BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Internet

1. Sejarah Internet

LaQuey (1994:1) mengemukakan bahwa internet lahir pada tahun 1969 ketika sebuah kelompok peneliti di Departemen Pertahanan Amerika berhubungan dengan empat komputer di UCLA, Stanford Research Institute, Universitas Utah dan Universitas California di Santa Barbara. Hubungan ini dilakukan untuk menciptakan sebuah jaringan untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain mengenai proyek-proyek pemerintah. Jaringan ini dikenal dengan istilah ARPAnet (*Advanced Research Project Agency*), yang merupakan bagian dari Departemen Keamanan Amerika Serikat.

Tiga tahun kemudian, lebih dari 50 universitas dan agensi-agensi militer telah terhubung bersama-sama dalam jaringan (*network*) dan jaringan komputer yang lain mulai muncul disekitar negara bagian (*country*), dan jaringan dunia. Seiring dengan perkembangan ARPAnet yang diikuti pula dengan kerjasama jaringan antara militer dan kaum pendidik, dan eksperimen NASA mengenai jaringan komputer, jaringan ini mulai terhubung satu dengan yang lain

(*interconected*). Dari awal mula inilah popularitas internet berkembang dengan sangat cepat.

2. Pengertian Internet

Pengertian internet sendiri tidak banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya mereka hanya mengemukakan internet sebagai suatu kumpulan dari jaringan seperti halnya LaQuey (1994:2) yang menyebut bahwa

Internet adalah jaringan dari jaringan-jaringan, yang pertumbuhannya tak pernah berhenti. Internet tidak hanya menghubungkan satu komputer dengan sebuah komputer lain, tetapi juga menghubungkan komputer dengan semua komputer lain yang juga tersambung ke internet.

Sedangkan Razaq dan Ruly (2003:9) berpendapat bahwa internet adalah sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia. Dimana antara satu komputer dengan komputer yang lain di dunia (*world wide*) dapat saling berhubungan atau berkomunikasi.

Sementara menurut Sarwono (2006:1) internet merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global. Tidak ada seorang pun, atau kelompok atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menjalankan internet. Dimana mekanisme kerja internet tidak didasarkan pada manusia tetapi merupakan mekanisme kerja elektronik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia yang tersambung ke sebuah modem, dimana dengan hubungan tersebut kita bisa saling menukar data dan informasi.

3. Perkembangan Pemakaian Internet di Indonesia

Dalam Wikipedia Indonesia (2006), internet di Indonesia berawal pada awal tahun 1990-an, saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban *network*, dimana semangat kerjasama, kekeluargaan dan gotong royong sangat hangat dan terasa diantara para pelakunya. Agak berbeda dengan suasana internet Indonesia pada perkembangannya yang terasa lebih komersial dan individual di sebagian aktivitasnya terutama yang melibatkan perdagangan internet. Sejak 1988, ada pengguna awal internet di Indonesia yang memanfaatkan CIX (Inggris) dan Compuserve (AS) untuk mengakses internet. CIX (Inggris) menawarkan jasa e-mail dan newsgroup. Belakangan menawarkan jasa akses HTTP dan FTP. Beberapa pengguna internet memakai modem 1200 bps dan saluran telepon internasional yang sangat mahal untuk mengakses internet. Sejak 1989, Compuserve (AS) juga menawarkan jasa e-mail dan belakangan newsgroup, HTTP/FTP. Beberapa pengguna Compuserve memakai modem yang dihubungkan dengan Gateway Infonet yang terletak di Jakarta. Biaya Compuserve masih mahal, tetapi masih jauh lebih murah dari CIX.

Tjiptono dan Santoso (2000:2) mengatakan bahwa terdapat dua hal yang memacu perkembangan teknologi Internet yaitu perkembangan www (*World Wide Web*) dan komunikasi. Komunikasi lewat internet berupa e-mail dan chating.

