



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

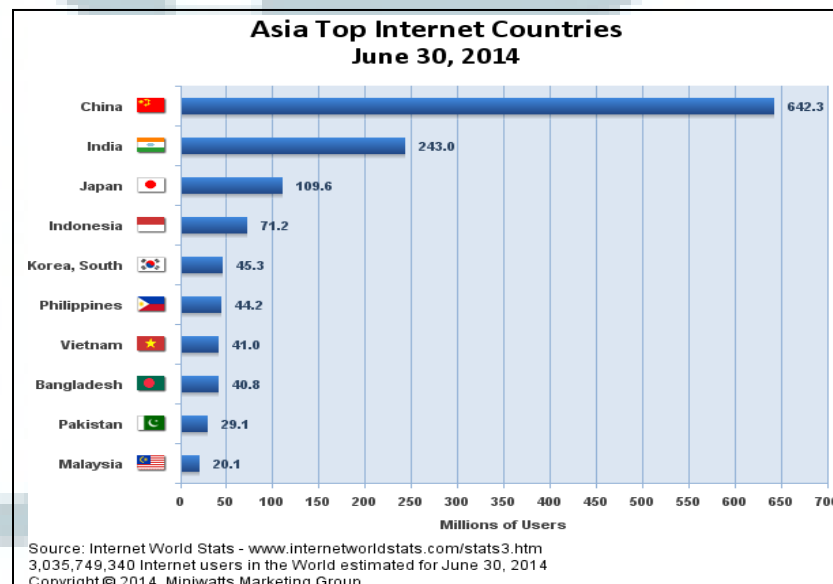
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

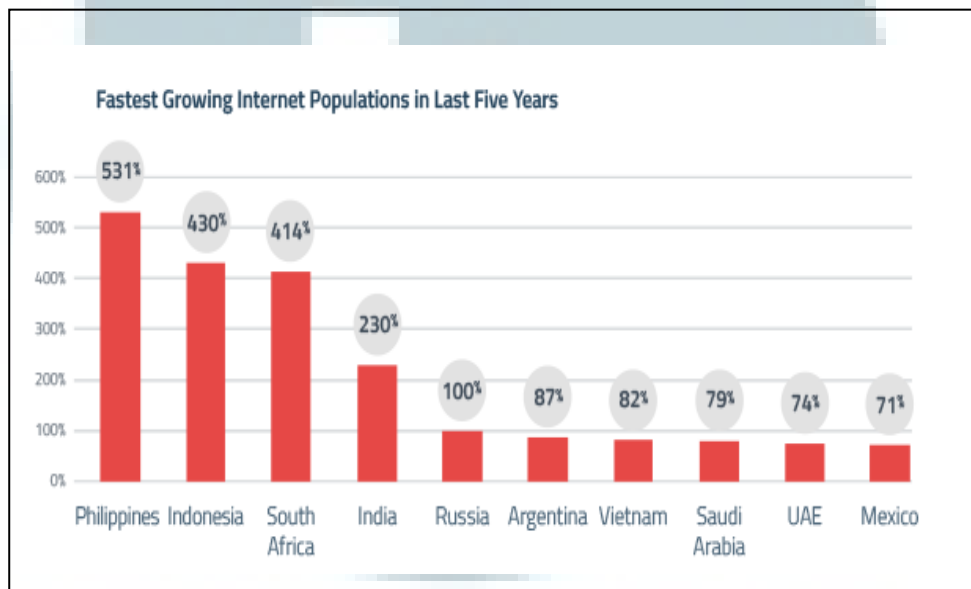
Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun berkembang cukup pesat saat ini. Dengan adanya perkembangan teknologi maka penggunaan internet pun mengalami peningkatan yang cukup pesat hingga sekarang. Di Asia, terdapat beberapa negara yang menduduki peringkat lima teratas sebagai pengguna internet terbanyak di dunia. Dari data internetworldstats.com pada bulan Juni 2014 menunjukkan bahwa China menduduki peringkat pertama dengan 642.3 juta pengguna sedangkan Indonesia hanya menduduki peringkat ke empat dengan 71.2 juta pengguna.



Sumber: www.internetworldstat.com (2014)

Grafik 1.1 Peringkat Pengguna Internet Benua Asia

Sedangkan di kutip dalam artikel techinasia.com, Indonesia merupakan 10 besar negara dengan pertumbuhan populasi internet tercepat pada lima tahun terakhir (Paragian, 2014). Dapat di lihat pada gambar 1.1, pertumbuhan yang terjadi di Indonesia telah menduduki urutan kedua setelah Filipina dengan peningkatan sebesar 430 %. Pertumbuhan populasi pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup pesat dibandingkan dengan negara – negara lainnya di dunia.



Sumber: id.techinasia.com (2014)

Grafik 1.2 Peringkat Pertumbuhan Populasi Internet

Dengan berkembangnya teknologi dan internet yang cukup pesat di seluruh belahan dunia, hal ini membawa pengaruh pada penggunaan teknologi *mobile* yang dianggap lebih mudah dan praktis dalam penggunaannya. Saat ini penggunaan *mobile* merupakan suatu kebutuhan dasar oleh hampir seluruh orang di dunia pada era globalisasi ini karena dinilai cukup efektif dan efisien ditengah padatnya aktivitas mereka sehari – hari. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan

oleh We Are Social, Agensi marketing sosial, mengungkapkan pada Januari 2016, di Indonesia terdapat 88,1 juta pengguna aktif internet dengan penetrasi sebesar 34 persen yang mengakses melalui perangkat *mobile*. Dari hasil analisa yang dilakukan oleh We Are Social ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan jumlah pengguna internet yang cukup signifikan diikuti dengan adanya perkembangan teknologi yang mendukung perangkat *mobile* menjadi salah satu pilihan dalam mengakses social media maupun dalam penggunaan internet saat ini.

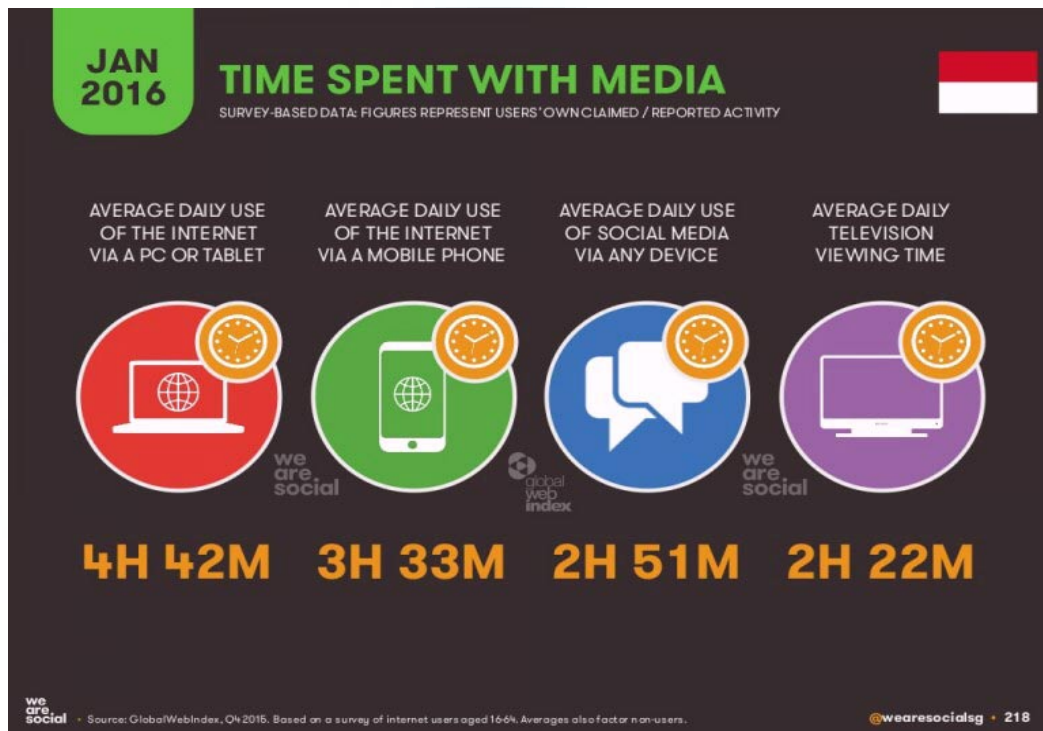


Sumber : wearesocial.com

Gambar 1.1 Data Akses Digital Indonesia

Seperti yang telah dipaparkan diatas, Indonesia merupakan peringkat ke empat pengguna internet terbanyak di dunia. Ini artinya hampir seluruh penduduk di Indonesia dapat mengakses internet dan pendistribusian internet pun tersebar

secara merata dari perdesaan hingga perkotaan. Sampai dengan Januari 2016, data yang di dapatkan oleh we are social rata – rata user menggunakan internet dengan media *mobile phone* selama 3 jam 33 menit per harinya.

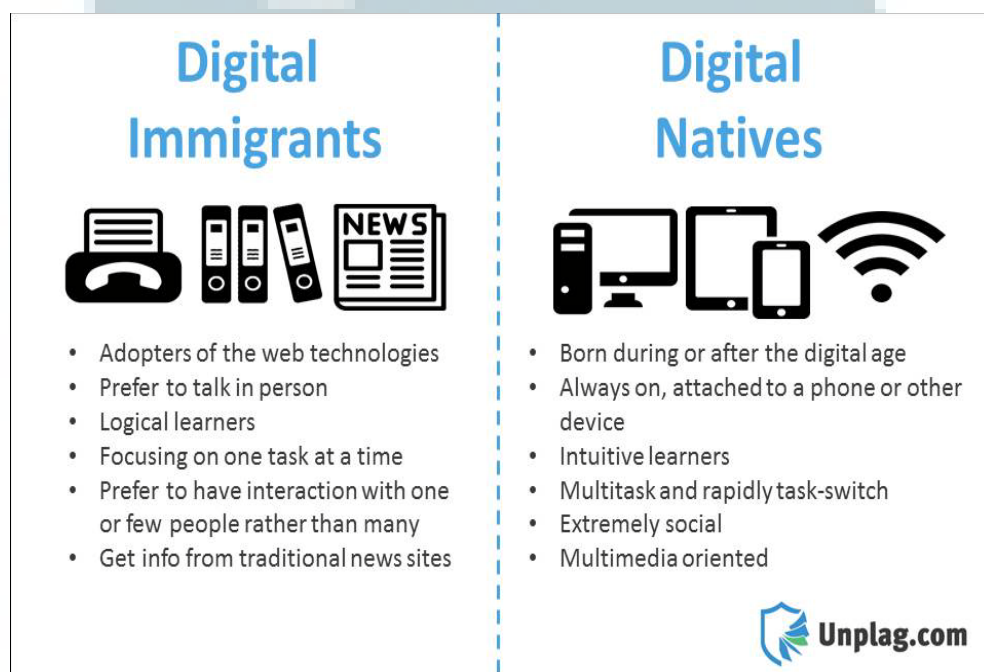


Sumber : wearesocial.com

Gambar 1.2 Time Spent with Media

Padatnya aktivitas penduduk di Indonesia menyebabkan adanya perubahan gaya hidup yang awalnya tidak mengenal teknologi hingga kini hampir semua orang telah terpapar teknologi sejak dini. Di dalam dunia teknologi terdapat istilah untuk membedakannya yaitu biasa disebut dengan *digital native* dan *digital immigrant*. Menurut Marc Prensky, *digital native* merupakan gambaran seseorang (terutama anak – anak hingga remaja) yang sejak kelahiran telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang berkaitan dengan teknologi. Sedangkan *digital*

immigrant merupakan gambaran seseorang yang selama masa kehidupan anak hingga remaja berlangsung sebelum berkembangnya komputer (Raditya, 2013; Pogrebniak, 2015). Segmen pengguna internet terbesar di Indonesia yaitu yang berusia 18-25 tahun dengan presentase mencapai 49% yang berarti didominasi oleh kaum *digital native* (Kure, 2015). Dari penjelasan diatas dapat kita lihat bahwa perkembangan teknologi dan internet dapat membawa pengaruh pada gaya hidup penduduk Indonesia yang praktis dan instan.



Sumber: Unplag.com

Gambar 1.3 *digital native dan digital immigrant*

Penggunaan *mobile phone* peminatnya lebih tinggi dalam menggunakan *mobile apps* dibandingkan dengan *mobile web* saat ini, hal ini disebabkan adanya kemudahan yang ditawarkan dalam penggunaan *mobile apps* mengingat padatnya aktivitas penduduk Indonesia. Dari survey yang dilakukan oleh Jakpat – *mobile Survey Platform Indonesia* mengatakan sebanyak 67,35 persen orang cenderung

lebih memilih menggunakan *mobile apps* dibandingkan dengan *mobile web*. Terdapat 56,12 persen sebagai salah satu alasan *user* lebih memilih menggunakan *mobile apps* dilihat dari sisi kenyamanan dalam penggunaannya (Arunarsirakul, 2015).



Sumber : Jakpat.com

Gambar 1.4 *Why people use Mobile Apss More*

Tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap penggunaan internet dan perangkat *mobile* dilihat sebagai peluang oleh salah satu perusahaan *property* terkemuka di Indonesia yaitu PT. BSD City. Sebagai Top 10 Asia Property Developer (www.top10asia.org), PT. BSD City melakukan inovasi dan pengembangan diri mengikuti perkembangan jaman dan untuk menunjang kebutuhan para penduduknya mengikuti era globalisasi dengan menggunakan media digital.

