasi berupa konten-konten berita seputar dunia *entertainment* baik di dalam negeri maupun luar negeri. Berita yang beraneka ragam disajikan untuk pengunjung *website* kapanlagi.com menunjukkan *insight* di waktu atau jam tertentu dalam Penerimaan serta penggunaannya. Berdasarkan pra kuesioner penelitian yang disebarakan melalui *banner website* kapanlagi.com mengenai kurangnya peminat pengunjung *website* kapanlagi.com yang menunjukkan presentase 2,4% dari 245 responden dibandingkan kompas.com dengan presentase 44,5% dari 245 responden dapat dilihat berdasarkan lampiran 1[7].

Penelitian ini berfokus terhadap faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *website* kapanlagi.com dari sisi perilaku dan persepsi pengunjung, untuk dapat menarik perhatian pengunjung terhadap minat mereka dalam mengunjungi *website* kapanlagi.com[4].

Pengambilan permasalahan yang sudah ada dalam kurangnya minat pengunjung *website* kapanlagi.com dilakukannya analisis perilaku dan persepsi pengunjung terhadap *website* kapanlagi.com diarahkan dengan pendekatan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model UTAUT digunakan pada penelitian ini dikarenakan permasalahan yang sudah ada sesuai dengan faktor yang dapat mempengaruhi serta terdapat didalam model UTAUT.

Teori UTAUT merupakan penyempurnaan dari teori penerimaan teknologi yang telah ada sebelumnya. UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh untuk menjelaskan bahwa perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. Menurut Venkatesh, UTAUT merupakan sebuah penyempurnaan dari delapan teori penerimaan sistem informasi yang sudah ada sebelumnya, yaitu *theory of reasoned action* (TRA), *the Technology Acceptance Model* (TAM), *motivational models* (MM), *theory of planned behavior* (TPB), *combined TAM and TPB* (C-TAMTPB), *the model of the PC utilization* (MPCU), *innovation diffusion theory* (IDT) dan *social cognitive theory* (SCT)[8]. Model UTAUT memiliki empat konstruksi utama yang

dikembangkan yaitu: ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas. Dari keempat konstruk tersebut memiliki sebuah pengaruh niat yang berperilaku khusus bagi para pengunjung, disertai fungsi teknologi yang digunakan di dalam teori ini seperti moderator *gender*, *age*, *experience* dan *voluntariness of use* yang diposisikan sebagai moderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention dan use behaviour*[4].

Beberapa penelitian terdahulu yaitu, tentang penggunaan UTAUT yang telah dilakukan. Pada penelitian yang membahas penerimaan dan penggunaan teknologi dalam *website* KKN LPPM UNISI. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari pengujian ini semua hipotesis diterima pada hasil pengujian *website* KKN LPPM UNISI dengan menggunakan niat perilaku untuk menjadi faktor penentu dengan analisis hipotesis untuk beberapa faktor seperti pengaruh signifikan ekspektasi usaha, pengaruh signifikan sosial, pengaruh signifikan kondisi fasilitas [4]. Selanjutnya pada penelitian tentang penerapan model utaut (*unified theory of acceptance and use of technology*) untuk memahami niat dan perilaku aktual pengguna gopay di Kota Padang, pada pengujian yang memperoleh hasil hipotesis yang dapat diterima dari faktor harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan memfasilitasi kondisi serta niat menggunakan dari penerimaan gopay di kota padang[8]. Selanjutnya pada penelitian tentang *factors determining the behavior intention to use mobile learning: an application and extension of the utaut model*, pada pengujian yang diperoleh hipotesis secara signifikan yang dapat memotivasi penggunaan dan penerimaan teknologi baru yang dapat meningkatkan kualitas dengan melihat segala faktor yang digunakan untuk memperoleh hasil yang signifikan[9].

Berdasarkan poin-poin yang terdapat pada penelitian sebelumnya dan latar belakang permasalahan yang terjadi, maka penelitian ini akan menggali tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *website* kapanlagi.com terhadap perilaku dan persepsi dari sisi pengunjung dengan menggunakan model *UTAUT*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah kurangnya peminat pengunjung terhadap *website* kapanlagi.com yang masih rendah dibandingkan dengan *website* portal berita lainnya, untuk itu diperlukan analisis faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *website* kapanlagi.com dari sisi perilaku dan persepsi pengunjung dengan menggunakan model UTAUT.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang berpengaruh terhadap niat perilaku serta penggunaan perilaku pengunjung *website* kapanlagi.com?
2. Seberapa besar pengaruh variabel moderat pada UTAUT (*gender, age, experience* dan *voluntariness of use*) terhadap terhadap penerimaan dan penggunaan *website* kapanlagi.com?

1.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan *website* kapanlagi.com dengan model UTAUT.

1.5 Batasan masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka ruang lingkup masalah dibatasi pada:

1. Cakupan data sampel didapatkan secara *online*
2. Penyebaran kuesioner yang dilakukan melalui *google form*
3. Penelitian serta penyebaran kuesioner dilakukan dengan kriteria responden yaitu responden yang mengunjungi *website* Kapanlagi.com
4. Penelitian ini menggunakan *cluster sampling* dalam pengambilan sampel.
5. Penelitian ini ditujukan kepada wanita dan laki-laki yang mengunjungi *website* Kapanlagi.com

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini mempunyai beberapa strategi seperti:

1. Menjadi bahan referensi bagi pihak kapanlagi.com dalam melakukan perbaikan berkelanjutan *website* tersebut.
2. Sebagai referensi penelitian selanjutnya terkait analisis pengaruh penerimaan suatu *website*.