

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, dari awal era komputerisasi hingga periode kontemporer yang ditandai dengan kecerdasan buatan generatif, merupakan elemen penting transformasi di seluruh domain sosial, pendidikan, kesehatan, dan ekonomi secara global. Teknologi informasi sekarang mengambil peran penting dalam kerangka ekonomi kontemporer, secara fundamental mengubah operasi organisasi serta keterlibatan individu dalam proses produksi. Inovasi teknologi, yang mencakup komputasi pribadi, solusi berbasis cloud, kecerdasan buatan, dan realitas virtual, menghasut perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi secara sosial. Kegiatan yang secara tradisional dilakukan dalam pengaturan fisik sekarang sebagian besar dilakukan dalam lingkungan virtual melalui konferensi online dan platform kolaborasi digital (Akbar et al., 2026).

Transformasi digital, khususnya di sektor pendidikan tinggi, telah mengalami percepatan yang luar biasa, dengan platform pembelajaran online sekarang dianggap bukan sebagai alternatif tetapi sebagai infrastruktur utama yang mendukung model pembelajaran hibrida. Universitas Kuningan (UNIKU) telah merespons perubahan ini dengan menerapkan *Learning Management System* (LMS) yang dikenal dengan Hybrid UNIKU, berfungsi sebagai alat utama untuk meningkatkan interaksi akademik antara fakultas dan mahasiswa. Tren ini menggambarkan respons universitas terhadap perkembangan global, menyoroti pengakuan perlunya mengintegrasikan teknologi informasi untuk memastikan fleksibilitas dan aksesibilitas sumber daya pendidikan dalam lanskap pasca-pandemi yang menuntut kemandirian yang lebih besar dalam pembelajaran (Yusuf et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari pusat sistem informasi Universitas Kuningan, dikatakan bahwa untuk saat ini ada sekitar 6.000 mahasiswa aktif dari 5 fakultas, namun dari jumlah 6.000 mahasiswa aktif tersebut terdapat beberapa fakultas yang memang belum maksimal dalam menggunakan LMS, hal

ini dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan penerimaan pada dosen senior. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab mengapa ada beberapa mahasiswa yang belum terbiasa menggunakan LMS untuk media pembelajaran secara daring. Hal ini tentu menjadi permasalahan yang perlu diselesaikan mengingat faktor tersebut cukup krusial, dikarenakan dari 5 fakultas yang ada di Universitas Kuningan yang paling dominan dalam penggunaan LMS hanya 3 fakultas.

Kondisi ini didasarkan pada hasil pra-riset yang dilakukan terhadap 35 mahasiswa yang menggunakan LMS di Universitas Kuningan. Para responden berasal dari lima fakultas dan berbagai program studi di universitas tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pandangan dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan LMS di lingkungan universitas.

Menurut hasil pra-riset yang dilakukan terhadap 35 mahasiswa pengguna LMS, terlihat bahwa tingkat penerimaan dan penggunaan sistem lebih banyak berkaitan dengan kebutuhan akademis yang wajib. Sebanyak 73,5% responden mengungkapkan bahwa mereka hanya membuka LMS saat menerima pemberitahuan atau pengingat mengenai tugas dan absensi, sementara hanya 26,5% responden yang telah menjadikan penggunaan LMS sebagai kebiasaan dalam aktivitas belajar sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem masih belum sepenuhnya diterima sebagai bagian dari proses belajar mandiri mahasiswa.

Dari segi pengalaman pengguna, sebagian besar responden (70,6%) mengaku tidak tertarik untuk menjelajahi fitur-fitur LMS di luar kebutuhan pembelajaran utama. Selain itu, dalam hal tampilan antarmuka, kebanyakan responden (sekitar 67,6%) menilai tampilan LMS biasa saja atau hanya berfungsi tanpa memberikan pengalaman visual yang menarik, sedangkan sebagian kecil responden (8,8%) merasa tampilannya membosankan dan kurang menarik untuk digunakan secara terus-menerus.

Masalah utama yang dihadapi berkaitan dengan dukungan untuk menggunakan sistem. Sebanyak 76,5% responden mengungkapkan bahwa infrastruktur

pendukung LMS sering mengalami masalah teknis, seperti server yang lambat atau kesulitan akses pada waktu tertentu. Bahkan, 8,8% responden merasa bantuan teknis yang disediakan masih kurang memadai saat ada masalah dengan sistem. Keadaan ini berpotensi mengurangi kenyamanan pengguna dalam memanfaatkan layanan LMS secara maksimal.

Namun, dari segi nilai yang diperoleh dibandingkan dengan biaya akses internet, sebagian besar responden (94,1%) menilai bahwa penggunaan kuota data untuk mengakses LMS sudah sesuai atau bahkan sangat sesuai dengan manfaat belajar yang didapat. Hanya sedikit responden (5,9%) yang berpendapat bahwa penggunaan kuota masih belum sebanding dengan fitur yang ada.

Secara keseluruhan, hasil penelitian awal menunjukkan bahwa meskipun LMS memberikan manfaat bagi mahasiswa, tingkat keterlibatan pengguna masih tergolong rendah, terlihat dari sedikitnya eksplorasi fitur, rendahnya inisiatif untuk menggunakan tanpa arahan dosen, dan tetap adanya masalah infrastruktur. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peluang untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan LMS oleh mahasiswa di Universitas Kuningan.

Urgensi penelitian ini muncul karena jika faktor-faktor penghambat tersebut tidak segera diidentifikasi dan dianalisis secara mendalam, maka investasi teknologi yang telah dilakukan oleh pihak kampus berisiko tidak optimal. Tanpa pemahaman yang jelas mengenai hal-hal yang mendorong atau menghambat niat mahasiswa, sistem LMS hanya akan dianggap sebagai beban administratif yang mengurangi motivasi belajar dan menurunkan produktivitas akademik. Oleh sebab itu, penilaian mendalam dari sudut pandang pengguna sangat penting untuk menawarkan panduan strategis untuk kemajuan masa depan sistem informasi kampus.

Kesenjangan penelitian terlihat jelas ketika melihat literatur sebelumnya, khususnya penelitian oleh di lingkungan Universitas Kuningan yang baru mengukur tingkat kesiapan menggunakan model *Technology Readiness Index*

(TRI) dan juga penelitian oleh (Yusuf et al., 2021) menggunakan metode TRAM yang merupakan kolaborasi antara dimensi kesiapan teknologi secara umum (TRI) dan pengukuran penggunaan serta kemudahan penggunaan teknologi (TAM). Penelitian tersebut belum menyentuh aspek kebiasaan (habit) dan sisi psikologis seperti motivasi hedonis yang kini menjadi faktor dominan dalam penggunaan teknologi oleh generasi Z. Sebagai bagian dari pembaruan, penelitian ini menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2012), model ini dipilih karena memiliki prediksi yang lebih kuat dan komprehensif dengan menyertakan variabel intrinsik yang lebih relevan untuk menjelaskan perilaku pengguna di lingkungan pendidikan tinggi saat ini.

Model UTAUT2 digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis secara lebih lengkap dengan tujuh faktor yang memengaruhi perilaku mahasiswa. Pertama, Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*) menjadi faktor utama yang menunjukkan sejauh mana mahasiswa percaya bahwa penggunaan LMS bisa meningkatkan produktivitas dan prestasi akademik mereka (Venkatesh et al., 2012; Yusuf et al., 2021). Faktor yang kedua ialah Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), yang digunakan untuk menilai seberapa mudah sistem LMS dapat adopsi oleh mahasiswa. Faktor ini penting untuk melihat apakah kesulitan dalam penggunaan sistem justru mengurangi minat belajar mahasiswa (Irmawan et al., 2025). Selain itu, Pengaruh Sosial (*Social Influence*) menunjukkan seberapa besar tekanan dari teman sejawat dan instruksi dosen memengaruhi keputusan mahasiswa untuk aktif di platform LMS (Ardiyani et al., 2023). Di sisi lain, efektivitas penggunaan teknologi juga ditentukan oleh Kondisi Fasilitas (*Facilitating Conditions*), yang mencakup ketersediaan dukungan teknis dan akses internet di lingkungan Universitas Kuningan (Yusuf et al., 2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya di UNIKU, penelitian ini menambahkan variabel Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) untuk mengukur tingkat kepuasan atau daya tarik intrinsik saat mahasiswa berinteraksi dengan fitur pembelajaran daring (Karima & Latifah, 2025). Aspek ekonomi juga diperhitungkan melalui

variabel Nilai Harga (*Price Value*), yang mengevaluasi apakah manfaat akademik yang diperoleh sebanding dengan biaya kuota internet yang dikeluarkan mahasiswa (Pramana et al., 2022). Terakhir, variabel Kebiasaan (*Habit*) ditambahkan untuk melihat apakah penggunaan LMS sudah menjadi kebiasaan sehari-hari setelah pandemi, atau hanya sekadar tuntutan administratif sementara (Karima & Latifah, 2025). Dengan adanya penggabungan ketujuh variabel tersebut, diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang dinamika pada adopsi teknologi khususnya LMS di Universitas Kuningan.

Sementara itu, penelitian terbaru yang dilakukan (Karima & Latifah, 2025) di LMS Elena menunjukkan bahwa kebiasaan dan motivasi hedonis memengaruhi niat penggunaan setelah masa pandemi, sebuah aspek yang belum pernah diteliti di LMS Universitas Kuningan. Di sisi lain, (Ardiyani et al., 2023) dalam penelitian di Universitas Tadulako menemukan hasil yang berbeda, yaitu kondisi fasilitas hanya memengaruhi niat perilaku secara lemah, menunjukkan adanya ketidakselarasan hasil yang perlu diteliti lebih lanjut di tempat lain. Pendukung bukti empiris lainnya dari (Irmawan et al., 2025) serta (Musa et al., 2022) menegaskan bahwa model UTAUT2 adalah alat yang paling lengkap untuk menganalisis perilaku konsumen digital di perguruan tinggi, karena mencakup variabel *Price Value* dan *Habit*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa metode UTAUT 2 mampu menjelaskan berbagai faktor yang mendorong penggunaan LMS Hybrid UNIKU. Dalam penelitian ini, pengukuran akan dilakukan dengan menggunakan metode UTAUT 2. Karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Penerimaan dan Penggunaan LMS Menggunakan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Kuningan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diberikan, isu-isu yang dapat dikenali dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan LMS di Universitas Kuningan masih didominasi oleh aktivitas administratif (kehadiran dan tugas) akibatnya penggunaan LMS belum dimanfaatkan secara optimal untuk pendalaman materi secara mandiri.
2. Terdapat kendala pada beberapa aspek akibat mayoritas mahasiswa menggunakan LMS hanya saat ada tugas atau absen (71,8%), kurang mengeksplorasi fitur sistem (68,7%), menilai tampilan LMS kurang menarik (62,5%), serta mengalami kendala teknis seperti server down atau lag (78%).
3. Kinerja sistem sering mengalami penurunan pada jam-jam tertentu, sehingga mengakibatkan kurangnya kenyamanan mahasiswa dalam belajar.
4. Niat penggunaan mahasiswa masih sangat bergantung pada instruksi atau kewajiban dari dosen (faktor eksternal), disebabkan kurangnya inisiatif atau kebiasaan pribadi (faktor internal).
5. Belum adanya evaluasi mendalam mengenai pengaruh faktor *habit* (kebiasaan) dan *hedonic motivation* (motivasi hedonis) dalam penggunaan LMS setelah pandemi di Universitas Kuningan. Akibatnya, tidak ada pemahaman strategis tentang bagaimana meningkatkan minat pengguna LMS di Universitas Kuningan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih fokus dan mendalam, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut.:

1. Model Penelitian: Menggunakan model murni UTAUT2 (Venkatesh et al., 2012) yang terdiri dari 7 variabel independen, 1 variabel mediasi (*Behavioral Intention*), dan 1 variabel dependen (*Use Behavior*).
2. Objek Penelitian: Terfokus pada platform Learning Management System (LMS) resmi Universitas Kuningan pada tahun 2025/2026.
3. Subjek Penelitian: Responden adalah mahasiswa aktif Universitas Kuningan dari berbagai fakultas yang telah memiliki pengalaman menggunakan LMS angkatan 2022-2025.

4. Teknik Analisis: Analisis data dilakukan menggunakan metode kuantitatif Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Partial Least Squares (PLS) dengan perangkat lunak SmartPLS versi 3.2.9.
5. Ruang Lingkup: Penelitian tidak membahas pengembangan kode program (coding), aspek keamanan sistem, aspek user interface, maupun perspektif dari sisi dosen dan administrator.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* dapat berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* atau niat mahasiswa Universitas Kuningan dalam menggunakan LMS?
2. Bagaimana *Behavioral Intention*, *Facilitating Conditions*, dan *Habit* dapat berpengaruh terhadap *Use Behavior* mahasiswa Universitas Kuningan dalam menggunakan LMS?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis berbagai faktor yang memengaruhi seberapa besar mahasiswa menerima dan menggunakan LMS di Universitas Kuningan. Penelitian ini menggunakan model UTAUT2. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dampak dari *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, serta *Habit* terhadap niat mahasiswa untuk berperilaku tertentu (*Behavioral Intention*).
2. Mengetahui pengaruh dari *Behavioral Intention*, *Facilitating Conditions*, dan *Habit* terhadap perilaku nyata (*Use Behavior*) dalam menggunakan sistem pembelajaran digital di Universitas Kuningan.