Sebagaimana perkembangan pemakaian internet di dunia, pemakaian internet di Indonesia juga mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini terlihat dari tabel berikut yang diambil dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia).

Tabel 1
Pemakaian Internet di Indonesia

Tahun	Pelanggan	Pengguna
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143

Sumber : APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)

4. Aplikasi di Internet

Terdapat bermacam aplikasi yang dapat kita gunakan untuk berkomunikasi di internet, menurut Razaq dan Ruly (2003:12) aplikasi tersebut antara lain:

a. *World Wide Web* (www) yaitu sebuah layanan di internet yang mampu menampilkan suatu informasi secara grafis dan interaktif yang tersusun dari berbagai *link* atau hubungan antara satu dokumen, alamat *web* dengan sumber yang lain di internet. Dengan layanan ini, pemakai dapat melompat antardokumen dengan menggunakan *link* untuk melihat suatu dokumen, gambar, video, atau suara. Sedangkan untuk dapat mengakses layanan ini, digunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk dapat menemukan dan menentukan letak atau alamat dari suatu layanan *www* di internet, digunakan metode disebut URL (*Uniform Resource Locator*). Dokumen-dokumen dalam *www* dibuat dengan menggunakan suatu bahasa format yang disebut HTML (*Hypertext Markup Language*) dan untuk dapat melihat serta mengakses dokumen berformat HTML diperlukan suatu program aplikasi yang disebut *Web Browser*. *World Wide Web* atau singkatnya *Web* sering dianggap sama dengan internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian daripadanya.

b. *Electronic Mail* (*E-Mail*) adalah suatu layanan yang ada di internet berfungsi untuk berkirim atau menerima berita atau surat yang lebih efektif, aman dan cepat. Dengan e-mail kita dapat saling bertukar informasi jarak jauh, selain itu dokumen yang dikirimkan memiliki format yang beragam, tidak hanya dokumen teks, tapi juga gambar, dokumen HTML, dan file suara ataupun file video.

c. *Mailing list* adalah fasilitas *e-mail* di internet, dimana pemakai dapat mendaftarkan diri ke suatu daftar pengiriman *e-mail* untuk mengikuti suatu topik tertentu. Berbeda dengan *usenet*, dalam pelaksanaannya, orang-orang yang mempunyai keinginan untuk berita atau informasi apapun dapat menjadi langganan dari suatu *mailing list* tertentu, dan ia akan mendapatkan berita atau informasi yang diinginkan yang langsung dikirimkan ke alamat *e-mail* orang yang bersangkutan.

d. *Newsgroup* merupakan suatu aplikasi yang digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi antara pemakai jaringan internet. Aplikasi ini hampir sama dengan suatu papan pengumuman, dimana setiap orang dapat mengirim, melihat dan menanggapi suatu berita atau suatu topik diskusi dengan fasilitas yang hampir sama dengan e-mail. Topik diskusi dipisahkan oleh group dan pemakai yang berminat dapat melihat isi diskusi pada *newsgroup* tersebut.

e. *Chatting* secara bahasa berarti percakapan. Akan tetapi didalam istilah internet, *chatting* berarti kegiatan bercakap-cakap menggunakan perangkat lunak komunikasi teks yang memanfaatkan internet sebagai media transfer data.

f. *File Transfer Protocol* (FTP) merupakan salah satu fasilitas di internet yang dapat digunakan untuk mentransfer file dari sumber internet ke komputer lokal dan sebaliknya.

g. *Telnet* merupakan fasilitas di internet dimana memungkinkan para pengguna komputer untuk menghubungkan ke suatu komputer server di internet dan mengakses segala fasilitasnya yang seakan-akan pengguna tersebut berada di depan komputer server secara langsung.

h. *Gopher* suatu sistem penampilan dan pengaksesan informasi di internet yang disusun secara hirarkis dan terstruktur sehingga mempermudah pemakai untuk mencari dan mendapatkan informasi yang diinginkan.

Selain itu masih ada aplikasi lain yang dapat kita gunakan di internet yang tidak kalah pentingnya, salah satunya adalah *Teleconference. Teleconference* dapat diartikan sebagai pertukaran secara langsung informasi dalam jumlah besar diantara orang atau mesin yang berjauhan satu dengan yang lain, namun terhubung oleh sistem telekomunikasi (Wikipedia, 2007). Dengan adanya jaringan internet yang mencakup hampir dari seluruh dunia, maka dimungkinkan

untuk pemakainya dapat berkomunikasi secara langsung dengan pemakai lain di tempat lain diseluruh dunia. Bentuk komunikasi ini juga dapat berkembang menjadi bentuk konferensi jarak jauh (*teleconferencing*). Awalnya komunikasi berlaku untuk dua pemakai dan menggunakan teks sebagai sarananya. Kemudian berkembang menjadi konferensi jarak jauh untuk banyak pemakai sekaligus dan bahkan media yang digunakan tidak hanya berbasis teks, melainkan dalam bentuk suara bahkan gambar.

5. Manfaat Internet

Internet dapat memberikan banyak manfaat, dalam Incuvl Petra (2007) manfaat dari penggunaan internet antara lain:

a. Komunikasi, internet memungkinkan terjadinya komunikasi yang super cepat antara satu pihak dengan pihak yang lain, tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Hal ini dimungkinkan karena jangkauan internet itu sendiri yang sangat luas dan meng-global. Asalkan kita mengetahui alamat seseorang atau suatu lembaga ataupun organisasi di internet, kita akan dengan mudah dapat mengirim informasi kapan saja dan kemana saja di seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat dan cara yang sangat mudah. Selain itu internet juga dapat menghemat biaya komunikasi yang harus kita keluarkan.
b. Informasi, karena begitu banyaknya komputer yang saling terhubung ke internet, dimana masing-masing komputer memiliki kandungan informasinya

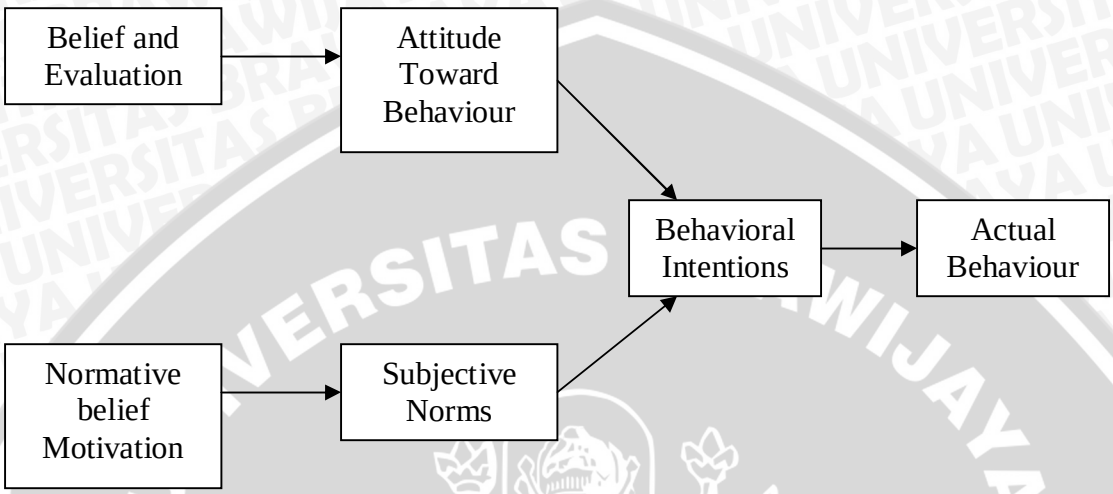
sendiri-sendiri, maka gabungan seluruh informasi di internet sangat luar biasa. Internet merupakan sumber informasi yang tidak akan pernah habis, melimpah, hampir tanpa batas, yang akan terus berkembang seiring dengan makin berkembangnya internet itu sendiri.

c. Kolaborasi, yang dimaksudkan di sini adalah suatu proses menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama (*team work*). Anggota tim dapat terdiri dari berbagai macam ahli dari berbagai bidang yang tersebar di seluruh dunia. Internet merupakan media yang sangat membantu dalam merealisasikan suatu kolaborasi yang biasanya terkendala oleh ruang dan waktu. Melalui internet kita dapat melakukan suatu konferensi (*conference*) dengan berbagai pihak dimanapun mereka berada. Bahkan kita dapat mengerjakan suatu pekerjaan secara bersama-sama di internet.

B. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Fishbein dan Ajzen menjabarkan sebuah teori yang dikenal dengan Theory Reasoned Action (TRA), sedangkan model teori tersebut dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:

Gambar 1
Theory Reasoned Action



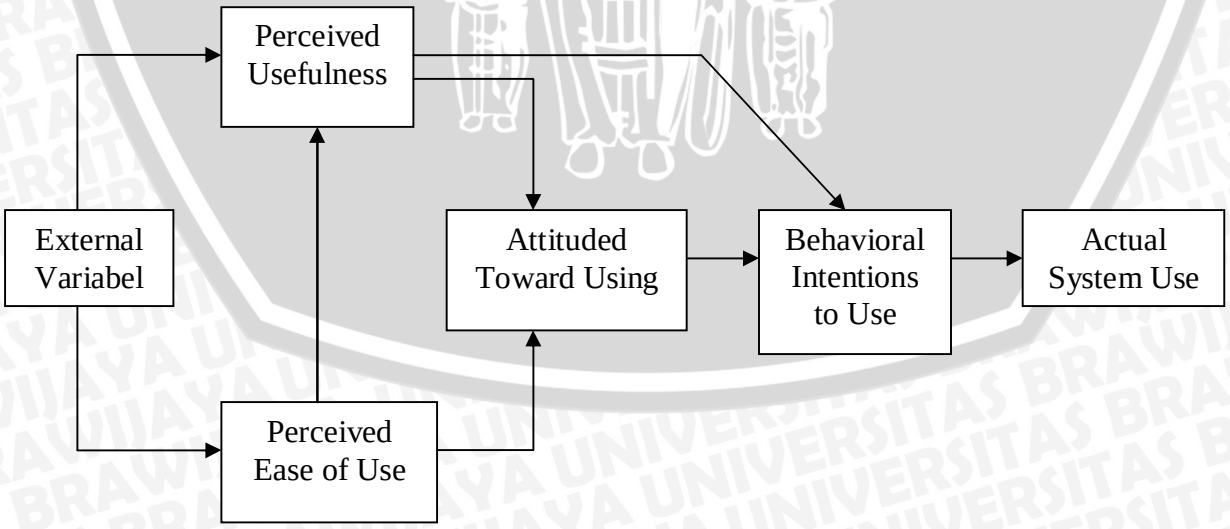
Sumber : Theory Reasoned Action (TRA) dari Fishbein & Ajzen (dalam Nurhadi, 1997:17)

Menurut Kwon & Chidambaran (2000:1) teori tersebut menjelaskan bahwa perilaku individu ditentukan oleh niatnya untuk melaksanakan perilaku tersebut. Niat ini dipengaruhi oleh perpaduan antara sikap dan norma subyektif individu yang bersangkutan berkenaan dengan perilaku tertentu. Niat merupakan ukuran keinginan individu untuk melaksanakan perilaku tertentu. Sikap adalah perasaan (sikap evaluatif) negatif atau positif tentang pelaksanaan perilaku tersebut. Norma subyektif mengarah pada anggapan individu bahwa kebanyakan orang yang dianggap penting berpendapat bahwa ia harus melaksanakan perilaku tersebut atau tidak melakukannya. Sikap untuk berperilaku ini dipengaruhi oleh keyakinan tentang akibat pelaksanaan suatu perilaku dan evaluasinya terhadap

akibat tersebut. Keyakinan adalah kemungkinan yang dinilai secara subyektif oleh individu bahwa pelaksanaan perilaku tertentu akan menghasilkan manfaat tertentu. Evaluasi mengarah pada tanggapan penilaian implisit terhadap akibat tersebut. Norma subyektif dipengaruhi oleh keyakinan normatif serta motivasinya.

