

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Pada era industri 1.0 dimulai pada abad ke-18 merupakan penemuan tenaga uap, pada industri 2.0 dimulai pada abad ke 19 yaitu era penemuan listrik dan pada era industri 3.0 dimulai pada tahun 70-an yaitu penemuan kontrol dan komputer yang dapat diprogram memori contohnya robot. Industri 4.0 atau revolusi industri keempat merupakan istilah yang umum digunakan untuk meningkatkan perkembangan industri teknologi di dunia. Untuk tingkatan keempat ini dunia memang fokus kepada teknologi-teknologi yang bersifat *digital*. Pada era industri 4.0, teknologi digital dapat memberikan dampak baik maupun buruk bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat. Banyak sekali manfaat yang bisa kita rasakan dengan adanya teknologi yang terbaru namun banyak juga kerugian jika tidak digunakan dengan benar.

Berawal dari fenomena pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia dan menimpa seluruh aspek kehidupan menyebabkan terjadinya *social distance* atau pembatasan sosial untuk meminimalisir kontak fisik dan tatap muka antara satu sama lain. Kebijakan pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran virus *Covid-19* yaitu menerapkan *Work Form Home*. Pandemi Covid-

19 menuntut seluruh jenjang pendidikan merubah sistem pembelajaran yang tadinya diselenggarakan secara *offline* menjadi *online* atau *elearning*.

E-learning atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. *Elearning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti dari kegiatan pembelajaran yang sudah ada [1]. Salah satu contoh lembaga pendidikan yang menggunakan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran adalah Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

Salah satu media *elearning* yang digunakan mahasiswa pada Universitas Dinamika Bangsa Jambi agar perkuliahan dapat tetap berlangsung dengan situasi pembatasan sosial dan bekerja dari rumah adalah aplikasi *Moodle*. *Moodle* adalah sebuah aplikasi LMS (*Learning Management Sistem*) *e-learning* berbasis *website* yang dapat merubah sebuah media pembelajaran *offline* ke dalam bentuk *online* (*web based*). Aplikasi *e-learning Moodle* ini memungkinkan mahasiswa untuk masuk kedalam ruang kelas digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran baik berupa *file* maupun video. Namun masih terdapat permasalahan yang ditemukan seperti pada fitur pengajuan kehadiran yang sering mengalami pengulangan, tidak selalu mendukung terhadap *web browser* yang ada, sekalipun dapat diperbaharui dengan cara men-download aplikasi *Moodle* yang terbaru, pada pilihan bahasa masih ada beberapa bagian dalam tampilan *e-Learning* yang tidak dapat dirubah. Dari permasalahan yang terjadi ketika mahasiswa menggunakan aplikasi *Moodle*, permasalahan tersebut akan mempengaruhi kepuasan pengguna.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode Delone and Mclean sebagai metode untuk menganalisa kepuasan dan mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh didalamnya. Penelitian ini menggunakan *Delone and mclean* yang disusun berdasarkan area (dimensi) Kualitas sistem (*system quality*), Kualitas informasi (*information quality*), Kualitas pelayanan (*service quality*) dan Kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna untuk mengetahui apakah aplikasi *Moodle* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada Universitas Dinamika bangsa Jambi telah memenuhi kepuasan pengguna atau belum, maka dalam penelitian ini penulis melakukan analisis kepuasan pengguna secara menyeluruh dalam bentuk skripsi dengan judul **“ANALISIS KEPUASAN MAHASISWA UNAMA JAMBI DALAM PEMBELAJARAN E-LEARNING DENGAN APLIKASI MOODLE MENGGUNAKAN METODE DELON AND MCLEAN”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana mengetahui kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran elearning menggunakan aplikasi Moodle?

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 ini hanya dilakukan untuk menganalisis kepuasan mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi dalam penggunaan aplikasi Moodle.
2. Penelitian ini menggunakan metode Delone and Mclean dengan dimensi : Kualitas sistem (*system quality*), Kualitas informasi (*information quality*), Kualitas pelayanan (*service quality*) dan Kepuasan pengguna (*user satisfaction*).
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dengan responden diambil dari mahasiswa UNAMA Jambi.
4. Software yang digunakan untuk mengelola data kuesioner pada penelitian ini menggunakan SPSS 25.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa UNAMA Jambi dalam pembelajaran online melalui media e-learning menggunakan aplikasi Moodle.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui seberapa efektif dan efisien pembelajaran online dengan media e-learning bagi mahasiswa UNAMA Jambi dengan menggunakan aplikasi Moodle.
2. Dosen dapat mengetahui kendala apa saja yang dialami khususnya mahasiswa UNAMA Jambi pada saat pembelajaran online dengan media e-learning menggunakan aplikasi Moodle.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal, maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana pelaksanaan penelitian dilakukan, mencakup metode dan tahapan yang dilakukan serta digunakan dalam penelitian, dengan metode yang digunakan.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Berisi gambaran umum model yang digunakan, hipotesis, pengembangan kuesioner yang digunakan.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil analisis dan pembahasannya.

BAB VI : PENUTUP

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