

Dampak Penerapan TI

Internet Addiction

Global Divide

Internet Addiction

- Aktivitas menggunakan Internet secara berlebihan, sehingga penggunaanya tidak menyadari akan bahaya yang ditimbulkan.
- Penggunaan Internet yang wajar antara 40-80 jam per minggu, dengan individual session tidak lebih dari 20 jam.

Bahaya yang dapat ditimbulkan dari Internet Addiction

- Penurunan performa pada pekerjaan atau di sekolah karena kekurangan waktu tidur dan tidak dapat membatasi waktu untuk ber-Internet
- Keluhan fisik, seperti nyeri punggung (backstrain), nyeri mata (eye strain).
- Hubungan keakraban dengan teman atau keluarga dapat menurun.
- Menyebabkan kematian karena duduk terlalu lama di depan komputer.



FIGURE 3.5 Many South Koreans play persistent online games in centers called PC bangs. In 2005 a 28-year-old South Korean man died after playing one game practically nonstop for 50 hours. (Kim-Jae Hwan)

Faktor Penyebab Internet Addiction

- Faktor Individual
 - Takut gagal, kurangnya prestasi, kurangnya produktivitas kerja.
- Faktor sosial
 - Hubungan sosial dengan masyarakat yang kurang baik, mengambil jalan pintas untuk bersosialisasi di Internet.

Evaluasi Etis terhadap Internet Addiction

- Internet addiction merupakan kesalahan → penderita menyesatkan dirinya untuk mencapai kesenangan sesaat, namun tidak sadar akan bahaya besar berikutnya.
- Penderita Internet addiction memiliki tanggung jawab moral untuk mengurangi kecanduannya terhadap Internet.
- Beberapa cara yang dapat dilakukan:
 - Penderita harus punya keyakinan bahwa Internet addiction dapat membahayakan dirinya dan berkomitmen untuk mengatasinya.
 - Merasa nyaman untuk mengatur kehidupannya tanpa Internet addiction.
 - Berusaha menemukan aktivitas alternatif yang lebih berharga untuk mengilangkan kecanduannya.

Digital Divide

- Perbedaan kemampuan akses terhadap teknologi informasi dalam kelompok masyarakat.
- Kelompok masyarakat yang memiliki kemudahan akses TI memiliki kesempatan yang lebih besar dibanding kelompok masyarakat yang sulit mendapatkan akses TI.
- Isu ini berkembang seiring berkembangnya teknologi WWW pada tahun 1990-an.

Global Divide

- Global Divide
 - Perbedaan kemampuan akses TI antara negara maju dengan negara berkembang atau miskin.

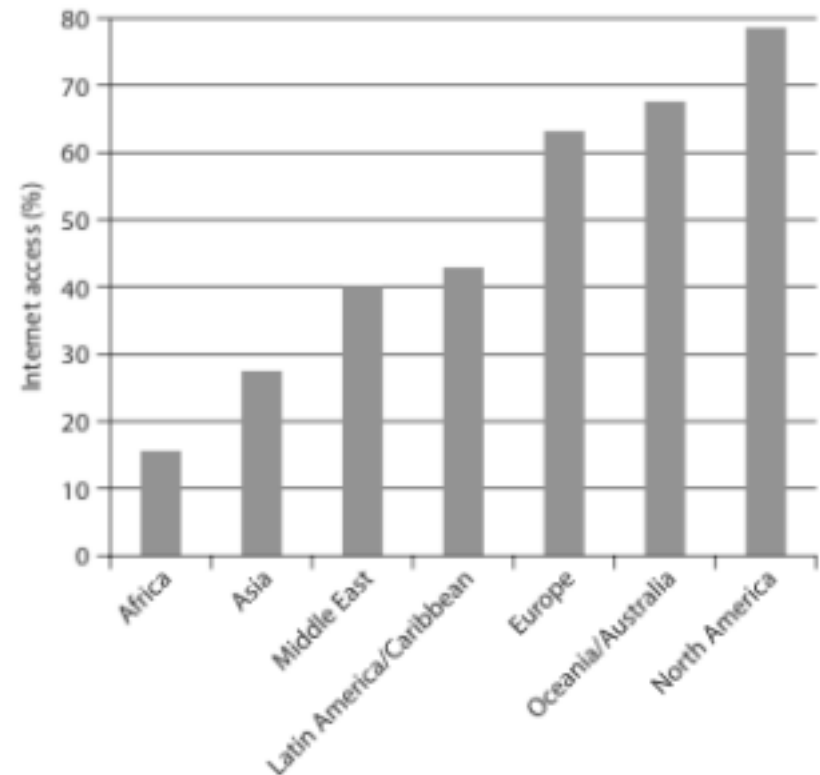


FIGURE 10.10 Percentage of people with Internet access, by world region.

Global Divide (3)

- Faktor penghambat global divide
 - Kemiskinan: kurang dana untuk membayar biaya koneksi Internet.
 - Infrastruktur telekomunikasi yang tersedia di negara tersebut.
 - Bahasa utama yang digunakan bukan bahasa Inggris.
 - Tingkat pendidikan yang rendah.

Social Divide

- Perbedaan kemampuan akses TI yang disebabkan oleh perbedaan umur, kekayaan, dan tingkat pendidikan.
- Survey penggunaan Internet di Amerika tahun 2008 berdasarkan umur, kekayaan dan tingkat pendidikan.
- Umur
 - 93% remaja usia 12-17 memiliki akses ke Internet
 - 27% lansia usia 76 ke atas memiliki akses ke Internet

Social Divide (2)

- Kekayaan
 - 96% orang dewasa dengan penghasilan per tahun tidak kurang dari \$75,000 menggunakan Internet.
 - 63% orang dewasa dengan penghasilan per tahun kurang dari \$30,000 menggunakan Internet
- Pendidikan
 - 94% pelajar/mahasiswa memiliki akses ke Internet
 - 42% dari pelajar yang dropu out dari sekolah memiliki akses ke Internet.

Kritik terhadap Digital Divide (oleh Mark Warschauer)

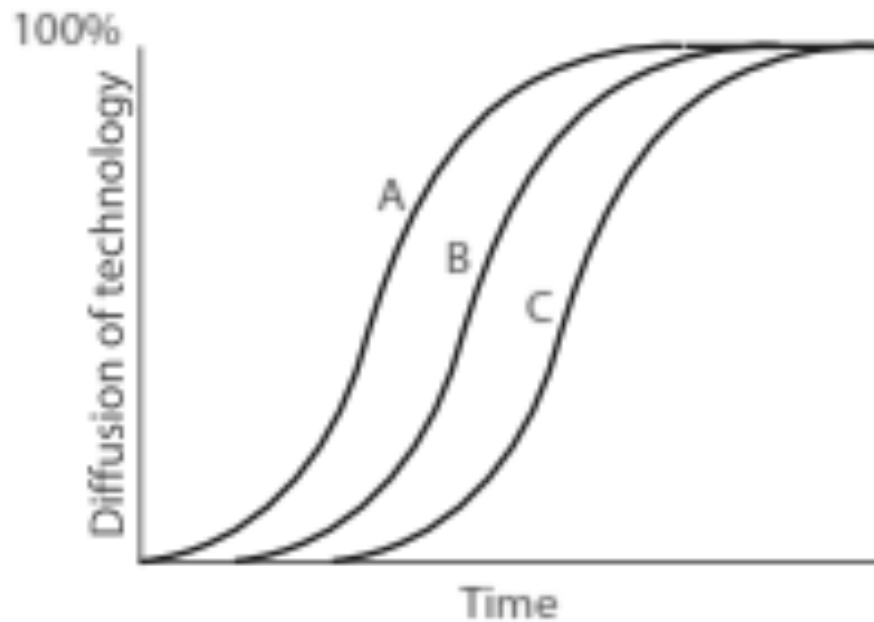
- Pembagian kelompok dalam digital divide berdasarkan kemampuan untuk melakukan akses Internet
 - “Have” : punya akses Internet
 - “Have not” : tidak punya akses Internet
 - Akses Internet seolah-olah menjadi solusi terhadap digital divide.

Kritik terhadap Digital Divide (oleh Mark Warschauer)

- Pengelompokan tidak bisa dilakukan secara kaku antara have dan have not, tetapi bersifat kontinu.
- Digital divide beranggapan bahwa kelompok “have” (lebih cepat mengadopsi teknologi) memiliki peran yang lebih baik di masyarakat, sedangkan kelompok “have not” memiliki peran yang kurang baik di masyarakat.

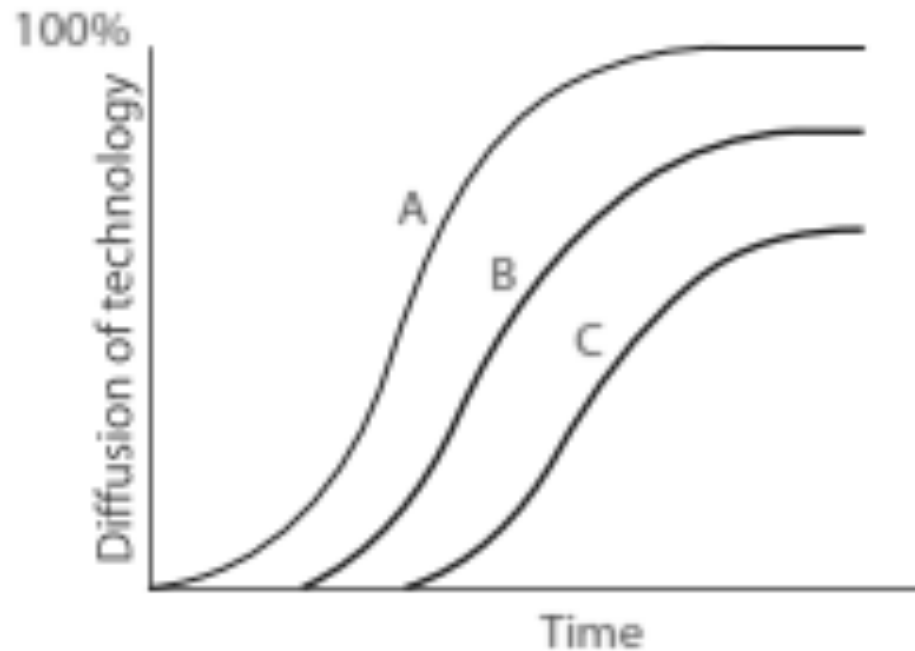
Models of Technological Diffusion

- Normalization Model



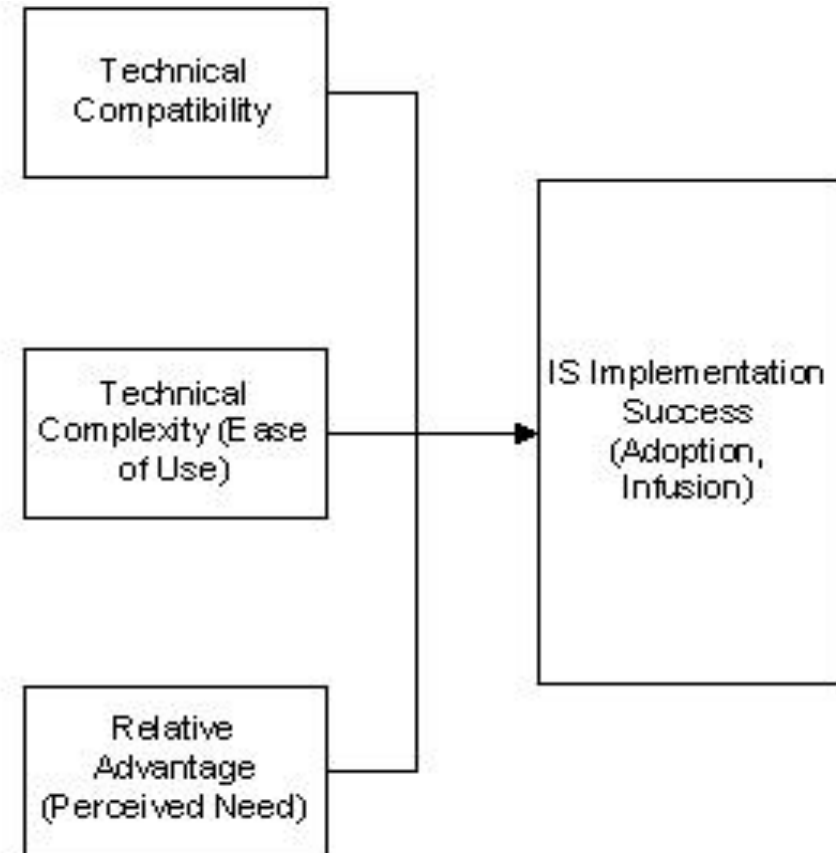
Models of Technological Diffusion (2)

- Stratification Model



Diffusion of Innovations Theory

- Teori Difusi Inovasi muncul pada tahun 1903, oleh sosiolog Perancis, Gabriel Tarde yang memperkenalkan kepada publik Kurva Difusi berbentuk S (S-shaped Diffusion Curve).
- Kurva ini menjelaskan bahwa suatu inovasi dilakukan oleh seseorang diperhatikan melalui dimensi waktu.



Sources: Agarwal and Prasad (1998), Cooper and Zmud (1990), Cr

Konsep Teori Difusi Inovasi

- Kesesuaian (compatibility)

Kesesuaian berkaitan dengan bagaimana suatu inovasi itu dapat dikatakan sesuai dengan kondisi masyarakat, kebudayaan dan nilai-nilai dalam masyarakat tersebut, serta tentu saja apakah sesuai dengan kebutuhan yang ada.

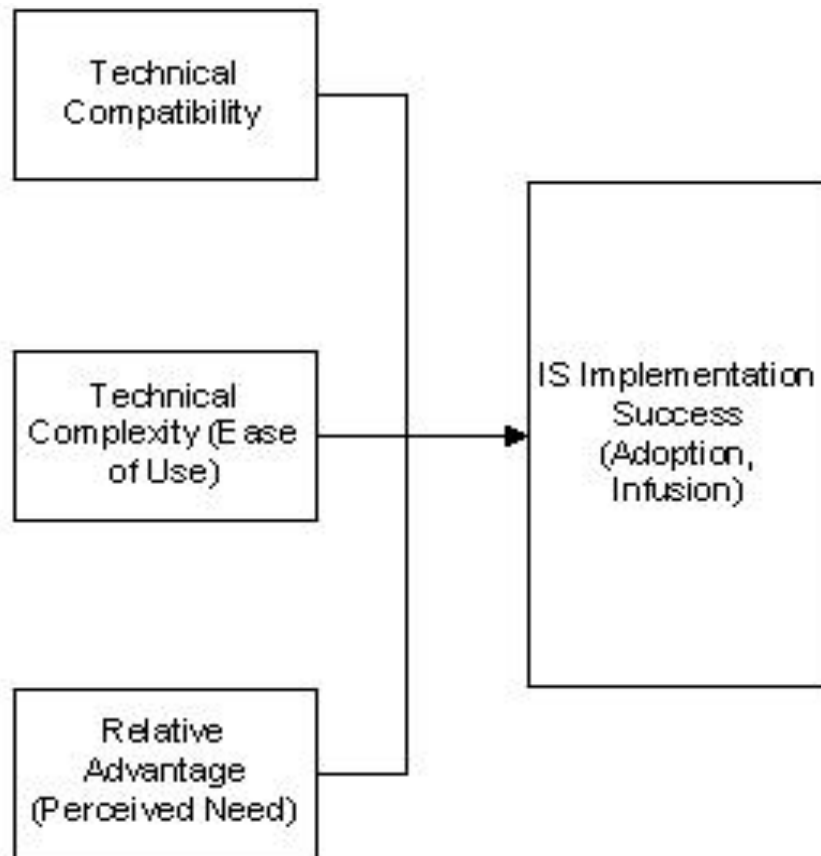
- Kerumitan (complexity)

Kerumitan berkaitan dengan seberapa rumit suatu inovasi dapat dipahami dan dijalankan oleh adopter. Semakin rumit tentu saja akan semakin sulit untuk diadopsi begitu pula sebaliknya semakin mudah dipahami maka inovasi tersebut akan semakin mudah untuk diadopsi

- Keuntungan Relatif (Relative Advantage)

Keuntungan relatif adalah bagaimana suatu inovasi yang baru ini dapat dikatakan lebih baik dari inovasi sebelumnya atau justru tidak lebih baik dari inovasi sebelumnya

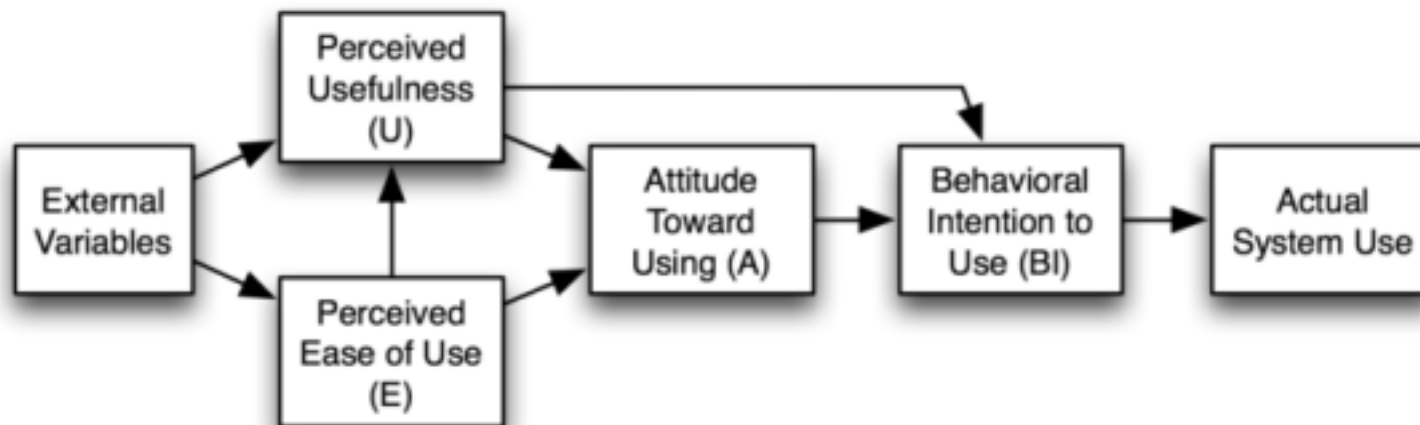
Diffusion of innovations theory



Sources: Agarwal and Prasad (1998), Cooper and Zmud (1990), Crum et. al. (1996)

Technology Acceptance Model (TAM)

- TAM memiliki tujuan untuk menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi



Variabel

- Persepsi Kegunaan Penggunaan (Perceived Usefulness)

Perspektif penggunaan (perceived usefulness) adalah merupakan suatu fase dimana seseorang percaya bahwa pemakai suatu sistem tertentu akan dapat menambah prestasi kerja orang tersebut.

- Perspektif Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)

Perspektif kemudahan penggunaan dapat meyakinkan pengguna bahwasanya teknologi informasi yang akan diaplikasikan adalah suatu hal yang mudah dan bukan merupakan beban bagi mereka.

- Sikap Terhadap Pengaplikasian (Attitude Toward Using)

Sikap terhadap pengaplikasian sesuatu menurut Aakers dan Myers (1997) adalah, sikap pro atau kontra terhadap pengaplikasian sebuah produk

Variabel (lanj...)

- Perilaku Keinginan Untuk Menggunakan (Behavioral Intention to Use)
Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap mengaplikasikan sebuah teknologi (Davis, 1989)
- Pemakaian actual (Actual Use)
Pemakaian aktual (actual system usage) adalah kondisi nyata pengaplikasian sistem (Davis, 1989). Seseorang akan merasa senang untuk menggunakan sistem jika mereka yakin bahwa sistem tersebut tidak sulit untuk digunakan dan terbukti meningkatkan produktivitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan

Penelitian Sederhana DIT dan TAM

- Akan dilakukan penelitian tentang adopsi teknologi Gojek dilihat dari sisi inovasi teknologi
- Menggunakan model DIT dan TAM
- Menyusun Hipotesis berdasarkan model
- Membuat indikator dari setiap variabel
- Menyusun kuisisioner dengan skala likert (1..5)
 1. Sangat tidak setuju
 2. Tidak Setuju
 3. Netral
 4. Setuju
 5. Sangat Setuju
- Pengolahan dan Analisis Data

Kuisisioner

Keuntungan Relatif/Relative Advantage (RA)

- RA1: Dibandingkan meminta layanan taksi reguler, aplikasi Gojek meningkatkan kualitas kegiatan saya untuk meminta jasa angkutan.
- RA2: Dibandingkan meminta layanan taksi reguler, aplikasi Gojek membuatnya lebih mudah untuk mengakses transportasi.
- RA3: Dibandingkan dengan naik taksi biasa, aplikasi Gojek memungkinkan saya melakukan pembayaran dengan cara yang lebih nyaman.
- RA4: Dibandingkan dengan naik taksi reguler, aplikasi Gojek meningkatkan pengalaman transportasi saya secara keseluruhan.

Kompatibilitas (COMP)

- COMP1: Aplikasi Gojek sangat cocok dengan cara saya ingin meminta layanan transportasi.
- COMP2: Aplikasi Gojek kompatibel dengan gaya hidup saya.
- COMP3: Aplikasi Gojek cocok dengan kebutuhan layanan yang saya inginkan.

Kompleksitas (CPLEX)

- CPLEX1: Aplikasi Gojek membutuhkan keterampilan teknis.
- CPLEX2: Aplikasi Gojek membutuhkan banyak upaya mental.
- CPLEX3: Aplikasi Gojek bisa membuat saya frustrasi.

Kuisisioner (lanj...)

Perceived Usefulness (PU)

- PU1: Menggunakan aplikasi Gojek memungkinkan saya akses transportasi lebih cepat.
- PU2: Menggunakan aplikasi Gojek memudahkan saya untuk meminta layanan transportasi.
- PU3: Menggunakan aplikasi Gojek membuat saya menghemat waktu.
- PU4: Menggunakan aplikasi Gojek meningkatkan efisiensi saya.

Persceived Ease of Use (PEOU)

- PEOU1: Interaksi saya dengan aplikasi Gojek cukup jelas dan dapat dimengerti.
- PEOU2: Mudah bagi saya untuk mendapatkan apa yang saya ingin lakukan dari aplikasi Gojek.
- PEOU3: Secara keseluruhan, aplikasi Gojek mudah untuk saya gunakan.

Attitude (ATT)

- ATT1: Menggunakan aplikasi Gojek untuk meminta layanan transportasi adalah ide yang bagus.
- ATT2: Saya suka gagasan menggunakan aplikasi Gojek untuk meminta layanan transportasi.
- ATT3: Menggunakan aplikasi Gojek untuk meminta transportasi sangat menguntungkan.

Intensi Penggunaan Masa Depan/Future Usage Intention (FUI)

- FUI1: Saya bermaksud menggunakan aplikasi Gojek setiap kali Saya bepergian.
- FUI2: Setiap saya bepergian, saya cenderung menggunakan aplikasi Gojek.

Silahkan akses dan isi kuesioner berikut:

<https://bit.ly/kuesionerMEP>