Davis (1989) dalam Nurhadi (1997:18) mengadaptasi *Theory Reasoned Action* (TRA) tersebut untuk menjelaskan penggunaan teknologi. Model yang dibangun tersebut terkenal dengan sebutan *Technology Acceptance Model* (TAM), yang secara khusus berusaha menjabarkan perilaku penggunaan komputer. Berikut model teori yang dimaksud disajikan dalam gambar di bawah ini:

Gambar 2
The Theory Acceptance Model



Sumber : Davis (1989) dalam Nurhadi (1997:19)

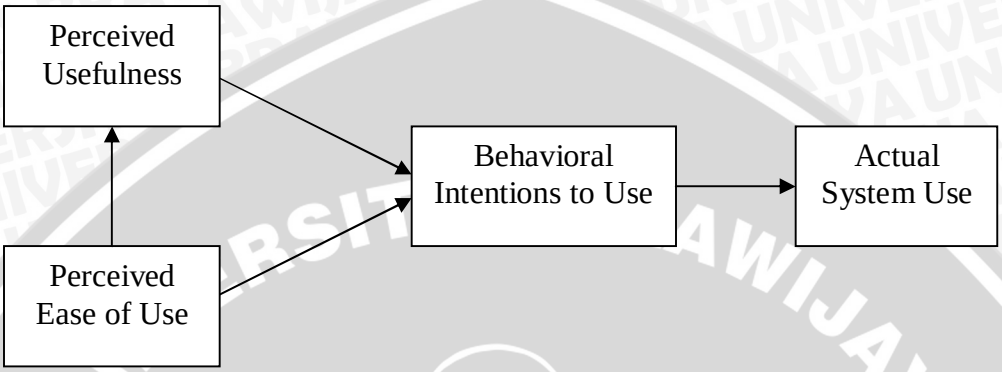
Davis et. al. (1989) dalam Nurhadi (1997:19) menyatakan bahwa TAM mengasumsikan bahwa kedua keyakinan, yaitu kemanfaatan dan kemudahan, memiliki hubungan pokok dengan perilaku penerimaan komputer. Kemanfaatan didefinisikan sebagai probabilitas subyektif individu bahwa pemakaian sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerja individu yang bersangkutan dalam konteks organisasi. Sedangkan kemudahan mengarah pada derajat keyakinan individu bahwa pemakaian sistem tersebut tidak banyak memerlukan usaha. Faktor eksternal ini misalnya perlengkapan sistem (seperti menu, icon yang cenderung mempermudah), pelatihan dan konsultan yang mendukung pemakaian sistem.

Berdasarkan model di atas dapat dijelaskan bahwa perilaku penggunaan sistem tersebut dipengaruhi oleh niat. Niat tersebut dipengaruhi oleh kemanfaatan dan sikap terhadap sistem. Sikap terhadap sistem dipengaruhi oleh kemanfaatan dan kemudahan memakai sistem. Kemanfaatan dipengaruhi oleh kemudahan dan faktor eksternal. Kemudahan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal.

Theory Acceptance Model yang dikemukakan oleh Davis kemudian oleh Venkatesh et. al. (2003) dikembangkan lagi. Dimana ia berpendapat bahwa:

"TAM posits that perceived usefulness and perceived ease of use determine an individual's intention to use a system with intention to use serving as a mediator of actual system use. Perceived usefulness is also seen as being directly impacted by perceived ease of use. Researchers have simplified TAM by removing the attitude construct found in TRA from the current specification".

Gambar 3
Simplified Theory Acceptance Model



Sumber : Davis et. al. (1989), Venkatesh et.al. (2003)

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa penggunaan sistem dipengaruhi oleh maksud perilaku untuk menggunakan. Sedangkan maksud perilaku untuk menggunakan dipengaruhi oleh kemanfaatan dan kemudahan. Kemanfaatan juga dipengaruhi oleh kemudahan.

a. Kemudahan

Kemudahan menurut Davis dkk. dalam Kwon dan Chidambaran (2000:3) mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa pemakaian suatu sistem tidak banyak memerlukan usaha. Dalam pengertian ini mudah berarti terbebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Penggunaan internet dianggap mudah jika tidak terlalu banyak usaha dan perhatian yang harus dicurahkan untuk mengaksesnya. Secara logis dapat diterima bahwa suatu alat makin

mudah dipahami dan digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, makin besar kemungkinan seseorang untuk memanfaatkannya.

Kebalikan dari kemudahan adalah kerumitan. Thompson dkk. (1991) dalam Nurhadi (1997:28), menyatakan bahwa:

> Kerumitan (*complexity*) mempunyai hubungan negatif dengan penggunaan komputer. Makin rumit suatu teknologi, diperkirakan akan semakin sedikit teknologi tersebut digunakan. Dalam hal ini kerumitan diartikan sebagai persepsi relatif individu tentang tingkat kesulitan dalam memahami dan memakai suatu sistem.

Sebagaimana telah diungkapkan di atas kemudahan berkaitan dengan besarnya usaha yang diperlukan untuk mengoperasikan suatu sistem komputer. Davis (1989) dalam Nurhadi (1997:29) menyatakan bahwa usaha berkaitan dengan sumber daya yang mungkin akan dialokasikan untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Sumber daya tersebut adalah pikiran, tenaga dan waktu yang dicurahkan. Sedangkan menurut Gardner dan Amoroso (2004:10), ada enam pengambilan skala yang digunakan untuk kemudahan antara lain:

1. *Learning to use the internet is easy for me.*
2. *I find it easy to get what I need from the internet.*
3. *My interaction with the internet is clear and understandable.*
4. *I find the internet to be flexible to interact with.*
5. *Is it easy for me to become skillful at using the internet.*
6. *I find the internet easy to use.*

b. Kemanfaatan

Menurut Davis yang dikutip oleh Kwon dan Chidambaran (2000:2), kemanfaatan (*perceived usefulness*) mengarah pada tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan sistem tertentu akan dapat membantu meningkatkan kinerja. Sehingga kemanfaatan hanya terbatas pada taraf keyakinan mahasiswa tentang manfaat langsung internet dalam membantu meningkatkan kegiatan belajar.

Menurut Goodhue dan Thompson yang dikutip oleh Nurhadi (1997:26), pengertian manfaat dapat mengarah pada istilah yang lain yaitu tentang kesesuaian teknologi pekerjaan (*task technology fit*). Sejauh mana suatu teknologi memberikan bantuan kepada individu untuk menyelesaikan semua pekerjaan dalam suatu organisasi. Kesesuaian pekerjaan dengan pemakaian teknologi komputer berkaitan dengan kemampuan komputer untuk membantu meningkatkan kinerja individu. Sedangkan menurut Thompson dkk. (1991) dalam Nurhadi (1997:26), mengukur keyakinan individu tentang manfaat penggunaan teknologi komputer dalam meningkatkan kinerja individu yang bersangkutan. Misalnya memperoleh informasi yang lebih baik untuk pengambilan keputusan dan mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas. Menurut Gardner dan Amoroso (2004:10), ada enam pengambilan skala yang digunakan untuk kemanfaatan antara lain:

1. *Using the internet can enable to accomplish tasks more quickly.*
2. *Using the internet can improve my performance.*
3. *Using the internet can make it easier to do my tasks.*
4. *Using the internet in my job/school can increase my productivity.*
5. *Using the internet can enhance my effectiveness.*
6. *I find the internet useful in my job/school.*

c. Perilaku

Dalam Chaplin (1993:53), *behavior* (tingkah laku, kelakuan, perilaku, tindak-tanduk, perangai) merupakan:

a. Sembarang respon (reaksi, tanggapan, jawaban, balasan) yang dilakukan oleh suatu organisme.
b. Secara khusus, bagian dari satu kesatuan pola reaksi.
c. Satu perbuatan atau aktivitas.
d. Satu gerak atau kompleks gerak-gerak.

