

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Perkembangan Teknologi Informasi

Istilah teknologi informasi merupakan kata turunan dari kata *Information Technology* dalam bahasa Inggris. Teknologi informasi pada dasarnya berasal dari kata teknologi dan informasi. Teknologi adalah pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan ilmu pengetahuan untuk memanfaatkan sains semaksimal mungkin demi kenyamanan dan kemanfaatan manusia (Febrian Jack, 2006). Teknologi informasi merujuk pada integrasi antara teknologi komputer, telekomunikasi, dan teknologi lainnya termasuk *hardware*, *software*, *database*, infrastruktur jaringan, dan teknologi lainnya. Teknologi informasi mencakup segala teknologi yang diaplikasikan untuk menciptakan, menyimpan, mengonversi, dan menggunakan informasi dalam berbagai format (Supriyanto, 2005).

Teori perkembangan teknologi informasi pada penelitian ini yaitu teori Thompson (1991). Teori Thompson (1991) tetap relevan di era perkembangan teknologi saat ini karena menekankan pada dinamika interaksi antara manusia dan teknologi yang semakin terlihat jelas dengan kemajuan pesat dalam teknologi digital. Thompson (1991) mengamati bagaimana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai agen yang mengubah cara manusia bekerja dan menjalani kehidupan sehari-hari. Di era kemajuan perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan dan *Internet of Things* (IoT) yang telah menjadi bagian ke

dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pekerjaan, komunikasi, hingga hiburan. Teknologi ini mengubah cara manusia berinteraksi, berkolaborasi, dan memproses informasi, serta mempengaruhi struktur sosial dan ekonomi secara signifikan. Teori Thompson menggarisbawahi bahwa pemahaman mendalam tentang teknologi dan dampaknya pada manusia adalah kunci untuk mengelola perubahan yang ditimbulkan oleh inovasi teknologi yang terus berkembang, sehingga hal tersebut menjadi relevan dan berguna dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital saat ini.

Thompson (1991) menyatakan bahwa kebermanfaatan teknologi informasi adalah keuntungan yang diharapkan oleh para pengguna saat menjalankan tugas mereka. Selain itu, teori Thompson (1991) menekankan bahwa seseorang cenderung menggunakan teknologi informasi jika menyadari adanya manfaat dari penggunaannya. Tingkat kebermanfaatan ini diukur berdasarkan seberapa sering teknologi tersebut digunakan dan seberapa beragam aplikasi yang dimanfaatkan. Adapun indikator perkembangan teknologi informasi menurut Thompson (1991) adalah sebagai berikut:

1. *Intensity of Use*

Wikanjati (2012) menjelaskan bahwa intensitas pemanfaatan (*intensity of use*) didefinisikan sebagai keadaan, tingkat, dan intensitas penggunaan. Intensitas pemanfaatan adalah tingkat kualitas yang menunjukkan seberapa besar pemahaman informasi oleh pengguna teknologi informasi saat menggunakannya untuk memenuhi kebutuhannya. Intensitas pemanfaatan adalah konsep yang digunakan untuk menjelaskan tingkat sejauh mana teknologi informasi digunakan

oleh individu, kelompok, atau organisasi dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Konsep ini menyiratkan bahwa perkembangan teknologi informasi tidak hanya terkait dengan pengenalan atau adopsi teknologi itu sendiri, tetapi juga dengan sejauh mana teknologi tersebut benar-benar dimanfaatkan untuk mencapai tujuan atau perubahan dalam organisasi atau masyarakat (Hamzah, 2019).

2. *Frequency of Use*

Muntianah (2012) mengatakan bahwa frekuensi pemanfaatan (*frequency of use*) adalah ukuran dari waktu yang dihabiskan untuk berhubungan dengan teknologi dan frekuensi penggunaannya. Frekuensi pemanfaatan merupakan seberapa sering pengguna teknologi informasi menggunakan fasilitas teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam konteks perkembangan teknologi informasi, frekuensi pemanfaatan adalah konsep yang menggambarkan seberapa sering individu, kelompok, atau organisasi menggunakan teknologi informasi dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Konsep ini berfokus pada seberapa sering teknologi digunakan oleh pengguna dan bagaimana penggunaan tersebut memengaruhi tujuan dan aktivitas pengguna.

3. *Diversity of Software Packages Used*

Jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan (*diversity of software package used*) adalah konsep yang menggambarkan sejauh mana berbagai jenis perangkat lunak atau aplikasi digunakan dalam suatu organisasi atau lingkungan teknologi informasi. Konsep ini menunjukkan berbagai jenis perangkat lunak yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Perangkat lunak aplikasi merujuk

pada program-program yang dirancang untuk menyelesaikan tugas tertentu atau mengatasi masalah (Mulyanto, 2009).

Jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan merupakan jumlah dan jenis aplikasi yang digunakan oleh pengguna teknologi informasi, seperti kelompok aplikasi media sosial berbasis internet yang tertanam di komputer atau *smartphone*, seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan lainnya. Indikator ini menghitung jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang dipakai oleh pengguna untuk menuntaskan tugas-tugas khusus. Kemungkinan teknologi informasi mempengaruhi kinerja pribadi atau organisasi meningkat seiring dengan variasi aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

Teknologi informasi sebagaimana dijelaskan oleh Martin (2005), merupakan perpaduan teknologi komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang digunakan untuk memproses, menyimpan, dan mengirimkan data. Menurut Sutarman (2009) teknologi informasi dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Hardware* (Perangkat Keras), merupakan komponen fisik dari sistem TI, seperti komputer, printer, dan perangkat penyimpanan data.
2. *Software* (Perangkat Lunak), merupakan aplikasi atau program yang digunakan untuk mengontrol dan mengelola *hardware*, seperti sistem operasi, program pengolah kata, dan program pengolah gambar.
3. Jaringan, merupakan koneksi antara beberapa perangkat TI yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berbagi informasi.
4. Database, merupakan kumpulan data yang terorganisir dan dapat diakses oleh sistem TI.

5. *People* (manusia), merupakan komponen terpenting dalam teknologi informasi, serta individu yang bekerja menggunakan outputnya.

Menurut Laudon dan Jane (2004), salah satu instrumen yang digunakan untuk mengelola berbagai perubahan adalah teknologi informasi. Perubahan tersebut terkait dengan data yang tersimpan dalam sistem komputer dan telah mengalami proses tertentu. Perubahan tersebut terjadi akibat adanya perkembangan dari teknologi informasi itu sendiri. Beberapa bentuk dari perkembangan teknologi informasi yaitu adanya internet dan sosial media. Menurut Allan (2005), internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang terhubung fisik dan memiliki kapabilitas untuk mengenali dan mengimplementasikan sejumlah protokol komunikasi tertentu yang disebut sebagai *Internet Protocol* (IP). Media sosial di sisi lain merupakan platform media yang memusatkan perhatian pada keberadaan pengguna dan mendorong pengguna untuk berkolaborasi dan berpartisipasi (Van Dijk, 2013). Oleh karena itu, Media sosial dapat dianggap sebagai sarana daring atau fasilitator yang membantu pengguna menjalin relasi dan membangun ikatan sosial.

Sehingga teknologi informasi adalah segala inovasi dan metode teknologi, mulai dari perangkat keras seperti komputer dan perangkat penyimpanan hingga *software* dan jaringan komunikasi, yang digunakan untuk menghasilkan, menyimpan, mengubah, dan memanfaatkan informasi dalam beragam format, seperti teks, gambar, audio, dan video. Hal ini memungkinkan manusia untuk mengelola data, mengambil keputusan, berkomunikasi, dan mencapai berbagai tujuan dalam berbagai aspek kehidupan dan bisnis, serta memerlukan pendekatan

holistik yang mencakup pengembangan, keamanan, dan penggunaan etis informasi.

2.1.2 Information Anxiety

Konsepsi kecemasan yang terkait dengan informasi, dimulai dengan pemikiran manusia dan telah diidentifikasi selama ratusan tahun. Sir Francis Bacon adalah yang pertama kali menyebutkan konsep ini pada tahun 1605 dalam bukunya yang berjudul *The Advancement of Learning* dengan mengatakan, “*that in spacious knowledge there is much contristation, and that he that increaseth knowledge increaseth anxiety*” (Girard & Allison, 2008). Hampir 400 tahun kemudian, istilah kecemasan informasi muncul dalam buku terlaris berjudul “*Information Anxiety*” oleh Richard Saul Wurman yang diterbitkan pada tahun 1989. Richard Saul Wurman (1989) seorang ahli arsitektur informasi mendefinisikan kecemasan informasi sebagai keadaan yang dihasilkan oleh ketimpangan atau *gap* antara sesuatu yang dipahami dengan sesuatu yang seharusnya dipahami. Hal tersebut adalah lubang hitam antara data dan pengetahuan, serta terjadi ketika informasi tidak memberi tahu apa yang ingin atau perlu diketahui.

Teori *information anxiety* yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori Wurman 1989. Wurman (1989) lebih lanjut menjelaskan bahwa kecemasan informasi dapat menimpa di tingkat mana pun dan kemungkinan besar dihasilkan dari terlalu banyak informasi yang tersedia namun terlalu sedikit informasi yang dimiliki oleh individu. Wurman (1989) juga mengatakan bahwa ketidakpastian

seputar keberadaan informasi tertentu merupakan penyebab utama kecemasan informasi. Menurut Eklof (2013), “*Information anxiety* disebabkan oleh keinginan untuk menyerap informasi sebanyak mungkin namun merasa terbebani oleh banyaknya informasi yang disaring dan ketidakmampuan dalam memproses informasi ini”.

Ketika informasi tidak memberikan apa yang dibutuhkan atau yang ingin ketahui, *information anxiety* dapat terjadi (Wurman, 1989). Richard Saul Wurman pertama kali menggunakan frase "*information anxiety*" untuk menjelaskan keadaan tidak menyenangkan yang dirasakan oleh individu ketika tidak dapat memperoleh, memahami, atau menerapkan informasi penting (Bawden & Robinson, 2008). Salah satu manifestasi dari kecemasan informasi adalah ketika orang merasa kewalahan dengan banyaknya informasi dalam hidupnya dan menjadi frustrasi (Soroya, 2021).

Teori "*information anxiety*" yang diperkenalkan oleh Richard Saul Wurman pada tahun 1989 tetap relevan karena tantangan yang terus berkembang dalam mengelola dan memahami informasi di era digital modern. Perkembangan teknologi saat ini ditandai dengan kecepatan distribusi informasi *realtime* melalui berbagai platform digital, membuat banyak individu merasa kewalahan dan cemas dalam menyaring serta memproses informasi setiap hari. Konsep *overload* informasi ini, yang merupakan bagian dari *information anxiety*, sesuai dengan pengalaman banyak orang yang merasa sulit untuk mengikuti perkembangan terbaru dan memilah informasi yang penting. Selain itu, dengan cepatnya

perubahan teknologi dan informasi, individu sering kali merasa tertinggal dan khawatir akan ketinggalan.

Perasaan cemas juga muncul dari ketidakpastian tentang keandalan dan kredibilitas informasi, dengan munculnya berita palsu dan misinformasi yang dapat menyebabkan keraguan dan kekhawatiran akan kebenaran informasi yang diterima (Bawden & Robinson, 2009). Selain itu, kompleksitas informasi dan kebutuhan akan keterampilan literasi digital yang lebih tinggi menjadi salah satu sumber kecemasan di era ini. Dengan demikian, konsep *information anxiety* yang diperkenalkan oleh Wurman masih relevan dan bermanfaat untuk memahami tantangan yang dihadapi individu dalam mengelola informasi di era digital yang terus berkembang.

Di era informasi ini, manusia dibombardir dengan informasi dari berbagai saluran informasi seperti media, papan iklan, *email*, kolega, dan situs jejaring sosial. Hal yang membuat semakin buruk adalah informasi yang ditemui tidak hanya pasif, tetapi secara aktif menarik perhatian. Oleh karena itu, setiap manusia berisiko tidak mampu mengikuti jumlah informasi yang ada dan tetap berusaha mendapatkan informasi yang lebih baik (Shedroff, 2001). Individu harus dapat menyaring informasi yang benar dari yang salah dan membedakan hasil yang disponsori, propaganda, dan konten yang kredibel jika mereka perlu bertahan dalam konteks yang berbeda (seperti akademisi, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari) dan dalam jangkauan lingkup informasi yang selalu berubah.

Penelitian telah menunjukkan bahwa kecemasan informasi dapat terjadi dalam beberapa keadaan yang berbeda. Wurman (1989) membagi informasi

menjadi 5 tingkat atau *The Five Rings* yaitu: *internal information*, *conversational information*, *reference information*, *news information* dan *cultural information*. Pada setiap tingkatan informasi terdapat potensi kecemasan informasi. Kecemasan terhadap informasi dapat menimpa pada tingkat mana pun dan dapat berdampak karena disebabkan oleh terlalu banyak atau terlalu sedikit informasi. Berdasarkan kondisi tersebut Wurman (1989) mengkonseptualisasikan lima skenario yang dapat menciptakan suasana di mana kecemasan informasi dapat terjadi yaitu sebagai berikut:

1. *Understanding Information (UI)*

Information anxiety terkait dengan *understanding information* atau ketidakmampuan memahami informasi merujuk pada perasaan kecemasan yang muncul ketika individu menghadapi kesulitan dalam memahami atau mengartikan suatu informasi secara rinci. Fenomena ini dapat disebabkan oleh kompleksitas informasi yang terlalu tinggi, struktur informasi yang tidak jelas, penggunaan bahasa yang sulit dipahami, atau keterbatasan pengetahuan individu terkait dengan topik tersebut. Ketidakmampuan untuk merinci atau mengurai informasi yang kompleks dapat menciptakan rasa kewalahan dan kebingungan (Eklof, 2013).

2. *Information Overload (IO)*

Information anxiety terkait dengan *information overload* yaitu perasaan kewalahan oleh banyaknya informasi yang harus dipahami merujuk pada ketidaknyamanan dan stres yang muncul ketika individu dihadapkan pada kuantitas informasi yang besar dan kompleks. Hal ini seringkali terjadi karena

keberlimpahan informasi dari berbagai sumber dan platform, seperti media sosial, internet, atau sumber informasi lainnya. Kewalahan ini dapat muncul ketika individu merasa sulit untuk memilah informasi yang relevan, mengenali prioritas, atau menentukan sumber informasi yang dapat dipercaya. Banyaknya informasi dapat mengakibatkan kesulitan dalam pengambilan keputusan, serta meningkatkan tingkat stres dan kecemasan (Bawden & Robinson, 2008). Fenomena ini semakin diperparah oleh laju informasi yang cepat dan terus berkembang, yang membuat individu merasa sulit untuk menjaga keseimbangan antara memperoleh pengetahuan yang diperlukan dan menghindari kelebihan informasi yang tidak relevan (Soroya, 2021).

