

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020 tepatnya di bulan Maret, Universitas Amikom Yogyakarta harus mengalami perubahan dalam kegiatan perkuliahan yang sebelumnya belum pernah sama sekali terjadi di kampus, dari sistem perkuliahan yang dilakukan secara *tatap muka* kemudian harus berubah menjadi perkuliahan yang dilakukan secara *daring* sesuai dengan Surat Edaran Rektor No. **001/SE.REK/AMIKOM/III/2020**. Hal ini terjadi akibat dampak dari adanya pandemi Covid-19 yang ada di Indonesia sehingga untuk mengurangi penyebaran virus selama pandemi tersebut maka mulai dari pemerintah pusat hingga pemerintah daerah melakukan tindakan dengan cara melibatkan seluruh aktivitas di lingkungan kampus guna mencegah penularan dan penyebaran virus Covid-19 [1].

Selama pandemi pembelajaran *daring* menjadi solusi agar mahasiswa tetap bisa mendapatkan hak dan kewajiban selama perkuliahan [2]. Untuk menunjang kegiatan tersebut tersedia banyak pilihan yang bisa dimanfaatkan di era digital seperti sekarang ini platform berbasis *website* dan *mobile (android)* menjadi media pembelajaran *daring* yang sering digunakan [3].

Kondisi pembelajaran yang serba *daring* selama pandemi berdasarkan data dari AppBrain's penggunaan aplikasi *Google Classroom* mengalami peningkatan yang begitu tajam selama pandemi dengan unduhan mencapai 50 juta kali sehingga aplikasi *Google Classroom* masuk ke dalam daftar *aplikasi* paling banyak di unduh termasuk di indoneisa [4]. Dari sekian banyak aplikasi yang bisa di dimanfaatkan

sebagai sistem manajemen pembelajaran daring *Google Classroom* sebagai salah satu aplikasi yang dapat dengan cepat diterapkan atau diimplementasikan di perguruan tinggi untuk mendukung sistem pembelajaran [5].

Google Classroom bisa di akses di *multiplatform* melalui komputer atau *smartphone* untuk penggunaannya sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara gratis sesuai dengan kebutuhan [6]. Sebagai salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran daring, *Google Classroom* memberikan keefektifan bisa dilihat dari tingkat kesalahan yang dibuat oleh mahasiswa ketika bisa menyelesaikan tugas - tugas yang diberikan sehingga dapat memotivasi mahasiswa menyelesaikan tugas dan materi yang diunggah lewat kelas *Google Classroom* [7].

Selain memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran di perkuliahan daring *Google Classroom* masih memiliki beberapa kekurangan dari segi kemudahan proses penggunaan masih ada kesulitan dan membutuhkan pemahaman lebih ketika mempelajari penggunaan sistem sehingga berpengaruh ke tingkat nilai kepuasan pengguna [8]. Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya juga mengatakan bahwa *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam hal penggunaannya dari aspek (*ease of use*) mahasiswa masih mengalami kendala karena tidak adanya panduan atau tutorial di awal saat pertama kali menggunakan aplikasi [9].

Usability digunakan sebagai parameter penting untuk mengukur dari segi kualitas perangkat lunak untuk menilai pengalaman pengguna antarmuka [10]. *Usability* adalah kemudahan penggunaan produk atau layanan yang bisa menghasilkan kepuasan terhadap penggunaannya serta sejauh mana dan seberapa

mudah sistem yang di bangun untuk mencapai tujuan tertentu [11]. Maka dari itu diperlukan pengukuran *usability* untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Dari berbagai metode yang ada untuk mengukur tingkat *usability* pada suatu sistem, metode *USE Questionnaire* adalah metode yang akan digunakan pada penelitian ini karena metode ini sudah cukup komprehensif memenuhi tiga (3) aspek *usability* seperti kepuasan pengguna, efektivitas, efisiensi [12]. Dari ketiga aspek *usability* tersebut pada metode *USE Questionnaire* memiliki korelasi saling mempengaruhi antara parameter *usefulness* dan *ease of use* [13].

Penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire* bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi *Google Classroom* sebagai salah satu media pembelajaran daring yang digunakan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta. Sehingga dapat memberi gambaran apakah layanan aplikasi *Google Classroom* sudah efektif, efisien serta memberikan kepuasan terhadap mahasiswa sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas di dapatkan rumusan masalah yaitu Menganalisis tingkat *usability* pada aplikasi *Google Classroom* sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan metode *USE Questionnaire*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Objek penelitian ini menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Penelitian ini mengukur tingkat *usability* pada aplikasi *Google Classroom*.
3. Responden yang digunakan adalah mahasiswa angkatan tahun 2018 jurusan S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Metode yang digunakan yaitu metode *USE Questionnaire* menggunakan 4 parameter yaitu *Usefulness, Ease of Case, Ease of Learning, Satisfaction*.
5. Pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner kepada responden menggunakan Google Form.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis aplikasi *Google Classroom* dari tingkat *usability* sehingga untuk ke depannya dapat meningkatkan kepuasan dan pengalaman bagi para pengguna aplikasi.

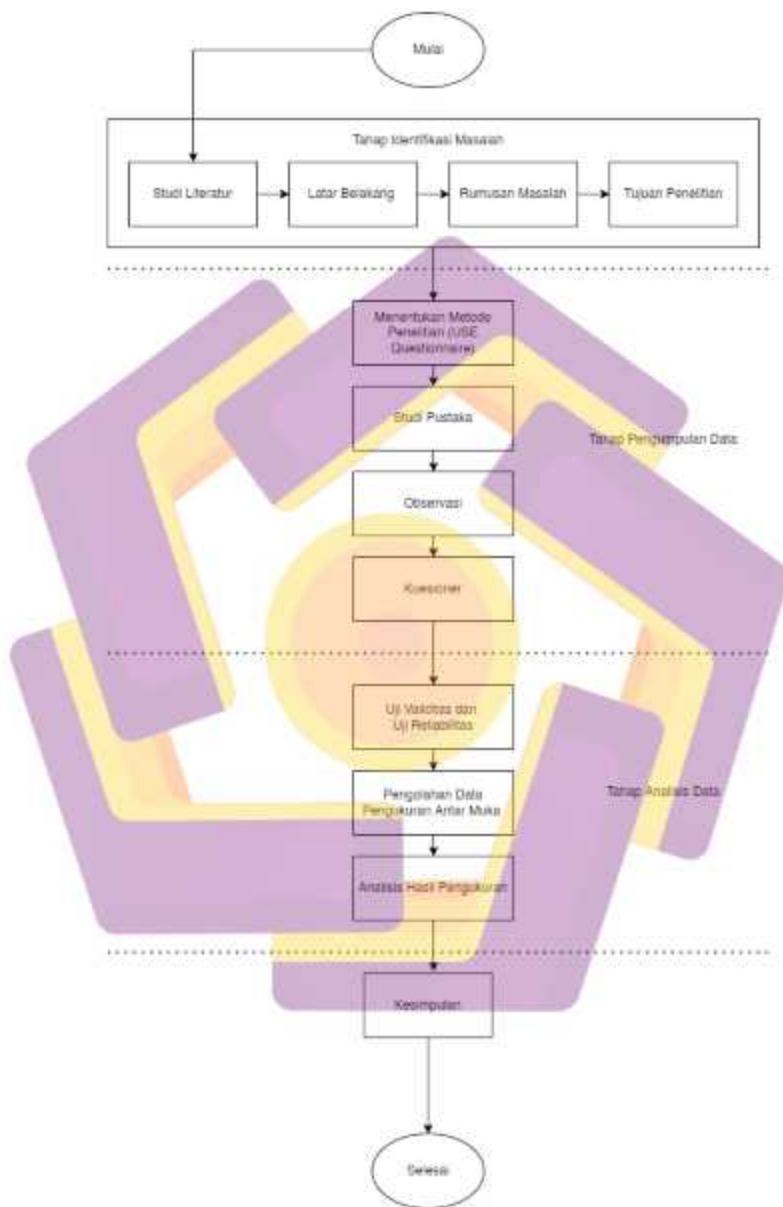
Tujuan Penelitian ini yaitu mengetahui tingkat *usability* dari aspek *Usefulness, Ease of Case, Ease of Learning, Satisfaction* pada aplikasi *Google Classroom* sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan metode *USE Questionnaire*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh pada penelitian ini yakni :

