

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan dunia informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga banyak perusahaan yang berusaha meningkatkan usahanya terutama dalam bidang bisnis. Sebagai alat bantu manusia, komputer juga mempunyai kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan serta efisiensi pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual. komputer juga telah merambah dalam berbagai segmen, baik didalam dunia bisnis maupun bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan di masa kini, teknologi informasi (TI) membawa dampak yang sangat luar biasa. Nyaris semua bidang pendidikan masa kini sudah tersentuh oleh teknologi informasi. Mulai dari tingkat pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, telah berdominasi menggunakan TI. Mulai dari pendidikan yang paling sederhana sampai yang berkualitas tinggi sekalipun, sudah tersentuh oleh teknologi. Teknologi informasi memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Di lingkungan akademis telah banyak jelas implikasi TI di bidang pendidikan yang sangat mendukung kebutuhannya. Hal ini salah satu keuntungan karena dapat memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk melakukan pekerjaan.

Instansi pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi. Hasil sistem informasi berdasarkan komputer akan mempunyai nilai lebih dari pada sistem yang diolah secara manual. Perguruan tinggi dapat menyediakan layanan informasi yang lebih baik kepada komunitasnya, baik di dalam maupun di luar perguruan tinggi tersebut melalui TI.

Salah satu contoh Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), masih menjadi perhatian para mahasiswa. Hal ini merupakan sasaran yang paling mudah bagi pengguna kritis yang menghendaki peningkatan kualitas *digital library* pada dunia pendidikan. Tujuan utama dari pendidikan TI ini adalah sebagai wadah untuk saling berhubungan yang dapat menampung semua sektor utama di dunia pendidikan. *Digital library* adalah perpustakaan yang mengelola semua atau sebagian dari koleksi dalam bentuk komputerisasi sebagai panduan atau pelengkap perpustakaan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi kita dapat mengetahui dalam penggunaan perpustakaan digital (*digital library*). Dalam dunia *digital library*, saat ini tercatat beberapa perkembangan di dunia perpustakaan yang di coba didekati dengan menggunakan teknologi informasi. Dilihat dari segi data dan dokumen yang disimpan, dimulai dari perpustakaan tradisional yang hanya terdiri dari kumpulan koleksi buku tanpa katalog yang masih manual, kemudian muncul perpustakaan semi modern yang menggunakan katalog (*index*). Perkembangan modern adalah munculnya perpustakaan digital (*digital library*) yang memiliki keunggulan

dalam kecepatan pengaksesan karena berorientasi ke data digital dan media jaringan komputer (*internet*). Disisi lain, dari segi manajemen atau teknik pengelolaan data, dengan semakin kompleksnya koleksi perpustakaan, saat ini muncul kebutuhan penggunaan teknologi informasi untuk bisnis di perpustakaan. Sistem yang dikembangkan kemudian terkenal dengan sebutan system otomasi perpustakaan (*library automation system*). *Digital library* didefinisikan secara jelas untuk dijadikan alat standar atau acuan dalam dunia pendidikan. *Digital library* memberikan kemudahan bagi para pengguna (mahasiswa) untuk mengakses informasi dengan cepat. Para pengguna dapat memberikan rasa kepuasan yang berbeda-beda dalam *digital library*.

Dalam penelitian ini, peneliti berminat untuk meneliti apakah Rasa Manfaat (*Perceived Usefulness*) dan Rasa Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) dalam penggunaan *digital library* dapat memberikan pengaruh positif kepada para mahasiswa UMY untuk menggunakan *digital library*. Penelitian ini merupakan replikasi dari I Putu Sugiarta Sanjaya (2005). Peneliti juga ingin menguji kembali yang pernah dikembangkan oleh I Putu Sugiarta Sanjaya (2005). Dalam penelitian I Putu Sugiarta Sanjaya (2005) mengungkapkan bahwa rasa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berperilaku mahasiswa dan mahasiswi fakultas Teknik Industri UAJY dalam penggunaan internet. Sedangkan variabel kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap minat berperilaku mahasiswa dan mahasiswi fakultas Teknik Industri UAJY dalam penggunaan internet.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) menjadi menarik bagi peneliti, manfaat persepsian dan kemudahan dalam penggunaan. Peneliti berminat dalam penggunaan *Technology Acceptance Model* (TAM), dasar teori TAM adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA). Penelitian TAM telah dilakukan oleh Adams *et al*, (1992), Chin dan Todd (1995), Davids (1989, 1993), Davids *et al* (1989), Davids dan Venkatesh (1996), Gefen dan Straub (1997), Igarria *et al* (1997) Segars dan Grover (1993), Subramania (1994). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana perpustakaan UMY dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna khususnya mahasiswa UMY.

Alasan inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH RASA MANFAAT DAN KEMUDAHAN TERHADAP MINAT BERPERILAKU PARA MAHASISWA UMY DALAM PENGGUNAAN *DIGITAL LIBRARY*”.

## **B. Batasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem *digital library* yang diteliti hanya sistem yang ada di perpustakaan pusat UMY.
2. Sistem *digital library* yang diteliti hanya terbatas pada sistem yang digunakan untuk *searching*.

### C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan judul permasalahan yang telah diangkat serta mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka muncul permasalahan yang terangkum dalam rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Apakah Rasa Manfaat (*Perceived Usefulness*) dan Rasa Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berperilaku (*Behavioral Intention*) dalam penggunaan *digital library*?
2. Apakah Rasa Manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berperilaku (*Behavioral Intention*) dalam penggunaan *digital library*?
3. Apakah Rasa Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berperilaku (*Behavioral Intention*) dalam penggunaan *digital library*?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menguji pengaruh Rasa Manfaat dan Kemudahan secara simultan terhadap Minat Berperilaku dalam penggunaan *digital library*?
2. Menguji pengaruh Rasa Manfaat terhadap Minat Berperilaku dalam penggunaan *digital library*?
3. Menguji pengaruh Rasa Kemudahan terhadap Minat Berperilaku dalam penggunaan *digital library*?

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Organisasi

Memberikan masukan kepada organisasi khususnya UPT perpustakaan untuk mendorong Minat Berperilaku mahasiswa dalam penggunaan *digital library*.

### 2. Bagi Peneliti

Membuktikan teori yang diperoleh dalam perkuliahan dengan kondisi riil.

### 3. Bagi Kalangan Akademik

Menambah informasi dan referensi yang ada dalam lingkungan kampus dan organisasi yang berkaitan dengan menerapkan sistem informasi.