

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Banyak yang belum menyadari bahwa kesepian adalah salah satu kondisi yang berbahaya dan memberikan dampak negatif kedalam kehidupan kita. Berdasarkan penelitian oleh *US National Library of Medicine National Institute of Health*, seseorang yang mengalami kesepian dan tidak memiliki siapa-siapa berpotensi meningkatkan risiko disfungsi biologis, tekanan psikologis, dan masalah perilaku. Selain itu, orang yang kesepian 50 persen lebih mungkin meninggal sebelum waktunya dibandingkan mereka yang memiliki hubungan sosial yang sehat (Tanzil, Satiadarma, & Roswiyani, 2022). Dari data yang diuraikan bisa disetujui bahwa kesepian adalah sebuah permasalahan yang cukup berbahaya dan penting untuk diselesaikan.

Fenomena kesepian ini juga dialami di negara Indonesia ketika sedang dilanda pandemi COVID-19. Berdasarkan salah satu penelitian yang dilakukan, satu faktor utama dari munculnya perasaan kesepian adalah dikarenakan tidak adanya teman untuk berbicara. Selain itu, temuan hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa tidak adanya perbedaan jenis kelamin dalam tingkat kesepian dan tidak ada perbedaan dalam tingkat kesepian mahasiswa jika ditinjau dari status tempat tinggal mereka. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kesepian dapat menyerang siapa saja ketika tidak memiliki teman untuk berbicara dan

penting untuk menemukan teman bicara bagi seseorang yang sedang kesepian (Rinaldi, 2021).

Untuk mengatasi masalah kesepian tersebut, *Warmspace* merupakan salah satu solusinya. *Warmspace* merupakan sebuah *platform* yang hadir untuk menyediakan ruang bagi orang-orang untuk menceritakan isu personal atau curhat kepada orang lain. Berdasarkan hasil survey terhadap *user Warmspace*, 8 dari 10 *user* merasa mereka terhubung dengan lawan bicaranya. Dan bagi *user* yang awalnya merasa sedikit sedih, mendapatkan peningkatan emosi positif sebesar 51% setelah sesi *Warmspace*. *User* juga memberitahu bahwa setelah sesi *Warmspace*, mereka merasa lebih terhubung, merasa didengar, dan merasa lebih dimanusiakan.

Dari data tersebut, bisa dikatakan bahwa teknologi *Warmspace* bisa menjadi solusi terhadap masalah kesepian yang dialami seseorang. Namun, sebagai sebuah *startup*, belum banyak yang menggunakan *Warmspace*, terutama di Indonesia. Hal tersebut menjadi permasalahan yang harus dicari tahu kaitan gambaran faktor-faktor yang turut berpengaruh terhadap minat penggunaan *Warmspace* di Indonesia. Pada penelitian ini, *framework* UTAUT II dipilih untuk diimplementasikan dikarenakan metode ini banyak digunakan untuk mengukur minat penggunaan terhadap sebuah sistem (Nordhoff, et al., 2020). Dikarenakan objek pada penelitian ini mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks pengguna maka UTAUT II cocok untuk diterapkan (University, 2020). Maka dari itu, ingin melakukan sebuah penelitian berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Warmspace* di Indonesia Berdasarkan *Framework* UTAUT II”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini akan diuraikan ringkasan rumusan masalah yang difokuskan di penelitian ini yaitu:

1. Apakah *Performance Expectancy* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*?
2. Apakah *Effort Expectancy* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*?
3. Apakah *Social Influence* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*?
4. Apakah *Facilitating Condition* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*?
5. Apakah *Hedonic Motivation* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*?
6. Apakah *Habbit* mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna menggunakan *platform Warmspace*?
7. Apakah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habbit* secara simultan mempengaruhi *Behavioral Intention* pengguna menggunakan *platform Warmspace*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan mencari tahu faktor-faktor pada *framework* UTAUT II yang mempengaruhi

*Behavioral Intention* (minat penggunaan) pengguna dalam menggunakan *platform Warmspace*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah dengan tujuan agar penelitian ini lebih terkonsentrasi, yakni:

1. Variabel *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Condition* (FC), *Hedonic Motivation* (HE), dan *Habbit* (H) sebagai variabel independen serta *Behavioral Intention* (BI) sebagai variabel dependen. Penelitian ini tidak memasukkan variabel *Price Value* (PV) dikarenakan *Warmspace* merupakan teknologi yang tidak berbayar dan *Use Behavior* (UB) dikarenakan fokus pada penelitian ini lebih ke minat penggunaan *Warmspace*.
2. Teknik *simple random sampling* digunakan dalam proses penentuan sampel dan rumus *slovin* digunakan untuk menentukan jumlah sampel.
3. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner *online* dan disebarikan melalui media sosial kepada orang-orang Indonesia yang sudah pernah menggunakan *Warmspace*.
4. Penelitian ini mengimplementasikan teknik analisis Regresi Linear Berganda disebabkan variabel bebas pada penelitian ini lebih dari satu.
5. Analisis data mengimplementasikan sebuah *software* SPSS 25.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna menggunakan situs *web Warmspace*.

### 2. Bagi Akademis

Diharapkan bahwa informasi yang disampaikan dapat memberikan pemahaman dan wawasan yang berharga tentang penerimaan teknologi. Selain itu, diharapkan juga dapat digunakan sebagai referensi yang bermanfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

### 3. Bagi *Warmspace*

Diharapkan bisa menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk melihat faktor-faktor apa saja yang paling berpengaruh dan perlu untuk dilakukan inovasi lagi agar dapat meningkatkan minat penggunaan dari pengguna terhadap *Warmspace*.

### 4. Bagi Pengguna

- a. Sebagai media bagi pengguna aplikasi agar dapat memberikan *feedback* mengenai tingkat kualitas *platform Warmspace* ketika digunakan.
- b. Memberikan informasi bagi pengguna mengenai gambaran dari faktor-faktor apa saja yang memberikan pengaruh terhadap penggunaan *platform Warmspace*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut ini akan diuraikan sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam perancangan sistem ini.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini menjelaskan secara rinci mengenai metodologi penelitian yang diterapkan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini mendiskusikan temuan dari penelitian yang telah dilakukan serta analisis yang terkait dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah ada dalam jurnal-jurnal terkait.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan setelah melakukan penelitian, yang mencakup analisis teori dan hasil pengujian. Selain itu, terdapat saran-saran yang mengidentifikasi aspek-aspek yang belum berhasil dan masih menghadapi masalah berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan..