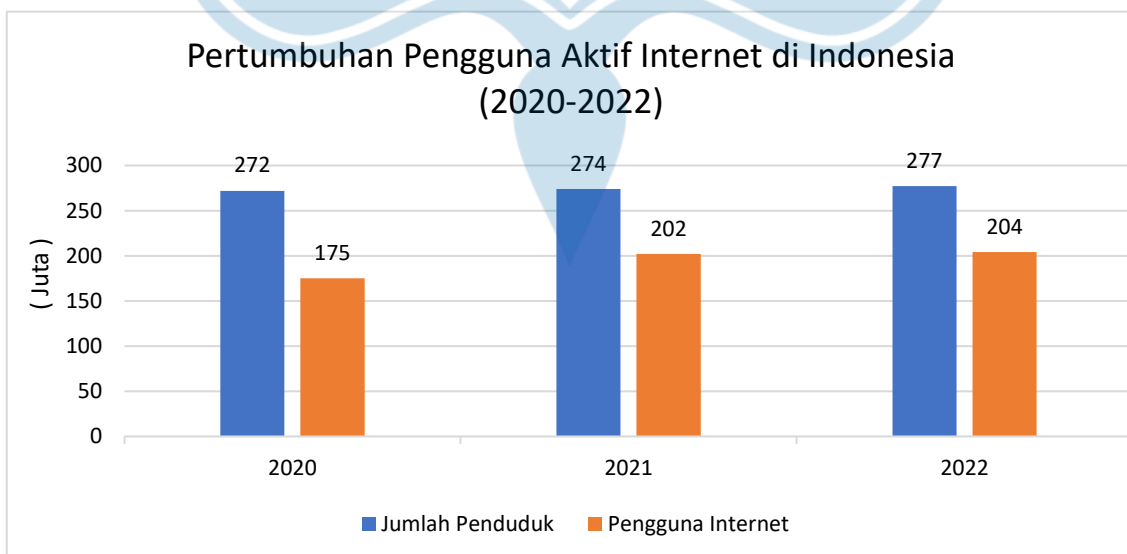


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi menjadi penting dalam banyak bidang kehidupan. Teknologi informasi banyak digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menghasilkan data yang relevan, cepat, jelas, akurat, dan andal. Teknologi informasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Teknologi informasi telah membuka babak baru dalam masyarakat, termasuk dalam dunia bisnis. Pengusaha menggunakannya untuk mengembangkan bisnis mereka.

Pemanfaatan teknologi informasi sejalan dengan peningkatan penggunaan ponsel pintar atau *smartphone*. pada tahun 2022 perangkat ponsel pintar yang terhubung sebanyak 370,1 juta perangkat (133,3%) dari total penduduk 277,7 juta jiwa. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan jumlah perangkat ponsel pintar sebesar 3,6% pada tahun 2021[1]. Data tersebut menunjukkan bahwa penyebaran ponsel pintar lebih banyak dari jumlah penduduk Indonesia. Ponsel pintar telah menjadi alat prasarana yang umum digunakan untuk terkoneksi dengan jaringan internet, dikarenakan mudah dalam penggunaannya dan fleksibilitas dari ponsel pintar. Selain itu, jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun, seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Pertumbuhan Pengguna Aktif Internet di Indonesia

Sumber: We Are Social (2023)

Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 175 juta orang, lalu pada tahun 2021 terjadi peningkatan pengguna internet menjadi 202 juta orang, kemudian terakhir pada tahun 2022 juga mengalami peningkatan jumlah pengguna internet menjadi 204 juta orang. Pada tahun 2022 waktu rata-rata setiap hari dalam penggunaan internet di Indonesia yaitu 8 jam, 36 menit. Informasi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki potensi yang tinggi dalam memanfaatkan internet dalam kegiatan sehari-hari[1].

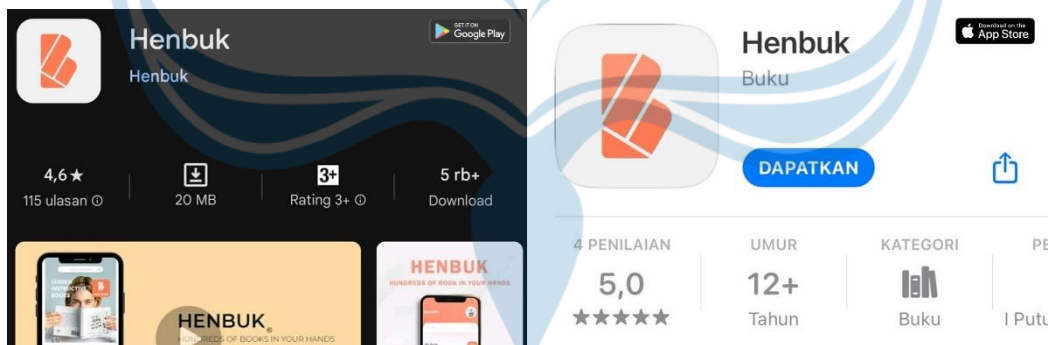
Internet dan ponsel pintar yang semakin banyak digunakan oleh masyarakat kemudian menghasilkan berbagai layanan. Perusahaan teknologi menciptakan berbagai produk untuk memberikan layanan atas permasalahan yang muncul di masyarakat. Aplikasi ponsel pintar atau yang sering dikenal dengan *mobile apps* berkembang dengan sangat pesat. Buku digital merupakan salah satunya aplikasi pada ponsel pintar yang memiliki kontribusi pada bidang pendidikan di Indonesia. Buku digital sering disebut juga dengan buku elektronik atau *e-book*. Buku digital berisi teks isi dan gambar dan didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan pada layar seperti buku cetak. Buku digital dapat dibuat dengan mengonversi *file* sumber printer ke format yang dioptimalkan untuk diunduh dan dibaca di layar, atau buku tersebut dapat diambil dari database atau kumpulan *file* teks yang tidak dapat dicetak.

Buku digital dapat dibaca di perangkat komputasi apapun dengan perangkat lunak untuk menampilkan *format file* yang diberikan. Dengan perangkat lunak yang diperlukan terinstal, perangkat membaca buku digital termasuk komputer pribadi, komputer tablet genggam, konsol *game*, ponsel pintar, dan konsol yang terpasang pada televisi atau layar lainnya. Buku digital memiliki beberapa jenis bentuk *file* yang banyak digunakan seperti dalam bentuk PDF, JPEG, HTML, LIT, Docx dan OPF Flipbook [2]. Sebelum adanya buku digital media yang sangat umum digunakan masyarakat yaitu buku cetak / buku fisik. Buku cetak adalah kumpulan-kumpulan lembaran atau kertas yang berisi tulisan-tulisan tertentu. Bahan-bahan tersebut biasa berbentuk potongan yang terbuat dari kayu dan kertas. Kumpulan tersebut dijilid atau dihimpun menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi gambar, tulisan atau tempelan. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku merupakan sebuah halaman.

Buku digital hadir untuk memberikan solusi pada permasalahan industri buku fisik di Indonesia. Buku fisik setidaknya memiliki 3 permasalahan atau tantangan yang harus dihadapi. Pertama adalah harga buku yang mahal, kedua akses yang toko buku yang sulit bagi wilayah di luar perkotaan, dan yang ketiga adalah minat baca masyarakat yang rendah. Ketiga

permasalahan tersebut memicu perusahaan teknologi untuk membangun aplikasi ponsel pintar sehingga dapat memberikan solusi terhadap tantangan industri buku. Indonesia berada pada peringkat 60 dari total 61 negara dengan tingkat literasi rendah. Peringkat 59 ditempati oleh negara Thailand, dan diposisi yang terakhir dari negara Botswana. Dari peringkat tersebut jelas menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah[3]. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat baca, antara lain keluarga dan lingkungan di luar [4]. Rendahnya minat baca disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya mahalnya harga buku yang terlalu mahal membuat daya beli menurun sehingga kemauan membaca juga menurun, terbatasnya fasilitas perpustakaan, kurangnya motivasi untuk membaca buku [5]. Minat baca yang rendah merupakan salah satu masalah masyarakat Indonesia yang sering ditemukan. Buku digital diharapkan dapat membuat harga buku menjadi terjangkau, mudah diakses di manapun dan kapanpun, serta dapat meningkatkan minat baca masyarakat[6].

Perusahaan teknologi yaitu CV. Harmoni Permata salah satunya yang memberikan layanan buku digital di Indonesia adalah HENBUK. Layanan buku digital ini bertujuan meningkatkan minat baca di Indonesia sekaligus meningkatkan dampak ekonomi dari penulis dan penerbit buku. Teknologi yang digunakan pada *platform* ini salah satunya adalah *Mobile Apps* yang tersedia di android dan ios yang dapat dilihat pada gambar 1.2.

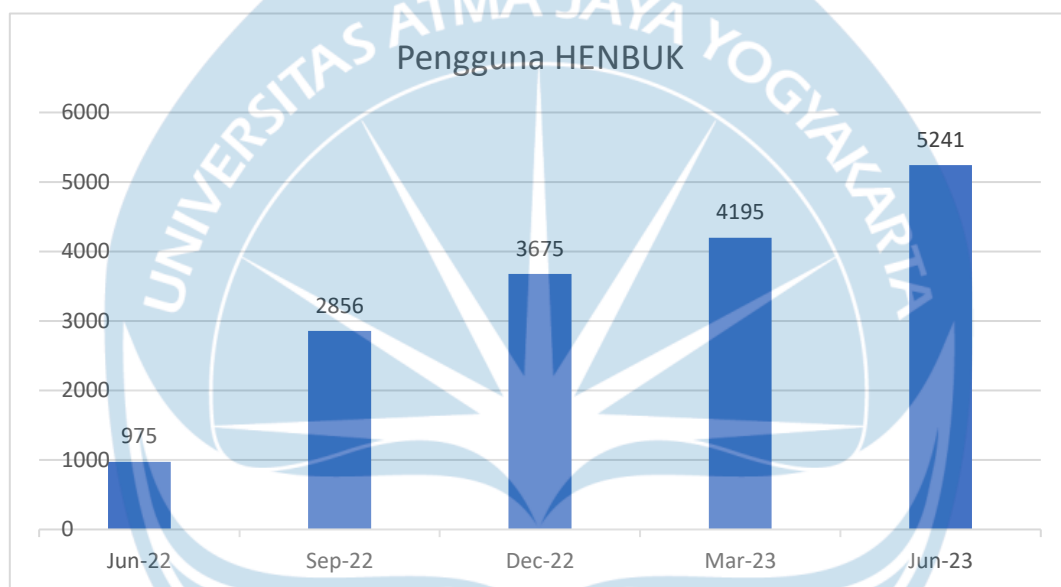


Gambar 1. 2 HENBUK tersedia di Google play store dan App Store

Ada beberapa hal yang dilakukan HENBUK bertujuan untuk meningkatkan promosi aplikasi dan jumlah pengguna HENBUK yaitu HENBUK telah menjalin kerja sama dengan beberapa lembaga Pendidikan, salah satunya lembaga pendidikan di kota Denpasar di mana kantor pusat perusahaan berlokasi. Selain itu, HENBUK aktif dalam sosialisasi ke beberapa sekolah yang ada di Denpasar, salah satunya dengan memberikan uji coba secara gratis

terhadap ekosistem di sekolah. Upaya lain yang dilakukan HENBUK adalah mengadakan seminar pelatihan menulis buku dan memberikan pelatihan komersialisasi karya tulis untuk mendukung perkembangan pendidikan. Selanjutnya, HENBUK juga mengadakan pameran buku dan penghargaan sebagai wujud apresiasi terhadap para penulis guna memotivasi penulis-penulis untuk menghasilkan karya tulis yang berkualitas dan dapat mempromosikan produk-produk buku digital penulis.

HENBUK mengalami peningkatan pengguna dalam 1 tahun terakhir. Pada bulan juni tahun 2022 pengguna HENBUK tercatat sejumlah 975, dan satu tahun kemudian pada bulan juni 2023 pengguna HENBUK mencapai 5.241 yang dapat dilihat pada tabel 1.3.



