

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Covid-19 adalah virus yang pertama kali ditemukan pada Wuhan, China pada tahun 2019. Virus ini menyebar melalui tetapan kecil cairan yang tersembur dari mulut atau hidung saat batuk atau bersin. Karena hal itu, penyebaran virus ini sangat cepat. Pada awal tahun 2020 virus ini mulai menyebar ke seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia. Angka kematian akibat virus ini sangat tinggi, sehingga diperlukan perubahan perilaku masyarakat untuk mengurangi tingkat penyebaran virus ini.

Perubahan tersebut adalah penggunaan masker, penggunaan alat pelindung mata dan berlakunya penjagaan jarak atau menjaga jarak secara sosial di masyarakat. Pemberlakuan jaga jarak atau menjaga jarak secara sosial ini adalah dengan menjaga jarak kurang lebih satu atau dua meter dari orang lain [1]. Hal ini menyebabkan fenomena di mana masyarakat akan melakukan kegiatannya di luar rumah sedikit mungkin dengan melakukan pekerjaan dari rumah atau pembelajaran daring [2]. Pekerjaan atau pembelajaran secara daring tidak dapat dilakukan dengan metode komunikasi biasa seperti telfon atau dengan bantuan teknologi pengiriman pesan singkat seperti SMS. Teknologi yang diperlukan adalah teknologi yang dapat memfasilitasi komunikasi secara tatap muka walaupun tidak di tempat yang sama. Teknologi yang dapat membantu kondisi ini adalah *video conference* atau *web conference*.

Video conference atau *web conference* adalah video terminal yang terhubung ke suatu jaringan agar dapat mengakses audio yang interaktif, video, animasi, *spreadsheet*, basis data, telekomunikasi dan aplikasi lainnya [3]. *Video conference* atau *web conference* ini dapat mempersatukan banyak orang ke

dalam suatu tempat maya, sehingga kumpulan orang tersebut dapat berkomunikasi atau bertukar pikiran.

Teknologi *video conference* ini dapat di gunakan di berbagai bidang seperti bidang kesehatan [4], Pekerjaan Kantoran [5] dan Pendidikan. Di dunia pendidikan, *video conference* atau *web conference* ini digunakan layaknya sebuah kelas di mana pengajar dapat membagikan tampilan layar mereka yang biasanya berisi materi pembelajaran ke murid yang menghadiri sesi tersebut. Di sini, pengajar dan murid juga dapat berdiskusi sehingga dapat membantu menunjang pembelajaran [6].

Karena pandemi covid-19 ini, sekolah dari sekolah dasar [7] hingga perguruan tinggi [9] menerapkan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi *video conference*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebagai universitas swasta di Indonesia juga menerapkan penggunaan *video conference* dalam pengajarannya dengan menggunakan aplikasi Microsoft Teams. Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang menjadi sarana untuk berkolaborasi. Di aplikasi ini, pengguna dapat terkoneksi untuk bertukar pesan, menelfon, menggunakan fitur *video conference* dan dilengkapi dengan fitur lainnya [7].

Untuk mengukur penerimaan teknologi atau suatu sistem dapat digunakan *Technology Acceptance Model* atau biasa disebut TAM atau *Unified Theory of Acceptance Model* atau biasa disebut dengan *UTAUT*. TAM merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* oleh Davis[8]. Sedangkan *UTAUT* adalah model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh melalui review dan konsolidasi konstruksi delapan model yang telah digunakan untuk menjelaskan perilaku pengguna sistem informasi [9].

1.2. Perumusan Masalah

Didasari pemaparan latar belakang di latar belakang penelitian, maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah belum

diketuainya penerimaan penggunaan aplikasi Microsoft Teams oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta menggunakan metode UTAUT.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Didasari rumusan masalah pada latar belakang penelitian, maka muncul pertanyaan penelitian yaitu bagaimana penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

1.4. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis faktor penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams menggunakan metode UTAUT.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya melibatkan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Peneliti hanya menganalisis faktor penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams.

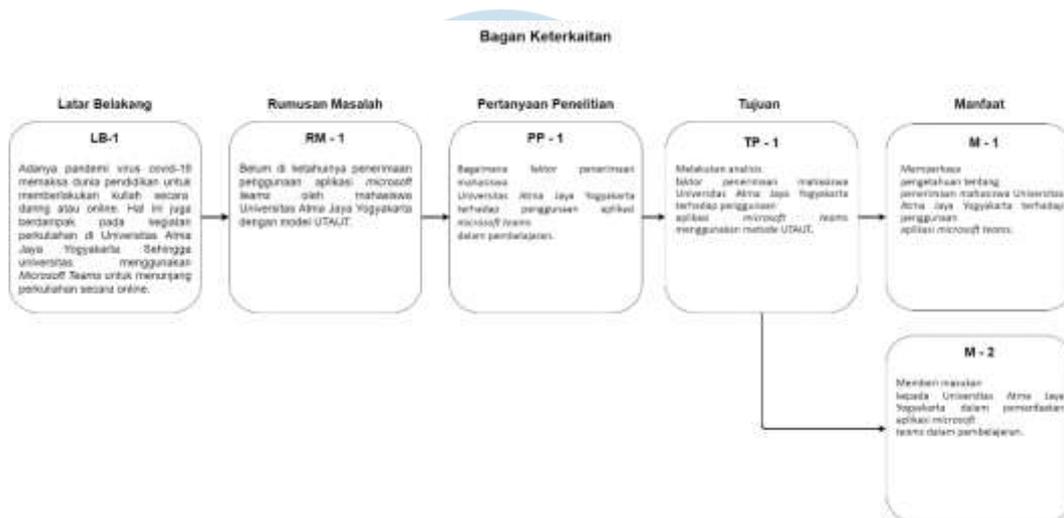
1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menyumbangkan manfaat. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya pengetahuan tentang penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap penggunaan aplikasi Microsoft Teams.
2. Memberi masukan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam pemanfaatan aplikasi Microsoft Teams dalam pembelajaran.

1.7. Bagan Keterkaitan

Keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian disediakan dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan