

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi menuntut segala informasi dapat diakses secara cepat dan praktis, perpustakaan Stikom Surabaya bertujuan memberikan kemudahan mahasiswa dalam mengakses informasi. Digilib adalah sistem digitalisasi perpustakaan dilengkapi dengan sistem pencatatan dan database yang lengkap sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses baik secara online maupun offline. *Dreamspark* merupakan salah satu aplikasi dari Digilib yang mendukung kemudahan dan kecepatan dalam mengakses *software* legal.

Dreamspark merupakan hasil kerjasama Stikom Surabaya dengan perusahaan multinasional Microsoft sejak tahun 2001. *Dreamspark* awalnya bernama *Campus Agreement*, dan pada tahun 2013 berubah nama menjadi *Dreamspark* yang dapat diakses oleh mahasiswa aktif Stikom Surabaya. *Dreamspark* menyediakan *software* legal milik Microsoft yang dapat diakses secara gratis.

Menurut data penggunaan *Dreamspark* pada tahun 2013-2016 jumlah pengunduh *software* legal *Dreamspark* sebesar 2,07%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa *Dreamspark* belum digunakan secara maksimal.

Jogiyanto, (2007:1) mengatakan bahwa pada dasarnya aplikasi teknologi informasi mempunyai dua dampak yang mungkin ditimbulkan. Pertama sistem menjadi optimal dan kinerjanya diterima oleh penggunannya atau sistem menjadi tidak digunakan dengan baik dikarenakan pengguna sistem tidak mau

menggunakannya dengan berbagai alasan. Sebuah teknologi informasi dikatakan berhasil jika dapat diterima oleh penggunanya. Perilaku pengguna juga mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan sebuah aplikasi.

Salah satu metode yang dapat mengukur perilaku pengguna teknologi informasi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis (1989). (Schillewaert et al, 2000) , menjelaskan bahwa sebuah penerimaan teknologi komputer didasarkan pada dua keyakinan, yaitu: a). Perceived Usefulness (PU), yaitu tingkatan seseorang berfikir menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya; b). Perceived Ease of Use (PEOU), yaitu tingkatan seseorang mempercayai menggunakan teknologi hanya memerlukan sedikit usaha.

Penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3), TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi (TI).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana tingkat pengukuran penerimaan mahasiswa Stikom terhadap aplikasi *dreamspark* Stikom Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3*.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah yaitu pengukuran penerimaan aplikasi *Dreamspark* Stikom Surabaya hanya dilakukan pada 1831 mahasiswa aktif Stikom Surabaya dari tahun 2018-2015.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat penerimaan mahasiswa Stikom Surabaya terhadap aplikasi *Dreamspark* Stikom Surabaya.
- b. Mengetahui faktor-faktor perilaku yang mempengaruhi mahasiswa Stikom Surabaya dalam menggunakan aplikasi *Dreamspark*.

1.5 Manfaat

Manfaat pihak perpustakaan Stikom Surabaya dapat mengetahui faktor-faktor perilaku yang berpengaruh dalam penggunaan aplikasi *Dreamspark*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yaitu:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah dan penjelasan permasalahan secara umum, perumusan masalah serta batasan masalah yang dibuat, tujuan dari pembuatan Tugas Akhir dan sistematika penulisan buku ini.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai teori tentang konsep metode Technology Acceptance Model 3 (TAM 3), populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, skala pengukuran, analisa deskriptif, pengujian alat ukur, dan analisis korelasi dan regresi dengan metode Structural Equation Modeling (SEM).

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan tentang tahap – tahap yang dikerjakan dalam penyelesaian penelitian terhadap aplikasi dreamspark Stikom surabaya. Pada tahapan metode terdiri dari tiga tahapan utama yaitu, tahap pendahuluan, tahap analisis dan tahap akhir.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tahapan hasil dan pembahasan secara detail yang di dapat dari penelitian yang dilakukan. Hasil dan pembahasan terdiri dari 3 tahap utama, tahapan pertama adalah tahap awal berisi pembahasan studi literatur, wawancara dan observasi, identifikasi dan analisa masalah. Tahapan kedua adalah tahap analisa yang berisi pembahasan tentang variabel penelitian, pembuatan kuesioner, pengumpulan data, penyebaran kuesioner, tabulasi data, menguji tingkat penerimaan, analisa faktor-faktor tingkat penerimaan dan uji hipotesa. Tahapan ketiga adalah tahap akhir yang berisi kesimpulan.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Saran yang dimaksud adalah saran terhadap kekurangan dari sistem yang ada dilihat dari perilaku penggunaanya kepada pengembang.