

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi Internet sudah semakin maju seiring dengan era globalisasi yang menuntut kecepatan arus informasi. Informasi Internet menjadi kebutuhan utama bagi mahasiswa untuk kepentingan pembelajaran maupun pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi informasi adalah teknologi jaringan Internet disini fungsi utama Internet adalah untuk mendukung kebutuhan informasi. Internet adalah suatu jaringan komputer yang saling menghubungkan antara yang satu dengan yang lainnya yang melibatkan milyaran pengguna Internet diseluruh dunia.

Dengan berkembangnya Internet memunculkan segala kecanggihan yang membawa segala perubahan manusia sebagai pengguna Internet. Pengguna Internet sangat mudah mendapatkan dan memahami berbagai informasi yang tersedia dimedia Internet tersebut. Teknologi Internet yang diperoleh diantaranya adalah cepat proses penggunaannya untuk kegiatan dan keperluan pencarian informasi. Tidak bisa dibayangkan bahwa masyarakat khususnya mahasiswa pada saat ini lebih menyukai mencari materi untuk belajar ataupun materi pengetahuan lainnya melalui media Internet. Mahasiswa terkadang lebih menyukai suatu hal cepat dan mudah dilakukan, dengan begitu mahasiswa tidak suka dengan cara-cara yang sudah terbilang biasa saja seperti membaca tentang pengetahuan hanya melalui buku. Karena dengan Internet mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi-materi yang berisi pengetahuan untuk keperluan belajar. Tetapi ada juga sebagian mahasiswa yang masih mencari materi untuk belajar melalui buku-buku. Untuk melihat faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi Internet untuk mendukung proses belajar maka perlu dilakukan penelitian tentang penerimaan teknologi.

Dari permasalahan diatas maka solusi yang dilakukan dengan mengukur penerimaan teknologi menggunakan pendekatan *UTAUT*, adapun pendekatan ini digunakan untuk mengukur penerimaan teknologi berdasarkan variabel yang ada di *UTAUT* yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social facilitating*, dan *facilitating condition*. *UTAUT* sendiri merupakan sebuah model digunakan untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap suatu teknologi. Model ini merupakan kombinasi dari delapan model yang telah berhasil dikembangkan sebelumnya. Model *UTAUT* menunjukkan bahwa niat untuk berperilaku (*behavioral intention*) dan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi (*use behavior*) dipengaruhi oleh harapan akan kinerja (*performance expectancy*), harapan akan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi pendukung (*facilitating conditions*).

Berdasarkan solusi diatas maka penelitian ini mengambil judul Analisis Pengaruh Faktor-faktor penerimaan Internet Terhadap Niat dan Perilaku Belajar Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menggunakan Metode *UTAUT (Unified theory of Acceptance and Use of Technology)*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas diatas maka permasalahan yang di dapatkan penulis untuk mengetahui faktor-faktor apakah dalam model *UTAUT (Unified theory of Acceptance and Use of Technology)* yang berpengaruh terhadap *Intention* dan perilaku pengguna Internet untuk mendukung proses belajar?

1.3. Batasan Masalah

Adapun fokus penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh faktor-faktor dalam teori *UTAUT* yang berpengaruh terhadap niat dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan Internet untuk kegiatan belajar.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di teliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui variabel atau faktor apa saja yang berpengaruh penggunaan Internet terhadap perilaku belajar mahasiswa melalui pendekatan *UTAUT*.
- b. Agar dapat mengetahui seberapa banyak pengaruh pengguna Internet terhadap perilaku belajar mahasiswa

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis dan teoritis. Berikut manfaat yang dalam penelitian ini :

- a. Dapat melihat apakah mahasiswa telah memanfaatkan internet sebagai teknologi yang membantu proses belajar
- b. Menjadikan penelitian sebagai masukan pengembangan internet untuk mendukung proses belajar

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan Desember sampai bulan juni 2019. Pada penelitian ini peneliti mengambil objek penelitian di Universitas Bina Darma Palembang.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, Internet, dan dari sumber –sumber yang lain.

2. Kuesioner

Adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada

1.5.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode keuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil yang didapat dari tahap pengembangan *system* penelitian, perancangan tabel, perancangan sistem dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.