3. *Knowing Information Exists* (IE)

Information anxiety terkait dengan *knowing information exists* yaitu ketidakpastian terkait keberadaan atau ketersediaan informasi tertentu merujuk pada perasaan cemas yang timbul ketika individu tidak yakin apakah informasi yang mereka butuhkan atau inginkan ada atau tidak. Hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti ketidakjelasan sumber informasi, kurangnya transparansi, atau kesulitan dalam menemukan informasi yang spesifik. Ketidakpastian tersebut dapat mengakibatkan rasa frustrasi, dan memunculkan ketidakamanan terkait dengan pemahaman informasi yang dibutuhkan. Era di mana akses ke informasi sangat cepat dan kompleks, individu dapat merasa cemas jika tidak dapat menentukan apakah mereka mengetahui dimana informasi yang akurat dan relevan (Tenopir, 1990).

4. *Finding Information (FI)*

Information anxiety terkait dengan *finding information* yaitu ketidakmampuan untuk mengetahui di mana mencari informasi merujuk pada perasaan kebingungan dan ketidakpastian yang muncul ketika individu tidak mengetahui atau memahami dengan jelas tentang sumber informasi yang diperlukan. Fenomena ini dapat disebabkan oleh kompleksitas ruang informasi digital, kurangnya literasi informasi, atau ketidakfahaman terkait dengan cara mencari informasi secara efektif. Kesulitan ini dapat meningkatkan tingkat stres, membuat individu merasa terhambat dalam upaya pencarian informasi, dan mengurangi efisiensi proses pengambilan keputusan (Fu, 2020).

5. *Accessing Information (AI)*

Information anxiety terkait dengan *accessing information* yaitu mengetahui persis di mana menemukan informasi namun tidak memiliki kunci untuk mengaksesnya merujuk pada kondisi ketidakpastian dan frustrasi yang muncul ketika individu memiliki pengetahuan tentang lokasi sumber informasi yang dibutuhkan, namun menghadapi kendala dalam mengaksesnya (Bawden, 2009). Kendala seperti undang-undang hak cipta, pembatasan akses, batasan keamanan, biaya akses, kendala teknis, atau perlunya izin khusus dapat menyebabkan rasa keputusasaan dan ketidakpuasan, terutama jika informasi tersebut dianggap penting (Girard, 2008). Perasaan ini dapat meningkatkan tingkat stres karena individu merasa terhalang untuk mendapatkan informasi yang dianggap penting atau relevan karena dapat menghambat dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan.

2.1.3 *Information Anxiety* pada Mahasiswa Baru

Information Anxiety atau kecemasan informasi adalah kondisi psikologis yang dialami oleh individu ketika terlalu banyak informasi yang harus mereka proses dan kurangnya kemampuan untuk mengelola informasi tersebut. Mahasiswa baru seringkali mengalami kecemasan informasi karena mereka harus beradaptasi dengan lingkungan baru, tuntutan akademis yang lebih tinggi, dan terpapar pada jumlah informasi yang lebih banyak. Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi dan penggunaan internet, mahasiswa baru harus memproses dan mengevaluasi informasi dari beragam sumber seperti buku, jurnal, artikel *online*, dan media sosial (Blundell & Lambert, 2014).

Salah satu faktor yang dapat memperparah kecemasan informasi pada mahasiswa baru adalah penggunaan teknologi dan internet. Mahasiswa baru seringkali tidak terbiasa dengan sumber-sumber informasi yang tersedia di internet, sehingga mereka merasa kesulitan dalam mengevaluasi dan memilah informasi yang relevan. Selain itu, kecemasan informasi juga dapat memengaruhi kinerja akademik mahasiswa baru.

Kecemasan informasi pada mahasiswa baru dapat dipicu oleh beberapa faktor, seperti ketidakpastian tentang kemampuan mereka untuk mengelola dan memproses informasi dengan efektif, atau rasa takut untuk kehilangan informasi yang relevan dan penting untuk tugas atau proyek akademis mereka. Kondisi ini dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis mahasiswa baru, seperti tingkat stres dan depresi. Penggunaan teknologi dan internet juga dapat memperburuk kecemasan informasi pada mahasiswa baru (Eklof, 2013). Mahasiswa baru

seringkali tidak terbiasa dengan sumber-sumber informasi yang tersedia di internet, sehingga mereka merasa kesulitan dalam mengevaluasi dan memilah informasi yang relevan. Selain itu, penggunaan media sosial dan *smartphone* dapat memperburuk kecemasan informasi pada mahasiswa baru. Kecemasan informasi pada mahasiswa baru dapat memiliki dampak negatif pada kesejahteraan psikologis mereka, seperti peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan bahkan depresi. Selain itu, kecemasan informasi juga dapat memengaruhi kinerja akademis mereka karena terlalu banyak fokus pada memproses informasi daripada mengaplikasikannya.

Menurut Wurman (1989), *information anxiety* disebabkan oleh kebutuhan manusia untuk menemukan makna dan konteks dari informasi yang mereka terima. Namun, banyaknya informasi yang tersedia dan kecepatan di mana informasi itu disajikan pada teknologi baru dapat membuat orang merasa tidak dapat mengatasi informasi tersebut. Dalam konteks mahasiswa baru, penggunaan teknologi yang tidak efektif dan kurangnya keterampilan pengelolaan informasi dapat memperparah kecemasan informasi. Mahasiswa baru seringkali diberikan tugas yang membutuhkan akses ke informasi yang berlimpah, seperti tugas penelitian dan presentasi. Jika mereka tidak dapat menavigasi informasi tersebut dengan efektif, maka mereka dapat merasa tidak berdaya dan kecemasan. Secara keseluruhan, teori Wurman menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak efektif dapat memperparah kecemasan informasi pada mahasiswa baru, tetapi penggunaan teknologi yang lebih baik dapat membantu mengatasi masalah ini.

2.2 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Penelitian terdahulu yang sejenis bertujuan untuk dijadikan referensi, menambah pengetahuan, dan sebagai bahan pembanding bagi peneliti. Orisinalitas penelitian yang dilakukan juga ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya yang sebanding. Peneliti telah merangkum 5 (lima) temuan dari studi sebelumnya pada rentang waktu 3-5 tahun terakhir yang sebanding dengan topik penelitian.

Pertama, penelitian pada tahun 2022 yang dilakukan oleh Salsabila Fairuz Rizky, Diah Priharsari, Admaja Dwi Herlambang dengan judul “Analisis Faktor yang memengaruhi *Information Anxiety* pada Pengguna Situs Jejaring Sosial (SNS)” pada Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis keterkaitan antar variabel penelitian. Uji reliabilitas dilakukan pada penelitian ini dengan memberikan uji coba kepada 50 peserta yang dipilih secara acak dengan perhitungan Cronbach's Alpha.

Temuan penelitian ini menyiratkan bahwa *information overload* memiliki dampak besar dengan persentase 99% pada *information anxiety* pengguna SNS. *Uncertainty* (ketidakpastian informasi), *ambiguity* (informasi tidak jelas), dan kapasitas pengguna adalah variabel indikator untuk informasi yang berlebihan, sedangkan kecemasan, ketidakbahagiaan, kegugupan, dan kebencian pengguna informasi tentang COVID-19 adalah indikator untuk kecemasan informasi. Penelitian ini menunjukkan bagaimana pengguna SNS mengalami kelebihan informasi karena banyaknya materi COVID-19 yang dibagikan di media sosial

selama pandemi. Ketika seseorang terlalu sering terpapar informasi dapat mengalami gangguan kesehatan mental dan kecemasan informasi.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya persamaan topik mengenai *information anxiety*, pada penelitian tersebut juga dijelaskan mengenai salah satu faktor penyebab dari *information anxiety* yaitu *information overload* yang mana salah satu fokus pembahasan dari penelitian ini juga membahas tentang *information overload*. Kemudian penelitian tersebut juga membahas mengenai SNS (*Social Network Site*). SNS (*Social Network Sites*) juga merupakan bagian dari lingkup perkembangan teknologi informasi pada penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tersebut diadakan ketika wabah virus COVID-19 sedang tinggi di Indonesia, sedang penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan ketika Indonesia sudah bebas wabah virus COVID-19.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Asif Naveed, dan Mumtaz Ali Anwar dengan judul “*Towards Information Anxiety and Beyond*” pada tahun 2020. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan membandingkan beberapa artikel jurnal penelitian yang membahas tentang korelasi antara faktor penyebab dari *information anxiety*. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin berpengaruh terhadap *information anxiety*, karena perempuan dapat lebih cemas dibandingkan dengan laki-laki. *Information anxiety* meningkat seiring dengan meningkatnya kompleksitas dan kuantitas tugas. Ketika tingkat kecemasan informasi meningkat,

maka penundaan akademik juga akan meningkat. Tingkat kecemasan informasi juga meningkat seiring dengan persepsi *self-efficacy* untuk analisis kompetensi, kemampuan intelektual, kreativitas, dan penerimaan sosial individu.

