

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah *Coronavirus* ada setidaknya dua jenis *coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat [1]. Kini *coronavirus* telah menjadi pandemi dunia dan menyebar secara luas ke berbagai negara di seluruh dunia. Seperti yang dinyatakan oleh WHO. Upaya pencegahan terhadap penyebaran *coronavirus* telah dilakukan di banyak negara dengan melakukan kebijakan *lockdown* [2]. Meskipun Indonesia sebagai salah satu negara yang terdampak pandemic *coronavirus*, Indonesia tidak memberlakukan kebijakan *lockdown*, tetapi kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka menekan laju penyebaran *coronavirus*.

Pandemi ini menyebabkan pengaruh negatif di berbagai bidang [3]. Termasuk bidang Pendidikan, Sehingga proses pembelajaran dipaksa untuk berubah menjadi pembelajaran secara *Online* dengan bantuan koneksi jaringan dan kuota internet. Keberadaan teknologi digital dalam bidang pembelajaran (*e-learning*) menjadi bagian yang tak terpisahkan antara dosen dan mahasiswa [4]. Teknologi *e-learning* diminta bisa memecahkan problematik terkait jarak dan waktu. Salah satu aplikasi *e-learning* berbasis web adalah Edmodo.

Edmodo merupakan pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan secara gratis oleh dosen dan mahasiswa [5]. Edmodo memberikan kesempatan untuk dosen agar dapat membagikan berbagai konten terkait materi yang akan dibelajarkan. Aplikasi edmodo dicukupi dengan fitur-fitur luar biasa yang dapat membangun sistem pembelajaran antara lain berbagi materi pelajaran melalui *Link* dan *power point*, penugasan, *quiz*, *polling*, penilaian, serta kegiatan diskusi melalui fitur komentar yang mungkin dapat memberikan motivasi serta feedback bagi peserta didik. Edmodo juga menyediakan 4 pilihan fitur untuk mendaftar [6]. Bagi pengguna baru edmodo bisa memilih 4 fitur tersebut sesuai kebutuhannya masing-masing.

Penerapan teknologi pada kegiatan belajar mengajar dengan metode *elearning* ini bukan merupakan suatu hal yang baru, banyak perguruan tinggi telah mengimplementasikan metode *elearning* untuk membantu kegiatan belajar mengajar dengan metode konvensional [7]. Namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pelaku kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya hal tersebut diantaranya adalah faktor *software* yang digunakan dalam penyusunan aplikasi Edmodo.

Beberapa faktor yang akan menjadi penilaian terhadap kepuasan pengguna dalam penelitian ini adalah desain antarmuka, kemudahan pengguna dalam menggunakan Edmodo, akses informasi yang cepat, ketersediaan materi yang dibutuhkan Berdasarkan masalah di atas terkait dengan *software* aplikasi Edmodo, permasalahan tersebut akan mempengaruhi kepuasan pengguna dan peneliti memiliki solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut, dengan cara melakukan

analisis kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan pada aplikasi Edmodo dengan *metode is success model* oleh *Delone and Mclean*. Dari beberapa model kesuksesan sistem informasi, yang mendapat perhatian lebih dari para peneliti adalah model *DeLone and McLean*, yang seterusnya dilengkapi menjadi *Delone and Mclean Models* yang mengutarakan bahwa *information quality, system quality dan service quality* untuk berpengaruh positif pada *use* dan *user satisfaction* dan seterusnya untuk berpengaruh positif pada net benefit atau hasil akhir [8].

Dari penjelasan diatas peneliti memilih metode *Is Success Model* dari *DeLone and McLean* karena model *DeLone and McLean* tersebut lebih tepat dan juga telah banyak digunakan sebelumnya oleh para peneliti di Indonesia untuk mengukur kesuksesan sistem, dimana dari model tersebut sebagai dasar hipotesis awal penelitian untuk menjadi acuan dalam pengembangan kuesioner untuk mengukur kesuksesan implementasi *E-government* [8].

Fidri dan Tasrif [9] melakukan penelitian dengan judul ‘Analisis Kepuasan Pengguna Live Chat BPS Sumatera Barat Menggunakan Menggunakan *Model Delone and Mclean*’. Hasil dari penelitiannya berupa Kualitas Sistem cukup baik dalam memenuhi kepuasan pengguna layanan live chat di BPS Sumbar dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata kualitas sistem sebesar 3,59. Artinya, secara keseluruhan, kemudahan penggunaan, waktu merespon, keandalan sistem, fleksibilitas, keamanan sistem layanan ini cukup memuaskan kebutuhan pengguna yang mengakses live chat di BPS Provinsi Sumatera Barat.

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk Tugas Akhir dengan judul “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Dengan *Metode Is Success Model*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi Edmodo dengan menggunakan metode *Is Success Model*.
2. Bagaimana mengevaluasi hasil dalam menganalisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi Edmodo dengan metode *Is Success Model*.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada Batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada aplikasi Edmodo.
2. Menganalisis tentang kepuasan pelanggan terhadap pengguna aplikasi Edmodo.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Is Success model oleh Delone and Mclean*.

4. pengumpulan data menggunakan Kuesioner, angket menggunakan *Skala Likert* serta Sampel penelitian menggunakan *Microsoft Excel* dan *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.
5. Jumlah respondent dibatasi 100 orang berdasarkan sumber daya yang dimiliki.
6. Penelitian ini dibatasi untuk mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi (UNAMA).

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan Masalah diatas dapat dirumuskan tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menganalisa tingkat kepuasan terhadap pengguna aplikasi Edmodo dengan menggunakan metode *Is Success Model*.
2. Melakukan pengukuran kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Edmodo.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan mengenai kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah, dapat dilihat melalui penulisan yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian dengan metode yang digunakan.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, pengembangan model penelitian, variabel serta indikator- indikator penelitian dan hipotesis.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil analisis kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi Edmodo dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan juga disini penulis mencoba memberikan saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik.