

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*E-learning* ialah sebuah metode belajar yang kerap dipergunakan oleh banyak perguruan tinggi serta berbagai lembaga pelatihan. Dengan pemanfaatan *e-learning* ini, berbagai lembaga terkait berharap bisa menjangkau serta memberi pelayanan pendidikan yang paling baik bagi pihak yang menggunakannya. Banyak institusi pendidikan yang memanfaatkan *e-learning* sebagai media untuk membagikan informasi tidak terkecuali Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ) memanfaatkan *e-learning* LeADS (*Learning Activities Through Digital System*) untuk dijadikan sebagai media dalam proses belajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa UPNVJ yang bisa diakses dalam waktu serta tempat yang fleksibel selama masih termasuk ke dalam mahasiswa yang aktif pada universitas tersebut. Metode yang dipergunakan guna memperoleh pemahaman perihal mutu kelayakan dari sebuah situs web termasuk ke dalam suatu hal yang sangat dibutuhkan untuk dilaksanakan pengevaluasian terhadap usability-nya. Hal tersebut dikarenakan metode ini akan berperan sebagai penyelesaian atas permasalahan yang dialami oleh penggunanya terkait dengan website dari aspek usability.

*User Interface* yang atau biasa disingkat dengan UI termasuk ke dalam sejumlah tampilan visual grafis yang bisa dipahami oleh pihak yang mempergunakan perangkat komputer serta diprogramkan secara baik dan benar dimana pada akhirnya bisa terbaca oleh sistem operasional komputernya dan juga bisa dioperasikan sebagaimana seharusnya (Darmawan R, 2013). *User Experience* (UX) ialah sebuah proses yang dijalankan guna melakukan peningkatan terhadap manfaat serta kegunaan yang disediakan terkait dengan interaksi diantara pengguna dengan produknya. *User Experience* ini termasuk ke dalam salah satu bentuk interaksi yang terjalin diantara individu dengan perangkat komputer dengan mempergunakan situs web, aplikasi smartphone dan aplikasi dekstop.

Pengujian terhadap Usabilitas terdiri atas beragam metode dalam proses pengujiannya, dimana diantara banyak metode terkait yang kerap dipergunakan ialah metode *Heuristic Evaluation*. *Heuristic Evaluation* termasuk ke dalam metode pengujian terhadap usabilitas bagi perangkat lunak komputer dimana penggunaannya ditujukan untuk melakukan pengidentifikasian terhadap permasalahan usabilitas pada rancangan user interface (UI) (Nielsen & Molich, 1990). Kelebihan dari metode *Heuristic Evaluation* ini pada dasarnya yakni gampang untuk dilaksanakan proses pengevaluasian, dimana proses evaluasinya tersebut tidak memerlukan waktu yang lama, pembiayaan yang harus dikeluarkan juga tidak terlalu banyak. Dengan mempergunakan 10 prinsip evaluasi heuristik untuk menganalisis usability, secara tidak langsung kita juga akan memahami tingkatan UI dan UX pada *website* LeADS. Metode evaluasi heuristik bisa dijadikan sebagai tolak ukur kualitas pengalaman pengguna pada *website* LeADS.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana melakukan analisis *usability* pada LeADS Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta mempergunakan metode 10 prinsip *heuristic evaluation*?

## 1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari kajian ini ialah :

1. Melakukan evaluasi e-learning untuk meningkatkan kualitas *user experience*
2. Melakukan analisis *usability* mempergunakan metode 10 *heuristic evaluation*.
3. Kuesioner mempergunakan metode Skala Likert.
4. Survey dilaksanakan pada Mahasiswa UPNVJ.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan kajian ini ditujukan untuk melakukan penganalisan terhadap *usability* pada *e-learning Learning Activities Through Digital System* (LeADS) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Dari pelaksanaan kajian ini, harapannya akan mendatangkan kebermanfaatan yakni:

1. Bagi Penulis, bisa memahami proses analisis *usability* mempergunakan metode *heuristic evaluation*.
2. Bagi Institusi, sebagai evaluasi yang dilaksanakan terhadap sistem LeADS yang sudah berjalan. Menerapkan *User Experience* yang baik agar memberikan kemudahan bagi pihak yang mempergunakan LeADS.

## 1.6. Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan melalui penelitian ini ialah memberikan rekomendasi perbaikan berupa *design prototype* untuk LeADS Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dimana pada akhirnya bisa meningkatkan kualitas belajar mengajar melalui e-learning serta menjadi referensi atau bahan bacaan untuk penelitian e-learning khususnya LeADS Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta selanjutnya.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang penulis rancang disusun dengan materi pembahasan yang saling berhubungan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Luaran yang diharapkan, serta Sistematika Penulisan dari penelitian ini.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan dasar teori yang dipergunakan dalam penelitian dan yang dipergunakan untuk membantu penyusunan laporan dalam penelitian ini.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjabarkan tentang tahapan penelitian, kerangka pikir, uraian alur penelitian serta penjelasan kegiatannya dan jadwal penelitian.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjabarkan tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang objek penelitian seperti profil Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, gambaran umum dari LeADS, uji validitas serta reliabilitas, analisis deskriptif responden, analisis deskriptif variabel, serta rekomendasi dan redesign UI.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran untuk penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi referensi-referensi dari literatur yang dipergunakan pada penelitian ini.

#### **LAMPIRAN**