Namun ada hubungan terbalik antara *information anxiety*, kemahiran komputer dan internet, karena tingkat kecemasan informasi menurun seiring dengan peningkatan kemahiran komputer dan internet. Sama halnya dengan kemampuan berbahasa asing, karena tingkat kecemasan informasi menurun seiring dengan peningkatan kemahiran berbahasa asing dan kecemasan informasi menurun seiring dengan meningkatnya tingkat kecerdasan emosional.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya persamaan pembahasan yaitu mengenai faktor penyebab dari *information anxiety* yang mana menjadi rumusan masalah yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Ketiga, artikel dengan judul “*Towards Detecting and Managing Information Anxiety in the ICT Industry*” yang ditulis oleh Mark Micallef, Chris Porter tahun 2019 pada Jurnal *Scholarly Works - FacICTCS*. Penelitian ini terdiri dari 18 peserta yang mana merupakan karyawan yang bekerja di industri teknologi informasi komunikasi yang dilakukan selama setiap hari dalam satu bulan. Pada penelitian ini mengadopsi instrumen survei Girard dan Allison. Sebuah survei yang memanfaatkan teknologi SMS (*Short Message Service*) yaitu layanan yang

umumnya dimanfaatkan dalam jaringan komunikasi nirkabel dan memfasilitasi pengiriman pesan dalam format alfanumerik antara terminal pengguna atau sistem eksternal yang dirancang dan dipasang (Riadi, 2012). Penelitian ini dibagi menjadi tiga fase. Pada tahap pertama, peserta direkrut melalui promosi di grup media sosial yang mengarahkan orang-orang yang tertarik untuk mengisi formulir pendaftaran dan mengumpulkan beberapa informasi demografis dasar. Kemudian peserta diminta untuk mengonfirmasi keikutsertaan melalui SMS untuk memastikan bahwa dapat berkomunikasi melalui media tersebut.

Tahap kedua terdiri dari pengumpulan data. Peserta menerima satu pertanyaan melalui pesan teks yang serupa dengan yang ditunjukkan di setiap hari pada pukul 11.00 siang. Waktu pengiriman pertanyaan kepada peserta sengaja dipilih untuk memaksimalkan peluang peserta sudah tiba di tempat kerja, menjalani rutinitas pagi dan sudah mulai bekerja. Untuk meminimalisasi gangguan, peserta diharuskan membalas setiap pertanyaan melalui SMS berisi angka antara 1 (sangat tidak setuju) dan 5 (sangat setuju). Kemudian, setelah periode pengumpulan data selesai, data dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan.

Pada penelitian ini menghasilkan bahwa *information overload* secara konsisten terbukti menjadi penyebab utama kecemasan di antara objek penelitian terlepas dari peran pekerjaan, tingkat pengalaman, atau industri. Salah satu temuan studi ini adalah bahwa gejala kelebihan informasi berkurang di antara peserta dengan lebih banyak pengalaman. Hal tersebut dikarenakan individu yang

berpengalaman mampu mengembangkan *soft skill* untuk membangun penghalang terhadap informasi yang berlebihan.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya persamaan topik pembahasan mengenai *information anxiety*, kemudian salah satu penyebab *information anxiety* dalam penelitian ini adalah *information overload* yang mana menjadi salah satu fokus pembahasan dalam penelitian ini. Lalu analisis data pada penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yaitu mengimplementasikan interpretasi skala likert. Kemudian perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjek pada penelitian ini merupakan para karyawan yang bekerja di bidang teknologi informasi komunikasi, sedangkan objek penelitian yang dilakukan peneliti merupakan para mahasiswa baru.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Agnes Cadier, Jiayi Ding & Sumaia El Khazzar (2021) dengan judul “*Information Anxiety on Mobile Social Media*”. Metode campuran kuantitatif dan kualitatif diterapkan dalam penelitian ini karena untuk meningkatkan generalisasi penelitian. Metode campuran dilakukan melalui wawancara kualitatif dan survei kuantitatif. Dalam penelitian ini, survei berfungsi sebagai cara tambahan untuk mengetahui keandalan model teoretis yang dirancang dalam tinjauan literatur, dan mengeksplorasi lebih banyak wawasan potensial mengenai persepsi pengguna media sosial tentang topik penelitian. Terlebih lagi, beberapa umpan balik dan jawaban yang diperoleh dari survei harus digunakan dalam konteks wawancara berikutnya yang memenuhi salah satu kriteria kualitas penelitian ilmiah umum.

Hasil dari penelitian ini yaitu individu yang berusia sekitar 18-25 merasakan *information anxiety*. Namun tidak ada hubungan antara waktu yang dihabiskan pengguna di media sosial dengan tingkat kecemasan. Orang-orang merasa cemas terlepas dari lokasi mereka saat menggunakan media sosial seluler. Berita bohong dan disinformasi menjadi salah satu penyebabnya, dimana 62 responden merasa resah dengan fenomena ini. Menurut semua responden, disinformasi seperti berita atau informasi bohong sangat membuat mereka cemas. 62 responden menjawab bahwa merasa cemas karena informasi yang berlebihan. Informasi yang berlebihan dapat membuat orang lebih cemas dan bingung. Informasi yang berlebihan merupakan fenomena mendesak yang membuat orang merasa cemas, dan harus dikelola dengan tepat. Sehingga salah satu faktor penyebab dari *information anxiety* antaranya yaitu disinformasi dan *information overload*.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pembahasan pada penelitian ini mendiskusikan tentang *information anxiety* yang salah satu penyebabnya adalah *information overload* dan media sosial yang mana termasuk ke dalam lingkup perkembangan teknologi informasi yang dibahas pada penelitian ini. Kemudian perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian campuran sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Kelima, penelitian dengan judul “*Research on Information Anxiety of Users in Social Media Environment*” yang ditulis oleh Yuchun Gan tahun 2022

pada jurnal *International Core Journal of Engineering*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis akibat dari media sosial terhadap kecemasan informasi pengguna, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini menganalisis jenis dan penyebab kecemasan informasi pengguna di media sosial. Penelitian ini menjelaskan bahwa teknologi berperan dalam memicu kecemasan informasi karena teknologi menyediakan akses langsung ke berbagai platform media sosial dan arus informasi yang berlebihan.

Penyebab kecemasan informasi dipicu oleh beragamnya platform media sosial dan meningkatnya biaya untuk mencari informasi karena kompleksitas dan banyaknya informasi palsu atau hoax di media sosial, sehingga pengguna harus fokus untuk mengidentifikasi keaslian dan kredibilitas informasi. Arus informasi yang berlebihan menyebabkan *information overload* yang mengakibatkan sulitnya untuk mendapatkan informasi yang berkualitas. Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya kecemasan akan keamanan informasi, dengan menekankan potensi risiko dan konsekuensi dari pelanggaran informasi dan masalah privasi dalam konteks penggunaan media sosial.

Penggunaan media sosial yang terlalu banyak dapat mengarah pada perilaku kompulsif, di mana pengguna terus-menerus memeriksa notifikasi dan merasa perlu untuk tetap terhubung, sehingga menimbulkan rasa ketergantungan dan takut ketinggalan. Selain itu, media sosial dapat memperburuk kecanduan jejaring sosial, di mana pengguna mengandalkan interaksi online untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka, sehingga menyebabkan peningkatan kecemasan dan gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah adanya persamaan pembahasan yaitu mengenai faktor penyebab dari *information anxiety* yang mana menjadi rumusan masalah yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mendeskripsikan penyebab kecemasan informasi di media sosial, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menganalisis pengaruh perkembangan teknologi informasi terhadap *information anxiety*.

Penelitian masa depan tentang kecemasan informasi perlu dilakukan dalam berbagai arah. Salah satunya pertanyaan mendalam diperlukan untuk mengeksplorasi konstruksi kecemasan informasi di antara siswa dari semua tingkatan dan berbagai profesional serta akademisi. Di Indonesia, penelitian yang membahas mengenai *information anxiety* belum banyak dilakukan dan penelitian yang membahas tentang *information anxiety* terhadap mahasiswa baru pun belum pernah dilakukan sebelumnya. Terlebih penelitian terbaru tentang *information anxiety* terhadap mahasiswa baru dalam skala global pun tidak banyak ditemukan. Dalam kasus ini pengaruh perkembangan teknologi pun berperan besar dalam memicu *information anxiety* pada mahasiswa baru. Dengan demikian, peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana perkembangan teknologi informasi dapat menyebabkan *information anxiety* pada mahasiswa baru di era gempuran informasi saat ini.

2.3 Hipotesis

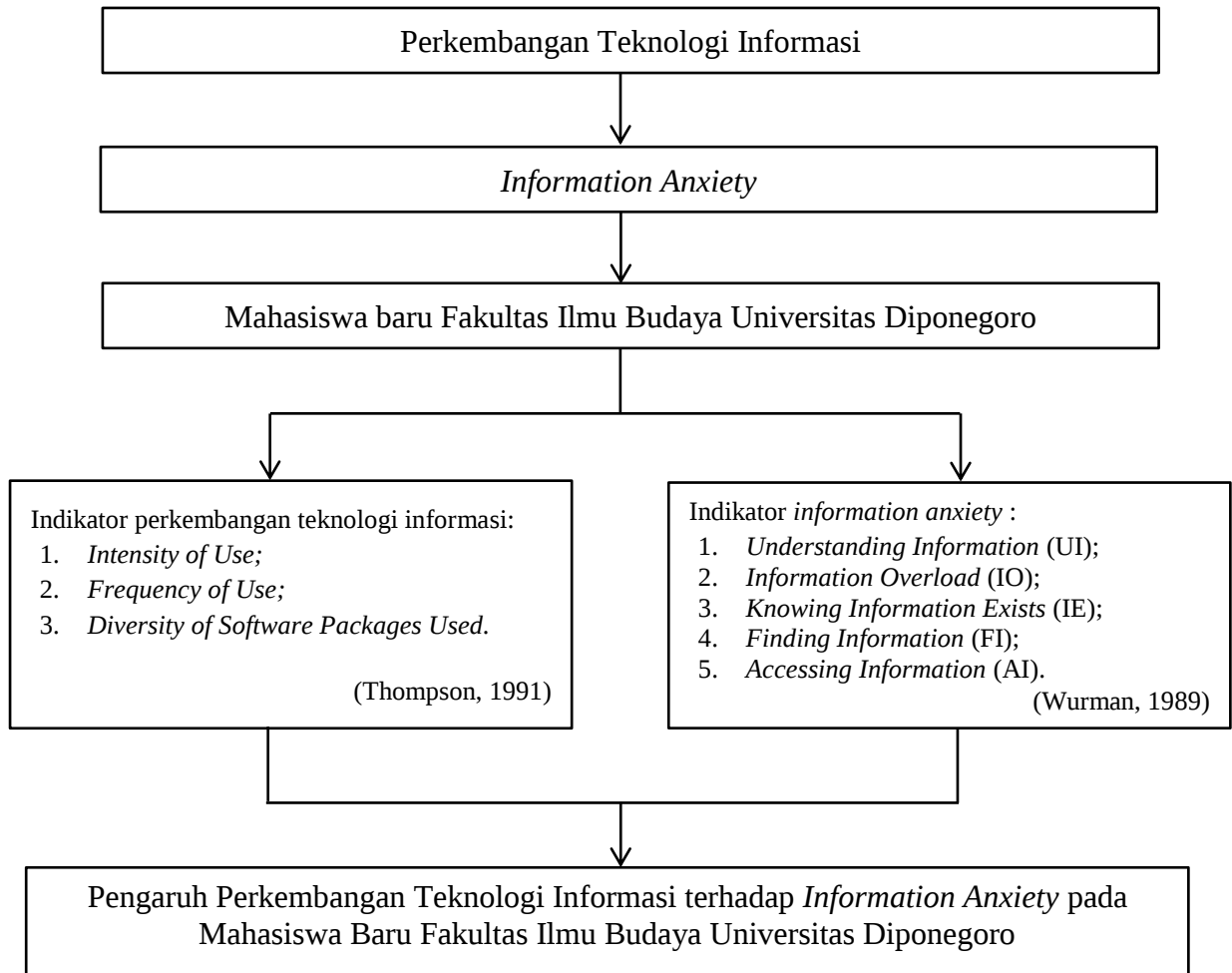
Hipotesis adalah pernyataan yang menyatakan dugaan tentang kebenaran suatu hal terkait suatu peristiwa atau fenomena. Hipotesis yang harus dibuktikan adalah Hipotesis Nol (H_0). Hipotesis ini sering menyatakan bahwa parameter populasi memiliki nilai tertentu. Ungkapan "tidak ada perbedaan" biasanya digunakan untuk menyatakan hipotesis nol. Karakteristik demografis yang sama yang digunakan dalam hipotesis nol juga diaplikasikan dalam Hipotesis Alternatif (H_1). Lazimnya, hipotesis ini adalah pernyataan bahwa parameter populasi berbeda dari hipotesis nol dalam beberapa hal.

Adapun Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 = Perkembangan teknologi informasi tidak mempengaruhi *information anxiety* pada mahasiswa baru

H_1 = Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi *information anxiety* pada mahasiswa baru

2.4 Kerangka Pikir



Informasi kini dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat berkat perkembangan teknologi informasi. Namun, perubahan ini memiliki efek memperluas jumlah informasi yang dapat diakses mahasiswa saat ini. Hal ini dapat menyebabkan kecepatan penyajian informasi di mana mahasiswa merasa kesulitan untuk mengelola informasi dalam jumlah yang besar dan mengategorikan mana informasi yang relevan dan mana yang tidak. Dengan begitu banyak informasi yang tersedia dalam berbagai format yang berbeda, mahasiswa baru sering merasa kewalahan untuk memilih informasi yang relevan

dan penting. Selain itu, ada berbagai macam informasi yang tersedia secara *online* dengan karakteristik kualitas yang bermacam-macam. Maka dari itu, merasa sulit bagi mahasiswa baru untuk menilai keakuratan informasi dan apakah itu relevan atau tidak.

Ketika mahasiswa baru mengalami *information anxiety* atau ketika seseorang menghadapi terlalu banyak informasi dalam waktu yang terbatas sehingga sulit untuk memproses dan memahami informasi tersebut. Fenomena ini terkait erat dengan perkembangan teknologi informasi dan akses mudah terhadap informasi dalam jumlah yang sangat besar. Ketika seseorang terkena informasi yang berlebihan, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menerjemahkan, memproses, dan menggunakan informasi dengan efektif, mereka dapat merasa cemas dan tidak mampu menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Akibatnya, mahasiswa baru dapat mengalami *information anxiety* yang dapat mempengaruhi kinerja akademik mereka dan memengaruhi kesejahteraan mental mereka secara keseluruhan. Mengingat hal ini, sangat penting bagi mahasiswa baru untuk belajar bagaimana mengelola informasi dan mengembangkan strategi yang tepat untuk mengurangi dan mengatasi *information anxiety*.