

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi sekarang ini sangat mempengaruhi aktivitas bisnis sehari-hari, dimana segala aspek sudah mulai berubah dari yang dulunya masih berupa tradisional sekarang perlahan-lahan mulai berubah ke arah digital. Mulai dari kehidupan sehari-hari yang sangat dipermudah dengan masuknya era digital sekarang ini. Tanpa kita sadari, semua aktivitas yang kita lakukan sekarang ini hampir semuanya beroperasi secara digital. Mulai dari aktivitas belajar, rumah sakit, transportasi, hingga aktivitas bisnis sehari-hari yang kita lakukan sekarang.

Di era dalam revolusi industri bisnis 4.0 membuat semua pekerjaan baik itu manufaktur, jasa, hingga kesehatan memasuki era dimana segala sesuatu sangat mudah, cepat, efektif, efisien, dan terlebih lagi dengan biaya yang dapat ditekan lebih murah dengan penerapan teknologi. Salah satunya aktivitas sehari-hari yang berubah adalah sistem pembayaran, dimana peredaran uang tunai sudah tidak sebanyak dulu lagi. Dengan berkembangnya model uang elektronik sekarang ini di kalangan pengguna mobile di Indonesia, segala transaksi yang dilakukan dapat dikerjakan hanya dengan menggunakan *mobile* yang dimiliki tanpa perlu mengeluarkan uang secara tunai dan menggunakan kartu.

OVO sendiri merupakan aplikasi digital finance terpadu yang dikembangkan LippoX, yang sudah terintegrasi dengan beberapa perusahaan Lippo. Di bawah naungan LippoX sebagai perusahaan *digital payment* milik grup perusahaan Lippo, sebuah *smart financial apps* diluncurkan. Bernama OVO, aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan *cashless* dan *mobile payment*. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk *platform* Android dan IOS. OVO menggunakan sistem *point reward*, yang

disebut dengan OVO point, untuk menjaga dan meningkatkan transaksi pengguna. Layanan ini terbagi ke dalam dua kategori pengguna, OVO Club (pengguna biasa) dan OVO Premier. Pembedanya adalah pada OVO Point yang didapat untuk setiap perolehan transaksi, maksimal saldo OVO Cash dan juga beberapa fitur lainnya. Di versi premium, pengguna diberikan akses untuk fitur pengelolaan pengeluaran. Selain itu ada kemudahan transfer nominal uang yang ditawarkan dalam aplikasi, visi dari OVO sendiri adalah untuk menjadi aplikasi keuangan yang bekerja secara berkesinambungan, serta memberikan penawaran menarik bagi penggunanya.

Banyak pengguna yang memanfaatkan aplikasi OVO ini, membuat peneliti ingin melakukan suatu evaluasi sejauh mana perilaku pengguna dalam pemanfaatan yang digunakannya. Untuk mengukur sejauh mana pemanfaatan dalam penerapan aplikasi OVO terhadap perilaku pengguna, maka diperlukan suatu metode agar mampu dilihat teknologi informasi tersebut apakah bermanfaat dan memiliki pengaruh yang signifikan. Salah satu metode yang digunakan yaitu framework UTAUT. Dalam melakukan pemanfaatan adopsi teknologi informasi laporan Penerapan aplikasi OVO Wilayah Kota Palembang selama ini belum pernah dilakukan analisis akan pengaruhnya bagi pengguna dalam melakukan aktivitasnya. Dalam menganalisis adopsi teknologi informasi tersebut, diperlukan suatu metode untuk mengukur pemanfaatan tersebut dengan menggunakan salah satu framework yaitu framework Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh, et al (2003).

Framework UTAUT menjelaskan bagaimana pengaruh perbedaan individu dalam menggunakan teknologi informasi. Lebih khusus lagi, hubungan antara persepsi suatu pemanfaatan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan dapat dimoderatori oleh usia, jenis kelamin, dan pengalaman dalam penggunaan aplikasi teknologi informasi laporan Penerapan Aplikasi OVO. Dengan menggunakan variabel-variabel yang ada pada framework UTAUT tersebut diharapkan memberikan kualitas layanan

teknologi informasi di Wilayah Kota Palembang lebih jelas dan bisa diukur sejauh mana pengadopsian teknologi informasi laporan Penerapan Aplikasi OVO selama ini bagi dosen di lingkungannya dalam melakukan aktifitas kependidikan.

Dari uraian tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan analisa terhadap faktor keberhasilan dalam pengadopsian teknologi informasi Laporan Penerapan Aplikasi OVO pada Wilayah Kota Palembang dengan menggunakan model pendekatan atau framework UTAUT, diharapkan hasil yang diinginkan bisa lebih baik dan tepat untuk para penggunanya dan nantinya akan peneliti jadikan sebuah laporan akhir (skripsi) dengan judul “ Evaluasi Penerapan Aplikasi OVO Terhadap Perilaku Pengguna Di Universitas Bina Darma Dengan Penerapan Framework UTAUT”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu perlu dilakukan analisa untuk mengetahui apakah faktor keberhasilan dalam perilaku pengguna terhadap Evaluasi Penerapan Aplikasi OVO Terhadap Para Perilaku Pengguna Menggunakan Metode UTAUT.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari topik pembahasan dalam penelitian yang dilakukan, maka peneliti membatasi responden yang menggunakan sample yaitu mahasiswa/i Universitas Bina Darma Program Studi Sistem Informasi yang memiliki dan menggunakan aplikasi OVO.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Agar penelitian ini memiliki arti yang bermanfaat dan berguna, maka suatu penelitian harus memiliki suatu tujuan yang jelas serta memiliki manfaatnya untuk dapat digunakan hasilnya nanti.

1.4.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas berdasarkan rumusan masalahnya pada teknologi informasi Penerapan Aplikasi OVO, maka penelitian pengadopsian terhadap perilaku pengguna memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengevaluasi teknologi informasi penerapan aplikasi OVO dalam pengadopsian dan penerapannya terhadap pengguna mahasiswa/I di Universitas Bina Darma Program Studi Sistem Informasi.
- b. Mendeteksi kecenderungan dari pengaruh variabel-variabel terhadap ekspektasi usaha dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi penerapan aplikasi OVO.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh dua manfaat Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebagai penambah ilmu pengetahuan. dapat menjadi bahan evaluasi bagi perusahaan untuk mengembangkan usahanya dan dapat diaplikasikan oleh pelaku usaha dalam bisnis serupa.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti mengemukakan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori yang berhubungan dengan objek penelitian, baik teori umum maupun teori khusus mengenai pengertian teknologi informasi dan metode atau *framework* UTAUT, serta kerangka pemikiran.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang teknik pengambilan sampel dan metode pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional variabel serta metode analisis.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari penelitian yaitu berupa pengolahan data yang berupa karakteristik responden, deskripsi jawaban responden, hasil uji validitas, reliabilitas dan uji asumsi, dan hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan saran yang dapat diberikan untuk peningkatan kualitas Pemanfaatan Aplikasi OVO dengan menggunakan metode UTAUT