

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah secara signifikan mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia secara instan, berkomunikasi melalui berbagai *platform digital*, dan merasakan pengalaman bermain yang semakin realistis dan menarik. Salah satunya perkembangan teknologi telah membawa dampak besar pada dunia *game*, teknologi telah menghadirkan perubahan signifikan dalam bentuk permainan yang semakin realistis dan penggunaannya bisa merasakan suasana yang mirip dengan dunia nyata. Permainan catur, termasuk dalam aplikasi catur *online* seperti Lichess, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk bermain atau mengikuti turnamen catur dengan komputer, teman, atau orang asing secara *online*. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat memilih berbagai mode permainan, seperti mode klasik, mode cepat, mode buta, dan mode *antichess*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk bermain catur dengan berbagai tingkat kesulitan dan gaya permainan yang berbeda-beda. Selain itu, Lichess juga menyediakan banyak fitur contohnya, fitur analisis permainan yang memungkinkan pengguna untuk menganalisis permainan mereka dan menemukan kesalahan yang dilakukan dan banyak beberapa fitur lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti merasa Aplikasi Lichess penting diukur keberhasilannya dikarenakan 3 tahun terakhir tepatnya tahun 2021 pada masa pandemi virus *Covid 19* hingga dengan selesai, hampir seluruh cabang olahraga tidak aktif tetapi berbeda dengan olahraga catur, aplikasi lichess berperan penting dalam pertandingan catur *onsite* yang beralih menjadi turnamen catur *online* sehingga olahraga catur tetap aktif. Sebanyak 78% pengguna aplikasi Lichess merasa puas dengan penggunaannya berdasarkan *rating* aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Lichess cukup populer dan memenuhi kebutuhan para penggemar catur yang ingin bermain secara *online*. Lichess adalah sebuah server catur *online* bebas iklan, dan *open source*. Aplikasi Lichess juga tersedia di *Google Play Store* dan dapat diunduh secara gratis meskipun demikian, masih terdapat beberapa pengguna yang mengalami masalah seperti beberapa pengguna mengeluhkan kualitas koneksi internet saat bermain di Lichess, Beberapa pengguna mengeluhkan bahwa tidak banyak pemain yang bermain *game* dengan rating di Lichess, sebagian pengguna juga mengkritik fitur pada aplikasi Lichess seperti setting yang kurang bagus, *fitur puzzle*

menghilang, pilihan papan/bidak yang kurang banyak, dan berbagai persepsi pengguna lainnya.

Untuk mengukur keberhasilan penggunaan terhadap Aplikasi Lichess, peneliti menggunakan model UTAUT-3. Karena UTAUT-3 adalah pendekatan yang kuat untuk mengukur keberhasilan sebuah teknologi seperti pada Aplikasi Lichess atau sistem berdasarkan persepsi pengguna yang juga menggabungkan faktor-faktor yang berpengaruh pada penerimaan dan penggunaan teknologi yang ditawarkan oleh Venkatesh dkk pada UTAUT sebelumnya dan kemudian dikembangkan oleh Farooq pada tahun 2017 menjadi UTAUT-3 dengan tambahan variabel penentu yaitu Inovasi Pribadi (*personal innovativeness*) [1], [2]. Maka variabel UTAUT-3 terdiri dari 8 variabel berikut; Ekspektasi kinerja (*Performance expectancy*), Usaha yang diperlukan (*Effort Expectancy*), Pengaruh sosial (*Social Influence*), Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), Motivasi hedonis (*Hedonic Motivation*), Harga (*Price Value*), Kebiasaan (*Habit*), Inovasi pribadi (*personal innovativeness*). Terdapat beberapa kelebihan dari model UTAUT-3 dalam mengukur keberhasilan Aplikasi Lichess yaitu; Model UTAUT-3 mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi Aplikasi Lichess secara lebih komprehensif dibandingkan dengan model UTAUT sebelumnya. Peneliti merasa model UTAUT-3 dapat memperhitungkan faktor-faktor seperti kepercayaan diri, kecemasan, dan pengalaman sebelumnya dalam menggunakan teknologi pada aplikasi lichess yang dapat mempengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam penggunaan Aplikasi Lichess. Model UTAUT-3 juga mempertimbangkan faktor-faktor sosial seperti pengaruh sosial dan norma subjektif dalam mempengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam menggunakan Aplikasi Lichess. Dengan demikian, UTAUT-3 dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan akurat tentang penerimaan teknologi dibandingkan dengan model-model sebelumnya [2], [3].

