BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca adalah salah satu kegunaan paling tinggi dari otak manusia [1]. Kemampuan membaca merupakan fungsi paling penting dalam hidup dan merupakan dasar dari semua proses pembelajaran. Membaca merupakan sarana untuk memperoleh informasi yang valid, akurat, dan terpercaya.. Membaca dapat diartikan sebagai aktivitas yang menciptakan ilmu pengetahuan. Keahlian dalam membaca adalah salah satu keterampilan yang berfungsi dalam membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan juga digunakan sebagai sarana interaksi kepada orang lain dalam kehidupan. Keahlian membaca adalah sesuatu yang vital sebab setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Kegiatan membaca dapat dilakukan pada banyak bidang literatur, salah satunya adalah buku. Buku adalah media ekspresi intelektual yang muncul di era keemasan media cetak [2]. Membaca buku sering dikaitkan dengan jendela dunia. UNESCO mendefinisikan buku sebagai artefak tekstual yang diterbitkan oleh penerbit komersial yang memiliki bentuk yang berbeda dari media cetak lainnya seperti majalah dan koran harian. Meskipun buku sering dianggap hanya sebagai sebuah tulisan di sebuah kertas, buku juga mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan jaman. Seiring dengan maraknya perkembangan teknologi, buku juga mengalami perubahan baik secara isi maupun bentuk fisiknya.

Di era modern ini, teknologi merupakan bagian penting dalam kehidupan. Berbagai macam manfaat yang diberikan oleh teknologi, sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Secara etimologis, kata teknologi berasal dari gabungan 2 kata yaitu *techne* dan *logia*. *Techne* memiliki arti seni, kerajinan, atau keterampilan, dan *logia* yang memiliki arti kata, studi, atau tubuh ilmu penerahuan. Secara terminologis, teknologi dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang digunakan atau dimanfaatkan untuk membuat sesuatu [3].

Teknologi yang marak digunakan saat ini adalah *gadget*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* merupakan peranti elektronik dengan fungsi praktis.

Gadget juga memiliki arti yaitu sebuah piranti yang mempunyai fungsi praktis dan dirancang jauh lebih canggih dibandingkan dengan perangkat yang sudah diciptakan sebelumnya. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, melainkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup [4]. Jenis - jenis *gadget* diantaranya PC, Laptop, Handphone. Segala aspek kehidupan manusia dipermudah dengan adanya *gadget*, baik dalam hal komunikasi, entertainment, dan juga informasi. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi di era saat ini adalah dengan membaca *e-book*.

E-book digunakan sebagai pengganti versi digital dari buku yang dicetak di atas kertas yang dapat diakses menggunakan berbagai macam barang elektronik seperti Personal komputer, laptop, tablet dan juga handphone [5]. Kemajuan teknologi telah mengubah pengalaman membaca semua orang dan *e-book* menjadi platform populer untuk bahan bacaan serta menyampaikan informasi [6]. Akhir akhir ini *e-book* diminati karena memiliki banyak keunggulan daripada buku konvensional. *E-book* lebih ramah lingkungan karena *e-book* tidak memerlukan kertas yang dibuat dari pohon. Karena berbentuk digital, *e-book* juga mudah untuk digandakan dibandingkan dengan buku cetak. *E-book* juga lebih mudah untuk didistribusikan karena dapat didistribusikan menggunakan media elektronik seperti internet. *E-book* yang tidak memiliki bentuk fisik juga bertahan lama bahkan dapat dikatakan abadi dan dapat digunakan selamanya. *E-book* juga lebih praktis karena mudah dibawa kemana-mana selama memegang alat elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop. Selain itu hanya diperlukan satu perangkat elektronik untuk membaca ribuan buku kapanpun dan dimana pun. Penggunaan *e-book* berkembang dengan sangat cepat di seluruh penjuru dunia. Penduduk Amerika Serikat mengalami peningkatan penggunaan *e-book* hingga 4 kali lipat dalam kurun waktu 2 tahun. Pada tahun 2010 bulan juni, sebanyak 95% memilih untuk membaca buku cetak dan hanya 4% yang memilih *e-book* sebagai media baca. Pada tahun 2011 bulan desember pengguna *e-book* meningkat hingga 11% menjadi 15% pada kurun waktu 2 tahun [7]. Sedangkan di Indonesia indeks kegemaran membaca dari 34 provinsi di Indonesia hanya menunjukkan level sedang dengan nilai 53,84 [8]. Hal ini didorong oleh banyak faktor, salah satu faktor yang paling mempengaruhi adalah rasio jumlah buku yang ada di Indonesia masih 1: 90. Ini artinya satu buku

dibaca oleh sekitar 90 orang. Ini masih sangat jauh dari standard yang ditetapkan oleh UNESCO yaitu 1 buku untuk 3 orang [9]. Budaya membaca yang terjadi atau yang berkembang dinilai sebagai budaya membaca yang buruk. Salah satu faktor penyebabnya adalah dikarenakan tidak adanya sumber bacaan / perpustakaan yang lengkap [10]. Kehadiran *e-book* dapat membantu permasalahan tersebut karena *e-book* dapat lebih mudah disebarkan luaskan daripada buku konvensional. Kenaikan angka pengguna *e-book* yang signifikan di Amerika juga membuktikan bahwa *e-book* semakin sering digunakan seiring dengan perkembangan teknologi.

E-book dapat menambah ketrampilan pencarian informasi serta dapat meningkatkan kemampuan praktek pelajar. Mahasiswa juga ingin agar dosen menggunakan lebih banyak alat berbasis teknologi dengan presentase hampir 50% meminta dosen untuk menggunakan lebih banyak menggunakan *E-book* [11]. Selain itu, pelajar juga memilih *e-books* karena harganya yang terjangkau dan juga mudah dibawa [12]. Faktor utama tenaga pengajar dan pelajar dalam memilih *E-book* daripada buku cetak adalah fleksibilitas dan juga kenyamanan dalam pemakaian [13]. Mengingat banyaknya manfaat yang ada pada penggunaan *e-book*, maka *e-book* merupakan instrument yang penting untuk diteliti. Meningkatnya minat terhadap penggunaan *e-book* memainkan peran yang sangat besar terhadap bidang pendidikan khususnya pendidikan tingkat tinggi. Ada banyak universitas di Indonesia yang sudah menerapkan penggunaan *e-book*, salah satunya Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

UPN “Veteran” Jawa Timur didirikan tahun 1959 dengan nama Akademi Administrasi Perusahaan Veteran Cabang Surabaya. Kemudian pada tanggal 6 Oktober 2014, Presiden RI Susilo Bambang Yudhoyono, menandatangani prasasti yang menandai pengesahan UPN “Veteran” Jawa Timur menjadi PTN. UPN “Veteran” Jawa Timur selalu mengedepankan inovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai salah satu cara untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Peraturan rektor UPN Veteran Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2024 tentang Pedoman Akademik Tahun Ajaran 2024–2025, terdapat beberapa bagian yang secara eksplisit mendukung penggunaan *e-book* dan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan kampus. Salah satu peraturan mengenai fasilitas sistem informasi yang telah disediakan oleh kampus mencantumkan

adanya layanan perpustakaan digital (Library - SLIMS), Repository (Eprints), dan akses LMS (LeADS). Yang artinya kampus UPN “Veteran” Jawa Timur mendukung penggunaan dan penyebaran *e-book* untuk mendukung proses belajar mahasiswa.

Meskipun fasilitas yang mendukung penggunaan *e-book* telah disediakan oleh kampus melalui perpustakaan digital (Library - SLIMS), Repository (Eprints), dan akses LMS (LeADS), kenyataannya tidak semua mahasiswa dapat memanfaatkannya secara optimal. Banyak dari mereka masih lebih memilih menggunakan buku cetak daripada menggunakan *e-book* untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk menggunakan *e-book* dalam kegiatan belajar mengajar. Faktor tersebut seperti manfaat yang didapatkan, kemudahan penggunaan, inovasi, resiko penggunaan, dll. Karena hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *e-book* saat kegiatan belajar mengajar.

Penerimaan sebuah perkembangan teknologi informasi merupakan syarat utama kesuksesan implementasi teknologi informasi. Penilaian dilakukan sesuai dengan pemahaman mahasiswa terkait penerimaan teknologi informasi. Penerimaan *e-book* oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi yang dilakukan oleh UPN “Veteran” Jawa Timur.

Untuk dapat mengetahui faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-book* dapat dianalisis menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM digunakan pada penelitian ini karena model ini dianggap paling baik dalam hal penginterpretasian perilaku pengguna teknologi terbaru berbasis sistem informasi. TAM juga dapat menginterpretasikan penerimaan pengguna terhadap pengisian suatu sistem [14]. Selain itu, model penelitian menggunakan metode ini sudah digunakan oleh banyak peneliti untuk meneliti minat penggunaan *gadget* serta aplikasi yang sejenis. Model TAM menyebutkan bahwa minat perilaku menggunakan (*behavioral intention to use*) ditentukan oleh dua faktor utama yaitu: *perceived usefulness* yang didefinisikan bagaimana seseorang yakin untuk

menggunakan sistem dalam memudahkan pekerjaannya dan *perceived ease of use* yang didefinisikan sebagai kemudahan seseorang dalam penggunaan. TAM mempunyai enam variabel utama yaitu *Complexity* (Kompleksitas), *Voluntariness* (Kesukarelaan), *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan), *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan), *Attitude Toward Using* (sikap terhadap penggunaan), *Behavioral Intention to Use* (minat perilaku menggunakan) dan *Actual Use* (penggunaan aktual). [14]

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai penerimaan *e-book* oleh mahasiswa, salah satunya yang dilakukan oleh Assion Lawson-Body et al. yang mengukur tingkat penerimaan *e-book* oleh mahasiswa akuntansi dengan menggunakan model TAM [15]. Penelitian tersebut menggunakan model TAM menjadi 6 variabel yaitu *Perceived usefulness*, *Perceived ease use*, *Attitude toward e-books*, *Innovativeness*, *Perceived risk*, *Acceptance of e-books*. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk membuat penelitian yang lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini yaitu: Bagaimana hasil analisis faktor yang mempengaruhi penerimaan *e-book* oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur berdasarkan model TAM?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih terarah dan pembahasannya tidak semakin luas, maka dilakukan pembatasan dalam penelitian. Batasan tersebut yaitu:

1. Model yang digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan *e-book* oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur adalah TAM.
2. Variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward E-books*, *Innovativeness*, *Perceived Risk*, dan *Aceptance of E-books*.
3. *E-book* yang akan diteliti tidak terbatas oleh format.

4. Responden dari penelitian ini adalah mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Jumlah responden yang diperlukan dihitung menggunakan teknik slovin pada pengguna *e-book* di UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis faktor yang mempengaruhi penerimaan *e-book* oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat digunakan oleh tenaga pengajar sebagai referensi untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar.
2. Sebagai pendalaman pemahaman, serta aktualisasi dan implementasi terhadap ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama menjalani program Pendidikan di program studi sistem informasi.
3. Menambahkan penelitian sejenis agar dapat menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti lain. Hasil penelitian ini juga nantinya dapat digunakan sebagai referensi dalam bidang pengukuran faktor penerimaan dengan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.6 Relevansi SI

Studi tentang sistem informasi merupakan bidang multidisiplin, yang dibagi menjadi dua pendekatan yaitu pendekatan teknis (*Technical Approach*) dan pendekatan perilaku (*Behavioral Approach*). Namun, sistem informasi juga mengadaptasi dari sudut pandang pendekatan sistem sosioteknis [16].

Pendekatan teknis (*Technical Approach*) adalah pendekatan yang berfokus pada model matematis berdasarkan studi sistem informasi, pengetahuan tentang teknologi fisik dan kemampuan sistem. Pendekatan perilaku (*Behavioral Approach*) adalah pendekatan dengan masalah yang muncul dalam pengembangan dan pemeliharaan informasi jangka panjang. Pendekatan sistem soskoteknis membantu mencegah pendekatan dilakukan hanya semata-mata dari sisi

pendekatan teknis untuk sistem informasi [16], perlunya mengoptimalkan pendekatan teknis dan perilaku untuk menciptakan teknologi secara optimal sesuai dengan kebutuhan organisasi dan individu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini dapat digolongkan ke dalam *Behavioral Approaches* karena pada penelitian ini ingin mengetahui kemampuan dari fitur-fitur yang ada pada *e-book* apakah fitur-fitur tersebut sudah dapat diterima dan dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *e-book* sebagai media pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu pendahuluan, tinjauan Pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pendahuluan, dan kesimpulan dan saran. Berikut ini penjelasan dari lima bab tersebut.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan *e-book*, TAM, SEM-PLS, serta tinjauan pustaka lain yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alur penelitian, konseptual model yang digunakan dalam penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, penyusunan instrument, pengumpulan data dan analisis serta pembahasan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian meliputi karakteristik responden, analisis statistik deskriptif dan inferensial, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan dan dilengkapi dengan saran dari peneliti yang mungkin dapat digunakan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi daftar literatur atau referensi yang dikutip dalam laporan penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tentang data pelengkap yang menunjang skripsi.