Tingkah laku yang dimaksud dalam hal ini adalah mencakup segala sesuatu yang dilakukan atau dialami individu, dapat berupa ide, impian, reaksi-reaksi kelenjar, aktivitas fisik dan lain-lain. Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Dengan kata lain, perilaku pada umumnya dimotivasi oleh suatu keinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Perilaku yang berkaitan dengan performa, yaitu perilaku yang langsung berkaitan dengan tugas-tugas pekerjaan, dan yang perlu dilaksanakan guna mencapai sasaran-sasaran sesuatu tugas. Menurut Robbins (2001:10), pada umumnya perilaku dapat diramalkan jika diketahui bagaimana orang menangkap situasi dan apa yang penting baginya. Sering seorang pengamat melihat perilaku sebagai tak rasional karena pengamat tidak mempunyai akses ke informasi yang sama

atau tidak mempersepsikan lingkungan dengan cara yang sama. Ada perbedaan-perbedaan antar individu, bila ditempatkan dalam situasi yang sama semua orang tidak bertindak dengan cara yang sama. Menurut Winardi (2004:199) mengatakan bahwa:

- Perilaku merupakan sesuatu yang disebabkan karena sesuatu hal.
- Perilaku ditujukan ke arah sasaran tertentu.
- Perilaku yang dapat diobservasi dapat diukur.
- Perilaku yang tidak langsung dapat diobservasi (contoh: berpikir, melaksanakan persepsi) juga penting dalam rangka mencapai tujuan.
- Perilaku dimotivasi.

Selain itu Winardi (2004:71) juga mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dapat berasal dari masa lampau, masa kini, maupun ekspektasi untuk masa depan. Gardner dan Amoroso (2004:10), berpendapat bahwa ada lima pengambilan skala yang digunakan untuk perilaku yaitu:

1. *I always try to use the internet to do a task whenever it has a feature to help me ferform it.*
2. *I always try to use the internet in as many cases/occassions as possible.*
3. *I plan to use the internet in the future.*
4. *I intend to continue using the web in the future.*
5. *I expect my use of the web to continue in the future.*

d. Akses internet

Dalam Wikipedia akses internet dapat mengarah pada alat, dengan apa pengguna berhubungan ke internet. Cara umum atau yang biasa digunakan untuk mengakses internet meliputi: *Dial Up* melalui (*Coaxial*

Cable, *Fiber Optic* atau *Copper Wires*), *T-Lines, Wi-Fi, Satellite* dan Telepon Seluler. Akses internet merupakan salah satu bentuk dari penerimaan teknologi sama dengan penggunaan komputer. Dalam pengoperasionalan konsep penggunaan teknologi komputer, ada beberapa ukuran yang digunakan oleh para peneliti terdahulu. Menurut Godhue dan Thompson yang dikutip oleh Nurhadi (1997:16) idealnya penggunaan sistem diukur sebagai proporsi waktu yang dihabiskan untuk memakai sistem. Namun pengukuran seperti ini sangat sulit, dikarenakan dalam beberapa situasi kerja, penggunaan sistem mungkin diinstruksikan sebagai deskripsi jabatan. Sebagai solusinya, penggunaan sistem dianggap berkaitan dengan sistem yang diintegrasikan ke dalam pekerjaan rutin individu, maksudnya apakah integrasi sistem tersebut disebabkan oleh kehendak pribadi ataukah perintah secara organisasional.