Beberapa penelitian terdahulu yang telah menggunakan model UTAUT-3 seperti pada penelitian [4], dengan hasil variabel *Performance expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Habit*, *Prize Value*, *Personal Innovativeness*, mempengaruhi *Behavior Intention* lalu variabel *Performance expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Habit*, *Prize Value*, *Personal Innovativeness*, secara tidak langsung mempengaruhi *Use Behavior* melalui *Behavior Intention*, dan *Facilitating Condition*, *Habit*, *Personal Innovativeness*, *Behavior Intention*, berpengaruh terhadap *Use Behavior*. Peneliti menemukan hasil penelitian yang berbeda pada penelitian [5] dengan variabel *Price Value*, *Innovation*, *Behavioral Intention* berpengaruh positif, signifikan, dan kuat terhadap *Use Behaviour*.

Variabel *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, berpengaruh negatif, tidak signifikan, dan lemah terhadap *Behavioral Intention* atau disebut hubungan timbal balik antar variabel. Lalu *Performance expectancy*, *Hedonic Motivation* berpengaruh positif namun tidak signifikan, dan lemah terhadap *Behavioral Intention* atau disebut hubungan timbal balik antar variabel dan variabel *Habit* berpengaruh positif, tidak signifikan, dan lemah terhadap *Use Behavior* atau disebut hubungan timbal balik antar variabel. Penelitian [6] dengan variabel Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), Kebiasaan (*Habit*) dan Niat Perilaku (*Behavioural Intention*) secara langsung mempengaruhi Perilaku Penggunaan (*Use Behaviour*). Sedangkan Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*) dan Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) tidak terbukti dapat mempengaruhi Niat Perilaku (*Behavioural Intention*). Berbeda dengan penelitian [7], *Performance expectancy*, *Facilitating Conditions* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Sedangkan *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Hedonic Motivation*, *Prize Value*, *Habit*, dan *Personal innovativeness* secara simultan memiliki pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Tetapi *Behavioral Intention*, *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Use Behavior* melalui *Behavioral Intention* sebagai variabel *intervening*. Kemudian ditemukan hasil penelitian yang berbeda pada penelitian [8] dengan hasil variabel *Performance expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Condition*, *Habit*, *Hedonic Motivation*, berpengaruh terhadap *Behavior Intention* dan variabel *Facilitating Condition*, *Habit*, *Behavioral Intention* mempengaruhi *Use Behavior*.

Dengan uraian dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk menganalisis bagaimana Persepsi penggunaan terhadap aplikasi Lichess. Maka dengan ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Persepsi Penggunaan Terhadap Aplikasi Lichess Dengan Model UTAUT 3**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung/tidak langsung keberhasilan penggunaan aplikasi lichess terhadap atlet catur pemprov su tahun 2021-2023?
2. Bagaimana hubungan secara langsung/tidak langsung faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan aplikasi lichess terhadap atlet pengprov sumut tahun 2021-2023?

1.3. Tujuan

Berikut adalah tujuan berdasarkan latar belakang masalah tujuan yang ingin dicapai: Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung/tidak langsung keberhasilan penggunaan aplikasi lichess pada atlet catur pemprov tahun 2021-2023 dan untuk mengetahui hubungan secara langsung/tidak langsung faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan aplikasi lichess terhadap atlet pengprov sumut tahun 2021-2023.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian Model UTAUT 3 ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya memahami lebih baik faktor-faktor yang mempengaruhi niat, persepsi dan perilaku pengguna terkait dengan teknologi.
2. Membantu dalam menjelaskan mengapa para pengguna lichess dari berbagai kalangan menerima atau menolak perkembangan teknologi tersebut.
3. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menambah keberagaman hasil penelitian karena UTAUT-3 adalah model yang mapan, hasil penelitian yang menggunakan model UTAUT-3 ini dapat dibandingkan secara lebih mudah dengan penelitian lainnya, dan berguna dalam memahami dan mengelola adopsi dan penggunaan teknologi terhadap aplikasi Lichess.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi pada penelitian ini adalah Atlet Catur Pengprov Percasi Sumut Tahun 2021-2023 Pengguna Aplikasi Lichess.
2. Objek penelitian ini adalah Aplikasi Lichess.
3. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *Google Form*.
4. *Tools* yang digunakan dalam menganalisis data adalah *SmartPLS V3*.