

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Peranan sistem informasi dapat mempermudah proses bisnis bagi kebanyakan instansi. Entitas-entitas bisnis pada era digital ini mulai memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang proses lainnya, dalam hal ini seperti sistem yang ditempatkan pada instansi-instansi pemerintahan untuk menyederhanakan proses birokrasi dan administrasi yang berjalan pada instansi tersebut. Selain itu pemanfaatan sistem informasi pada instansi perguruan tinggi juga sangat penting. Menurut Aswati et al., (2015), pemanfaatan sistem informasi untuk setiap aktivitas yang ada dalam lingkungan perguruan tinggi akan menjadi salah satu faktor kesuksesan dan kemajuan dari perguruan tinggi. Pemanfaatan sistem informasi pada instansi perguruan tinggi sudah banyak digunakan seperti sistem informasi yang membantu menyederhanakan proses akademik yang terjadi di perguruan tinggi. Tujuan dari penggunaan sistem informasi adalah untuk mempermudah tercapainya tujuan dari proses bisnis yang diinginkan dari setiap instansi. Namun, dalam perubahan cara kerja baru dengan menggunakan sebuah sistem informasi harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan mempertimbangkan tingkat kemudahan penggunaan agar aplikasi dapat digunakan dengan baik.

Kemudahan penggunaan merupakan tingkat kepercayaan seseorang terhadap aplikasi yang digunakan dapat memberikan kemudahan dan kebebasan dari kesulitan atau dari usaha yang lebih keras (Davis, 1989). Tujuan dari kemudahan penggunaan adalah memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi sehingga pengguna tidak merasa kesulitan dan terbebas dari usaha yang lebih sulit. Apabila pengguna beranggapan sebuah aplikasi mudah untuk digunakan maka terdapat minat menggunakan aplikasi. Namun, jika pengguna beranggapan sebuah aplikasi sulit untuk digunakan, maka minat dalam menggunakan aplikasi menurun. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan (Listiyono et al., 2022).

Terdapat beberapa penelitian tentang persepsi kemudahan penggunaan salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Prasetya & Putra (2020) yang didapatkan hasil bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan yang arahnya positif pada minat penggunaan *E-Money* di Surabaya. Penelitian lainnya juga memiliki hasil yang sama yaitu penelitian dari Prasetya & Suwitho (2022) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap niat pembelian ulang. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu

terdapat akibat yang ditimbulkan jika rendahnya persepsi kemudahan pengguna terhadap suatu aplikasi yaitu kurangnya minat pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Pengguna teknologi dikelompokkan menjadi dua yaitu *digital native* dan *digital immigrant*. *Digital native* yaitu generasi yang lahir sejak teknologi komputer dan telepon sudah ada. *Digital native* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980 dan tumbuh dengan media digital ketika internet mulai berkembang pesat dan menghabiskan banyak waktu yang terlibat dengan teknologi digital yang baru. Sedangkan *digital immigrant* yaitu generasi yang lahir sejak teknologi belum ada dan internet belum berkembang namun mempelajari dan menggunakan teknologi baru disaat internet berkembang (Prensky, 2001). Pada pengguna teknologi *digital native* dan *digital immigrant* terdapat persepsi kemudahan penggunaan yang berbeda dimana, *digital native* yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi akan menganggap sebuah teknologi yang baru mudah untuk digunakan namun sebaliknya bagi *digital immigrant* yang lahir sebelum teknologi belum ada akan beranggapan bahwa teknologi baru sulit untuk digunakan.

Tentunya, perbedaan antara *digital immigrant* dan *digital native* membuat suatu perbedaan yang menimbulkan persepsi yang berbeda dalam menggunakan teknologi. Hal ini juga termasuk dalam persepsi terhadap kemudahan dalam menggunakan layanan sistem informasi pada suatu instansi atau perusahaan. Meskipun layanan sistem informasi dibuat dengan tujuan untuk memberikan kemudahan pada pengguna dalam menggunakan aplikasi dan tidak mengalami kendala apapun, namun pada kondisi ini tetap memiliki perbedaan persepsi kemudahan pengguna di sisi *digital native* dan *digital immigrant*.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam suatu perusahaan atau instansi berkembang sangat cepat. Tujuan dari penggunaan layanan sistem informasi pada perusahaan atau instansi adalah untuk mempermudah proses bisnis dan memberikan pelayanan secara cepat dan mudah. Penggunaan sistem informasi juga digunakan dalam instansi pendidikan. Misalnya ialah Universitas Jambi yang memiliki salah satu layanan untuk memberikan informasi, koordinasi, memantau dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam aplikasi SIM LPPM (Sistem Informasi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat). SIM LPPM diresmikan pada tahun 2017 untuk melakukan proses pengajuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Tujuan dari SIM LPPM ialah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pengajuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sesuai

