

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang pesat, salah satunya membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi kegiatan belajar dapat dilakukan tanpa harus tatap muka langsung dengan pengajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “Evaluasi Usability pada Learning Management System Berbasis Smartphone” terdapat 3 aplikasi pembelajaran yang sering digunakan yaitu Quipper, Ruang Guru, dan Zenius. Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa keseluruhan tes memiliki hasil yang cukup baik pada aplikasi Zenius dan tidak terlampau jauh berikutnya adalah aplikasi Ruang Guru, dan yang memiliki rata-rata skor terburuk adalah Quipper[1].

Berdasarkan jumlah unduhan yang tertera pada *Google PlayStore*, aplikasi Ruang Guru adalah yang paling banyak diunduh yaitu memiliki lebih dari 10 juta pengunduh, aplikasi Zenius memiliki lebih dari 5 juta pengunduh, sedangkan aplikasi Quipper memiliki lebih dari 1 juta pengunduh.

Ruang Guru merupakan sebuah aplikasi bimbingan belajar online yang didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Bang Isman. Ruang Guru menyediakan beberapa fitur seperti RuangUji, RuangLatihan, RuangVideo, RuangLes, RuangLesOnline, DigitalBootCamp, dan Edumail.

Selain banyaknya manfaat yang diberikan kepada penggunanya, aplikasi Ruang Guru masih memiliki beberapa kekurangan. Berdasarkan ulasan yang dibaca peneliti pada *Google PlayStore*, kekurangannya yaitu sering terjadinya *buffering* pada video, respon sistem lama menanggapi serta terlalu banyak *popup* dan *banner* promosi yang mengganggu.

Banyaknya aplikasi pembelajaran online yang tersedia mengharuskan Ruang Guru untuk terus meningkatkan dan memperbaiki performanya secara optimal bagi pengguna. Maka dari itu, perlu adanya pengukuran kesuksesan dari aplikasi Ruang Guru.

Terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk menganalisis kesuksesan aplikasi, seperti Delone and McLeam, TAM, dan UTAUT. Namun, model Delone and McLean merupakan model yang paling banyak digunakan untuk mengukur kesuksesan dari implementasi sistem informasi [2]. Oleh karena itu, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN”**.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dilakukan identifikasi masalah yaitu:

1. Pada pengoperasian aplikasi Ruang Guru sering terjadinya *buffering* pada video.
2. Respon sistem pada aplikasi Ruang Guru lama menanggapi.
3. Terlalu banyak *popup* dan *banner* promosi yang mengganggu.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana menganalisis kesuksesan Aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan metode Delone and McLean.

1.4. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan memperjelas penyusunan agar lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan kepada pengguna aplikasi Ruang Guru jenjang SMP dan SMA Tahun Ajaran 2022/2023 di Kota Jambi.
2. Pengumpulan data akan dilakukan secara online dengan cara menyebarkan kuesioner.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Delone and McLean.
4. Data dianalisis menggunakan teori SEM dengan software SmartPLS.
5. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*.

1.5. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kesuksesan dari aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan metode Delone and McLean di Kota Jambi.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *information quality* (kualitas informasi), *system quality* (kualitas sistem), *service quality* (kualitas layanan), *use* (pengguna), *user satisfaction* (kepuasan pengguna) dan *net benefit* (manfaat bersih) terhadap aplikasi Ruang Guru di Kota Jambi.

1.6. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait dengan kesuksesan aplikasi dengan menggunakan model Delone and McLean.
2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan aplikasi Ruang Guru menjadi lebih baik.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan pokok permasalahan yang

diangkat oleh peneliti yang diperoleh dari berbagai literatur yang bersumber dari Buku, Jurnal, Artikel.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian dan metode-metode yang akan digunakan untuk analisis kesuksesan aplikasi Ruang Guru.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum model dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini mengenai kesuksean aplikasi Ruang Guru.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dari analisis yang dilakukan oleh peneliti serta rekomendasi untuk aplikasi Ruang Guru sebagai bahan pertimbangan dan masukkan kepada pihak aplikasi Ruang Guru.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari tahap-tahap analisis beserta saran atau masukan bagi pengembangan aplikasi Ruang Guru.