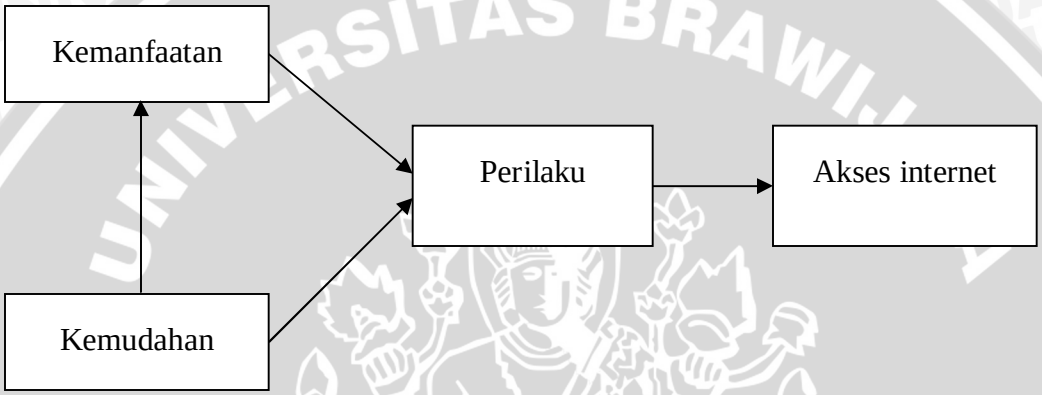
Ukuran yang lebih lengkap untuk mengetahui tingkat penggunaan teknologi komputer telah dipakai oleh Thompson dkk yang dikutip oleh Nurhadi (1997:16), terdapat tiga dimensi pengukuran atas penggunaan teknologi komputer yang mencakup:

1. Intensitas, yaitu lamanya waktu yang dihabiskan dalam memakai komputer.
2. Frekuensi, yaitu jumlah pemakaian atau sering tidaknya memakai komputer.
3. Diversitas, yaitu ragam aplikasi yang dipakai.

C. Model Konsep

Adapun model konsep yang diajukan untuk menggambarkan teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

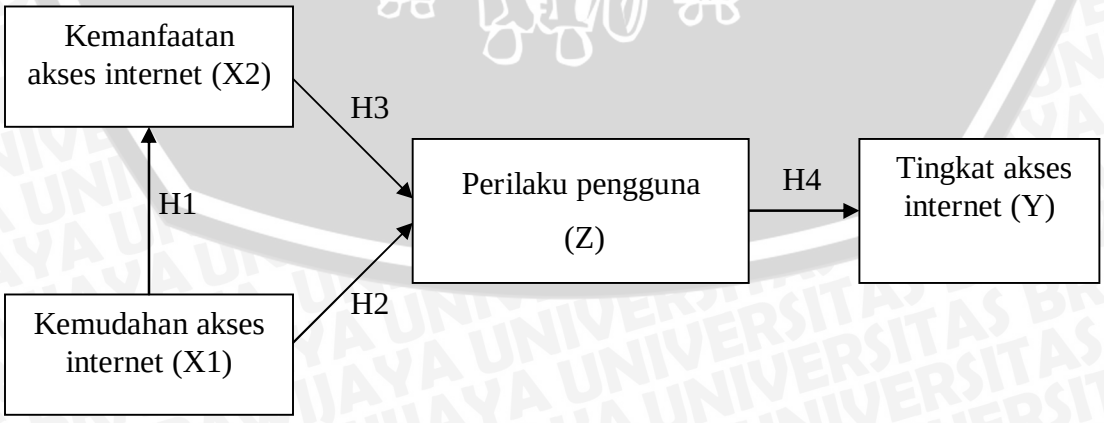
Gambar 4
Model Konsep



D. Model Hipotesis

Adapun model hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Gambar 5
Model Hipotesis



1. Kemudahan akses internet (X1) berpengaruh positif terhadap kemanfaatan akses internet (X2)
2. Kemudahan akses internet (X1) berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna (Z)
3. Kemanfaatan akses internet (X2) berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna (Z)
4. Perilaku pengguna (Z) berpengaruh positif terhadap tingkat akses internet (Y)