

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan majunya perkembangan zaman, diikuti dengan pertumbuhan teknologi yang berkembang semakin pesat menyebabkan adanya perubahan yang terjadi pada gaya hidup masyarakat dalam menggunakan *gadget*. Pada tahun 1902, Nathan Stubblefield (petani melon) diakui sebagai bapak teknologi telepon seluler. Sampai saat ini, telah banyak inovasi dari gadget mulai dari handphone, smartphone, dan tablet¹.

Saat ini, manusia hidup di jaman yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat gadget ini pun juga sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis gadget yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi,

¹ <http://www.bukukerja.com/2014/01/tokoh-penemu-gadget-pertama-di-dunia.html>
Diakses pada tanggal 27 Februari 2016

memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis.

Tablet merupakan salah satu gadget yang juga memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Tablet juga sering disebut komputer portabel lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Ciri pembeda utamanya adalah penggunaan layar sebagai peranti masukan dengan menggunakan stilus, pena digital, atau ujung jari, alih-alih menggunakan papan ketik atau tetikus. Tablet pertama diliris oleh beberapa perusahaan seperti Microsoft memperkenalkan versi Windows XP untuk komputer tablet yang disebutnya Tablet PC pada tahun 2000, sedangkan Apple meluncurkan versi komputer tabletnya pada tahun 2010 dengan nama iPad. Pada tahun 2011 Samsung meluncurkan versi komputer tablet Galaxy Tab, seiring berkembangnya teknologi membuat vendor lain ikut juga memproduksi tablet.

Dengan ukuran tablet yang lebih besar dan memiliki fitur yang menarik tentu memudahkan bagi para penggunanya untuk dapat memenuhi kebutuhan, beberapa fungsi yang dapat kita nikmati dari tablet ini seperti *browsing, e-mail, video media, audio media, kamera, gaming, dan e-book reader*. Namun disisi lain masih terdapat kekurangan pada tablet karena kurangnya spesifikasi yang mendukung untuk kebutuhan pengguna, masih kurang kenyamanan dalam penggunaan tablet dan kurang tepat dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Tahun ini, operator telekomunikasi Smartfren akan fokus merilis smartphone sebagai gadget bundling-nya. Operator yang dikenal dengan lini produk Andromax ini berhenti kerjasama memproduksi tablet. "Tablet kita stop. Tahun ini, fokus smartphone," kata Deputy Chief Executive Officer Smartfren Telecom Djoko Tata Ibrahim usai peluncuran Andromax C2s di Jakarta. Dalam kesempatan yang sama, Head of Device Smartfren Telecom Sukoco Purwokardjono berpendapat minat pengguna terhadap tablet sudah berkurang sehingga mereka lebih memilih lini ponsel Andromax. Minat terhadap tablet turun seiring ukuran ponsel semakin membesar².

Tablet dipandang tak esensial bagi banyak pengguna, tak seperti smartphone. Tablet juga dinilai tidak terlalu portabel. Pengguna tak dapat berbuat banyak dengan tablet layaknya di laptop atau komputer desktop. Meski banyak pengguna menonton video atau membaca artikel di tablet, sebagian besar pengguna menilai tablet bukanlah gadget yang wajib dimiliki. Dari kalangan yang berminat terhadap tablet, banyak orang yang telah memilikinya, kata petinggi dan analis industri. Ketika tiba waktunya mengganti dengan tablet baru, pemilik tablet kini kerap menimbang untuk belanja smartphone atau laptop baru ketimbang tablet. Hal ini dapat membuat pengguna tablet beralih ke smartphone ataupun laptop jika tidak adanya inovasi dari tablet³.

Dari beberapa artikel diatas dapat disimpulkan masih terdapat masalah dalam berkelanjutan menggunakan tablet di masa mendatang karena kurangnya

²<http://tekno.kompas.com/read/2015/02/23/16460007/smartfren.berhenti.jualan.tablet.android> Diakses pada tanggal 27 Februari 2016

³ <http://citizendaily.net/minat-pasar-pada-tablet-melemah/> Diakses tanggal 27 Februari 2016

inovasi, seperti halnya spesifikasi dari tablet masih kurang dan pengguna merasa kurang efisien dalam penggunaan.

Intensi untuk terus menggunakan tablet dimasa akan datang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan tablet adalah sikap. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh K. Praveena and Sam Thomas mengenai sikap mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan facebook pada tahun 2014 di India⁴. Sikap menjadi faktor yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan tablet dimasa akan datang.

Faktor kedua yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan tablet adalah kepercayaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shih-Ming Pi, Hsiu-Li Liao & Hui-Min Chen pada tahun 2012 di Taiwan, dalam penelitiannya mengenai kepercayaan mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan jasa keuangan online⁵. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nobukhosi Dlodlo pada tahun 2014, juga mengenai kepercayaan mempengaruhi minat untuk terus menggunakan *m-payment* di Afrika Utara⁶.

