

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kita sebagai generasi millennial sangat membutuhkan adanya pengembangan diri terhadap teknologi dalam berbagai bidang. Perkembangan teknologi informasi sangat meningkat pesat dalam dunia pendidikan. Perubahan yang signifikan ini membuat para mahasiswa semakin mudah dalam mengetahui banyak hal. Menurut Setiawan (2017:6) yaitu di era digital harus disikapi dengan serius, menguasai dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar membawa manfaat bagi kehidupan dan pendidikan harus menjadi media utama. Teknologi informasi sangat mudah dipahami oleh banyak mahasiswa dan mahasiswa dapat mengakses berbagai ilmu melalui aplikasi yang terdapat dalam *smartphone*. Waktu yang fleksible membuat para mahasiswa lebih leluasa dalam mengakses pelajaran. Ditengah pandemi corona saat ini akses belajar semakin meningkat dengan adanya kemudahan akses belajar melalui teknologi saat ini.

Akses belajar melalui teknologi informasi menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berbasis teknologi informasi mahasiswa membutuhkan pengetahuan tentang teknologi informasi serta kreatifitas dan inovasi. Kualitas SDM menurut Ndraha (1997:127) yaitu Sumber Daya Manusia yang berkualitas adalah Sumber Daya Manusia yang mampu menciptakan bukan saja nilai komparatif, tetapi juga nilai kompetitif, generative, inovatif, dengan menggunakan energi tertinggi

seperti *intelligence*, *creativity* dan *imagination*, tidak lagi semata-mata menggunakan energi kasar seperti bahan mentah, lahan, air, energi otot dan sebagainya. Untuk dapat meningkatkan kualitas SDM Indonesia, pemerintahan Indonesia sedang gencar dalam meningkatkan kualitas SDM Indonesia disemua sektor yaitu baik di kesehatan, pendidikan, pangan dan infrastruktur. Di sektor Industri, pemerintah akan lebih insentif menggandeng pihak swasta dalam meningkatkan *skill* SDM melalui program vokasi dan *link and match*.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan peluang kepada lembaga pendidikan tinggi untuk melakukan pengurangan penggunaan kertas berbasis teknologi informasi sebagai bagian dari upaya optimalisasi pemeliharaan lingkungan hidup. Tim Pengembangan Konservasi Unnes (2010) Implementasi pengurangan penggunaan kertas merupakan langkah terpuji dalam pencegahan pemasaran global akibat konsumsi kertas yang secara langsung membuat hutan gundul. Belum lama ini terjadi kebakaran hutan yang menyebabkan gangguan pernapasan serta musnahnya hewan langka. Hutan harus dilindungi demi terciptanya iklim yang baik. Penebangan pohon dan pembakaran hutan membuat udara semakin buruk untuk tubuh manusia. kertas merupakan alat yang tidak dapat dihindari, meskipun sekarang banyak sekali sekolah atau kampus yang menggunakan teknologi tetapi tetap saja kertas masih mendominasi. Kampanye tentang digitalisasi dalam mengurangi penggunaan kertas sudah banyak dilakukan oleh beberapa kalangan, tujuan mereka agar hutan tidak terus menerus ditebang tanpa ditanam kembali.

Kampanye tentang kehijauan kampus dan digitalisasi yang diadakan di beberapa seminar sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengembangkan ide - ide kreatif dan inovatif. Penyampaian mahasiswa tentang ide - ide kreatif dan inovatif dapat membuat perubahan dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dan teknologi sangatlah berperan penting dalam kehidupan mahasiswa, untuk dapat mensinergikan antara dunia pendidikan dan teknologi mahasiswa perlu membutuhkan suatu keputusan besar dalam perubahan. Dalam hal ini banyak sekali fenomena seperti pemanasan global dan cuaca ekstrim yang menjadi prihatin banyak mahasiswa. Sudah bertahun - tahun dari berbagai kalangan mengkampanyekan tentang *Go Green* dan penanaman pohon kembali. Sebagai contoh kertas merupakan hal pokok pada dunia pendidikan. Meskipun sekarang telah sedikit banyak penggunaan kertas berevolusi kepada teknologi, contoh *e-book*, aplikasi penunjang administrasi pendidikan, serta metode pembelajaran yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan *e-learning*. Metode pembelajaran yang lebih efisien dan inovasi yang sekarang menjadi minat utama dunia pendidikan. Perguruan tinggi sebagai contoh Universitas PGRI Adi Buana pun demikian dalam berbagai aktivitas perkuliahan Universitas PGRI Adi Buana sudah memanfaatkan teknologi dalam aktivitas pendidikan. Tetapi hal tersebut belum diterapkan (dengan maksimal) dalam pelaksanaan tugas akhir atau skripsi. Di Universitas PGRI Adi Buana pelaksanaan tugas skripsi masih banyak menggunakan lembaran kertas yang menurut banyak mahasiswa sangatlah tidak efisien di era digital seperti ini. Dengan adanya pemanfaatan teknologi Universitas PGRI Adi Buana

diharapkan dapat mengurangi penggunaan kertas untuk masa depan yang lebih baik. Melihat keadaan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam judul "**Pengaruh Teknologi Informasi, Kualitas SDM dan Pengelolaan Lingkungan Hidup terhadap Keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi di Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang di kemukakan, maka perumusan masalah peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh teknologi informasi terhadap Keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi?
2. Adakah pengaruh Kualitas SDM terhadap keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi?
3. Adakah pengaruh pengelolaan lingkungan hidup terhadap keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi?
4. Adakah pengaruh teknologi informasi, pengelolaan lingkungan hidup dan kualitas SDM terhadap keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui dengan menganalisis pengaruh teknologi informasi terhadap Keputusan mahasiswa

dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi.

2. Untuk mengetahui dengan menganalisis pengaruh pengelolaan lingkungan hidup terhadap Keputusan Mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi.
3. Untuk mengetahui dengan menganalisis pengaruh kualitas SDM terhadap Keputusan Mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi.
4. Untuk mengetahui dengan menganalisis Spengaruh teknologi informasi, pengelolaan lingkungan hidup dan kualitas SDM terhadap Keputusan Mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan maksud dan tujuan diatas hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

- 1) Secara Teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang pengaruh Teknologi Informasi, Pengelolaan Lingkungan Hidup dan Kuliatas SDM terhadap Keputusan Mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada Skripsi di Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana

Surabaya dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2) Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Teknologi Informasi, Pengelolaan Lingkungan Hidup dan Kuliatas SDM terhadap keputusan mahasiswa dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan Kertas pada Skripsi di Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Untuk memberikan pemahaman kepada pihak kampus pentingnya menerapkan teknologi informasi dalam skripsi agar berkurangnya penggunaan kertas pada skripsi, serta menjadi pertimbangan pihak kampus untuk segera mengambil tindakan yang tepat dalam mengefisiensi pengurangan penggunaan kertas pada skripsi di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.