

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan cepat mendorong manusia untuk beradaptasi dengan perubahan di ranah teknologi. Hal ini menjadi semakin penting ditengah penyebaran COVID-19 yang telah melanda dunia sejak akhir tahun 2019. COVID-19, yang sebelumnya dikenal sebagai SARS-CoV2, adalah sebuah pandemi *pneumonia* yang disebabkan oleh virus semakin memaksa manusia untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi agar dapat menghindari gerakan penyebaran virus baru ini. Salah satunya adalah kegiatan perkuliahan yang biasanya dalam keadaan normal dilakukan secara tatap muka langsung antara mahasiswa dan dosen. Saat ini proses perkuliahan masih dapat berlangsung, dengan memanfaatkan teknologi *video conference*, mahasiswa dapat melanjutkan proses belajarnya meskipun sedang berada di luar lingkungan kampus [1] *Video Conference* atau disingkat dengan *Vicon* adalah seperangkat teknologi telekomunikasi yang memungkinkan dua pihak atau lebih yang berada di lokasi berbeda yang dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah berupa audio dan video secara bersamaan secara *real-time* [2]. *Vicon* ini merupakan sebuah inovasi digital yang memberikan kemudahan dalam melakukan berbagai kegiatan konferensi secara virtual. Dari berbagai *platform* aplikasi penyedia *Vicon* yang banyak digunakan oleh mahasiswa diantaranya adalah aplikasi Zoom dan Google Meet. Hal itu terbukti dari jumlah unduhan aplikasi Google Meet yang telah diunduh oleh 5 juta lebih pengguna di Playstore dengan jumlah *rating* 4,4 dari total 5 bintang[3]. Tercatat sudah lebih dari 100 juta lebih pengunduhan aplikasi zoom, dengan *rating* 3,9 dan 92 ribu ulasan dari pengguna, yang artinya lebih dari separuh pengguna Zoom telah menerima dan merasa terbantu dengan aplikasi Zoom [4]. Seperti yang kita ketahui, Microsoft Teams adalah aplikasi konferensi video utama di Universitas Mikroskil, meskipun demikian penting untuk mengukur penerimaan terhadap Zoom dan Google Meet karena beberapa alasan:

1. Mengukur penerimaan terhadap berbagai platform serupa dapat membantu memahami kebutuhan dan preferensi pengguna aplikasi video conference yang berbeda di Universitas Mikroskil.

2. Pengguna mungkin memiliki preferensi individu untuk platform tertentu berdasarkan kebutuhan pribadi, fitur, kemudahan penggunaan, atau kompatibilitas dengan perangkat mereka.
3. Berdasarkan preferensi ini dapat membantu Universitas Mikroskil dalam membuat keputusan yang lebih cepat dan tepat tentang platform konferensi video alternatif mana yang paling sesuai untuk kebutuhan jika terjadi kendala teknis pada aplikasi Microsoft Teams.
4. Dengan memahami penerimaan penggunaan terhadap Zoom dan Google Meet, Universitas Mikroskil dapat mempertimbangkan untuk menawarkan opsi platform konferensi video alternatif jika terjadi malfungsi atau kendala saat menggunakan Microsoft Teams sebagai platform konferensi video utama.
5. Jika Universitas Mikroskil mempertimbangkan untuk membuat kebijakan baru terkait penggunaan platform konferensi video, mengukur penerimaan terhadap Zoom dan Google Meet sebelum dan setelah kebijakan diberlakukan dapat membantu mereka menilai dampak kebijakan tersebut.
6. Mengukur penerimaan terhadap Zoom dan Google Meet di Universitas Mikroskil dapat memberikan wawasan tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, membantu meningkatkan penerimaan pengguna secara keseluruhan, meningkatkan produktivitas dan efisiensi, menjaga daya saing, dan mengukur dampak kebijakan.

Zoom adalah aplikasi komunikasi berbasis internet yang memungkinkan konferensi video dengan berbagi konten dan diskusi melalui perangkat teknologi seperti *gadget*, tablet, dan komputer[5]. Platform Zoom memiliki banyak fitur seperti *sharescreen*, *record*, *breakroom*, obrolan tim, *white board*, dan dilengkapi juga dengan fitur *background* yang dapat diganti sesuai keinginan pengguna. Aplikasi Google Meet adalah salah satu layanan Google yang menyediakan layanan aplikasi video konferensi secara gratis untuk melakukan interaksi secara bersamaan yang dirancang bagi pengguna untuk bergabung dalam rapat virtual dan berbagi video atau berbicara satu sama lain dari lokasi berbeda melalui internet[6]. Fitur yang disediakan mencakup penjadwalan pertemuan, papan tulis elektronik, dan menerapkan efek visual pada aplikasi[1]. Dua aplikasi Vicon ini menjadi pilihan mahasiswa untuk mendukung berbagai kegiatan virtual yang mereka lakukan.

