

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin bertambah modern, mendorong berbagai kalangan manusia berlomba-lomba untuk memunculkan teknologi yang kian canggih dengan beragam fungsi dan manfaat, dengan adanya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan, dapat memudahkan hubungan antara peserta didik dengan pendidik dalam pembelajaran jarak jauh. pembelajaran jarak jauh dengan mengandalkan teknologi dan informasi dapat memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar meskipun dalam lokasi terpisah. teknologi dan informasi telah dituangkan dan dikembangkan dengan kemunculan berbagai aplikasi. LMS atau *Learning Management System* adalah salah satu dari sekian banyak bukti dari perkembangan teknologi pendidikan yang merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembelajaran. dengan bantuan dari LMS ini proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Namun, dunia saat ini tengah dilanda wabah penyakit yang disebabkan virus corona (*Covid-19*). Indonesia pun tak luput dalam tantangan besar penanganan *Covid-19* agar tidak semakin menyebar dan menelan korban jiwa yang lebih besar lagi, pemerintah telah menerapkan kebijakan *physical distancing*. Melihat fenomena di atas, maka bagi penerapan metode online *learning* (*e-learning*) menjadi suatu keniscayaan dan pilihan terbaik bagi dunia pendidikan.

Berbagai institusi pendidikan saat ini mulai memanfaatkan teknologi dan informasi yang telah dituangkan dan dikembangkan menjadi berbagai aplikasi.

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA merupakan salah satu perguruan tinggi diprovinsi jambi yang menerapkan pembelajaran online pada masa pandemic *covid-1* yang pada saat ini berbasis aplikasi *moodle* untuk menunjang pembelajaran agar tetap berlangsung dengan baik walaupun ditengah wabah yang ada pada saat ini, *moodle* dikenal sebagai platform LMS yang gratis dan *open source* . Jadi, penggunaan *moodle* ini boleh dipakai lisensinya secara gratis oleh semua penggunanya. bahkan, penggunanya juga bisa mengembangkan *Moodle* sesuai dengan kebutuhannya, *moodle* adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. produk *e-learning* berbasis *moodle* memungkinkan mahasiswa untuk masuk kedalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. kelebihan dari *moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi secara online dalam suatu kemasan *e-learning*. mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami materi dengan media pembelajaran ini, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada *e-learning Moodle*.

Karena salah satu kunci bagi keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari *usability* sistem tersebut, *Usability* adalah analisis kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi [1] oleh karena itu, aplikasi ini perlu dilakukan analisis *usability* untuk meningkatkan kualitas yang ada

sehingga pengunjung merasa puas, metode yang digunakan menggunakan *Usabilit*

y testing yang memuat variable Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction, usability

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yang berjudul :

“ANALISIS *USABILITY E-LEARNING* UNAMA BERBASIS *MOODLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI *COVID-19* MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana menganalisis kebergunaan terhadap aplikasi *e-learning* unama menggunakan *usability testing*?”

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari tema dan judul tersebut, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut, adapun batasan masalahnya mencakup:

1. Objek penelitian dilakukan di Universitas Dinamika bangsa dengan aplikasi *e-learning moodle*.
2. Analisis *usability* aplikasi *moodle* pada universitas dinamika bangsa jambi dengan menggunakan *usability testing*.
3. Responden penelitian ini adalah 100 mahasiswa/i starata-1 universitas dinamika bangsa yang sedang/pernah menggunakan aplikasi *moodle*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan tingkat kepuasan dan kegagalan penggunaan aplikasi *MOODLE* pada saat ini.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan terhadap masalah yang ada pada aplikasi berdasarkan saran dari responden.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Diharapkan dapat mengetahui tingkat kepuasan penggunaan saat ini dan juga kegagalan terhadap pemakaian sistem yang diujikan.
2. Penelitian ini dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan berdasarkan saran dari responden untuk permasalahan yang terdapat pada aplikasi *moodle*.
3. Diharapkan bisa untuk mempermudah pengembangan lebih lanjut sesuai dengan standar *usability*.

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 Analisis.

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 proses analisis terhadap aplikasi yang sedang berjalan dan Analisis kebutuhan aplikasi.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan mengenai hasil dari analisis *usability testing* pada aplikasi *moodle* .

BAB VI PENUTUP

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