

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang sangat cepat dan modern serta di iringi dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih. Hal ini menyebabkan banyak pemain industri jasa maupun produk berlomba-lomba dalam persaingan yang semakin ketat dan memiliki keunggulan yang kompetitif. Semakin beragamnya produk maupun jasa yang di tawarkan oleh beberapa perusahaan berdampak pada meningkatnya keinginan konsumen untuk mencoba produk dalam beberapa merek.

Tidak bisa di katakan lagi bahwa perkembangan computer cukup mengesankan, dahulu computer yang hanya digunakan untuk keperluan kantor, sekarang berkembang ke berbagai bidang seperti Game dan Design. Pada awal-awalnya computer hanya bisa digunakan diatas meja atau yang biasa disebut *computer desktop* (computer duduk).

Namun di kehidupan yang serba modern seperti sekarang ini menuntut orang agar dapat berinteraksi sekaligus mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Kebutuhan akan perangkat komputasi semakin tinggi dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan. Perangkat komputasi yang sudah ada saat ini adalah computer desktop,laptop,dan notebook.

Namun sekarang masyarakat sudah beralih ke perangkat yang lebih simple dan mudah dibawa yaitu *Gadget*.

Seperti banyaknya masyarakat yang menggunakan media komunikasi *Gadget*. *Gadget* pada awalnya merupakan barang yang langka dan di anggap mewah oleh masyarakat, serta hanya kalangan orang ekonomi atas yang dapat memilikinya. Namun seiring dengan perkembangan yang semakin maju, kini *Gadget* menjadi barang premier yang mudah di beli oleh masyarakat.

*Gadget* sekarang ini sudah menjadi alat komunikasi yang penting dan di gemari oleh kalangan masyarakat, baik anak-anak, remaja, maupun guru. Selain dijadikan sebagai alat komunikasi, sekarang *Gadget* juga sudah menjadi Trend gaya hidup masyarakat. Fungsi *Gadget* pada saat ini memang sudah mulai bergeser. Dahulu *Gadget* hanya digunakan untuk menelefon atau hanya menggunakan SMS (*Short Message Service*) untuk menyampaikan suatu pesan.

Seiring dengan terus berkembangnya teknologi komunikasi dalam produksi *Gadget*, kini berbagai merek *Gadget* dapat ditemui dengan harga yang semakin terjangkau. Banyak masyarakat yang tertarik untuk membeli mengikuti keluaran *Gadget* terbaru. Tampilan dan fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalam *Gadget*, menjadi pertimbangan masyarakat untuk membeli dan menggunakan *Gadget* yang akan di gunakan. Sebagian besar

beranggapan bahwa menggunakan Gadget keluaran terbaru dan tercanggih akan meningkatkan Motivasi Diri.

Banyaknya produk-produk Gadget yang menawarkan berbagai fasilitas-fasilitas yang lengkap dan menarik, menjadikan masyarakat tertarik untuk membeli dan selalu mengikuti arah perkembangan media teknologi komunikasi yang canggih. Semakin majunya produsen dalam menciptakan Gadget, sehingga memunculkan produk Tablet PC atau computer Tablet yang sekarang di minati oleh banyak kalangan.

Era teknologi Tablet memang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi di Ibukota. Tablet yang di ciptakan demi memudahkan komunikasi dan segala hal yang berhubungan dengan teknologi ini sudah menjadi sesuatu barang yang sangat populer di kalangan masyarakat. Sebagian masyarakat banyak yang menjadikan segala macam Tablet yang canggih adalah bagian dari gaya hidup mereka.

Dahulu orang banyak yang menggunakan Laptop atau computer dalam mengerjakan atau menjalankan aktivitas pekerjaan. Namun, seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi yang semakin maju masyarakat lebih memilih menggunakan Tablet. Karena bobotnya yang relative lebih ringan disbanding dengan harus membawa Laptop dalam menyelesaikan pekerjaan.

Meskipun baru memasuki pasar Indonesia namun Tablet PC telah menarik minat konsumen untuk membeli dan menggunakan Tablet dalam

kegiatan sehari-hari. Salah satu pendorong utama penggunaan Tablet di Indonesia adalah pergeseran gaya hidup masyarakat yang semakin tinggi dalam menggunakan internet.

Dalam jangka menengah, kehadiran Tablet akan mempengaruhi masyarakat dalam menggunakan Gadget. Ukurannya yang relative lebih kecil dan ringan di banding dengan Notebook atau Laptop, akan memudahkan masyarakat dalam membawa dan menggunakan Tablet. Namun, tetap saja fungsi Notebook atau Laptop bisa digunakan didalam Tablet.

Akan tetapi kebanyakan masyarakat Ibukota lebih menggunakan Tablet untuk menyegarkan atau merefresh otak setelah lelah bekerja atau menghilangkan stress ketika selesai bekerja. Kebanyakan masyarakat lebih banyak menggunakan Handphone daripada Tablet untuk kegiatan sehari-hari. Karena ukuran Tablet yang lebih besar dibanding Handphone masyarakat lebih memaksimalkan untuk menggunakannya hanya untuk game, pekerjaan, dan social media.

Perkembangan dalam intensi menggunakan Tablet ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama yang mempengaruhi intensi untuk menggunakan Tablet adalah Sikap. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kanokwan Kanchanatane. Pada tahun 2014 di Thailnad.

Menyatakan bahwa sikap berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi untuk menggunakan Tablet<sup>1</sup>.

Faktor kedua yang mempengaruhi intensi untuk menggunakan Tablet adalah Motivasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Carmen C. Lewis, Cherie E. Fretwell, Jim Ryan & James B. Parham. Pada tahun 2013 di U.S.A. Menyatakan bahwa motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi untuk menggunakan Tablet<sup>2</sup>.

Faktor ketiga yang mempengaruhi intensi dalam menggunakan Tablet adalah Pengaruh Sosial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kiseol Yang dan Judith C. Fourney. Pada tahun 2013 di North Texas. Menyatakan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat dalam menggunakan Tablet<sup>3</sup>.

Faktor keempat yang mempengaruhi intensi dalam menggunakan Tablet adalah Kepercayaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shang Gao. Pada tahun 2011 di USA. Menyatakan bahwa kepercayaan

---

<sup>1</sup> Kanokwan Kanchanatane, Nuttida Suwanno, dan Anu Jarernvongrayab, *Effects of Attitude toward Using, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Compatibility on Intention to Use E-Marketing*, Journal of Management Research, Vol 6, No 3, 2014, Hal: 1-13

<sup>2</sup> Carmen C. Lewis, Cherie E. Fretwell, Jim Ryan & James B. Parham, *Faculty Use of Established and Emerging Technologies in Higher Education: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Perspective*, Journal Of Higher Education, Vol 2, No 2, 2012, Hal: 1-34

<sup>3</sup> Kiseol Yang dan Judith C. Fourney, *THE MODERATING ROLE OF CONSUMER TECHNOLOGY ANXIETY IN MOBILE SHOPPING ADOPTION: DIFFERENTIAL EFFECTS OF FACILITATING CONDITIONS AND SOCIAL INFLUENCES*, Journal Of Electronic Commerce Research, Vol 14, No 4, Hal 1-14

berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat dalam menggunakan Tablet<sup>4</sup>.

Faktor kelima yang mempengaruhi intensi menggunakan adalah Harapan Kinerja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nawaz dan Thelijjagoda, pada tahun 2015 di Sri Lanka, mengenai minat warga Sri Lanka menggunakan e-Government. Penelitian tersebut menyatakan bahwa harapan kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan Tablet<sup>5</sup>.

Selain faktor diatas yang dapat mempengaruhi niat menggunakan tablet, niat juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu Faktor pertama yang mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet adalah kesenangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Richard Chinomona. Pada tahun 2013 di Republic Of South Africa. Menyatakan bahwa kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dalam menggunakan Tablet<sup>6</sup>.

Faktor kedua yang mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet adalah Lima Kepribadian Besar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zalina Hasyim, Rosima Alias, Siti Mariam, dan Nur Farzana. Pada tahun 2015 di Malaysia. Menyatakan bahwa kepribadian besar

---

<sup>4</sup> Shang Gao, John Krogstie, dan Keng Siau, *Developing an instrument to measure the adoption of mobile services*, Journal Of Mobile System, Vol 10, No 7, Hal 1-24

<sup>5</sup> Nawaz dan Thelijjagoda, *Sri Lankan Citizens' Use Behaviour towards E-Government Services*, European Journal of Business and Management, Vol.7, No.8

<sup>6</sup> Richardh Chinomona, *Mobile Gaming Perceived Enjoyment and Ease of Play as Predictors of Student Attitude and Mobile Gaming Continuance Intention*, Journal of Sciences, Vol 4, No 14, 2013, Hal 1-12

berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dalam menggunakan Tablet<sup>7</sup>.

