

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Kemajuan teknologi menciptakan inovasi di berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, metode pembelajaran pelajar juga kian banyak. E-learning sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi di bidang pendidikan merupakan pembelajaran elektronik atau proses belajar mengajar yang dilakukan secara *online*, dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran. E-learning pada dasarnya terdiri dari tiga interaksi utama, yaitu interaksi sesama pelajar (*student-student interaction*), antara pengajar dengan pelajar (*student-instructor interaction*), dan antara pelajar dengan konten (*student-content interaction*) (Luo, Zhang, & Qi, 2017; Bernard, et al., 2009). E-learning merupakan disiplin ilmu di mana interaksi manusia dengan komputer berperan sangat besar di dalamnya (Jou, Tennyson, Wang, & Huang, 2016). Berdasarkan penelitian sebelumnya, didapatkan hasil bahwa interaksi manusia dengan komputer mempengaruhi interaksi pelajar dengan konten pendidikan, di mana permasalahan-permasalahan yang muncul pada interaksi pelajar dengan komputer merupakan permasalahan yang berkaitan dengan interaksi manusia dengan komputer yang juga mempengaruhi tingkat *user satisfaction* (Kuruçay & Inan, 2017; Xiangming, Yuelin, Jingjing, & Ying, 2008). *User satisfaction* merupakan salah satu atribut dari *usability*, sehingga secara langsung, permasalahan yang mempengaruhi *user satisfaction* juga akan mempengaruhi tingkat *usability* e-learning tersebut.

Per tanggal dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona, kegiatan belajar mengajar di berbagai instansi pendidikan diubah sementara menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sejalan dengan hal tersebut, *website e-learning* menjadi salah satu unsur vital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar selama pandemi di berbagai perguruan tinggi. Sebagai salah satu unsur vital penunjang KBM, *e-learning* diharapkan

memiliki *usability* yang baik sehingga KBM dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Di awal pandemi hingga akhir tahun ajaran 2020/2021, UPNVJ menggunakan *website* [elearning40.upnvj.ac.id](http://elearning40.upnvj.ac.id) sebagai sarana *e-learning* mereka. Namun, per tahun ajaran baru 2021/2022, UPNVJ resmi memigrasikan *website e-learning* mereka ke [leads.upnvj.ac.id](http://leads.upnvj.ac.id) di mana fitur yang ditawarkan pada *e-learning* baru tersebut lebih beragam. Dengan menawarkan keberagaman fitur dan tampilan yang lebih *modern*, migrasi *website e-learning* ke LeADS juga mempengaruhi *usability* pengguna ketika mengakses *website* tersebut.

Sebagai *website elearning* baru, LeADS membutuhkan pengukuran tingkat *usability*, hal ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat *usability* suatu *website* saja, namun juga bertujuan untuk menemukan permasalahan yang tidak dapat terlihat secara kasat mata dari desain antarmuka *website* LeADS.

Selama observasi yang dilakukan peneliti terhadap pengguna (mahasiswa), terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di *website* LeADS, seperti fitur-fitur yang tidak berfungsi, adanya halaman-halaman yang tidak memiliki konten, implementasi mode gelap yang tidak merata, hingga bahasa yang tidak konsisten.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap *usability website* LeADS di kalangan mahasiswa aktif UPN Veteran Jakarta yang berjudul “PENGUNAAN METODE *USABILITY TESTING* TERHADAP EVALUASI *USABILITY WEBSITE* LeADS DI KALANGAN MAHASISWA AKTIF UPN VETERAN JAKARTA”. Penulis berharap bahwa nantinya, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam proses peningkatan desain dan *usability* dari *website* LeADS.

## 1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Bagaimana tingkat *usability website* LeADS saat ini?

1.2.2. Hal-hal apa sajakah yang perlu ditingkatkan dari *website* LeADS saat ini?

1.2.3. Bagaimana hasil *redesign website* LeADS?

- 1.2.4. Bagaimanakah hasil evaluasi *usability* terhadap *redesign website* LeADS?
- 1.3. Ruang Lingkup
  - 1.3.1. Evaluasi *usability* untuk *website* LeADS saat ini dan *redesign website* LeADS menggunakan metode *usability testing* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu *usability testing*, *post-testing questionnaire* dengan SUS, dan *in-depth interview*
  - 1.3.2. Evaluasi *usability* terhadap *redesign website* LeADS akan dilakukan oleh mahasiswa aktif UPN Veteran Jakarta
- 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada *website* LeADS UPN Veteran Jakarta di kalangan mahasiswa aktif UPN Veteran Jakarta serta memberikan rekomendasi desain *website* LeADS untuk *revamp* di masa mendatang.
- 1.5. Manfaat Penelitian
  - 1.5.1 Memberikan hasil evaluasi *usability website* LeADS
  - 1.5.2 Memberikan rekomendasi desain *website* LeADS yang dapat menjadi pertimbangan pada proses *revamp* di masa mendatang bagi pihak pengembang LeADS dan pengembang Moodle
- 1.6. Luaran yang Diharapkan
  - 1.6.1. Rekomendasi desain *website* LeADS yang dapat berguna sebagai pertimbangan dalam proses *revamp website* LeADS di masa mendatang, baik untuk pengembang LeADS maupun pengembang Moodle
  - 1.6.2. Publikasi jurnal ilmiah yang dapat berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian *website* LeADS selanjutnya
- 1.7. Sistematika Penulisan

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan dasar teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti teori tentang *website*, *e-learning*, *usability*, evaluasi *usability*, *usability testing*, skala *likert*, populasi, sampel, *usability metrics*, *system usability scale*, dan ukuran sampel untuk *usability testing* . Bab ini juga berisi komparasi tiga penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan saat ini.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan penulis dalam memperoleh data penelitian, meliputi diagram alir proses penelitian, detail proses penelitian, dan penjadwalan penelitian.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil evaluasi yang dilakukan peneliti terhadap *website* LeADS saat ini, hasil *redesign website*, hasil evaluasi *redesign website* LeADS, dan perbandingan kedua evaluasi tersebut.

## **BAB V KESIMPULAN & SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisikan referensi literatur yang digunakan dalam penelitian ini.