

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Hampir dua tahun sudah pandemi Covid-19 melanda hampir seluruh negara di dunia. Berdampak disegala sektor kehidupan. Saat awal pandemi semua kegiatan dikerjakan dari rumah dengan cara online. Perkantoran melaksanakan WHF (*Work From Home*) dan perguruan tinggi belajar menggunakan sistem daring.

Untuk menyelamatkan ekonomi bangsa pemerintah akhirnya menerapkan new normal. Perkantoran buka dengan menerapkan protokol kesehatan serta membatasi jam kerja, tetapi tidak dengan perguruan tinggi. Mahasiswa/i belajar dari rumah, hanya dosen yang diwajibkan ke kampus untuk mengontrol anak didik belajar di rumah, dengan alasan mahasiswa/i tidak andil dalam pembangunan ekonomi bangsa dan menyelamatkan generasi muda dari tertular pandemi.

Perkembangan dan penggunaan teknologi informasi saat ini tumbuh dengan cepat dan luas sehingga mendorong berbagai instansi maupun sekolah untuk menerapkan teknologi informasi yang sesuai untuk menunjang kegiatan operasional mereka seperti sistem pembelajaran online yang memiliki banyak kelebihan dibandingkan sistem pembelajaran tatap muka yakni pembelajaran tidak terikat oleh ruang dan waktu sehingga dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dalam melakukan pembelajaran sehingga akan lebih praktis. Salah

satu yang digunakan dalam kegiatan belajar di beberapa kampus adalah menggunakan aplikasi edmodo untuk melakukan pembelajaran online.

Di perguruan tinggi Universitas Dinamika Bangsa Jambi sebelumnya menggunakan edmodo namun pada tanggal 12 september 2021 sudah dimulai diterapkan penggunaan aplikasi learning management system nya menggunakan moodle dengan penggunaan website E-Learning ini terdapat 2523 orang yang terdiri dari 1236 mahasiswa/i Sistem Informasi, 961 mahasiswa/i Teknik Informatika, 126 mahasiswa/i Sistem Komputer, 37 mahasiswa/i Kewirausahaan, 20 mahasiswa/i Komputerisasi Akuntansi, 110 mahasiswa/i Manajemen, dan 33 mahasiswa/i manajemen Informatika. Salah satu contoh universitas yang menggunakan website E-Learning sebagai alat pembelajaran adalah Universitas Dinamika Bangsa Jambi dengan link <https://elearning.unama.ac.id/>.

Website E-learning Unama adalah website pembelajaran online untuk media pembelajaran kuliah secara online yang mempermudah mahasiswa/i unama untuk melakukan Perkuliahan pada masa pandemi covid-19., E-learning ini adalah solusi yang bagus bagi mereka sehingga mereka bisa melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Namun website ini masih terdapat beberapa permasalahan berdasarkan analisis dan pemeriksaan langsung pada website E-learning UNAMA yang dilakukan oleh penulis diantaranya seperti tidak adanya notifikasi untuk mahasiswa, lama membuka halaman saat banyak yang mengaksesnya, Sulit dalam pengoperasian, pada saat dijalankan ada beberapa masalah ketika mahasiswa

Akan melakukan absensi seperti password yang tidak bisa digunakan. sehingga diperlukannya analisa perbaikan.

Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian guna memberi solusi terhadap masalah yang terjadi dengan mengangkat Judul **“EVALUASI KEBERGUNAAN WEBSITE E-LEARNING UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SUMI”**

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu Bagaimana tingkat kepuasan pengguna website E-learning Universitas Dinamika Bangsa dengan menggunakan metode *SUMI*?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk menulis agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Peneliti hanya menganalisis website E-learning UNAMA dengan link <https://elearning.unama.ac.id/>.
2. Responden yang difokuskan hanya mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi

3. Kuesioner *Software Usability Measuring Inventory* (SUMI) terdiri atas 50 pertanyaan dan responden dibatasi sebanyak 100
4. Pengolahan data menggunakan PLS (Partial Least Square) dengan software smartPLS3.0.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna website E-learning Universitas Dinamika Bangsa.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan pada penelitian ini dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna website E-learning Universitas Dinamika Bangsa.
2. Untuk mengatasi persoalan dalam perbaikan pada sistem *website E-Learning* untuk memudahkan penggunaanya dalam mengoperasikan website tersebut.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah, dapat dilihat melalui sistematika 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**

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yang diperoleh dari berbagai sumber referensi pada buku dan jurnal yang di gunakan sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian.

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

Dalam bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, analisis data dan alat bantu yang digunakan untuk penelitian.

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

Bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian, pengembangan model penelitian, profil responden, analisis data atau pengolahan data hasil kuisisioner menggunakan smartPLS

3.0 dan hasil penelitian.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.