Penelitian tentang perlunya aplikasi *video conference* dalam situasi tanpa pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa aplikasi *video conference* masih memiliki banyak manfaat dan

kepentingan, karena mereka dimungkinkan untuk melakukan komunikasi yang efektif, serta meningkatkan kolaborasi dan efisiensi kerja, baik dalam lingkungan bisnis maupun pribadi. Aplikasi *video conference* juga memungkinkan pengguna untuk mengurangi biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk perjalanan, serta memungkinkan pengguna untuk bekerja dari tempat yang lebih nyaman. Selain itu, aplikasi *video conference* juga memungkinkan pengguna untuk mengurangi penggunaan sumber daya ekologis, seperti penggunaan bensin dan pengangkutan[7]. Seiring berkembangnya zaman, aplikasi *video conference* kini digunakan untuk berbagai keperluan selain untuk kepentingan pembelajaran online. Berbagai macam kepentingan penggunaan aplikasi *video conference* Google Meet dan Zoom selain untuk pembelajaran online antara lain untuk, keperluan *meeting* dan konferensi dimana hal ini berguna untuk perusahaan yang ingin mengadakan *meeting* dan konferensi virtual tanpa perlu merencanakan perjalanan fisik. Aplikasi *video conference* juga berguna untuk tujuan *marketing* dan meningkatkan promosi dengan mengadakan webinar secara virtual untuk mengatur *event* promosi pada sebuah produk atau tempat[8].

Mengacu pada fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi Tingkat penerimaan penggunaan Google Meet dan Zoom yang digunakan oleh mahasiswa dalam kegiatan konferensi *video*. Agar dapat memahami elemen-elemen yang berpotensi memengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi Google Meet dan Zoom, diperlukan studi lanjutan mengenai analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna aplikasi tersebut. Salah satu dari berbagai model yang dapat digunakan untuk mengevaluasi penerimaan pengguna adalah *Technology acceptance model* (TAM)[9]. *Technology acceptance model* (TAM) merupakan teori penerimaan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. *Technology acceptance model* (TAM), yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 adalah suatu adaptasi dari *theory of reasoned action* (TRA) yang dikhususkan untuk memodelkan penerimaan pemakai (*user acceptance*) terhadap adopsi dan pemanfaatan teknologi[10]. Tujuan model ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor dari perilaku pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi, *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki dua sisi yaitu sisi pertama atau biasa disebut *believe* yang terdiri atas kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudian pengguna (*perceived ease of use*) dan sisi yang kedua terdiri dari *attitude*, *behaviour intention to use* dan *actual technology to use*[9].

Terdapat penelitian terdahulu yang sesuai dengan ketentuan peneliti berdasarkan artikel dengan judul “Analisa Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom Dengan *Technology Acceptance Model* menggunakan variabel TAM dengan hasil disimpulkan bahwa dari

segi Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, Behavioral Intention to Use mendapatkan skala penerimaan yang cukup tinggi dalam penerimaan Teknologi Google Classroom[4].

Berdasarkan pembahasan di atas penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang mengangkat fenomena ini dengan judul penelitian: **“Evaluasi Tingkat Penerimaan Mahasiswa Pada Penggunaan Google Meet Dan Zoom Dengan Model Technology Acceptance Model”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah manfaat yang dirasakan pengguna (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap tingkat penerimaan penggunaan Google Meet dan Zoom?
2. Apakah kemudahan penggunaan aplikasi (*perceived ease to use*) berpengaruh positif terhadap Tingkat penerimaan penggunaan Google Meet dan Zoom?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna pada aplikasi Google Meet Dan Zoom.
2. Membandingkan tingkat penerimaan pengguna terhadap kedua aplikasi melalui penilaian responden pada aplikasi Google Meet dan Zoom.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap kedua aplikasi.
2. Meningkatkan pemahaman pembaca tentang faktor-faktor apa saja yang berperan terhadap tingkat penerimaan pengguna sekaligus menunjukkan perbedaan tingkat penerimaan pengguna antara aplikasi Google Meet dan Zoom

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi yang diteliti adalah Google Meet dan Zoom.
2. Kriteria responden pada penelitian ini adalah mahasiswa/i di Universitas Mikroskil yang pernah menggunakan Google Meet dan Zoom.
3. Penelitian ini menerapkan model teori *Technology Acceptance Model* (TAM).
4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik pengambilan sampel random sampling dengan jumlah sampel 400 orang responden.
5. Data dikumpulkan menggunakan *google forms* yang disebarakan secara online.
6. Analisis data menggunakan *software* statistik yaitu SPSS versi 26 dan Microsoft Excel.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL