

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan perpustakaan sebagai satu unsur pendukung dalam penyelenggaraan kegiatan akademik di perguruan tinggi. Banyaknya sumber informasi yang menyediakan, seperti buku, jurnal, dan refrensi ilmiah lainnya, dimanfaatkan oleh mahasiswa maupun sivitas akademika sebagai bahan pendukung proses pembelajaran, penelitian, dan penyusunan karya ilmiah. Seiring dengan perkembangan teknologi, perpustakaan mulai bertransformasi ke arah digital untuk meningkatkan akses yang fleksibel terhadap bahan pustaka. Bentuk inovasi dalam layanan perpustakaan adalah pengembangan aplikasi perpustakaan digital yang memungkinkan pengguna untuk melakukan aktivitas seperti membaca, dan meminjam buku perpustakaan dengan lebih mudah.

Gelis (Ganesha Library Information System) merupakan aplikasi perpustakaan digital yang dikembangkan Universitas Pendidikan Ganesha untuk mempermudah pengunjung dalam melakukan penelusuran koleksi buku, meminjam buku memperpanjang masa peminjaman buku, serta mengakses berbagai informasi lainnya terkait perpustakaan. Berbeda dengan layanan peminjaman buku cetak yang mengharuskan pengguna datang ke perpustakaan, Gelis memanfaatkan konsep perpustakaan digital sehingga koleksi *e-book* dapat diakses secara daring melalui perangkat bergerak. Aplikasi ini dapat diunduh pada sistem operasi Android dan iOS. Sejak dirilis pada 14 oktober 2020, Gelis telah diunduh lebih dari 1.000 kali melalui Google Play Store dan pembaruan terakhir dilakukan pada 16 April 2025.

Di era meningkatnya kebutuhan mahasiswa terhadap akses informasi yang cepat, mudah, dan dapat dilakukan dari berbagai lokasi, keberadaan aplikasi Gelis memiliki peran yang semakin penting. Aplikasi ini dikembangkan untuk memfasilitasi pengguna dalam memperoleh akses ke koleksi buku digital milik perpustakaan Undiksha tanpa perlu datang langsung ke perpustakaan. Akses

melalui Gelis memungkinkan mahasiswa untuk tetap mendapatkan referensi akademik kapan saja dan dimana saja, sehingga mendukung efektivitas belajar dan penyusunan karya ilmiah. Selain itu, jumlah koleksi *e-book* yang terus berkembang di dalam aplikasi juga memperkuat fungsinya sebagai salah satu media utama dalam penyediaan sumber literasi digital di kampus. Oleh karena itu, keberadaan dan pemanfaatan aplikasi Gelis ini menjadi sangat urgen dalam mendukung proses akademik mahasiswa secara digital.

Namun, meskipun layanan dan fitur yang ditawarkan aplikasi Gelis sudah cukup lengkap dan aplikatif, kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum menyadari atau memanfaatkannya. Untuk mengetahui kondisi ini lebih lanjut, dilakukan pra-survei terhadap 20 mahasiswa program sarjana (S1) dari 8 fakultas berbeda di Universitas Pendidikan Ganesha. Mahasiswa program sarjana (S1) dipilih karena merupakan kelompok populasi terbanyak di lingkungan akademik dan paling aktif dalam mengakses layanan perpustakaan. Berdasarkan data yang diperoleh (lampiran 1 dan lampiran 2), hanya 7 mahasiswa (31.8 %) yang menyatakan menggunakan aplikasi Gelis, sementara 13 mahasiswa (68.2%) responden tidak menggunakannya.

Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan aplikasi masih rendah di kalangan mahasiswa. Berdasarkan alasan yang diberikan oleh responden, sebagian besar menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui keberadaan aplikasi. Hal ini menunjukkan tingkat kesadaran mahasiswa terhadap aplikasi Gelis masih sangat rendah. Sementara itu, dari kelompok mahasiswa yang menggunakan aplikasi, sebagian besar menyampaikan bahwa mereka jarang menggunakan aplikasi karena merasa fitur yang tersedia belum terlalu menarik atau sesuai kebutuhan. Ini dapat dikaitkan dengan rendahnya persepsi kegunaan, yaitu persepsi bahwa aplikasi belum memberikan manfaat signifikan bagi mereka.

Temuan dari survei ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan terhadap pihak perpustakaan Undiksha yang menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan aplikasi Gelis belum optimal. Pihak perpustakaan menyatakan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui keberadaan aplikasi ini,

meskipun sosialisasi telah dilakukan setiap tahun melalui kunjungan ke fakultas. Selain itu juga, berdasarkan hasil wawancara awal dengan lima responden, ditemukan bahwa masalah yang dihadapi oleh pengguna aplikasi Gelis terletak pada kesediaan buku yang terbatas. Meskipun aplikasi ini memberikan fleksibilitas dalam membaca buku secara digital, namun keterbatasan koleksi membuat pengguna jarang memanfaatkannya.

Di samping itu, aplikasi juga masih memiliki sejumlah kendala fungsional, seperti kurangnya fitur penanda halaman terakhir yang dibaca, sehingga pengguna kesulitan melanjutkan bacaan secara praktis. Selain itu, ditemukan juga beberapa kendala teknis seperti kendala verifikasi akun oleh admin, serta masih terdapat gangguan koneksi server yang menyebabkan aplikasi sulit diakses.

Rendahnya tingkat pemanfaatan aplikasi Gelis menunjukkan bahwa layanan perpustakaan digital yang telah dikembangkan belum dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa sebagai pengguna utama. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai upaya yang telah dilakukan, seperti pengembangan sistem, penambahan fitur, serta pelaksanaan kegiatan sosialisasi, belum memberikan hasil yang maksimal. Apabila situasi ini terus berlangsung, layanan perpustakaan digital berpotensi kurang mampu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Atas dasar tersebut, diperlukan upaya untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang berpengaruh terhadap penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi Gelis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan keterangan yang berguna bagi perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha dalam menentukan langkah pengembangan maupun strategi peningkatan pemanfaatan aplikasi secara lebih efektif.

Permasalahan yang telah diidentifikasi menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan aplikasi Gelis kemungkinan dipengaruhi oleh persepsi mahasiswa terhadap manfaat dan kemudahan pengguna aplikasi. Untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang membentuk penerimaan teknologi tersebut, penelitian ini menerapkan model UTAUT yang dikembangkan dengan menambahkan satu variabel eksternal. Pendekatan ini dipilih agar analisis mampu

menggambarkan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi Gelis secara lebih menyeluruh.

Dalam penelitian ini, UTAUT digunakan sebagai pendekatan teoritis untuk menganalisis berbagai faktor yang berperan dalam memengaruhi keputusan individu dalam menerima serta memanfaatkan suatu teknologi. Model yang dikembangkan (Venkatesh et al., 2003) tersebut adalah hasil penggabungan dari delapan teori adopsi teknologi yang telah dikembangkan sebelumnya, sehingga mampu menyederhanakan berbagai konstruk yang memiliki konsep serupa ke dalam satu kerangka analisis. UTAUT menjelaskan bahwa Niat Perilaku dan Perilaku Pengguna dipengaruhi oleh empat konstruk utama, yaitu Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi Pendukung.

Agar model lebih sesuai dengan konteks penelitian mengenai aplikasi Gelis, penelitian ini menambahkan satu variabel eksternal, yaitu Awareness. Penambahan variabel tersebut didasarkan pada hasil pra-survei yang menunjukkan mayoritas responden belum mengetahui keberadaan aplikasi Gelis. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tingkat kesadaran pengguna berpotensi memengaruhi niat mereka untuk menggunakan aplikasi. Pemilihan variabel Awareness juga dijustifikasi oleh studi (ALkhazali et al., 2022) dan (Mensah & Khan, 2024) yang menunjukkan bahwa peningkatan kesadaran pengguna memberikan kontribusi positif terhadap terbentuknya intensi dalam mengadopsi suatu teknologi.

Model UTAUT juga mengakui hubungan antara konstruk inti dan niat pengguna ditentukan empat variabel moderasi, seperti gender, umur, pengalaman, dan sifat pengguna. Artinya, dampak dari konstruk inti bisa berbeda tergantung pada karakteristik pengguna. Namun, dalam penelitian ini, variabel moderator tidak digunakan karena fokus penelitian adalah untuk mengukur penerimaan berdasarkan minat individu mahasiswa (non-organisasi), yang diasumsikan bahwa mahasiswa tidak bergantung pada layanan yang diberikan oleh organisasi dan murni minat mahasiswa itu sendiri untuk menggunakan aplikasi Gelis. Berdasarkan literatur terdahulu yaitu (Marwanda et al., 2023) dan (Salsabilla et al., 2022), bahwa variabel moderator tidak menunjukan pengaruh yang signifikan. UTAUT sangat berguna

bagi peneliti dan praktisi dalam menjelaskan penerimaan teknologi dengan tingkat prediksi niat pengguna mencapai 70%. UTAUT juga membantu dalam merancang intervensi yang lebih efektif, seperti pelatihan dan strategi komunikasi, yang ditunjukkan untuk meningkatkan adopsi sistem teknologi oleh kelompok pengguna tertentu yang cenderung enggan menggunakan teknologi baru (Venkatesh et al., 2003).

Penelitian ini juga merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik serupa mengenai penerimaan pengguna terhadap aplikasi berbasis digital dengan menggunakan UTAUT. Salah satunya adalah penelitian oleh (Batari et al., 2025) yang dilakukan di kota Cirebon. Penelitian tersebut menganalisis penerimaan aplikasi perpustakaan digital iCirebon yang dikembangkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DISPUSIP) kota Cirebon dengan menggunakan pendekatan UTAUT, mencakup variabel Utama seperti *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, dan variabel eksternal lainnya. Kajian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif berbasis data kualitatif, di mana informasi dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi, dan studi literatur. Temuan kajian menunjukkan bahwa penerimaan aplikasi iCirebon masih rendah, yang disebabkan oleh kurangnya koleksi buku yang relevan, keterbatasan fitur, serta pengaruh sosial yang tidak terstruktur. Selain itu, kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak konsisten dan peralatan yang tidak kompatibel juga menjadi hambatan dalam pemanfaatan aplikasi secara optimal. Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan konten dan peningkatan fitur sistem untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik aplikasi pengguna.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Alkhazali et al., 2022) terhadap sistem e-voting di Yordania dengan pendekatan UTAUT yang dimodifikasi dengan penambahan variabel mediaisi Perceived Value. Dalam penelitian ini, selain variabel inti UTAUT seperti Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi Pendukung, peneliti juga menambahkan variabel *Awareness* sebagai faktor independen yang memengaruhi intention to use melalui perceived value. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *awareness* punya pengaruh signifikan terhadap

niat menggunakan sistem e-voting, dengan hasil sebesar 57,1% dalam meningkatkan intensi penggunaan melalui persepsi nilai. Temuan ini memperkuat argumen bahwa kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan manfaat suatu teknologi merupakan elemen kunci dalam proses adopsi. Oleh karena itu, penambahan variabel *awareness* dalam model UTAUT menjadi penting untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap unsur-unsur yang memengaruhi adopsi teknologi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi perpustakaan digital Gelis di Universitas Pendidikan Ganesha. Analisis ini dilakukan karena tingkat pemanfaatan aplikasi masih belum optimal, yang salah satunya dipengaruhi oleh terbatasnya informasi mengenai aplikasi serta rendahnya kesadaran mahasiswa terhadap keberadaannya. Dengan menerapkan model UTAUT yang dikembangkan melalui penambahan variabel *Awareness*, penelitian ini berusaha memberikan penjelasan yang lebih komprehensif terkait aspek yang berperan dalam meningkatkan maupun mengurangi minat pengguna terhadap aplikasi Gelis. Temuan yang diperoleh diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pihak perpustakaan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pengembangan layanan, meningkatkan penyebaran informasi, serta mendorong pemanfaatan perpustakaan digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penelitian, rumusan masalah yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya tingkat pemanfaatan aplikasi Gelis oleh civitas mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha
2. Rendahnya kesadaran mahasiswa terhadap keberadaan aplikasi Gelis
3. Kurangnya dorongan kuat dari lingkungan akademik untuk menggunakan aplikasi Gelis
4. Masih adanya keterbatasan fungsional dan kendala teknis pada aplikasi Gelis

Dari rumusan masalah, jadi pertanyaan penelitian ini yaitu sebagaimana dibawah:

1. Apa dampak dari variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Awareness* terhadap *Behavioral Intention*, serta pengaruh *Facilitating Conditions* dan *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* dalam penerimaan aplikasi Gelis?
2. Bagaimana *Behavioral Intention* dapat memediasi pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Awareness* terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan aplikasi Gelis oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha?
3. Bagaimana rekomendasi perbaikan kepada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha selaku pengelola aplikasi Gelis, untuk meningkatkan tingkat penerimaan implementasi aplikasi Gelis di civitas mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, sasaran yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengevaluasi dampak dari variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Awareness* terhadap *Behavioral Intention*, serta dampak *Facilitating Conditions* dan *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* dalam penerimaan aplikasi Gelis.
2. Untuk menganalisis peran *Behavioral Intention* dalam memediasi dampak *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Awareness* terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan aplikasi Gelis oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan kepada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha selaku pengelola aplikasi Gelis, untuk meningkatkan tingkat penerimaan implementasi aplikasi Gelis di civitas mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan penulis dalam melaksanakan penelitian ini yaitu:

(1) Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan andil terhadap pengembangan kajian ilmiah mengenai penerimaan teknologi pada layanan perpustakaan digital, khususnya melalui penerapan model UTAUT. Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber acuan bagi mahasiswa, peneliti, maupun akademisi yang akan melakukan penelitian pada bidang sistem informasi, perpustakaan digital, serta adopsi teknologi di lingkungan universitas.

(2) Manfaat Praktis

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa memberikan masukan secara langsung bagi pengelola Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha mengenai tingkat penerimaan aplikasi Gelis oleh pengguna. Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan aplikasi, pihak perpustakaan dapat menyusun strategi sosialisasi, pengembangan fitur, dan peningkatan layanan digital agar aplikasi lebih optimal digunakan oleh mahasiswa.

(a) Bagi Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha

- (1) Memberikan identifikasi tingkat penerimaan dan pemanfaatan aplikasi Gelis oleh pengguna.
- (2) Membantu perpustakaan dalam meningkatkan efektivitas layanan daring, sehingga dapat mengoptimalkan akses informasi bagi mahasiswa

(b) Bagi Pembaca

- (1) Dapat menambah wawasan mengenai penerimaan aplikasi GELIS
- (2) Dapat menjadi dorongan bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti hal yang sama dengan penelitian ini.

(c) Bagi Penulis

Studi ini berguna bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki serta memberikan pengalaman dan pandangan penulis saat melakukan observasi secara langsung.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka akan ditetapkan batasan masalah yang dijadikan fokus penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus terhadap aplikasi Gelis (Ganesha Library Information System) pada perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha dan Penelitian ini tidak mencakup aspek aspek teknis pengembangan, desain ulang sistem internal aplikasi.
2. Secara teori, studi ini akan memanfaatkan UTAUT yang mencakup *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Kemudahan Penggunaan), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), dan satu variabel eksternal yaitu *Awareness* (Kesadaran).
3. Secara metodologi, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan menggunakan kuisisioner dalam pengumpulan data kepada mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi Gelis maupun mahasiswa yang diberikan kesempatan untuk mencoba aplikasi Gelis sebelum mengisi kuisisioner penelitian.
4. Penelitian ini menganalisis penerimaan aplikasi Gelis berdasarkan pengalaman penggunaan responden pada saat penelitian dilakukan. Responden yang belum pernah menggunakan aplikasi Gelis diberikan kesempatan untuk mencoba aplikasi sebelum mengisi kuisisioner penelitian. Sehingga, penelitian ini memusatkan perhatian pada penerimaan aplikasi berdasarkan pengalaman penggunaan yang dimiliki responden saat pengisian kuisisioner dan tidak mengukur perubahan tingkat penerimaan maupun perilaku penggunaan dalam jangka panjang.

5. Responden dalam penelitian ini mencakup mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dengan fokus pada mahasiswa program sarjana (S1). Pemilihan fokus ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa S1 merupakan kelompok pengguna utama layanan perpustakaan digital untuk menunjang aktivitas akademik, seperti pencarian referensi, penyusunan tugas, laporan, dan skripsi. Selain itu, mahasiswa S1 merupakan populasi terbesar di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha.

