

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di Era modern ini setiap kalangan masyarakat baik yang tua maupun muda sudah sangat mengenal apa itu Internet, salah satu komponen utama dalam Internet adalah *website*. *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi Internet [1].

UNAMA atau yang dikenal sebagai Universitas Dinamika Bangsa adalah salah satu perguruan tinggi di provinsi Jambi yang berfokus ilmu pelajarannya di bidang teknologi dan karena masa pandemi ini mengharuskan UNAMA untuk melakukan pembelajaran daring menggunakan *web e-learning*. *Web e-learning* UNAMA adalah situs pembelajaran yang digunakan untuk proses perkuliahan online oleh mahasiswa/I UNAMA. Situs *e-learning* UNAMA digunakan untuk memperbarui sistem perkuliahan online yang tadinya menggunakan aplikasi Edmodo. Situs *e-learning* ini dapat digunakan sebagai media menyampaikan materi pembelajaran dan juga sebagai alat absensi kehadiran, dan juga dapat menjadi sarana mahasiswa/i untuk melakukan pengumpulan tugas.

Namun dikarenakan sistem *e-learning* ini masih sangat baru dipakai, ada sejumlah mahasiswa/i yang mengalami kendala dalam menjalankannya. Oleh

karena itu peneliti akan menguji *usability* aplikasi tersebut dengan mahasiswa UNAMA sebagai respondennya. Di UNAMA sendiri sedang di adakan sistem perkuliahan secara campuran (daring atau *online*, dan tatap muka dengan protokol kesehatan yang ketat bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan dari akademik).

Usability adalah atribut kualitas *user interface* yang menunjukkan seberapa mudah user interface tersebut digunakan. Menurut Loanger & Nielsen dalam [2] *Usability* memiliki pengertian lain yaitu tingkat kemudahan untuk mempelajari atau menggunakan suatu web, dan interaksi yang dilakukan pengguna dengan sistem berjalan secara efektif, efisien dan mampu memberikan kepuasan pengalaman kepada pengguna.

Usability memiliki metode yang merujuk untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam proses *design*. Pengertian lainnya dari *usability* ialah kemampuan yang dimiliki sebuah aplikasi dengan mudah digunakan dan tujuan penggunaannya sesuai diinginkan oleh pengguna. *Usability* penting bagi *UI/UX* karena kondisi paling penting untuk bertahan, Jika *web* sulit digunakan maka akan ditinggalkan, jika *homepage* gagal menyatakan dengan jelas apa yang ditawarkan perusahaan dan apa yang dapat dilakukan *user* pada *web*, maka akan ditinggalkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul **“ANALISIS *USABILITY WEB E-LEARNING UNAMA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS *ONLINE* DENGAN METODE *USABILITY TESTING*”**

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana tingkat kebergunaan pada *web e-learning* UNAMA menggunakan *Usability Testing*?

1.3. PEMBATAAN MASALAH

Ada beberapa hal yang membatasi sistem ini dalam pembuatannya, yaitu :

1. Analisis *usability* web *e-learning* UNAMA yang dilakukan menggunakan metode *usability testing*;
2. Responden penelitian meliputi mahasiswa/i UNAMA;
3. Menggunakan model *usability* umum yang terdiri dari 5 atribut atau *variable* (*learnbility, efficiency, memorability, error, dan satisfaction*).

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENULIS

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian analisis ini adalah :

1. Untuk menganalisa *usability web e-learning* UNAMA berdasarkan responden mahasiswa UNAMA, dan dilakukan perbaikan berdasarkan hasil responden, serta meningkatkan kualitas dan kuantitas *web e-learning*.
2. Mengetahui kebergunaan *web e-learning* dari hasil analisis *usability testing*.

3. Memberikan rekomendasi perbaikan pada *website e-learning* jambi berdasarkan hasil analisis untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Dari Penelitian yang akan dilakukan ,diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan informasi bagi *developer web e-learning* UNAMA, apa saja yang menjadi masalah *user* dalam menjalankan situs tersebut sebelum dilakukan analisis penelitian dan dapat diperbaiki berdasarkan hasil akhir penelitian analisa ini yang berupa *prototype*.
2. Bagi Peneliti diharapkan mampu untuk menganalisis *web e-learning* UNAMA dan mampu memberikan rekomendasi, perbaikan, serta wawasan tentang *website* yang baik.
3. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan *web e-learning* UNAMA

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematikan penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas dalam setiap bab dari laporan penelitian ilmiah ini. Adapun isi pokok bahasan masing-masing sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pertama yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan bab kedua yang menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi - definisi yang di dapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan Analisa.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum metode yang digunakan, pengembangan kuisisioner yang digunakan, pengembangan skenario yang digunakan.

BAB V HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan mengenai hasil dari analisis yang digunakan sebagai rekomendasi perbaikan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang berguna bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya.

