

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, perkembangan tersebut akan berpengaruh juga pada penggunaan sistem informasi yang dapat membantu dan mempermudah dalam berbagai bidang pekerjaan khususnya berkaitan dengan kemudahan akses, jarak, waktu, kecepatan, ketepatan informasi, tenaga, dan biaya. Semakin mudahnya akses internet masa sekarang turut memajukan berbagai bidang instansi pemerintah, lembaga swasta maupun dunia perkantoran yang memanfaatkannya, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan pesat pada teknologi akan mempengaruhi sistem informasi suatu organisasi ketika menciptakan sistem informasi baru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut dengan cepat dan dapat menerapkannya ke dalam layanan dalam organisasi.

Institusi pendidikan menggunakan sistem atau teknologi informasi sebagai salah satu komponen yang disiapkan untuk mendukung pengelolaan dan peningkatan mutu program akademik di perguruan tinggi. Peranan sistem informasi yang dimanfaatkan pada suatu perguruan tinggi tentunya akan sangat membantu pada peningkatan kualitas akademik dan menciptakan sebuah strategi unggul untuk mencapai keunggulan kompetitif sehingga perguruan tinggi dapat bersaing dengan perguruan tinggi lainnya. Kesuksesan dalam implementasi sistem informasi merupakan harapan bagi semua pihak yang menginginkan hasil dari sistem tersebut dapat bermanfaat. Saat ini salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kualitas sistem yang dilakukan perguruan tinggi adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran elektronik tambahan selain media pembelajaran yang telah disediakan perguruan tinggi.

Microsoft Teams merupakan salah satu media perpesanan untuk organisasi yang dapat dimanfaatkan dalam komunikasi *real-time*, rapat, dan berbagi file. Institusi pendidikan sekarang ini banyak memanfaatkan *Microsoft Teams* sebagai media

tambahan dalam pembelajaran elektronik. Penerapan *Microsoft Teams* juga merupakan salah satu upaya untuk memberikan kemudahan bagi pengajar dan pelajar dalam pembelajaran yang memungkinkan diskusi yang berskala satu lawan satu hingga percakapan grup yang berskala lebih besar dan konten yang dapat difokuskan seperti tugas dan catatan yang diberikan. Salah satu perguruan tinggi yang menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media tambahan dalam pembelajaran elektronik di Medan yaitu STMIK Mikroskil Medan. Sistem informasi bukanlah sesuatu yang asing bagi perguruan tinggi tersebut, STMIK Mikroskil telah menggunakan sistem informasi khusus bagi pengajar dan pelajar pada perguruan tinggi tersebut untuk pembelajaran elektronik dan untuk menghadapi kendala administrasi akademik dan kemahasiswaan. Penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media tambahan dalam pembelajaran elektronik di STMIK Mikroskil dimulai pada pertengahan bulan April 2020. Penggunaan *Microsoft Teams* di STMIK Mikroskil awalnya dipicu karena pandemik virus *COVID-19* yang telah menyebar di Medan sehingga untuk mengatasi kendala pertemuan tatap muka di kelas maka STMIK Mikroskil memanfaatkan *Microsoft Teams* sebagai media kelas *online*.

Pemanfaatan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran mencakup pemberian catatan, kuis, tugas, diskusi kelas pada kolom komentar maupun melakukan panggilan video dan pelaksanaan ujian via *online*, khusus bagi mahasiswa tingkat akhir *Microsoft Teams* juga dimanfaatkan sebagai media pengarah untuk Tugas Akhir. Meskipun sistem informasi bukanlah sesuatu yang asing di kalangan STMIK Mikroskil namun *Microsoft Teams* tentu memberikan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang berbeda sehingga memberikan tingkat minat dan penerimaan penggunaan yang berbeda pula. Penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa di STMIK Mikroskil yang saat ini menjadi media wajib dalam pembelajaran, penggunaannya yang masih terbilang sangat baru ditambah *Microsoft Teams* memberikan UI dan UX yang berbeda bagi mahasiswa menimbulkan pertanyaan bagi penulis tentang pengaruh faktor-faktor penerimaan teknologi terhadap *Microsoft Teams* sebagai aplikasi yang masih belum lama digunakan dan belum pernah dilakukan evaluasi atau penelitian untuk menganalisis apakah seluruh faktor-faktor penerimaan teknologi pada model UTAUT2 tersebut benar-benar terbukti berpengaruh terhadap penerimaan *Microsoft*

Teams di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil hal tersebut yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini.

Pada penelitian sejenis terdapat beberapa model yang dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan sebuah teknologi, seperti model *Theory of Acceptance Model (TAM)*, *Evaluation Model of Success and Acceptance of E-Learning*, dan *Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology (UTAUT)*. UTAUT adalah model yang dicetuskan oleh Venkatesh, *et al* pada tahun 2003, beliau mengkaji 8 teori tentang penerimaan teknologi oleh pemakai-pemakai sistem dari teori-teori tersebutlah yang kemudian dikembangkan yang kemudian menjadi sebuah model baru terintegrasi dinamakan teori *Unified Theory of Acceptance and Usage of Technology (UTAUT)*. Empat faktor kunci model UTAUT yaitu harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitasi (*facilitating conditions*). Model UTAUT yang kemudian dikembangkan lagi oleh Venkatesh, *et al* pada tahun 2012 dimana variabel telah ada ditambahkan dengan beberapa variabel lain untuk lebih dapat memahami perilaku penggunaan dari pengguna yang dikenal dengan nama UTAUT2. Venkatesh, *et al* pada penelitiannya pada tahun 2012 mengatakan bahwa tujuan dari model UTAUT2 adalah untuk mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, mengubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT dan mengenalkan hubungan baru. Tiga konstruk tambahan yang memperluas model UTAUT ke UTAUT2 yaitu *Hedonic Motivation* (Motivasi Ketertarikan), *Price Value* (Nilai Harga), *Habit* (Kebiasaan). Variabel-variabel yang terlibat dalam model UTAUT2 antara lain *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Facilitating Conditions* (Kondisi Fasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis), *Price Value* (Nilai Harga), *Habit* (Kebiasaan), *Behavioral Intention* (Minat Perilaku), dan *Use Behavior* (Perilaku Penggunaan). Adapun variabel moderatornya antara lain *Age* (Umur), *Gender* (Jenis Kelamin), dan *Experience* (Pengalaman).