Faktor ketiga yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan adalah kepuasan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh K. Praveena and Sam Thomas mengenai kepuasan mempengaruhi intensi untuk terus

⁴ K. Praveena and Sam Thomas, Continuanace Intention to Use *Facebook*: A Study of Perceived Kesenangan and TAM, 2014

⁵ Shih-Ming Pi, Hsiu-Li Liao & Hui-Min Chen, Factors That Affect Consumers' Trust and Continuous Adoption of Online Financial Services, 2012

⁶ Nobukhosi Dlodlo, The Relationships among Service Quality, Trust, User Satisfaction and Post-adoption Intentions in M-payment Services, 2014

menggunakan facebook pada tahun 2013 di India⁷. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yung-Ming Cheng pada tahun 2014 mengenai kepuasan mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan *e-learning* di Taiwan⁸. Hal yang sama juga dilakukan oleh Rui-Ting Huang mengenai kepuasan mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan handphone untuk belajar bahasa inggris di Taiwan⁹.

Ternyata terdapat juga hubungan antara kepercayaan dan kepuasan, sehingga terdapat faktor kepuasan dipengaruhi oleh kepercayaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Soo-Ahn Choi, Jin-Woo Park pada tahun 2015 mengenai kepercayaan mempengaruhi kepuasan pada toko *online shop* di Korea¹⁰. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh K. Praveena and Sam Thomas pada tahun 2013 mengenai kepercayaan mempengaruhi kepuasan menggunakan *facebook* di India¹¹. Hal yang sama juga dilakukan oleh Bataineh, Ghaith & Alkharabsheh mengenai kepercayaan mempengaruhi kepuasan menggunakan sosial media *facebook* pada tahun 2015¹². Penelitian yang sama dilakukan Nobukhosi Dlodlo pada tahun 2014

⁷ K. Praveena and Sam Thomas . Continuanace Intention to Use *Facebook*: Role of Perceived Kesenangan and Trust, 2013

⁸ Yung-Ming Cheng. What Drives Nurses' Blended e-Learning Continuanace Intention?, 2014

⁹ Rui-Ting Huang. Exploringthe Moderating Role of Self-Management of Learning in Mobile English Learning, 2014

¹⁰ Soo-Ahn Choi, Jin-Woo Park. Investigating the effect of online service quality of internet duty-free shops on trust and behavioral intention. 2015

¹¹ K. Praveena and Sam Thomas . Continuanace Intention to Use *Facebook*: Role of Perceived Kesenangan and Trust, 2013

¹² Bataineh, Ghaith & Alkharabsheh. Determinants of Continuanace Intention to Use Social Networking Sites SNS's: Studying the Case of *Facebook*, 2015

mengenai hubungan antara kepercayaan mempengaruhi Kepuasan dalam penggunaan jasa M-pembayaran yang dilakukan di Afrika Utara¹³.

Secara tidak langsung terdapat faktor yang menunjukkan sikap dipengaruhi oleh kesenangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh K. Praveena and Sam Thomas mengenai kesenangan mempengaruhi sikap dalam menggunakan *facebook* pada tahun 2014 di India¹⁴. Hal yang sama diteliti oleh Richard Chinomona pada tahun 2013 mengenai kesenangan mempengaruhi sikap menggunakan *mobile gaming* Afrika Utara¹⁵.

Terdapat juga faktor kesenangan mempengaruhi kepuasan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jung, H pada tahun 2014 mengenai kesenangan mempengaruhi kepuasan menggunakan *smartphone* di Korea¹⁶. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan K. Praveena and Sam Thomas mengenai kesenangan mempengaruhi kepuasan menggunakan *facebook* pada tahun 2013 di India¹⁷.

¹³ Nobukhosi Dlodlo. The Relationships among Service Quality, Trust, User Satisfaction and Post-adoption Intentions in M-payment Services, 2014

¹⁴ K. Praveena and Sam Thomas, Continuanace Intention to Use *Facebook*: A Study of Perceived Kesenangan and TAM, 2014

¹⁵ Richard Chinomona. Mobile Gaming Perceived Kesenangan and Ease of Play as Predictors of Student Attitude and Mobile Gaming Continuanace Intention, 2013

¹⁶ Jung, H. Ubiquitous Learning: Determinants Impacting Learners' Satisfaction And Performance With Smartphones, 2014

¹⁷ K. Praveena and Sam Thomas . Continuanace Intention to Use *Facebook*: Role of Perceived Enjoyment and Trust, 2013

