# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek Dikti), Direktorat Pendidikan Tinggi Nomor 1 Th.2020 melalui surat edarannya mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi (Pengelola web kemdikbud, 2020). Pada surat edaran Kemdikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menyarankan untuk belajar dari rumah. Pembelajaran jarak jauh juga terdapat pada UU Perguruan Tinggi No. 12 Th.2012, bagian ketujuh, pasal 31.

PJJ merupakan sebuah proses belajar mengajar melalui penggunaan berbagai media komunikasi yang dilakukan secara jarak jauh (DPR RI, 2012). Kegiatan PJJ tidak jauh dari penggunaan *E-Learning* platform sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System*. LMS adalah aplikasi untuk penyampaian materi pembelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran (Sife, A. S., Lwoga, C., and Sanga, 2007).

Program Bangkit merupakan salah satu kegiatan pengembangan ketrampilan mahasiswa berkarir di dunia digital, (Herlina, 2021). Memiliki 3 jalur belajar (*learning path*) yaitu *Cloud Computing*, *Machine Learning*, dan *Mobile Development*. Seluruh kegiatan Bangkit dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan LMS. Program Bangkit sudah berjalan dengan dua generasi berjumlah 3.300 (tahun 2020 dengan 300 peserta dan tahun 2021 dengan 3.000 peserta) talenta digital menggunakan LMS pihak ke-3 yaitu Google Classroom, Coursera, Dicoding dan Qwiklabs. Pada tahun 2020 kelulusan angkatan pertama Bangkit sejumlah 219 orang dimana ini menujukkan tingkat kelulusan sebesar 73% (Google Indonesia, 2020), tahun kedua Bangkit pada 2021 sejumlah 2.250 orang menujukkan tingkat kelulusan sebesar 80% (Google Indonesia, 2021). Hal ini dapat mendorong untuk dilakukan analisa melihat bagaimana dampak dari penerimaan penggunaan teknologi dimana analisa menggunakan model UTAUT dan motivasi penggunaan terhadap sistem dengan model UGT serta bagaimana tingkat kualitas teknologi yang digunakan dianalisa dengan model DMISM, akan mempengaruhi niat perilaku penggunaan dan perilaku penggunaan untuk menggunakan sistem tersebut terhadap tingkat keberhasilan program Bangkit.

Ketiga model teori yang digunakan yakni yang pertama teori model UTAUT yang dirancang untuk menguji penerimaan teknologi pengguna (Venkatesh et al., 2003; Venkatesh & Morris, 2000). Pada prinsipnya teori UTAUT digunakan dalam mempelajari niat dasar pengguna pada penggunaan teknologi informasi yang sedang atau pernah digunakan.

Kedua model UGT yang digunakan untuk mempelajari motivasi dan perilaku individu dalam memilih jenis media tertentu untuk memenuhi kebutuhan kepuasa pribadi pengguna. Dimana prinsip nya dapat berlaku pada hampir semua jenis media seperti surat kabar, media interaktif internat dan media lainnya. Pada teori UGT pendekatan mengasumsikan bahwa seorang yang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya dapat mempengaruhi dan mendorong sekelompok pengguna lainnya untuk memenuhi kebutuhannya dengan mencari berbagai media secara aktif dan menggunakannya (Katz et al., 1974; Ma et al., 2019).

Ketiga yaitu model DMISM atau sering disebut *IS Success Model* ditemukan oleh W.H. Delone dan E.R. McLean pada Th.1992. *IS Success model* pertama (Delone & McLean, 1992) dirancang untuk mengidentifikasikan faktor – faktor yang berkontribusi atas keberhasilan SI. kualitas sistemdan kualitas informasimempengaruhi penggunaan dan kepuasan pengguna sistem informasi. Dari penelitian dasar model DMISM dan penelitian terdahulu, telah membuktikan penggunaan DMISM dalam mengkaji aspek kualitas teknologi.