Kedepannya PT. BSD City ingin menjadikan dirinya sebagai *integrated digital smart city*, untuk mendukung hal tersebut maka PT. BSD City menghadirkan sebuah aplikasi *mobile* yang di beri nama OneSmile. Tujuan pembuatan aplikasi OneSmile ini untuk memfasilitasi penduduknya agar lebih mudah dan setiap aktivitas yang dilakukan dapat terintegrasi dalam satu aplikasi *mobile*.

Aplikasi OneSmile ini di dalamnya di lengkapi beberapa fitur seperti *food, mart, transport, ticket, payment, customer care, news feed, notification, setting* dan *services*. OneSmile adalah aplikasi pertama yang diciptakan untuk menunjang kebutuhan penduduk PT. BSD City agar memudahkan dalam setiap aktivitas yang harus dilakukan pada waktu bersamaan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana hubungan faktor – faktor yang mempengaruhi *intention* penduduk BSD City untuk menggunakan aplikasi OneSmile ini yang merupakan aplikasi pertama yang diciptakan untuk membantu dan mempermudah serta mengintegrasikan tingginya mobilitas penduduk BSD City.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dimana pertumbuhan teknologi dan internet yang semakin pesat membawa pengaruh terhadap perubahan gaya hidup penduduk Indonesia yang memiliki mobilitas yang tinggi. Fenomena ini yang membuat pelaku usaha, salah satunya pengembang properti PT. BSD City melihat kesempatan ini untuk melakukan inovasi dengan menciptakan aplikasi *mobile application* agar dapat bersaing dengan pengembang

properti lainnya yang ada di Indonesia. Untuk mendukung keberhasilan peluncuran aplikasi OneSmile, maka perlu diadakan penelitian yang menyelidiki adanya hubungan dari faktor – faktor yang mempengaruhi ketertarikan penduduk BSD City untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Inovasi yang dilakukan oleh PT. BSD City ini termotivasi untuk menjadikan BSD City sebagai kota mandiri yang berbasis *integrated digital smart city*. Dengan melihat karakteristik dan gaya hidup penduduknya yang tersebar secara merata baik *digital native* dan *digital immigrant* dalam penggunaan teknologi dan internet merupakan kesempatan yang sangat tepat bagi BSD City untuk menarik *intention* penduduknya dalam menggunakan aplikasi OneSmile tersebut ditengah padatnya aktivitas mereka. *Intention* penduduk dipengaruhi secara langsung oleh *attitude*-nya. *Attitude* didefinisikan sebagai tanggapan positif dari sikap pengguna seberapa ingin mereka menggunakan suatu aplikasi *mobile* tertentu (Akturan & Tezcan, 2012). Terdapat hubungan positif antara *attitude to use* terhadap *intention to use* dalam penggunaan teknologi (Yang & Yoo, 2004).

Dalam penggunaan aplikasi *mobile* biasanya penggunamempertimbangkan dari beberapa faktorseperti *perceived usefulness* yang mengacu pada tingkat kepercayaan seseorang dimana dengan menggunakan sistem aplikasi tertentu ia bisa meningkatkan performanya dalam kondisi tertentu (Akturan dan Tezcan, 2012; Davis *et al.*, 1989). Terbangunnya hubungan positif untuk menggunakan aplikasi *mobile application* jika seseorang menyadari bahwa aplikasi yang digunakan dapat memberikan *value* lebih yang tidak dapat diberikan oleh aplikasi *mobile application*lainnnya (Pham & Ho, 2015).

Perceived ease of use juga merupakan salah satu faktor yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa mudah suatu aplikasi *mobile application* untuk dimengerti dan digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Aplikasi yang dianggap lebih mudah untuk digunakan cenderung lebih mudah untuk diterima oleh penggunanya (Pham & Ho, 2015).

Aplikasi *mobile application* yang dianggap cocok dan sesuai dengan gaya hidup serta dapat memenuhi kebutuhan seseorang untuk membantu dan mempermudah akan dengan lebih cepat untuk diterima oleh penggunanya. Menurut Hardgrave *et al.* (2003) dalam Schierz *et al.* (2010), *perceived compatibility* membawa pengaruh positif terhadap *attitude* pengguna untuk menggunakan teknologi atau aplikasi tertentu. Tidak hanya itu salah satu faktor penting seseorang menggunakan aplikasi *mobile application* yaitu tingginya *individual mobility* mereka dan saat ini masyarakat di seluruh Indonesia yang semakin *mobile* dalam beraktivitas. Hal ini yang mendukung sikap positif seseorang untuk menggunakan aplikasi *mobile application* apalagi di dalam aplikasi *mobile application* dilengkapi fitur – fitur yang telah disesuaikan dengan gaya hidup yang mobilitasnya padat dan dapat digunakan di berbagai kondisi (Dahlberg *et al.*, 2003 dalam Schierz *et al.*, 2010).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti dengan pertanyaan peneliti dibawah ini:

1. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *attitude toward use*?
2. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*?

3. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *attitude toward use*?
4. Apakah *perceived compatibility* berpengaruh positif terhadap *intention to use*?
5. Apakah *attitude toward use* berpengaruh positif terhadap *intention to use*?
6. Apakah *individual mobility* berpengaruh positif terhadap *intention to use*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude towards use* pada Onesmile apps.
2. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived usefulness* pada Onesmile apps.
3. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude towards use* pada Onesmile apps.
4. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *perceived compatibility* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to use* pada Onesmile apps.
5. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *attitude towards use* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to use* pada Onesmile apps.
6. Untuk mengetahui dan menganalisa apakah *individual mobility* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to use* pada Onesmile apps.

1.4 Batasan Penelitian

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian berdasarkan cakupan dan konteks penelitian. Pembatasan penelitian diuraikan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada enam variabel, yaitu: *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude towards use*, *compatibility*, dan *intention to use mobile application*.
2. *Sampling unit* pada penelitian ini meliputi mereka yang merupakan penduduk BSD CITY, memiliki usia 26 hingga 45 tahun, memiliki *mobile banking*, dan menggunakan internet minimal 3 jam per hari.
3. Penyebaran kuesioner dilakukan dalam rentang waktu 24 Desember 2016 – 13 Januari 2017.
4. Peneliti menggunakan *software* SPSS versi 23 pada tahap *pre-test* dengan teknik *factor analysis* untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas. Selain itu, peneliti menggunakan program AMOS versi 22 dengan teknik analisis *structural equation modeling* (SEM) untuk melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji kecocokan model, dan uji hipotesis pada keseluruhan data penelitian.
5. Pada penelitian ini tidak mengkaji responden berdasarkan masing – masing rentang usia, serta dalam *profiling* responden berdasarkan jenis kelamin dan profesi utama hanya sebagai informasi tambahan untuk melihat mayoritas penduduk BSD CITY saja.

1.5 Sistematika Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademis

Menerapkan teori dan pengetahuan mengenai beberapa parameter yang berkaitan dengan *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived compatibility*, *individual mobility*, *attitude toward use* terhadap *intention to use* penghuni BSD City pada *dummy* aplikasi OneSmile. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan tambahan didalam sistem sosialisasi yang berdasarkan pada parameter-parameter yang telah diukur tersebut.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan kepada pihak PT. BSD City agar dapat mengetahui apakah aplikasi OneSmile yang di buat dapat diterima oleh penghuni BSD City serta untuk melihat respon penghuni BSD City apakah mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut atau tidak. Masukan tidak hanya untuk pihak PT. BSD City melainkan untuk seluruh *property developer* yang ada di Indonesia bahwa penggunaan aplikasi *mobile* sebagai salah satu fasilitas untuk penghuninya bisa dijadikan salah satu pengembangan inovasi.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan proposal ini terbagi atas lima bab, dimana antara bab satu dengan bab lainnya terdapat ikatan yang erat. Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang yang memuat hal – hal yang mengantarkan pada pokok permasalahan, rumusan masalah yang dijadikan dasar dalam melakukan penelitian ini, tujuan dari dibuatnya skripsi ini yang akan dicapai, dan manfaat yang diharapkan serta terdapat sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini teori tentang konsep – konsep yang berhubungan dengan permasalahan yang dirumuskan, yaitu tentang *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude towards use*, *perceived compatibility*, *individual mobility*, dan *intention to use mobile application*. Serta konsep – konsep yang melatarbelakangi hubungan antara variabel pada setiap hipotesis yang diajukan. Uraian tentang konsep – konsep di atas diperoleh melalui studi kepustakaan dari literatur yang berkaitan, buku dan jurnal.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini penelitian akan menguraikan tentang metode – metode yang akan digunakan, ruang lingkup penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisa dengan yang akan digunakan untuk menjawab semua pertanyaan penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi gambaran secara umum mengenai objek dan setting dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kemudian paparan mengenai hasil kuesioner tentang *mobile application*. Hasil dari kuesioner tersebut akan

dihubungkan dengan teori dan proporsi yang terkait di bab II. Selain itu, penelitian juga akan memberikan analisis terkait dengan hasil penelitian ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini memuat kesimpulan dari peneliti yang dikemukakan berdasarkan hasil penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian serta membuat saran – saran yang terkait dengan penelitian ini.