Gambar 1.3 Jumlah Pengguna HENBUK Pada Tahun 2023

Sumber: CV. Harmoni Permata (2023)

Gambar 1.3 menunjukkan bahwa dalam kurun waktu satu tahun HENBUK memiliki potensi yang cukup tinggi terhadap perkembangan buku digital di Indonesia. Meskipun demikian, penyebaran HENBUK baru mencakup daerah kota Denpasar. Keadaan tersebut dapat dijumpai pada daerah diluar Denpasar, masih sedikit pengguna HENBUK baik itu pelajar maupun umum dan digitalisasi penggunaan buku digital belum sepenuhnya diterapkan di beberapa daerah. Perilaku pengguna sangat berhubungan erat dengan niat pengguna karena dalam memahami perilaku pengguna perusahaan dapat mengetahui bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan dan membuang dari suatu barang, jasa, dan pengalaman untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna[7]. Oleh karena itu,

untuk memahami pengguna aplikasi HENBUK maka dibutuhkannya pemahaman penerimaan pengguna aplikasi.

Melihat kondisi yang demikian, memahami penerimaan pengguna dalam menggunakan teknologi menjadi hal yang penting bagi perusahaan untuk menentukan seberapa bagus, baik dan efisiennya suatu sistem teknologi informasi dalam memenuhi keinginan dan kenyamanan pengguna[8]. HENBUK dengan jumlah penggunanya yang terus meningkat selama satu tahun terakhir, HENBUK memiliki potensi untuk memperluas marketnya, maka penting untuk melakukan penelitian mengenai penerimaan aplikasi HENBUK di kota Denpasar menggunakan model UTAUT2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Perusahaan aplikasi HENBUK memiliki tujuan ekspansi pasar dari Denpasar menuju pasar dengan skala nasional. Strategi pengembangan pasar tersebut membutuhkan pemahaman yang lebih dalam terkait niat dan perilaku penggunanya dalam menggunakan aplikasi HENBUK. Dengan memahami niat perilaku pengguna maka diharapkan pengembangan pasar akan berjalan sesuai dengan temuan hasil penelitian.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor pada UTAUT2 yang mempengaruhi niat perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan aplikasi HENBUK di Denpasar.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah dalam penelitian guna menghindari pembahasan yang luas dan agar terfokus pada tujuan penelitian. Maka penelitian ini hanya berfokus pada responden yang menggunakan HENBUK di Denpasar dan hanya berfokus untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pada aplikasi HENBUK berdasarkan model UTAUT2. Versi model UTAUT2 yang akan digunakan adalah versi tahun 2012 oleh Venkatesh, Thong dan Xu

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan penelitian ini, maka manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi, masukan, bahan evaluasi, serta pertimbangan bagi pengembang sehingga dapat terus berinovasi dan memberikan pelayanan terbaik bagi pengguna Aplikasi HENBUK.

1.6 Bagan Keterkaitan

Tabel 1. 1 Bagan Keterkaitan

Latar Belakang	Perumusan Masalah	Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Manfaat Penelitian
<p>HENBUK dengan jumlah penggunaanya yang terus meningkat selama satu tahun terkahir, HENBUK memiliki potensi untuk memperluas penggunaanya secara nasional, namun HENBUK baru mencakup kota Denpasar, maka penting untuk melakukan penelitian mengenai penerimaan aplikasi HENBUK menggunakan model UTAUT2</p>	<p>HENBUK memiliki tantangan untuk meperluas penggunaanya. Namun HENBUK baru mencakup kota Denpasar. Dari tantang tersebut diperlukan penerimaan pengguna HENBUK</p>	<p>Bagaimanakah pengaruh faktor-faktor UTAUT2 terhadap <i>behavioral intention</i> menggunakan aplikasi HENBUK?</p> <p>Bagaimanakah pengaruh <i>behavioral intention, facilitating conditions, habit</i> terhadap <i>user behavior</i> pada aplikasi HENBUK?</p>	<p>Mengetahui pengaruh faktor-faktor UTAUT2 terhadap <i>behavioral intention</i> menggunakan aplikasi HENBUK</p> <p>Mengetahui pengaruh <i>behavioral intention, facilitating conditions, habit</i> terhadap <i>user behavior</i> pada aplikasi HENBUK</p>	<p>Sebagai informasi, masukan, bahan evaluasi, serta pertimbangan bagi pengembang sehingga dapat terus berinovasi dan memberikan pelayanan terbaik bagi pengguna Aplikasi HENBUK</p>