## Rumusan Masalah

Berikut beberapa permasalahan yang dirumuskan berdasarkan pada latar belakang diatas:

* 1. Bagaimana pengaruh kebutuhan kognitif terhadap niat perilaku penggunaan?
  2. Bagaimana pengaruh kebutuhan affective terhadap niat perilaku penggunaan?
  3. Bagaimana pengaruh kebutuhan sosial terhadap niat perilaku penggunaan?
  4. Bagaimana pengaruh harapan kinerja terhadap niat perilaku penggunaan?
  5. Bagaimana pengaruh harapan usaha terhadap niat perilaku penggunaan?
  6. Bagaimana pengaruh pengaruh sosial terhadap niat perilaku penggunaan?
  7. Bagaimana pengaruh kualitas sistem terhadap niat perilaku penggunaan?
  8. Bagaimana pengaruh kualitas informasi terhadap niat perilaku penggunaan?
  9. Bagaimana pengaruh kualitas layanan terhadap niat perilaku penggunaan?
  10. Bagaimana pengaruh niat perilaku penggunaan terhadap perilaku penggunaan?

## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kebutuhan kognitif terhadap niat perilaku penggunaan
2. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kebutuhan afektif terhadap niat perilaku penggunaan
3. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kebutuhan sosial terhadap niat perilaku penggunaan
4. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel harapan kinerja terhadap niat perilaku penggunaan
5. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel harapan usaha terhadap niat perilaku penggunaan
6. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel pengaruh sosial terhadap niat perilaku penggunaan
7. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kualitas sistem terhadap niat perilaku penggunaan
8. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kualitas informasi terhadap niat perilaku penggunaan
9. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel kualitas layanan terhadap niat perilaku penggunaan
10. Untuk menganalisa dan menjelaskan pengaruh variabel niat perilaku penggunaan terhadap perilaku penggunaan

## Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang terdapat didalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran Google Classroom akan dilakukan pada peserta program Bangkit lulusan tahun 2021, dengan sampel berjumlah 96 responden berdasarkan hasil perhitungan pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin.
2. Pada penelitian ini menggunakan teknik Pemilihan non random sampel (*non-probability sampling*) dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling*.
3. Penelitian menggunakan kerangka konsep UTAUT, UGT serta DMISM yang memiliki 9 variabel independen yaitu harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan sosial, kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, variabel dependen yaitu niat perilaku penggunaan dan variabel perilaku penggunaan.
4. Untuk menganalisa hubungan antar variabel dari kerangka konsep digunakan model analisis jalur (*path anlysis*), dilakukan dengan menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS v.3.3.3.

## Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian ini:

### Manfaat Teoritis

Mengintegrasikan model UGT, UTAUT, dan DMISM sesuai celah penelitian sebelumnya (Thongsri et al., 2018, 2019). Dengan harapan khususnya memperluas wawasan maupun penerapan ketiga model tersebut pada sistem pembelajaran jarak jauh, sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

### Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar empiris bagi para pengambil keputusan pada program Bangkit Kemendikbud, untuk memperhatikan hal-hal yang menjadi temuan dari hasil pengujian dan analisis data.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdapat 4 tahapan diantaranya:

1. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan studi pustaka dalam mencari teori-teori dan referensi terkait model-model yang digunakan. Menggunakan beberapa buku referensi dan beberapa artikel dan jurnal terdahulu, setelah studi pustaka selanjutnya dilakukan dengan studi lapangan untuk melihat situasi sebenarnya dari objek penelitian. Pada studi lapangan dilakukan pengumpulan data dengan menyebar kuesioner pada mahasiswa peserta program Bangkit lulusan tahun 2021.

1. Analisa permasalahan

Dari studi pustaka, terdapat permasalahan yaitu:

1. Bagaimana mengetahui faktor-faktor penerimaan penggunaan terhadap penerapan media LMS pada kegiatan pembelajaran jarak jauh yang ada pada program Bangkit 2021 dengan menggunakan model UTAUT,
2. Bagaimana mengetahui faktor-faktor motivasi penggunaan pada penerapan media LMS dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh program Bangkit 2021 menggunakan model UGT,
3. Bagaimana mengetahui tingkat kualitas sistem pembelajaran jarak jauh yang berlaku pada program Bangkit 2021 menggunakan model DMISM.
4. Desain

Variabel UTAUT yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Hubungan variabel harapan kinerja terhadap niat perilaku penggunaan
2. Hubungan variabel harapan usaha terhadap niat perilaku penggunaan
3. Hubungan variabel pengaruh sosial terhadap niat perilaku penggunaan

Variabel UGT yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Hubungan variabel kebutuhan kognitif terhadap niat perilaku penggunaan
2. Hubungan variabel kebutuhan afektif terhadap niat perilaku penggunaan
3. Hubungan variabel kebutuhan sosial terhadap niat perilaku penggunaan

Variabel DMISM yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

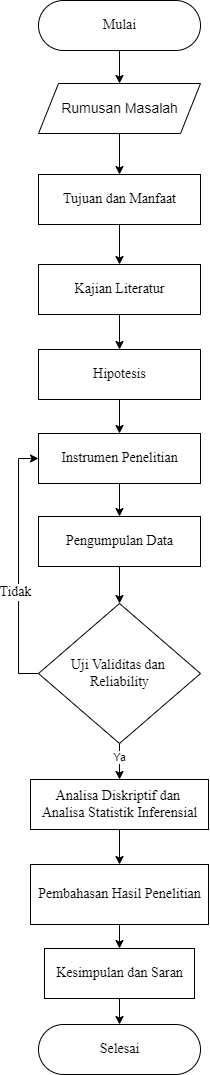
1. Hubungan variabel kualitas sistem terhadap niat perilaku penggunaan
2. Hubungan variabel kualitas informasi terhadap niat perilaku penggunaan
3. Hubungan variabel kualitas layanan terhadap niat perilaku penggunaan

Serta adanya hubungan mediasi variabel Niat Perilaku Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan.

1. Implementasi

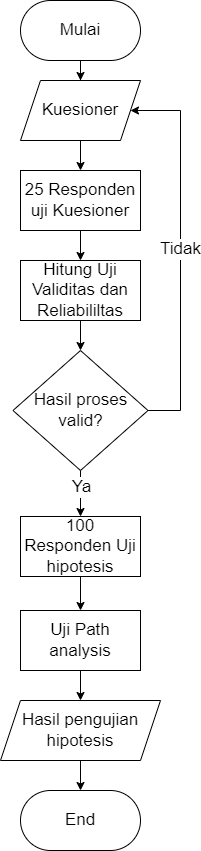
Data yang digunakan pada penelitian ini didapatkan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* terhadap responden. Diuji dengan pengujian validitas dan reliabilitas. Dengan pembuktian pada hipotesis menggunakan analisis jalur.

1. Langkah – Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar berikut:

Flowchart 1.1 Langkah - Langkah Penelitian

1. Pengujian

Pengujian kuesioner dilakukan pada 25 Responden dan dihitung dengan pengujian validitas serta reliabilitas menggunakan *software* SPSS. Setelah pengujian kuesioner valid dan reliabel, maka akan dilakukan uji hipotesis dengan pengujian path analysis menggunakan *software* SmartPLS. Berikut flowchart dari langkah – langkah yang akan dilakukan.

Flowchart 1.2 Langkah - Langkah Pengujian

## Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan tugas akhir bertujuan untuk memudahkan penulis dalam pembuatan dan penyelesaian masalah yang dianalisis sehingga lebih terarah dan fokus serta tidak menyimpang dari ruang lingkup batasan masalah. Berikut runtutan penulisan pada tugas akhir:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Menjelaskan mengenai artikel jurnal dari penelitian – penelitian sebelumnya dan membahas tinjauan pustaka dari buku referensi.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pembahasan konsep penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, skala penelitian, skala pengukuran, definisi operasional variabel, teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas kesimpulan dari penelitian untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Membahas kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian yang akan datang dari peneliti.