



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

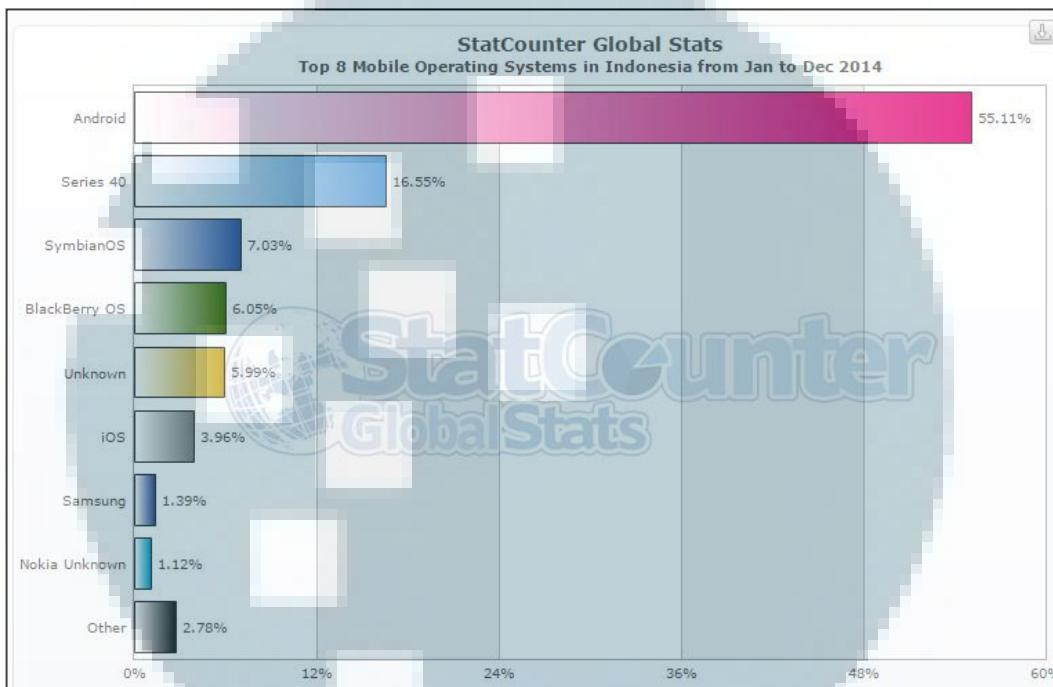
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jonathan Reichental, *Chief Information Officer (CIO)* dari kota di California, Palo Alto, mengatakan bahwa sekarang adalah masa keemasan teknologi, masa saat teknologi mempunyai dampak langsung terhadap orang-orang di seluruh dunia. Penulis setuju dengan hal tersebut, kehidupan kita sehari-hari tidak luput dari penggunaan teknologi. Setiap hari kita mengakses internet menggunakan *smartphone* kita. Jumlah pengguna *smartphone* setiap tahunnya terus meningkat, situs Techinasia melaporkan ada 38,3 juta pengguna *smartphone* di Indonesia pada 2014 dan pada 2018 diprediksi pengguna *smartphone* di Indonesia akan mencapai 103 juta pengguna.



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia  
(Sumber: <http://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018/>)

Dari total jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia tersebut, data yang disajikan oleh Stat Counter, situs analisis statistik, menyatakan 55,1% pengguna *smartphone* di Indonesia menggunakan Android.