Tabel 1.1
Jurnal Penelitian Terkait

	Perceived Enjoyment	Satisfaction	Performance	Perceived Trust	Continuance intention	Attitude	PU	PEOU	Innovation	Interactivity	Confirmation	Subjective	Behavioral
Jung (2014)	✓	✓	✓						✓	✓			
Praveena & Thomas (2013)	✓	✓		✓	✓		✓	✓					
Praveena & Thomas. (2014)	✓				✓	✓	✓	✓					
Chinomona (2013)	✓				✓	✓		✓					
Choi & Park (2015)		✓		✓									✓
Pi, Liao & Chen (2012)				✓	✓								
Yung-Ming Cheng (2014)		✓			✓		✓						
Rui-Ting Huang. (2014)		✓			✓		✓						
Wei Liu (2015)		✓			✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
Bataineh, Al-Abdallah & Alkharabsheh. (2015)	✓	✓		✓	✓		✓	✓				✓	
Nobukhosi Dlodlo (2014)		✓		✓	✓								
Irawanto (2016)	✓	✓		✓	✓	✓							

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Data di atas merupakan faktor – faktor yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan Tablet. Penulis mengumpulkan faktor yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan Tablet. Hasilnya, keenam

faktor di atas disesuaikan dengan data dan fakta mengenai faktor yang mempengaruhi intensi untuk terus menggunakan Tablet tersebut.

Berdasarkan faktor dan uraian di atas yang bersumber dari artikel, penelitian sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti kesenangan, kepuasan, kepercayaan, sikap terhadap intensi untuk terus menggunakan tablet pada mahasiswa.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang bersumber dari penelitian sebelumnya identifikasi masalah intensi untuk terus menggunakan yaitu sebagai berikut :

1. Sikap berpengaruh terhadap intensi untuk terus menggunakan sebagai mana dikatakan oleh K. Praveena & Sam Thomas dan Wei Liu
2. Kepercayaan berpengaruh terhadap intensi untuk menggunakan sebagai mana dikatan oleh Ming Pi, Hsiu-Li Liao & Hui-Min Chen dan Nobukhosi Dlodlo
3. Kepuasan berpengaruh terhadap intensi untuk terus menggunakan sebagai mana dikatakan oleh K. Praveena and Sam Thomas, Yung-Ming Cheng, dan Rui-Ting Huang
4. Kepercayaan berpengaruh terhadap kepuasan sebagaimana dikatakan oleh Soo-Ahn Choi, Jin-Woo Park, K. Praveena and Sam Thomas, Bataineh, Ghaith & Alkharabsheh, dan Nobukhosi Dlodlo
5. Kesenangan berpengaruh terhadap sikap sebagaimana dikatakan oleh K. Praveena and Sam Thomas, dan Richard Chinomona
6. Kesenangan juga berpengaruh terhadap kepuasan sebagaimana dikatakan oleh Jung, H, K. Praveena and Sam Thomas, dan Bataineh, Ghaith & Alkharabsheh

3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, ternyata masalah pada intensi untuk terus menggunakan sangatlah luas. Berhubung keterbatasan yang dimiliki penulis dari segi biaya dan waktu, agar permasalahan dalam penelitian dapat dikaji secara terfokus dan jelas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah: “Pengaruh kesenangan, kepuasan, kepercayaan, sikap terhadap intensi mahasiswa untuk terus menggunakan Tablet”.

4. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang paling penting dalam suatu penelitian, hal ini diperlukan agar batasan masalah menjadi jelas sehingga dapat dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kesenangan dengan kepuasan?
- 2: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kesenangan dengan sikap?
- 3: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kepuasan dengan intensi mahasiswa untuk terus menggunakan tablet?
- 4: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kepercayaan dengan kepuasan?
- 5: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kepercayaan dengan intensi mahasiswa untuk terus menggunakan tablet?

- 6: Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara sikap dengan intensi mahasiswa untuk terus menggunakan tablet?

5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah manfaat dari hasil penelitian bagi berbagai pihak yang terkait. Bentuk kegunaan penelitian meliputi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Penelitian merupakan kesempatan yang baik untuk menerapkan teori kasusnya di bidang teknologi.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ataupun rujukan dalam pengembangan teori pengaruh kesenangan, kepuasan, kepercayaan, sikap, terhadap intensi mahasiswa untuk terus menggunakan tablet.

2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi perusahaan yang terkait dalam rangka meningkatkan mutu, kualitas, kegunaan dalam menggunakan tablet sehingga dapat menimbulkan intensi untuk terus menggunakan tablet.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Fakultas Ekonomi pada khususnya, atau Universitas Negeri Jakarta pada umumnya sebagai referensi untuk memaksimalkan teknologi seperti halnya penggunaan tablet dalam hal belajar mengajar diperkuliahan.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi pembaca dan dapat memberikan informasi bagi penelitian lain yang berkaitan dengan bidang teknologi.