

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Peran Teknologi Informasi dalam kehidupan manusia saat ini sangat besar. Peran tersebut meliputi berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia hal itu disebabkan pendidikan menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi sumber daya manusia [1].

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Sudah selayaknya lembaga pendidikan memperkenalkan dan memulai penggunaan teknologi sebagai basis pembelajaran yang lebih baik. Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat [2].

Salah satu terobosan terbaru media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu *Quipper School*. Bersumber pada website Quipper School yaitu [quipper.com](http://quipper.com) disebutkan bahwa *Quipper School* merupakan perusahaan teknologi pendidikan dengan misi memberikan pendidikan terbaik hingga ke daerah terpencil. Berdiri pertama kali pada tahun 2010 di London - Inggris, layanan *Quipper School* saat ini telah dapat dinikmati di beberapa negara seperti Jepang, Filipina, dan

Indonesia. Sejak tahun 2015, *Quipper School* telah menjadi bagian dari ekosistem pendidikan Indonesia dengan turut menyediakan, memperbaiki, dan mendistribusikan pendidikan berkualitas untuk guru dan siswa.

Aplikasi pintar *Quipper School* ini merupakan aplikasi yang menyediakan layanan dua pintu yang mengakomodasi kebutuhan antar dua pihak di dunia pendidikan yakni guru dan murid. Aplikasi ini memiliki dua startup yakni bagi siswa dan bagi guru.

Startup pertama adalah *Quipper School Learn* yang khusus disediakan bagi siswa. Portal khusus yang terdapat di aplikasi *Quipper school* memberikan layanan bagi siswa untuk mengakses berbagai materi yang disediakan oleh guru-guru berpengalaman dan berkompeten yang terdaftar. Siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan sang guru dengan meninggalkan pesan ke laman guru tersebut mengenai materi yang disampaikan. Selain itu siswa juga dapat mengetahui performa tiap-tiap peserta yang ikut dalam kelas online.

Bagi guru, tersedia portal khusus untuk guru yakni *Quipper School Link* yang menawarkan fasilitas mengajar bagi guru seperti menyediakan tugas-tugas yang dibuat oleh guru yang bersangkutan. Guru dapat menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa secara langsung dan melihat bagaimana perkembangan siswa tersebut. Aplikasi *Quipper school* ini juga membantu guru untuk dapat berinteraksi secara lebih efektif dengan siswa serta membuat kelas-kelas *online* yang mendukung kegiatan belajar siswa tersebut.

Selain banyaknya keuntungan yang didapat dari aplikasi ini, terdapat juga keluhan dari para pengguna yang telah mendownload aplikasi ini. Berdasarkan

ulasan yang dibaca oleh penulis, kendala yang sering terjadi pada saat penggunaan aplikasi ini yaitu seperti kegagalan saat akan mendaftar. Banyak pengguna yang kesulitan saat akan membuat akun karena terus terjadi nya kegagalan, padahal para pengguna tersebut sudah mencoba membuat akun menggunakan facebook maupun email. Begitu pula saat akan *login*. Kemudian saat akan mengerjakan tugas, gambar pada soal sering tidak muncul. Masalah-masalah inilah yang paling banyak terjadi. Berdasarkan masalah yang telah disebutkan terkait dengan aplikasi *Quipper School*, peneliti memiliki solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara melakukan analisis sistem informasi pada aplikasi *Quipper School* dengan metode Delone and Mclean.

Kesuksesan sebuah sistem informasi dapat dijelaskan dari berbagai hal, diantaranya kualitas sistem, kualitas informasi yang diberikan, dan kepuasan pengguna yang menggunakan sistem informasi tersebut. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan teknologi informasi yang diterapkan. Salah satu Indikasi keberhasilan aplikasi tersebut adalah tingkat manfaat nya terhadap pengguna. Manfaat ini bisa diukur dengan melihat dari jumlah pengguna aplikasi itu sendiri. Hal ini berkaitan erat dengan kepuasan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi tersebut.

Dalam melakukan analisis kesuksesan pada aplikasi *Quipper School*, penelitian ini menggunakan model Delone and Mclean. Model Delone and Mclean merefleksikan ketergantungan dari enam pengukuran kesuksesan sistem informasi. Keenam elemen dalam model Delone and Mclean ini ialah:

*information quality, system quality, service quality, intention to use, user satisfaction, and net benefits.*

Dari latar belakang diatas, untuk mengetahui tingkat kesuksesan aplikasi Quipper School ini, maka judul yang diangkat dalam penelitian ini ialah **“MODEL DELONE AND MCLEAN UNTUK MENGUKUR KESUKSESAN PADA APLIKASI QUIPPER SCHOOL”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang ingin diteliti yaitu, “Bagaimana menganalisis kesuksesan aplikasi *Quipper School* menggunakan DeLone and McLean?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya untuk menganalisa kesuksesan aplikasi *Quipper School*.
2. Metode yang digunakan adalah Metode DeLone And McLean dengan menggunakan 2 variabel yaitu Variabel Independen (*Information Quality, System Quality dan Service Quality*) dan Variabel Dependen (*Use, User Satisfaction dan Net Benefit*).
3. Sampel penelitian ini yaitu para siswa yang menggunakan aplikasi *Quipper School* dari area Kota Jambi.

4. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online dalam bentuk formulir google form.
5. Tools yang digunakan untuk menganalisa hasil dari kuesioner adalah smartPLS.
6. Analisis menggunakan teori SEM (*Structural Equation Modelling*).
7. Penentuan teori perhitungan sample menggunakan teori Rao Purba dengan batasan 100 orang, dan angket menggunakan Skala Likert..

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui kesuksesan dalam menggunakan layanan pada aplikasi *Quipper School*.
2. Untuk memberikan saran kepada pengembang aplikasi *Quipper School* ini agar memperhatikan faktor yang mempengaruhi kesuksesan pada aplikasi *Quipper School* tersebut dan mengarahkan kepada pihak pengembang aplikasi *Quipper School* agar menjadi yang lebih baik.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil analisis ini antara lain sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan aplikasi *Quipper School* ini ke arah yang lebih baik lagi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menganalisis hal hal yang berhubungan dengan kesuksesan aplikasi.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yang diperoleh dari berbagai literatur yang bersumber dari Buku, Jurnal, Artikel.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian dan metode-metode yang akan digunakan untuk analisis kesuksesan aplikasi *Quipper School*.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi hasil dari analisis yang dilakukan oleh peneliti serta rekomendasi untuk aplikasi *Quipper School* sebagai bahan pertimbangan dan masukkan kepada pihak yang mengelola aplikasi.

## **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.