

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi khususnya pada dunia pendidikan memberikan dampak signifikan pada penerapan teknologi untuk menunjang proses belajar dan mengajar dalam lingkup pendidikan. Hal tersebut tidak dapat dihindari sebab hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Selwyn [1], teknologi digital saat ini digunakan dalam pembelajaran selaku fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data maupun perlengkapan pendidikan. teknologi dalam pendidikan merupakan metode sistematis untuk merencanakan, menggunakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar dalam mempertimbangkan sumber daya teknis dan manusia serta interaksinya, untuk mencapai bentuk pendidikan yang efektif. Kencangnya perkembangan teknologi informasi dan kondisi pandemi menuntut pendidikan untuk mengubah *role model* kegiatan belajar mengajar. Sebab itu, penggunaan *learning management system (LMS)* atau sistem manajemen pembelajaran dirasa sangat diperlukan di era pandemi sekarang ini.

Bentuk *E-Learning* sendiri cukup luas, sebuah portal berisi informasi ilmu pengetahuan sudah dapat dikatakan sebagai situs *E-Learning* atau *Internet Enabled Learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar [2]. Dalam media pembelajaran terdapat dua media yang dapat digunakan yaitu kelas online (*E-Learning*) dan kelas secara langsung. Kelas online atau *E-Learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Terdapat dua jenis *E-Learning* yaitu berbasis elektronik dan berbasis web. Kelas online sangat mendorong kolaborasi dan keterlibatan serta menjadi alat yang memotivasi siswa. Menurut Rosenberg [3] *E-Learning* lebih cenderung terhadap penggunaan teknologi melalui internet yang dapat mengirimkan serangkaian solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Teknologi dalam dunia pendidikan terutama melalui *E-Learning* mempercepat kemajuan pendidikan di dunia termasuk Indonesia. *E-Learning* memungkinkan siklus proses mengajar dan belajar dosen dengan mahasiswa dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan pun dan di mana pun. Layaknya prinsip kegiatan online lainnya, jarak dan waktu tidak lagi menjadi penghalang untuk melakukan kegiatan, termasuk dalam hal ini adalah belajar *E-Learning* secara tepat. *E-Learning* sendiri salah satu bentuk dari konsep *distance learning*, yaitu *instructional delivery* yang tidak mengharuskan siswa untuk hadir secara fisik pada tempat yang sama dengan pengajar [4].

Learning Management System adalah suatu perangkat lunak yang berguna untuk beberapa keperluan kegiatan secara online. Kegiatan itu seperti administrasi, dokumentasi, laporan kegiatan, belajar mengajar *E-Learning* dan materi pelatihan yang semua bersifat online [5]. Ada empat jenis platform manajemen pembelajaran yang tersedia di pasaran saat ini. Ini termasuk dekstop, berbasis web, *LMS* dan platform aplikasi. Semua *learning management system* berisi kemampuan untuk mengumpulkan data, mengelola data dan memungkinkan akses ke file dan situs web yang dikelola di server jarak jauh. Setiap *LMS* memiliki kemampuan pengkategorikan dan mengkoleksi informasi siswa sesuai dengan tujuan. Lewat *LMS* dapat membuat konten pembelajaran online, mulai dari perencanaan, pelaporan, hingga dokumentasi. dengan memanfaatkan konten – konten dalam bentuk digital seperti artikel, *e-book*, animasi, suara dan video yang menarik. Melalui cara ini, proses pembelajaran pun akan lebih menyenangkan. Beberapa contoh aplikasi *LMS* berlisensi antara lain, Moodle, Dokeos, Atutor, Docebo, Claroline, Chamilo dan Olat. Sejarah pengembangan *LMS* dimulai dari awal tahun 1990-an, dengan munculnya sejumlah perangkat lunak pendidikan yang diperuntukkan bagi institusi pendidikan dan organisasi [6]. sejak saat itu, *LMS* telah mengalami evolusi yang signifikan baik dari segi teknologi yang digunakan maupun model interaksi dan kolaborasi dalam platform tersebut.

Waskita amikom adalah *learning management system* yang dikembangkan oleh Innovation Center Universitas Amikom untuk memudahkan proses pembelajaran mahasiswa. Terdiri dari berbagai macam fitur yang disediakan untuk menunjang kebutuhan belajar, salah satu dari fitur yang tersedia pada *waskita amikom* adalah jadwal perkuliahan, platform penilaian tugas maupun ujian, pengumpulan tugas mahasiswa, dan berbagi materi perkuliahan. Dengan banyaknya fitur yang tersedia oleh *waskita amikom* dalam menunjang kebutuhan tersebut tetapi fitur – fitur yang ada belum digunakan secara optimal. Hal tersebut mendasari adanya penelitian skripsi ini untuk mengkaji potensi masalah dengan mengukur aspek kebergunaan dari *user interface* aplikasi dan pengafaman pengguna. Dalam hal itu juga maka metode yang akan digunakan untuk itu adalah menggunakan metode *usability testing* hal tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil *usability* dari penggunaan *waskita* yang dikembangkan dengan menggunakan platform dari Moodle yang bisa dikatakan sebagai aplikasi populer. Dari tersebut dapat digunakan digunakan untuk menilai kegunaan *user interface*. *Learning management system* *waskita* yang selanjutnya akan diambil kesimpulan untuk menjadi evaluasi perbaikan dan pengembangan produk. Hal tersebut dilakukan dengan

menggunakan metode usability testing untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini. Peneliti akan mengambil sample koresponden yang berasal dari kalangan mahasiswa untuk menguji bagaimana mereka menggunakan waskita termasuk pengalaman pengguna dan kendala yang dihadapi oleh mahasiswa saat menggunakan waskita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut, penelitian skripsi ini peneliti akan mencari jawaban dari pertanyaan yang menjadi rumusan masalah yaitu

1. Apakah ada masalah usability dalam penggunaan *learning management system* waskita oleh mahasiswa?
2. Bagaimana pengalaman yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan *user interface learning management system* waskita?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Melakukan uji *usability testing* pada *learning management system* waskita.
2. Memberikan solusi terhadap masalah *usability* yang ditemukan dari hasil usability testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk:

1. Menguji *usability user interface* learning management system waskita.
2. Menganalisis hasil akhir uji *usability* untuk pengembangan dan perbaikan aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Memberikan kritik dan saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh untuk perbaikan dan pengembangan produk.
2. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi penelitian yang akan dilakukan dimasa depan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun isi dari setiap bab skripsi yang akan disusun secara garis besar beserta penjabarannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab i pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang berkaitan dengan substansi masalah yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu pengujian usability testing pada aplikasi *learning management system* waskita.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi dasar – dasar teori yang digunakan untuk mendasari penelitian skripsi yang dilakukan oleh peneliti. Serta kajian studi literatur yang digunakan sebagai referensi untuk penyusunan dari skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN, bab iii membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam memperoleh data penelitian mencakup objek yang diteliti. alur penelitian yang memuat tentang langkah – langkah sistematis yang dilakukan dalam penelitian. Serta alat dan bahan yang diperlukan untuk memperoleh data penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, merupakan langkah yang dilakukan penulis untuk mengembangkan prototype aplikasi yang didapatkan dari hasil penelitian menggunakan metode usability testing kemudian dianalisis.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan anjuran apabila ditemukan masalah dalam penelitian tersebut serta langkah terbaik yang dilakukan untuk perbaikan.