dengan kebutuhan dan harapan dari pengguna. Selain itu, dari sistem ini pengguna akan mudah mendapatkan informasi mengenai penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. SIM LPPM berupa sistem informasi website yang dapat diakses melalui [simlppm.unja.ac.id](http://simlppm.unja.ac.id) dengan menggunakan komputer, laptop maupun smartphone. Pengguna utama dari sistem ini adalah seluruh dosen yang ada di Universitas Jambi sesuai dengan kewajiban dosen yang diatur dalam Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 yaitu setiap dosen di seluruh perguruan tinggi diwajibkan melakukan penelitian ilmiah. Terdapat dua kelompok dosen dalam penggunaan SIM LPPM di Universitas Jambi yaitu *digital native* dan *digital immigrant*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada empat responden *digital immigrant* mengenai penggunaan SIM LPPM UNJA, *digital immigrant* menyatakan bahwa menggunakan system tersebut terasa mudah. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti membutuhkan bantuan dari pihak luar untuk membantu menggunakan system dan menghadapi masalah koneksi internet. Akibatnya, terjadi keterlambatan dalam proses pengajuan hibah penelitian dan pengabdian.

Dari permasalahan di atas maka, dapat dilakukan perbandingan persepsi kemudahan penggunaan SIM LPPM antara *digital native* dan *digital immigrant* untuk mengetahui seberapa besar hasil perbandingan tersebut. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak pengembang aplikasi untuk memperbaiki sistem yang sudah ada, dan memberikan sosialisasi atau pelatihan cara penggunaan SIM LPPM guna memenuhi kebutuhan pengguna dan terwujudnya tujuan dari penggunaan SIM LPPM itu sendiri.

Penelitian mengenai persepsi antara *digital native* dan *digital immigrant* telah banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya, sebagai contoh yakni penelitian yang dilakukan oleh Mariasi (2022) dalam penelitiannya “Upaya Pendidik Sebagai Generasi *Digital Native* dan *Digital Immigrant* di Masa Pandemi Covid-19”. Didapatkan hasil bahwa guru sebagai *digital native* dapat menggunakan dan mengaplikasikan teknologi informasi dengan mudah dalam pembelajaran, sedangkan rata-rata dari guru sebagai *digital immigrant* merasa kesulitan dalam pemanfaatan atau penggunaan teknologi informasi tersebut. Penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh Apidana (2020) dalam penelitiannya “Model Penerimaan Teknologi *Mobil Payment* Pada *Digital Native* dan *Digital Immigrant* di Indonesia”. Didapatkan hasil yakni pengaruh *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to reuse mobile payment* pada *digital native* lebih kuat dari pada *digital immigrant*.

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Persepsi Kemudahan Penggunaan SIM

LPPM UNJA Antara *Digital Native* dan *Digital Immigrant*". Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat membantu mengoptimalkan SIM LPPM dalam memberikan layanan yang lebih memudahkan pengguna dalam menggunakan SIM LPPM.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana perbandingan persepsi kemudahan antara *digital native* dan *digital immigrant* ketika menggunakan SIM LPPM UNJA?

### **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan persepsi kemudahan antara *digital native* dan *digital immigrant* ketika menggunakan SIM LPPM UNJA.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang perbandingan persepsi kemudahan penggunaan sistem informasi antara *digital native* dan *digital immigrant*
2. Bagi pihak LPPM dan *developer*, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dalam meningkatkan kemudahan penggunaan antarmuka aplikasi SIM LPPM dengan memahami perbedaan persepsi kemudahan penggunaan antara dosen *digital native* dan *digital immigrant*. Pihak LPPM dan *developer* dapat merancang pelatihan yang sesuai untuk kedua kelompok tersebut.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah ruang lingkup penelitian yang ditujukan fokus kepada pengguna utama SIM LPPM UNJA yakni seluruh dosen Universitas Jambi.