

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Logika dan Desain Pemrograman adalah salah satu mata kuliah yang ada di Stikom Surabaya. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya. Mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini baru diselenggarakan di semester satu dan memiliki standar nilai minimal B, yang artinya apabila mahasiswa mendapat nilai di bawah B maka wajib mengulang di semester selanjutnya. Hal inilah yang membuat mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman penting bagi mahasiswa sebagai dasar dan kerangka berpikir untuk mata kuliah selanjutnya.

Mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman ini menjadi kendala bagi mahasiswa Stikom Surabaya untuk melanjutkan ke mata kuliah selanjutnya, karena menurut data yang diperoleh dari bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI) selama ini berkisar 20%-30% mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ini mendapat nilai di bawah B, yang artinya tingkat pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman masih rendah, dan mahasiswa wajib mengulang matakuliah Logika dan Desain Pemrograman di semester berikutnya. Oleh sebab itu, untuk membantu meningkatkan kelulusan dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman maka dibuatlah Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini masih dibutuhkan masukan untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi terhadap Perilaku

Penggunaan . Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2) pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Technology Acceptance Model 2 (TAM 2) secara khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam sebuah teknologi informasi (Jogiyanto, 2007). TAM 2 merupakan model penelitian yang paling banyak digunakan untuk meneliti Perilaku Penggunaan dalam menerima dan menggunakan teknologi informasi. TAM 2 digunakan untuk melihat pengaruh variabel *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) dan *perceived usefulness* (persepsi penggunaan) terhadap variabel *intention to use* (niat untuk menggunakan) teknologi informasi. Amoroso dan Gardner (2004).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan melihat hubungan antar variabel *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2) sebagai berikut:

1. Pengaruh *Subjectif Norm* terhadap *Image*
2. Pengaruh *Image* terhadap *Perceive Usefulness*
3. Pengaruh *Job Relevance* terhadap *Perceive Usefulness*
4. Pengaruh *Output Quality* terhadap *Perceive Usefulness*
5. Pengaruh *Result Demonstrability* terhadap *Perceive Usefulness*
6. Pengaruh *Subjectif Norm* dan *Experience* terhadap *perceive Usefulness*

7. Pengaruh *Subjectif Norm* dan *Experience* terhadap *Intention to Use*
8. Pengaruh *Subjectif Norm* dan *Voluntariness* terhadap *Intention to Use*
9. Pengaruh *Perceive Ease of Use* terhadap *Perceive Usefulness*
10. Pengaruh *Perceive Ease of Use* terhadap *Intention to Use*
11. Pengaruh *Perceive Usefulness* terhadap *Intention to Use*
12. Pengaruh *Intention to Use* terhadap *Usage Behavior*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada analisis pengaruh Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman Stikom Surabaya yaitu, Pertanyaan diadopsi dari Jurnal Viswanath Venkatesh dan Fred D. Davis (2000) yang berjudul “*A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*”

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dan pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

1.5 Manfaat

Manfaat pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui minat dan perilaku mahasiswa Stikom Surabaya dalam penggunaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.
2. Sebagai bahan evaluasi dosen S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya dalam mata kuliah Logika dan Desain Pemrograman terhadap Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman

1.6 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari sub-sub bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Teori-teori penunjang antara lain sistem informasi, populasi dan sampel, teknik *Stratified Random Sampling*, *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*, analisis validitas, analisis reliabilitas, uji asumsi, *Goodness of Fit*

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang model konseptual dan hipotesis, metode penelitian identifikasi variabel, definisi operasional variabel, populasi, sampel dan teknik-teknik analisis yang akan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis yaitu uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24, dilakukan uji asumsi setiap variabel dan untuk analisis data menggunakan metode *Structural Equation Model (SEM)*

dengan bantuan perangkat lunak yang digunakan untuk pengolahan data adalah AMOS versi 22.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan uraian dari kesimpulan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, beserta saran yang dapat digunakan untuk perbaikan yang dilakukan peneliti di masa mendatang.

