

BAB 1

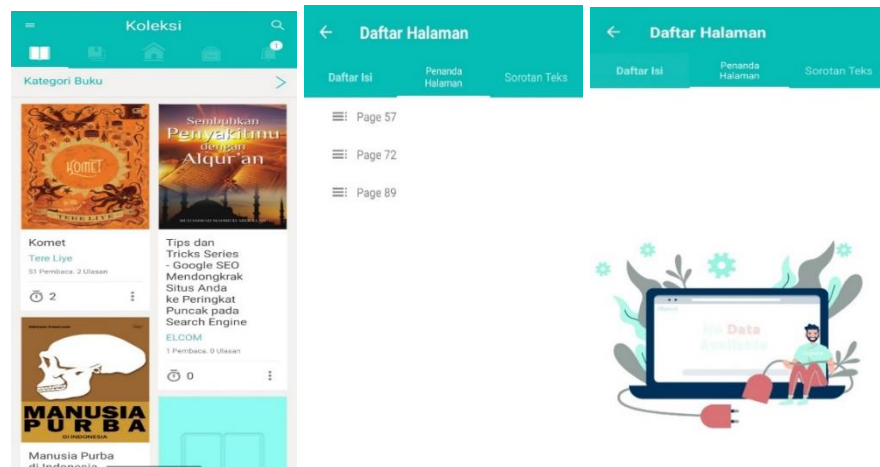
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat, mempengaruhi hampir semua aktivitas manusia, terutama dalam dunia usaha dan instansi pemerintah. Dengan masuknya komputer, perpustakaan beralih ke otomatisasi dan pengembangan basis data untuk sistem akses publik (Citra et al., 2020). Menurut survei APJII 2022-2023, pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta, meningkat 2,67% dari periode sebelumnya (Sarnita Sadya, 2023). Kota Lamongan meluncurkan aplikasi iLamongan, yang dikembangkan oleh PT Woolu Aksara Maya, sebagai perpustakaan digital untuk memberikan akses informasi yang luas, mudah, dan cepat, meningkatkan pemahaman masyarakat.

iLamongan adalah aplikasi perpustakaan digital dari Dinas Perpustakaan Daerah Kabupaten Lamongan, memungkinkan akses dan pembacaan buku secara online dari rumah, serta menyediakan informasi tentang ilmu pengetahuan. Namun, penggunaan aplikasi masih rendah di Kota Lamongan karena masyarakat lebih terbiasa dengan perpustakaan tradisional dan buku cetak. Perubahan kebiasaan memerlukan waktu dan keterampilan teknologi, sementara koleksi buku yang relevan dengan kebutuhan lokal dapat meningkatkan minat penggunaan aplikasi. Aplikasi iLamongan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan aksesibilitas sehingga lebih menyenangkan karena Anda dapat membaca *e-book* secara online maupun offline (Alice Rahmawati, 2022). Inovasi dalam perpustakaan digital masih memiliki beberapa perbedaan kemudahan, karena tidak dapat dipungkiri bahwa kemudahan mengakses buku digital memiliki perbedaan dibanding kemudahan mengakses buku fisik. Semakin banyak sumber

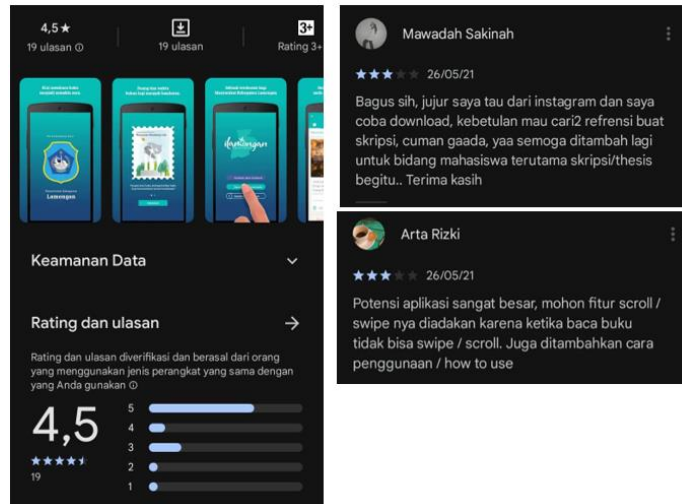
belajar yang disediakan, semakin besar kemungkinan terjadinya pemahaman yang lebih baik (Hadiapurwa et al., 2021).