Pada penelitian ini kami memanfaatkan UTAUT2 sebagai model analisis penerimaan teknologi dan kami mereplikasi hampir seluruh hubungan yang akan dianalisa pada model UTAUT2, perbedaan hubungan yang dianalisa pada penelitian

ini dengan UTAUT2 dimana dari variabel-variabel yang telah disebutkan penulis memutuskan untuk meniadakan 1 variabel yaitu variabel nilai harga dan juga 2 variabel moderator yaitu umur dan pengalaman pada penelitian ini. Beberapa penelitian yang terdahulu seperti Alvin Maghfiranto Azirin [1] dan Bhakti Fitriadji [2] pada penelitiannya memutuskan untuk menghilangkan variabel nilai harga dikarenakan sistem yang digunakan pada penelitiannya tidak berbayar bagi user begitu pula pada penelitian ini, alasan penulis meniadakan variabel tersebut karena penggunaan *Microsoft Teams* dapat dikatakan gratis bagi mahasiswa sebab dalam penggunaan *Microsoft Teams* STMIK Mikroskil tidak menambahkan beban biaya tambahan yang khusus untuk menggunakan *Microsoft Teams* kepada mahasiswa sehingga hal ini dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai atau harga yang dikeluarkan mahasiswa dalam penggunaan *Microsoft Teams*. Alasan penulis meniadakan kedua variabel moderator pada penelitian ini adalah untuk variabel umur karena kalangan mahasiswa yang dimana rentan umur dari populasi yang digunakan tidak terlalu berjarak sedangkan pada variabel pengalaman dikarenakan penggunaan *Microsoft Teams* di STMIK Mikroskil sendiri masih terbilang sangat baru maka peneliti memutuskan untuk tidak melibatkan variabel moderator pengalaman pada penelitian ini. Beberapa peneliti terdahulu yang telah menerapkan model UTAUT2 di lingkungan akademik mendapat banyak sekali variasi hasil. Oleh karena itu penulis ingin mengetahui mana saja faktor-faktor pada UTAUT2 yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tugas akhir dengan judul **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Penggunaan *Microsoft Teams* dengan Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang diuraikan, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah apakah seluruh faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam model UTAUT2 juga terbukti berpengaruh dalam penerimaan

Microsoft Teams di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil Medan dengan menganalisis hubungan antar variabel dalam model, yaitu:

1. Apakah variabel harapan kinerja berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
2. Apakah variabel harapan usaha berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
3. Apakah variabel pengaruh sosial berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
4. Apakah variabel kondisi fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
5. Apakah variabel motivasi hedonis berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
6. Apakah variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
7. Apakah variabel kondisi fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
8. Apakah variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
9. Apakah variabel minat perilaku berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil?
10. Apakah variabel kondisi fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender*?
11. Apakah variabel motivasi hedonis berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender*?

12. Apakah variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender*?
13. Apakah variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan ketika dimoderasi oleh variabel *gender*?

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah:

1. Penelitian ini menganalisis apakah faktor-faktor penerimaan teknologi berpengaruh signifikan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
2. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Facilitating Conditions* (Kondisi Fasilitasi), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis), dan *Habit* (Kebiasaan).
3. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *Behavioral Intention* (Minat Perilaku) dan *Use Behavior* (Perilaku Penggunaan).
4. Variabel moderasi pada penelitian ini adalah *Gender* (Jenis Kelamin).
5. Penelitian ini ditujukan pada mahasiswa STMIK Mikroskil Medan stambuk 2017 sampai dengan stambuk 2020 yang aktif pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020-2021.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil Medan dengan menggunakan model UTAUT2 untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh signifikan antara :

1. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel harapan kinerja berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.

2. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel harapan usaha berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel pengaruh sosial berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
4. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kondisi fasilitasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
5. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel motivasi hedonis berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
6. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat perilaku dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
7. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kondisi fasilitasi berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
8. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
9. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel minat perilaku berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
10. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kondisi fasilitasi terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender* dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.
11. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel motivasi hedonis terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender* dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil.

12. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kebiasaan terhadap minat perilaku ketika dimoderasi oleh variabel *gender* dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil
13. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel kebiasaan terhadap perilaku penggunaan ketika dimoderasi oleh variabel *gender* dalam penggunaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa STMIK Mikroskil

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Manfaat Praktis:**

Sebagai bahan masukan bagi STMIK Mikroskil Medan dengan diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Microsoft Teams* di kalangan mahasiswa.

- **Manfaat Teoritis:**

Menambah variasi hasil penelitian yang menggunakan model UTAUT2, khususnya penggunaan aplikasi pembelajaran elektronik pada perguruan tinggi.



UNIVERSITAS MIKROSKIL