**Tabel 1.1**  
Jurnal Penelitian Terkait

	Performance Expectancy	Effort Expectancy	Social Factor	Relative Advantage	Intention to Use	Social Factors	Attitude	Motivation	Enjoyment	Ease of Use	Perceived Ease Of Use	Big 5 Personality Traits	Perceived Usefulness	Trust	Behavior	Habit
Ayman Bassam Nassuora (2012)	✓	✓	✓	✓		✓										
Kanokwan Kanchanatanee		✓		✓		✓	✓			✓						
Michael O' Regan He Chang(2015)				✓	✓		✓		✓		✓					
Su-Chang Chen, Ling-Ling Jing (2012)				✓	✓		✓					✓				
Zalina Hashim (2015)					✓		✓				✓	✓	✓			
Richard Chinomona (2015)					✓		✓		✓		✓		✓			
K. Praveena and Sam Thomas (2014)				✓	✓				✓	✓	✓				✓	
Carmen C. Lewis (2013)			✓	✓	✓			✓							✓	
Kiseol Yang dan Judith C. Fourney				✓	✓		✓			✓						

<sup>7</sup> Zalina Hasyim, Rosima Alias, Siti Mariam, dan Nur Farzana, Understanding Recycling Behaviour Using Personality Traits, Journal Homepage: [www.gjbsr.org](http://www.gjbsr.org), Vol 1, 2015, Hal 1-7

(2013)																
Shang Gao (2011)					✓	✓									✓	
Nawaz dan Thelijjagoda (2015)	✓					✓	✓			✓						
Penelitian ini (2016)					✓		✓	✓	✓			✓				

*Sumber: Data diolah oleh peneliti*

Data di atas merupakan faktor – faktor yang mempengaruhi intensi dan sikap untuk menggunakan tablet. Peneliti mengumpulkan faktor yang mempengaruhi intensi penggunaan tablet. Hasilnya, ketujuh faktor di atas disesuaikan dengan data dan fakta mengenai faktor yang mempengaruhi intensi penggunaan tablet tersebut.

Faktor pertama adalah sikap. Sikap sendiri dapat membuktikan tingkatan evaluasi individu dalam menilai apakah seseorang memiliki intensi untuk menggunakan Tablet PC. Sikap sangat penting karena dalam menggunakan Tablet PC, memiliki sikap positif akan menghasilkan hal yang positif, begitu pula sikap yang negatif akan menghasilkan hal yang negatif.

Faktor kedua yang mempengaruhi intensi menggunakan Tablet adalah motivasi. Memiliki motivasi yang tinggi dapat digunakan untuk menguasai penggunaan teknologi canggih saat ini. Namun individu yang memiliki motivasi rendah dalam penggunaan teknologi, mereka cenderung mengabaikan untuk menggunakan Tablet PC.



Faktor ketiga yang mempengaruhi intensi menggunakan Tablet adalah pengaruh sosial. Dukungan lingkungan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menggunakan Tablet PC. Biasanya seseorang akan mendapatkan pengaruh yang positif dan negatif. Kurangnya pengaruh sosial akan membuat seseorang untuk tidak menggunakan Tablet PC.

Faktor keempat yang mempengaruhi intensi menggunakan Tablet adalah kepercayaan. Seseorang yang memiliki kepercayaan tinggi akan memiliki kecenderungan untuk berminat menggunakan teknologi seperti tablet. Namun seseorang yang memiliki kepercayaan rendah, akan cenderung tidak terlalu berniat menggunakan tablet karena mereka memiliki persepsi bahwa tablet menyulitkan pekerjaan mereka.

Faktor kelima yang mempengaruhi intensi menggunakan Tablet adalah harapan kinerja. Harapan kinerja yang tinggi akan membuat seseorang berniat untuk menggunakan Tablet PC dalam menyelesaikan aktivitas kerja. Namun, jika harapan kinerja yang rendah akan membuat seseorang tidak berniat untuk menggunakan Tablet PC dalam menyelesaikan aktivitas kerja.

Selain faktor diatas, ada beberapa faktor yang mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet PC. Faktor pertama yang mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet PC adalah kesenangan. Perasaan senang seseorang terhadap suatu benda atau gadget akan mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet PC. Namun, jika tidak

ada perasaan senang terhadap suatu benda atau gadget akan mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet PC.

Faktor kedua yang mempengaruhi sikap dalam menggunakan Tablet PC adalah lima kepribadian besar. Setiap individu harus memiliki kepribadian yang baik untuk dirinya sendiri. Hal ini disebabkan kepribadian yang dimiliki akan mempengaruhi individu dalam menentukan sikap yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan termasuk di dalamnya untuk menggunakan Tablet PC.

Semakin majunya memang era pendidikan sudah sangat mengikuti perkembangan jaman. Seperti yang dikatakan oleh Mendikbud Anies Bawesdan bahwa pemerintah bertekad mengganti buku-buku pembelajaran dengan format digital yang lebih efektif secara distribusi maupun biaya. Namun sayang bila dengan kemampuan Tablet sebagai perangkat TIK (teknologi informasi dan komunikasi) yang canggih hanya digunakan hanya untuk memfasilitasi siswa membaca buku elektronik. Terlebih pemerintah sudah mendapat dukungan PT TELKOM sebagai penyedia layanan internet. Hasil penelitian oleh *UNICEF* tahun lalu menyatakan bahwa 30 juta pengguna internet adalah anak dan remaja Indonesia. Dengan dukungan PT TELKOM akses internet melalui Tablet dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran di kelas<sup>8</sup>.

Berdasarkan data dan fakta uraian diatas yang bersumber dari artikel dan penelitian sebelumnya, penulis bertujuan meneliti apakah

---

<sup>8</sup> Heri Mulyono, Tablet dan Pembelajaran Digital Di Sekolah, Banjarmasin Post, 2015

faktor-faktor tersebut akan berpengaruh positif terhadap niat Guru di Jakarta untuk menggunakan Tablet. Guru memang salah satu objek pemerintah dalam menunjang kegiatan pembelajaran digital di kelas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa identifikasi masalah intensi untuk menggunakan Tablet PC yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya Sikap.
2. Kurangnya Motivasi.
3. Pengaruh Sosial Yang Kurang Mendukung.
4. Rendahnya Kepercayaan.
5. Rendahnya Harapan Kinerja.
6. Rendahnya Perasaan Senang.
7. Kepribadian Yang Kurang Baik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, ternyata masalah niat perilaku untuk menggunakan memiliki penyebab yang sangat luas. Berhubung keterbatasan yang dimiliki peneliti dari segi antarlain: dana dan waktu, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah “Pengaruh Motivasi, Kesenangan, Lima Kepribadian Besar, dan Sikap terhadap Intensi menggunakan Tablet PC”.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Sikap terhadap Intensi menggunakan Tablet?
2. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Motivasi terhadap Intensi menggunakan Tablet?
3. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Kesenangan terhadap Sikap dalam menggunakan Tablet?
4. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Lima Kepribadian Besar terhadap Sikap dalam menggunakan Tablet?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil Penelitian mengenai minat menggunakan Tablet ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Berdasarkan obyek penelitian pada penelitian sebelumnya, yaitu seperti niat untuk menggunakan smartphone dan Tablet, peneliti tertarik untuk meneliti kembali penelitian mengenai niat untuk menggunakan Tablet namun dengan faktor-faktor dan tempat penelitian yang berbeda. Oleh karena itu penelitian ini akan menjadi sumbangan ilmu pengetahuan yang baru, khususnya untuk penelitian mengenai niat untuk menggunakan Tablet di Jakarta.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan yang berguna bagi sekolah khususnya untuk para Guru untuk mewujudkan sekolah era digital.

### b. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Fakultas Ekonomi pada khususnya, atau Universitas Negeri Jakarta pada umumnya sebagai referensi untuk melakukan pengembangan kegiatan penelitian khususnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi.

### c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi pembaca dan dapat memberikan informasi bagi penelitian lain yang berkaitan dengan bidang penggunaan teknologi.