1. Mengetahui tingkat *usability* pengguna aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.
2. Sebagai referensi pengembangan aplikasi *Google Classroom* dari segi aspek *usability* sehingga ke depannya dapat mengembangkan serta memperbaiki fitur - fitur yang tersedia pada aplikasi menjadi lebih baik.

1.6 Metode Penelitian



Gambar 1. 1 Alur Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dalam melakukan analisa pengumpulan data yakni dengan cara melakukan metode observasi, metode kuesioner dan studi pustaka.

1. Metode Observasi

Pada penelitian ini untuk pengumpulan data dilakukan metode observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung pada aplikasi layanan *Google Classroom*.

2. Metode Kuesioner

Pada penelitian ini untuk metode pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner kepada responden. Di dalam kuesioner nantinya berisikan pertanyaan – pertanyaan seputar objek yang akan diteliti. Metode ini digunakan untuk mengetahui permasalahan yang di alami oleh responden. Kemudian di dalam metode ini akan menggunakan *google form* sebagai alat yang digunakan untuk membuat kuesioner yang nantinya akan disebarkan kepada responden.

3. Studi Pustaka

Pada tahap penelitian ini untuk metode pengumpulan data dengan cara melakukan studi pustaka yaitu dengan cara mencari serta membaca teori – teori yang berkaitan tentang penelitian yang di ambil pada jurnal ilmiah dan buku yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk pengolahan hasil kuesioner menggunakan penilaian skala likert. Untuk pertanyaan dibagi menjadi 4 parameter yakni *Usefulness* (Kegunaan), *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan), *Ease of Learning* (Kemudahan Belajar), dan *Satisfaction* (Kepuasan pengguna). Untuk persentase perhitungan dari setiap pernyataan nantinya akan dihitung berdasarkan dari setiap kategori atau parameter. *Skala likert* digunakan untuk mengukur dari sisi pendapat serta persepsi dari masing - masing responden.

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pada tahap penelitian analisis data ini di lakukan uji validitas yaitu bertujuan untuk mengetahui setiap butir pertanyaan kuesioner dari metode yang digunakan apakah kuesioner itu sudah valid atau belum valid maka diperlukan uji validitas. Untuk uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa kuesioner tersebut reliabel jika digunakan berulang kali dengan jangka waktu yang berbeda.

2. Analisis Deskriptif

Pada tahap penelitian ini untuk menganalisis sebuah data dengan cara mendeskripsikan data - data yang sudah terkumpul untuk dijadikan sebagai gambaran dari data yang telah didapatkan.

3. Pengolahan Data

Pada penelitian ini setelah di dapatkan data kemudian dilakukan analisis hasil pengukuran menggunakan 4 skala likert pada metode *USE Questionnaire* yang terdiri dari 4 parameter yaitu *usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan penyusunan dari laporan penelitian skripsi ini dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai teori - teori yang berhubungan dengan konsep dan teori dasar materi yang terkait dan digunakan selama penelitian untuk membantu menyusun laporan penelitian skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang mengenai tata cara dalam penelitian berdasarkan metode yang sudah dipilih oleh peneliti dan akan digunakan antara lain metode pengumpulan data dan tahap analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas analisis dari proses penelitian yang akan dilaksanakan mulai dari analisis pada tahap awal sampai ke tahap akhir dan juga analisis terhadap data - data yang digunakan untuk pembahasan yang mencakup gambaran umum mengenai objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini adalah akhir dari penulisan skripsi, dimana berdasarkan penjelasan dan uraian yang telah dijelaskan akan dijabarkan ke dalam bentuk sebuah kesimpulan akhir dan saran yang dapat dikembangkan pada penelitian yang telah dilakukan.