Gambar 1. 1 Permasalahan Pada Aplikasi iLamongan

Seperti yang tertera pada Gambar 1.1, Fitur *notifikasi* di iLamongan tidak sinkron dengan perangkat, hanya muncul saat aplikasi dibuka dan tidak muncul di bilah notifikasi smartphone. Ini menyulitkan pengguna yang jarang membuka aplikasi atau menunggu notifikasi buku yang tersedia. Kekurangan ini mempengaruhi pengalaman membaca ebook di aplikasi iLamongan.

Fitur *Bookmark* di iLamongan, yang hanya bisa digunakan saat meminjam buku, belum tersedia. Saat membaca buku fisik, orang biasanya menandai halaman penting. Dalam iLamongan, fitur *bookmark* memungkinkan pengguna menandai halaman saat membaca buku digital. Namun, *bookmark* yang dibuat akan hilang ketika buku dikembalikan, dan pengguna harus meminjamnya kembali untuk menandai lagi.



Gambar 1. 2 Rating dan Ulasan Aplikasi di Playstore

Pada Gambar 1.2, Aplikasi iLamongan memiliki rating 4,5 tetapi masih mendapat ulasan tentang kekurangan. Selain kapasitas pendidik, ketersediaan sumber belajar yang memadai juga mempengaruhi pengguna. Fitur koleksi buku terbatas, sehingga sulit mencari buku tertentu, menghambat kemajuan pendidikan dan penelitian. Fitur baca geser ke samping juga membuat beberapa pengguna kurang puas. Perpustakaan digital harus mengubah layanan konvensional untuk menawarkan pengalaman yang lebih baik. Penerimaan pengguna terhadap teknologi adalah kriteria penting untuk keberhasilan, sehingga diperlukan model untuk mengukur penerimaan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Khanza Pangestu et al., 2023). Salah satu model yang relevan adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Model UTAUT dibuat oleh Venkatesh pada tahun 2003 dengan menggabungkan delapan model adopsi pengguna yang berhasil dikembangkan. Model ini memiliki empat konstruk variabel utama yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Conditions*, dan *Social Influence*. Dalam skripsi ini tentang penerimaan aplikasi iLamongan, faktor-faktor yang

dibahas sering merujuk pada komponen utama model UTAUT, seperti *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Conditions*, dan *Social Influence*, yang disebut "faktor UTAUT." Dalam analisis data, "variabel" mengacu pada item-item pengukuran spesifik untuk menilai faktor-faktor tersebut, misalnya, beberapa pernyataan dalam kuesioner untuk mengukur semua variabel, dimana setiap pertanyaan merupakan variabel berbeda (Viswanath Venkatesh, Michael G. Morris, Gordon B. Davis, 2003). Kelebihan model UTAUT adalah kemampuannya menjelaskan bagaimana perbedaan individu mempengaruhi penggunaan teknologi melalui hubungan antara manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan niat untuk menggunakan teknologi (Williams et al., 2015). Pemahaman yang lebih baik tentang reaksi dan persepsi seseorang terhadap teknologi dapat dicapai melalui penggunaan model UTAUT. (Nugraha et al., 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dipertimbangkan dalam skripsi ini adalah faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi iLamongan berdasarkan model UTAUT ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan dalam skripsi ini adalah:

1. Variabel yang digunakan dalam skripsi ini adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *service mobility*, *user innovative*, *intention to use*, dan *use behavior*.
2. Responden penelitian adalah pelajar yaitu SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK/MA dan Mahasiswa pengguna aplikasi iLamongan secara mobile

yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi iLamongan di Kota Lamongan

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna aplikasi iLamongan yang ditinjau dengan model UTAUT.

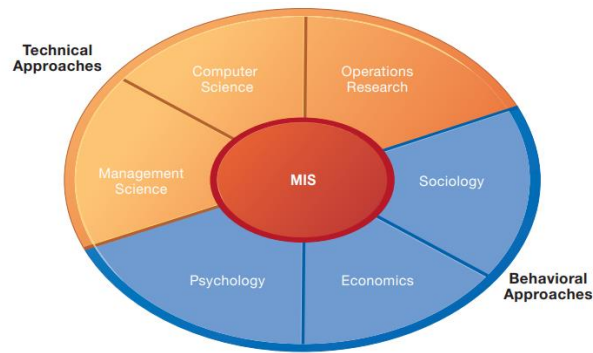
1.5 Manfaat

Manfaat penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Menjadi masukan berupa saran dan rekomendasi kepada Perpustakaan Kota Lamongan selama pengembangan aplikasi iLamongan.
2. Memberikan informasi awal mengenai pemanfaatan iLamongan kepada pelajar dan mahasiswa.
3. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada topik yang sama.

1.6 Relevansi SI

Sekumpulan komponen yang saling terkait disebut sistem informasi, yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan pengendalian perusahaan. Studi tentang sistem informasi manajemen (SIM) muncul dengan fokus pada penggunaan sistem informasi berbasis komputer di perusahaan bisnis dan lembaga pemerintah (Laudon & Laudon, 2018).



Gambar 1.3 Pendekatan Kontemporer Terhadap Sistem Informasi (Laudon & Laudon, 2018)

Ada beberapa dimensi dalam pendekatan sistem informasi, yaitu *Technical Approaches* dan *behaviour approach*. Pendekatan teknikal terhadap sistem informasi menekankan model berbasis matematis untuk mempelajari sistem informasi selain kemampuan fisik dan teknologi formalnya. Komputer, manajemen, dan riset operasi adalah bidang ilmu yang membantu pendekatan teknis. Pendekatan perilaku (*Behavioral Approaches*) biasanya tidak berfokus pada solusi teknis. Penelitian tentang faktor penerimaan pengguna terhadap aplikasi iLamongan termasuk dalam pendekatan perilaku karena mengkaji dan menganalisis perilaku dalam sistem informasi. (Laudon & Laudon, 2018).

Aplikasi mobile adalah program komputer atau aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat seluler seperti ponsel, tablet, atau jam tangan. Sistem Informasi (SI) memiliki banyak relevansi yang berkaitan dengan mobile aplikasi, terutama dalam konteks pengembangan, manajemen, dan pemanfaatan *aplikasi mobile*. Sistem Informasi memainkan peran penting dalam pengembangan aplikasi mobile. Manajemen proyek, analisis kebutuhan pengguna, perencanaan, dan desain aplikasi semuanya memerlukan pendekatan SI yang solid (Lun & Zhao, 2015).

Berdasarkan hal tersebut, pengkajian teknologi berbasis *aplikasi mobile* dapat dijadikan sebagai pendekatan untuk mengatasi permasalahan yang diangkat. Oleh karena itu, model penerimaan teknologi dapat menjadi cara untuk mengevaluasi pemanfaatan perpustakaan digital iLamongan berbasis *aplikasi mobile*. Pada skripsi ini model penerimaan iLamongan menggunakan UTAUT. Model UTAUT mengatasi masalah ini sampai batas tertentu, karena model ini merangkum kinerja, upaya, dan pengaruh sosial, serta menggunakan variabel demografis sebagai moderator, untuk memprediksi perilaku niat, yang darinya perilaku penggunaan berkelanjutan dapat diprediksi (Sterrenberg, 2017).

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi SI, dan sistem penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori penunjang yang mendukung dalam pembuatan skripsi ini, antara lain *Aplikasi Mobile*, *Aplikasi iLamongan*, *Penerimaan Pengguna*, *Definisi Variabel*, *Structural Equation Modelling-Partial Least Square (PLS)*, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metodologi yang digunakan dalam makalah ini, meliputi flowchart metode penelitian, identifikasi masalah, tinjauan

pustaka, tujuh model konseptual, instrument penelitian, pengumpulan data, analisis dan pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dan pembahasan analisis (analisis deskriptif dan inferensial), hasil pengujian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merangkum hasil dalam dua bagian: kesimpulan dan usulan yang memuat solusi hasil diskusi, dan usulan yang memuat berbagai perbaikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi beberapa dokumen yang sesuai dengan fakta di lapangan.