

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini penggunaan teknologi informasi terasa semakin dibutuhkan. Hampir semua perusahaan membutuhkan teknologi informasi, baik yang bergerak dalam bidang jasa, maupun manufaktur. Dengan penggunaan teknologi informasi tersebut, diharapkan dapat membantu pelaksanaan manajemen perusahaan, maupun untuk membantu tercapainya tujuan perusahaan. Perkembangan teknologi informasi yang bersifat *mobile* telah membawa perubahan pada masyarakat dalam melakukan komunikasi antar sesamanya. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan sarana pesan singkat atau *SMS (Short Message Service)* yang mencapai angka yang cukup tinggi yaitu sekitar 122 juta sms awal November 2006 (sumber www.xl.co.id).

SMS adalah suatu fasilitas untuk mengirim dan menerima suatu pesan singkat berupa teks melalui perangkat nirkabel, yaitu perangkat komunikasi telepon selular, dalam hal ini perangkat nirkabel yang digunakan adalah telepon selular. Salah satu kelebihan sms adalah biaya yang murah. Selain itu sms merupakan metode *store* dan *forward* sehingga keuntungan yang didapat adalah pada saat telepon selular penerima tidak dapat dijangkau, dalam arti tidak aktif atau diluar *service area*, penerima tetap dapat menerima sms-nya apabila telepon

selular tersebut sudah aktif kembali. *SMS* menyediakan mekanisme untuk mengirimkan pesan singkat dari dan menuju media-media *wireless* dengan menggunakan sebuah *Short Messaging Service Centre (SMSC)*, yang bertindak sebagai sistem yang berfungsi menyimpan dan mengirimkan kembali pesan-pesan singkat. Jaringan *wireless* menyediakan mekanisme untuk menemukan *station* yang dituju dan mengirimkan pesan singkat antara *SMSC* dengan *wireless station*. *SMS* mendukung banyak mekanisme *input* sehingga memungkinkan adanya interkoneksi dengan berbagai sumber dan tujuan pengiriman pesan yang berbeda.

SMS Banking merupakan suatu layanan bank yang memudahkan nasabah untuk melakukan transaksi perbankan hanya dengan menggunakan perangkat seluler mereka. Transaksi tersebut dilakukan melalui sms yang dikirimkan secara langsung ke nomor tujuan bank, atau dapat juga terimplementasi dalam *SIM card* telepon seluler nasabah. Aplikasi yang tertanam pada *SIM card* telepon seluler menyimpan beberapa informasi mengenai transaksi yang bisa dilakukan dengan menggunakan tarif sms. Adapun layanan yang disediakan oleh bank untuk dapat melakukan transaksi melalui sms, diantaranya adalah cek saldo, cek kurs valuta asing, cek tiga transaksi terakhir, cek tagihan mitra, pembayaran tagihan mitra, pembayaran kartu kredit, dan transfer antar rekening.

Layanan *SMS Banking* menjanjikan mobilitas yang tinggi, bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun, bahkan saat *roaming* internasional. Keinginan agar mereka dapat melakukan sesuatu di mana saja dan kapan saja mendorong

terciptanya teknologi *wireless* (tanpa kabel) sehingga penggunaan media-media tanpa kabel dan bersifat *mobile* (dapat berpindah dan bergerak) menjadi hal yang umum dan lumrah. Begitu juga dalam dunia perbankan, tuntutan akan kemudahan dalam melakukan transaksi perbankan pun mendorong terciptanya suatu teknologi yang mempermudah konsumen. Dengan fasilitas perangkat mobile seperti *hanphone* atau *PDA* maka layanan *mobile banking* khususnya *SMS Banking* dapat mudah diintegrasikan kepada layanan perbankan yang berbasis konsumen. Layanan *SMS Banking* yang bersifat *wireless* dan *mobile* seperti ini membuka peluang bagi pihak bank untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen secara lebih fleksibel.

Penelitian tentang minat berperilaku (*Behavioral Intention*) dalam penggunaan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu teori sistem informasi yang membentuk bagaimana pengguna untuk menerima dan menggunakan teknologi. Venkatesh dan Morris (2000) mengungkapkan bahwa ada dua konsep utama dalam TAM, yaitu manfaat dan kemudahan. Manfaat (*Perceived Usefulness*) didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerja dalam pekerjaannya. Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) didefinisikan sebagai tingkat seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi informasi akan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang keras. Penelitian yang dilakukan ini merupakan replikasi dari penelitian sebelumnya. Dari hal tersebut

maka peneliti ingin menguji apakah manfaat (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap minat berperilaku (*Behavioral Intention*) Mahasiswa dalam penerimaan teknologi *SMS Banking*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : KAJIAN PENERIMAAN TEKNOLOGI *SMS BANKING* PADA MAHASISWA BERDASARKAN KONSEP *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) STUDI EMPIRIS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat dirumuskan berkenaan dengan obyek penelitian adalah :

1. Apakah manfaat (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan (*Perceived Ease of Use*) dalam penggunaan teknologi *SMS Banking* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat berperilaku para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Apakah manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat berperilaku para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam penggunaan *SMS Banking*.

3. Apakah kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat berperilaku para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam penggunaan *SMS Banking*.
4. Apakah gender memoderasi pengaruh antara manfaat terhadap minat berperilaku dalam menggunakan teknologi *SMS Banking*.
5. Apakah gender memoderasi pengaruh antara kemudahan terhadap minat berperilaku dalam menggunakan teknologi *SMS Banking*.
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat berperilaku dalam penggunaan *SMS Banking* mahasiswa fakultas eksak dan non eksak.

C. Tujuan Penelitian

Hal ini disesuaikan dengan konsep rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, adapun target pencapaian tujuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh manfaat (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan (*Perceived Ease of Use*) pada minat berperilaku mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi *SMS Banking*.
2. Untuk menguji pengaruh manfaat (*Perceived Usefulness*) pada minat berperilaku mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi *SMS Banking*.
3. Untuk menguji pengaruh kemudahan (*Perceived Ease of Use*) pada minat berperilaku mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi *SMS Banking*.

4. Untuk menguji apakah gender memoderasi hubungan antara manfaat terhadap minat berperilaku dalam menggunakan teknologi *SMS Banking*.
5. Untuk menguji apakah gender memoderasi hubungan antara kemudahan terhadap minat berperilaku dalam menggunakan teknologi *SMS Banking*.
6. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat berperilaku dalam penggunaan *SMS Banking* mahasiswa fakultas eksak dan non eksak.

D. Manfaat Penelitian

1. Bidang teoritis

Memberi penjelasan dan bukti empiris tentang pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan pada minat berperilaku mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam memanfaatkan teknologi *SMS Banking*. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan dengan minat berperilaku dalam penggunaan suatu teknologi sistem informasi.

2. Bagi Peneliti

Untuk mengaktualisasikan ilmu pengetahuan ekonomi khususnya dibangku kuliah dan pengetahuan ekonomi manajemen sistem informasi yang telah didapat secara umum serta memberi pemahaman tentang pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat berperilaku

mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam memanfaatkan teknologi *SMS Banking*.

3. Bagi Kalangan Akademik

Untuk menambah keanekaragaman referensi atau informasi atas kejadian atau fenomena dalam lingkungan ekonomi dan organisasi yang bermanfaat dalam melakukan penelitian ruang lingkup manajemen informasi selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.