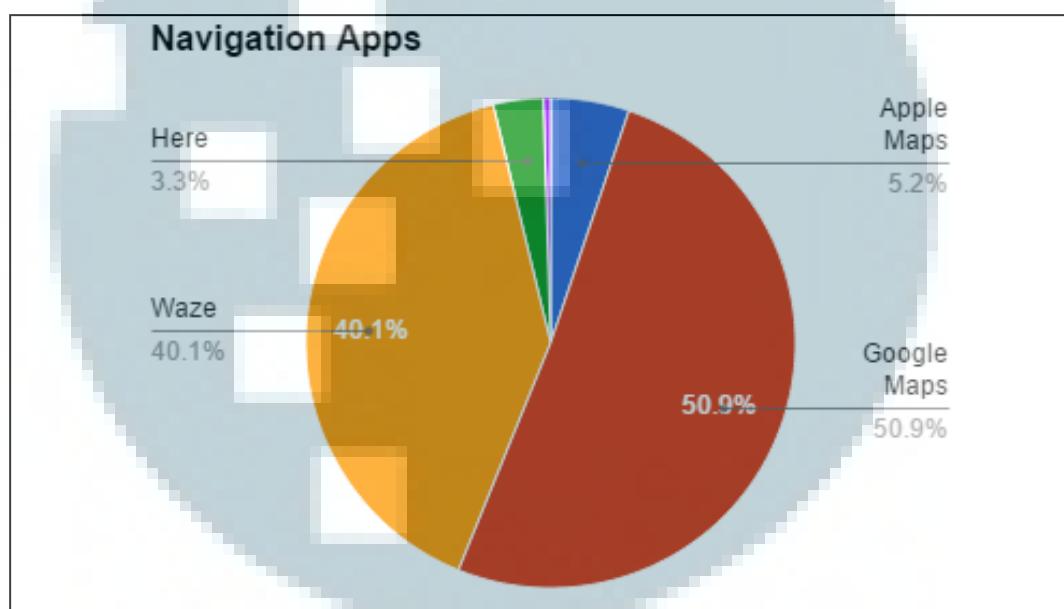


Gambar 1.2 Jumlah Pengguna *Mobile OS* di Indonesia  
(Sumber: [http://gs.statcounter.com/#mobile\\_os-ID-monthly-201401-201412-bar](http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201401-201412-bar))

Android merupakan *mobile operating system* yang dikembangkan oleh Google. Pada saat menggunakan Android, pengguna diberikan beberapa aplikasi yang sudah terinstal di perangkat Android mereka. Salah satu aplikasi yang sudah terinstal di Android adalah aplikasi navigasi bernama Google Maps. Namun, masih banyak pengguna Android menggunakan aplikasi navigasi selain Google Maps, seperti contohnya Waze.

Penulis menyempatkan untuk melakukan survei untuk mengetahui seberapa banyak pengguna aplikasi Google Maps dan Waze. Survei yang menanyakan aplikasi navigasi apa yang biasa digunakan oleh responden,

responden boleh menjawab lebih dari satu pilihan jawaban antara Google Maps, Waze, Apple Maps, Here, atau bahkan tidak menggunakan sama sekali. Hasilnya, dari 127 responden, Google Maps digunakan oleh 108 responden (50,9%), Waze digunakan oleh 85 responden (40,1%), Apple Maps digunakan oleh 11 responden (5,2%), Here digunakan oleh 7 responden (3,3%), dan 1 responden tidak menggunakan aplikasi navigasi sama sekali (0,5%).



Gambar 1.3 Jumlah Pengguna *Navigation Application* di Indonesia

Dari hasil survei tersebut, Google Maps dan Waze merupakan aplikasi navigasi yang terbanyak yang digunakan. Penulis ingin meneliti apa yang menjadi dasar kedua aplikasi navigasi tersebut digunakan, faktor-faktor apa yang menjadi alasan utama kedua aplikasi itu digunakan dan diterima oleh pengguna.

Maka dari itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul *Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi Navigasi Pada Generasi Y Menggunakan Technology Acceptance Model Dengan Metode Structural Equation Modelling*.

Dalam penelitian tersebut, penulis akan membandingkan hasil dari analisis tingkat penerimaan aplikasi Google Maps dengan Waze. Metode yang penulis gunakan untuk menganalisis data adalah *Structural Equation Modelling (SEM)* karena metode *SEM* mampu menganalisis semua variabel laten dan variabel teramati secara simultan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Faktor apa saja yang memengaruhi penerimaan penggunaan Google Maps dan Waze?
2. Bagaimana perbandingan penerimaan penggunaan Google Maps dengan penerimaan penggunaan Waze?

## 1.3 Batasan Masalah

Analisis penggunaan sistem aplikasi navigasi memiliki batasan:

1. Aplikasi navigasi yang dianalisis penggunaannya adalah aplikasi Google Maps dan Waze pada perangkat *mobile*.
2. Tidak termasuk dalam memberikan rekomendasi atau solusi terhadap aplikasi navigasi Google Maps dan Waze.
3. Metode yang digunakan adalah *Structural Equation Modelling (SEM)*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat penerimaan penggunaan Google Maps dan Waze.

2. Mengetahui perbandingan penerimaan penggunaan Google Maps dan Waze.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat bagi pengembang yang ingin mengembangkan aplikasi navigasi untuk menjadi bahan pertimbangan tentang bagaimana mengembangkan aplikasi navigasi yang bermanfaat bagi *user*.

