

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini mengalami perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Kemajuan teknologi informasi ini telah berdampak pada sektor pendidikan, di mana banyak institusi pendidikan mulai menggunakan sistem informasi dan teknologi untuk membantu siswa mereka belajar. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan telah mendorong munculnya model pembelajaran online, atau e-learning. Model *e-learning* dapat membantu siswa mempelajari hal-hal baru, tetapi kita juga dapat membantu mereka menjadi orang yang lebih baik.

Sistem informasi perguruan tinggi akan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Perguruan tinggi harus memiliki sistem informasi yang dirancang untuk membantu mengelola program akademik dan meningkatkan kualitasnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan pendidikan dan sistem perguruan tinggi saat ini adalah penggunaan *e-learning*. Pada pasal 31 dari Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 tahun 2012, Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) didefinisikan sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi [1].

Salah satu bidang pengembangan teknologi informasi yang dapat meningkatkan fleksibilitas dan efisiensi pembelajaran adalah e-learning. Karena e-learning masih tergolong baru, terdapat banyak sekali interpretasi dan penggunaan e-learning. Menurut evaluasi yang dilakukan oleh Kemendikbud, sebanyak 300.000 dosen dan 8 juta siswa telah beralih ke sistem pembelajaran berbasis e-learning atau online.

Hasilnya menunjukkan bahwa sepersepuluh persen pembelajaran e-learning dianggap sangat baik, sedangkan tiga puluh persen lainnya masih mengalami masalah, seperti keterbatasan keterjangkauan jaringan internet saat ini, terutama di daerah-daerah yang sulit mendapatkan internet. Nilai Pembelajaran Daring Lebih Baik untuk 70% Dosen dan Mahasiswa. Universitas harus memiliki kemampuan untuk bekerja keras, berpikir inovatif, kreatif, dan fleksibel untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis internet atau e-learning. Menurut Dirjen Dikti (2020), dalam waktu dekat ini, hampir 97% perguruan tinggi di Indonesia telah menggunakan sistem pembelajaran e-learning. Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) adalah bagian dari e-learning [2].

Sistem manajemen pembelajaran merupakan salah satu platform pembelajaran daring yang paling banyak digunakan di portal pembelajaran daring. Aktivitas pembelajaran dan hasilnya dikelola, komunikasi, keterlibatan, dan kolaborasi antara instruktur dan siswa ditingkatkan, dan penyampaian materi pendidikan dan sumber daya multimedia melalui internet dipermudah dengan perangkat lunak Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS). Saat ini LMS digunakan oleh beberapa universitas untuk kebutuhan administratif dan dokumentasi.

Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) institusi pendidikan bertanggung jawab untuk mengatur bagaimana pembelajaran dilakukan sesuai dengan model e-learning. Dalam sistem manajemen pembelajaran ini, konten yang berkaitan dengan kompetensi pedagogis dan profesional disusun dalam bentuk paket multimedia dan didistribusikan untuk membantu pengembangan kompetensi. Dalam hal pertemuan tatap muka siswa-dosen, kehadiran LMS meningkatkan sistem pendidikan saat ini, tetapi masih ada masalah dengan proses belajar mengajar. Moodle adalah salah satu

LMS yang paling populer karena keunggulannya sebagai LMS *open source* yang bebas digunakan [3].

Menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Ini karena memungkinkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, aktivitas belajar yang lebih fleksibel, dan penyampaian informasi yang lebih efisien, dinamis, dan interaktif.

Banyak lembaga akademik, termasuk Universitas Sangga Buana, harus mengikuti kemajuan teknologi, terutama dalam hal proses belajar mengajar. Universitas Sangga Buana adalah institusi pendidikan tinggi yang telah memiliki perangkat lunak pembelajaran online yang digunakan untuk mengelola dan memudahkan distribusi bahan ajar. Selama ini, guru dan siswa berinteraksi di kelas untuk memberikan materi, termasuk latihan soal, ujian, diskusi, dan tugas. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pelajaran karena waktu yang terbatas dan kurangnya sumber belajar.

Website Learning Management System Universitas Sangga Buana saat ini juga mengalami perubahan, termasuk perubahan pada tampilan, fitur, dan antarmuka pengguna. Karena banyak fitur yang menggunakan teknologi ini, pengukuran penerimaannya juga diperlukan. Kemudian, karena pengukuran penerimaan belum pernah dilakukan oleh peneliti lain pada update terbaru ini, evaluasi penerimaan pengguna diperlukan untuk versi baru ini.

Secara umum, hal yang paling tidak perlu disediakan oleh LMS adalah kemampuan untuk menyampaikan, melacak, dan memantau pada platform terpusat. Platform yang dipilih harus mudah digunakan, intuitif dan mudah diperbarui serta

disesuaikan untuk memenuhi tuntutan peserta didik dan program pelatihan yang selalu berubah. Platform adaptif memungkinkan jangka panjang dan memastikan program pelatihan dapat bertahan di masa depan, sehingga menawarkan *Return of Investment* ROI yang tinggi. Terlepas dari audiens yang dilayani LMS, berikut adalah fitur utama LMS dan yang dianggap baik dan perlu diperhatikan:

1. Kemudahan penggunaan, belajar sudah bisa menjadi tantangan tentu tidak ingin menambah hambatan tambahan pada proses dengan memilih LMS yang sulit dinavigasi dan tidak mudah digunakan, terutama untuk eLearner pertama kali.
2. Personalisasi, salah satu nilai jual eLearning adalah mendukung pembelajaran mandiri. Peserta didik dapat mendidik diri mereka sendiri sesuai kecepatan mereka sendiri dengan mata pelajaran yang mereka rasa merupakan prioritas tertinggi.
3. Aksesibilitas, manfaat utama lainnya dari eLearning adalah dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, asalkan tersedia koneksi *internet* dan akses resmi ke LMS. Baik mahasiswa berada di rumah, bepergian, atau di kafe, LMS akan memungkinkan mereka mengikuti pelatihan saat bepergian. eLearning juga harus dioptimalkan untuk digunakan pada ponsel cerdas, tablet, dan perangkat lainnya.
4. Skalabilitas, skalabilitas harus menjadi pertimbangan utama dalam memilih LMS. Semuanya baik-baik saja sehingga dapat berjalan dengan baik ketika kita baru memulainya. mengembangkan berbagai format konten, mengunggah lebih banyak kursus, mendaftarkan lebih banyak pengguna, dan melacak lebih banyak data akan memberi tahu Anda apakah LMS tersebut benar-benar layak untuk diterapkan.
5. Keamanan, privasi data menjadi penting karena aplikasi dan platform lain yang terhubung ke *internet* memerlukan data pribadi dan informasi kontak dari

penggunanya. Sistem pengelolaan pembelajaran juga tidak terkecuali, terutama bila diakses melalui rumah dengan perangkat pribadi. memastikan pengguna tidak mengalami pelanggaran data dan informasi mereka bocor.

Tujuan LMS yaitu memudahkan pelaku pendidikan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, seperti: kelas daring. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan tersebut, LMS dilengkapi dengan fitur kelas pembelajaran daring supaya fleksibel dalam mengaksesnya. Dalam usaha mendukung pembelajaran interaktif secara daring, LMS didukung dengan fitur diskusi online. Pastinya, pendidik dan peserta didik lebih mudah berdiskusi materi perkuliahan tanpa ada kesulitan akses. Bahkan software LMS dilengkapi fitur *video conference*. LMS ini sangat membantu dosen dan akademisi dalam tata kelola aktivitas perkuliahan. Itu karena ada fitur laporan. Tentunya, fitur tersebut dapat dipakai cek absensi, monitoring perkuliahan sampai dengan mengelola nilai mahasiswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara sebagian mahasiswa di Universitas Sangga Buana saat ini penggunaan LMS belum optimal karena kurangnya pemahaman pengguna dalam mengoperasikan LMS ini, kemudian terdapat beberapa kendala seperti tampilan *user interface* yang dianggap sulit karena pengguna baru belum terbiasa dan belum mengetahui tampilan LMS secara keseluruhan, selain itu juga server mengalami down jika terdapat banyak antrian atau *traffic* kunjungan. Dalam hal ini diperlukan pengukuran tingkat penerimaan mahasiswa terhadap LMS menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Untuk menjelaskan dan memprediksi penggunaan suatu sistem, Davis mengembangkan Model Technology Acceptance (TAM) pada tahun 1985. Model TAM memiliki dua konstruk utama: kegunaan (persepsi kegunaan) dan kemudahan penggunaan (persepsi kemudahan penggunaan). Menurut model TAM, dua keyakinan menentukan niat penggunaan: pertama, persepsi kegunaan.

Dengan memilih metode *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk memberikan penjelasan dan evaluasi penerimaan pengguna sistem informasi terhadap faktor-faktor yang menentukan penerimaan teknologi dan mampu menjelaskan perilaku pengguna, *Technology Acceptance Model* (TAM) dianggap sebagai alat teoritis yang sangat populer dan kuat yang menawarkan penjelasan yang kuat dan sederhana untuk mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi.

Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan penerimaan teknologi adalah variabel yang akan diukur dalam penelitian ini, yang berjudul "Pengembangan dan Pengukuran Penerimaan Sistem Manajemen Pembelajaran Universitas Sangga Buana dengan menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM)." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi kegunaan berpengaruh terhadap penerimaan pengguna Sistem Manajemen Pembelajaran.

2. Bagaimana persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penerimaan pengguna Sistem Manajemen Pembelajaran.
3. Bagaimana persepsi kegunaan dan kemudahan berpengaruh terhadap penerimaan TI pengguna Sistem Manajemen Pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang terkait dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan melibatkan 50 pengguna yang menilai LMS melalui penyebaran kuisioner.
2. Model Penerimaan Teknologi (TAM) digunakan untuk mengukur persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan penerimaan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif.
3. Beberapa mahasiswa di Fakultas Teknik Informatika Universitas Sangga Buana adalah responden.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil persepsi kegunaan dalam Model Penerimaan Teknologi untuk mengukur seberapa mudah siswa menggunakan LMS.
2. Mengetahui hasil persepsi kemudahan dalam Model Penerimaan Teknologi untuk mengukur seberapa mudah pengguna menggunakan LMS.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerimaan pengguna LMS, persepsi kegunaan dan keakraban pengguna ditinjau terhadap penerimaan TI.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun kontribusi dalam penelitian yaitu:

1. Bagi Peneliti

Sebagai bagian dari penerapan dan alat pengembangan diri yang dipelajari selama kuliah, penelitian ini juga dapat membantu peneliti mempelajari bagaimana TAM digunakan untuk mengevaluasi penerimaan sistem manajemen pembelajaran.

2. Bagi Akademik

Diharapkan dapat membantu dalam menilai Model Penerimaan Teknologi dan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas LMS.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan penelitian ini akan memberikan referensi tambahan untuk melakukan pengukuran tentang persepsi kegunaan, persepsi kemanfaatan, dan penerimaan teknologi.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel.

1.6.1 Pengumpulan Data

Data dan informasi yang ada saat ini dapat membantu proses penelitian. Untuk mengumpulkan data, metode berikut digunakan:

- a. Studi literatur: Mempelajari sistem pendukung keputusan dan metodenya melalui buku, jurnal, dan sumber online yang terpercaya.

b. Pengamatan

Untuk melakukan observasi, survei digunakan untuk mengumpulkan data yang menunjukkan bahwa spesifikasi hardware komputer sesuai dengan penilaian yang digunakan dalam sistem.

c. Wawancara

Mengajukan pertanyaan kepada subjek yang relevan dengan penelitian dan bertanya tentang peringkat kriteria utama perangkat keras yang diteliti untuk memastikan bahwa data yang diolah benar. Proses wawancara dilakukan secara langsung untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat diterima.

d. Sampel Responden

Menentukan sampel responden penelitian yang akan dilibatkan dalam melakukan penilaian terhadap penerapan *website* LMS.

e. Kuisisioner

Membuat dan menyebarkan kuisisioner kepada 50 orang responden yang diikutsertakan dalam penelitian dalam hal ini mahasiswa yang menggunakan LMS.

f. Uji Validitas

Melakukan olah data dengan uji validitas untuk mengetahui butir pertanyaan valid yang sudah diisi oleh responden

g. Uji Reliabilitas

Melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi jawaban responden terhadap penilaian LMS.

1.6.2 Pengembangan Sistem

Pendekatan sistematis yang digunakan pada *software engineering* terkadang disebut proses *software*. Proses *software* adalah serangkaian aktivitas yang mengarah kepada produksi *software*. Ada 4 (empat) aktivitas mendasar yang biasa terjadi pada proses *software*. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah:

- a) Spesifikasi *software*, dimana konsumen dan teknisi menetapkan *software* yang akan dibuat dan juga kendala yang akan dihadapi pada saat pengembangannya.
- b) Pengembangan *software*, dimana *software* dirancang dan diprogram.
- c) Validasi *software*, dimana *software* diperiksa untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan atau persyaratan konsumen.
- d) Evolusi *software*, dimana *software* dimodifikasi sesuai kebutuhan konsumen dan permintaan pasar yang terus berubah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Skripsi ini untuk menjelaskan secara singkat pembahasan dalam penelitian ini melalui gambaran dari isi setiap babnya, berikut adalah sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup topik-topik berikut: informasi latar belakang, identifikasi masalah, perumusan dan keterbatasan masalah, kegunaan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas dasar-dasar teori penelitian, penelitian sebelumnya, dan kerangka konseptual.

BAB III METODE PENELITIAN

Tinjauan organisasi, metodologi penelitian/desain, analisis kebutuhan, analisis keluaran,

analisis masukan, analisis proses, dan pemodelan sistem dibahas dalam bab ini.

BAB IV: DESAIN DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini mencakup topik-topik berikut: laporan uji coba dan hasil, deskripsi desain waktu, deskripsi desain tenaga kerja, deskripsi desain biaya, desain prototipe aplikasi, desain basis data, spesifikasi basis data, dan spesifikasi modul.

BAB V: PENERAPAN DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini membahas proses penerapan sistem dan pengujiannya. Langkah ini memerlukan perangkat lunak yang telah melalui proses desain, implementasi, dan operasi lengkap. Sistem saat ini siap digunakan di komunitas yang membutuhkan aplikasi ini.

BAB VI PENUTUP

Bab ini menyajikan temuan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian tambahan berdasarkan informasi yang dikumpulkan.

