

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tinggi di era digital menghadapi perubahan yang dinamis seiring dengan kemajuan teknologi informasi (Rodiyah, 2021). Kemajuan teknologi informasi juga mempengaruhi administrasi dan manajemen pendidikan tinggi. Sistem informasi akademik yang canggih memungkinkan pengelolaan data mahasiswa, penjadwalan, dan proses administratif lainnya secara lebih efisien. Integrasi data yang lebih baik dan penggunaan analitik membantu dalam pengambilan keputusan strategis, mulai dari perencanaan kurikulum hingga evaluasi kinerja akademik. Lebih jauh, teknologi informasi membuka peluang baru dalam penelitian dan pengembangan. Penggunaan alat digital untuk penelitian memungkinkan pengumpulan dan analisis data yang lebih besar dan kompleks. Kolaborasi internasional dan akses ke sumber daya digital global meningkatkan kualitas dan cakupan penelitian yang dilakukan di perguruan tinggi. Di sisi lain, kesenjangan digital masih menjadi isu penting. Tidak semua mahasiswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet, yang dapat mempengaruhi kesempatan mereka untuk memanfaatkan pembelajaran digital secara optimal. Oleh karena itu, institusi pendidikan harus memperhatikan masalah ini dan mencari solusi untuk memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki akses yang setara terhadap sumber daya pendidikan digital. Secara keseluruhan, era digital membawa banyak potensi positif bagi pendidikan tinggi, tetapi juga memerlukan adaptasi yang cermat dan strategi implementasi yang efektif. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi informasi dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efisiensi

operasional, dan membuka peluang baru untuk inovasi dalam pendidikan tinggi (Ibnu Sholeh, 2023). Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal, dengan akalnya manusia berusaha mengatasi masalah, mencari cara hidup yang lebih baik, dan lebih aman. Perkembangan teknologi terjadi karena individu menggunakan akalnya untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang dihadapi. Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena akan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga menawarkan banyak kemudahan dan metode baru dalam melakukan aktivitas manusia. Dalam beberapa dekade terakhir, manusia telah menikmati berbagai manfaat dari inovasi teknologi yang telah diciptakan (Ngafifi, 2014). Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk menyampaikan materi tetapi juga untuk meningkatkan berbagai kompetensi peserta didik, dengan *e-learning* peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari pengajar, tetapi juga dapat secara aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi ajar dapat disajikan dalam berbagai format virtual, sehingga menjadi lebih menarik dan dinamis, serta dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mendalami proses pembelajaran (Hartanto, 2016). *e-learning* atau *online learning* adalah suatu bentuk pembelajaran yang terjadi melalui lingkungan pembelajaran terbuka dan terdistribusi, menggunakan alat-alat pedagogik, internet, dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembelajaran dan memperluas pengetahuan melalui aksi dan interaksi (Santi Maudiarti, 2018). Universitas Sangga Buana YPKP sebagai

lembaga pendidikan progresif merespons transformasi ini dengan menerapkan pembelajaran online sebagai alternatif yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel. Namun, keberhasilan implementasi pembelajaran online tidak hanya ditentukan oleh aspek teknologi, melainkan juga oleh kualitas penyampaian materi yang memenuhi kebutuhan dan harapan mahasiswa.

Penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan mahasiswa terhadap penyampaian materi pembelajaran online (Sriwardiningsih & Management, 2014), khususnya di lingkungan Universitas Sangga Buana YPKP. Dalam konteks ini, penelitian ini ingin mengeksplorasi dan menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menggunakan framework COBIT 5.0 sebagai alat evaluasi. COBIT ini adalah sebuah kerangka kerja untuk mengukur kualitas tata kelola teknologi informasi yang membantu untuk lebih fokus pada nilai strategis penerapan teknologi informasi (IT strategic value) serta memastikan bahwa penerapan TI dapat mendukung pencapaian visi dan misi perusahaan atau institusi (Darmawan & Dwiharto, 2019). Framework COBIT sudah banyak di gunakan di beberapa penelitian terdahulu dalam menganalisa pembelajaran online (Boy et al., 2022), Tingkat kematangan *e-learning* (Mendrofa & Sihotang, 2023), Presensi Guru berbasis online (Muliawan & Sulistijono, 2023).

Pengamatan penelitian terdahulu, terlihat bahwa pengguna penggunaan framework COBIT 5.0 untuk audit pembelajaran online dari segi penilaian evaluasi, efektivitasnya dan lain lain. hal tersebut peneliti mengambil objek di Universitas Sangga Buana dikarenakan belum ada penelitian mengenai kepuasan mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang di lakukan secara online di

Universitas Sangga Buana YPKP, dan Mahasiswa juga mengalami kebingungan terkait langkah-langkah penilaian kepuasan terhadap pembelajaran online. Pengamatan dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan framework COBIT 5.0 untuk audit pembelajaran online, terutama dalam aspek penilaian evaluasi dan efektivitasnya, telah diterapkan di berbagai institusi pendidikan. Namun, penelitian terkait penggunaan COBIT 5.0 di Universitas Sangga Buana belum banyak dilakukan, khususnya dalam konteks kepuasan mahasiswa terhadap materi pembelajaran online yang disediakan oleh universitas tersebut. Universitas Sangga Buana YPKP menjadi objek penelitian ini karena belum ada studi yang mengkaji kepuasan mahasiswa secara mendalam terkait pembelajaran online di institusi tersebut. Hal ini juga disebabkan oleh adanya kebingungan di kalangan mahasiswa mengenai langkah-langkah penilaian kepuasan terhadap pembelajaran online.

Berdasarkan data yang ada, terdapat kebutuhan mendesak untuk memahami bagaimana penerapan framework COBIT 5.0 dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran online serta kepuasan mahasiswa. COBIT 5.0 merupakan framework yang dirancang untuk membantu organisasi dalam mengelola dan mengatur teknologi informasi secara efektif, dan penggunaannya dalam konteks pembelajaran online dapat memberikan wawasan baru dalam menilai dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan COBIT 5.0, universitas dapat melakukan audit menyeluruh terhadap sistem pembelajaran online yang ada, menilai efektivitasnya, serta mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana penerapan COBIT 5.0 dapat memberikan nilai tambah dalam pengelolaan dan evaluasi

pembelajaran online di Universitas Sangga Buana, serta untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa terkait kepuasan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui survei dan wawancara dengan mahasiswa serta pengelola sistem pembelajaran online di universitas tersebut. Survei akan fokus pada aspek-aspek seperti kemudahan akses materi, interaktivitas, relevansi materi, dan dukungan teknis. Wawancara mendalam akan dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengalaman mahasiswa dan efektivitas pembelajaran online. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan rekomendasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran online di Universitas Sangga Buana, serta memberikan panduan bagi institusi lain yang berencana untuk menerapkan framework serupa. Dengan memahami dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran online, diharapkan bahwa kepuasan mahasiswa dapat meningkat, dan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyumbangkan pengetahuan baru dalam bidang pengelolaan teknologi informasi di pendidikan, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode evaluasi pembelajaran online yang lebih baik. Dengan demikian, diharapkan dapat terwujud sistem pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam penyampaian materi, tetapi juga memuaskan bagi mahasiswa dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan di Universitas Sangga Buana YPKP.

Berdasarkan latar belakang di atas,peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Kepuasan Penyampaian Materi Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Di Universitas Sangga Buana Menggunakan *Framework Cobit 5.0*”dengan urgensi dimana adanya laporan mahasiswa yang tidak puas terkait sistem pembelajaran online.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum ada penelitian yang mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa dengan metode pembelajaran online yang disampaikan oleh dosen di Universitas Sangga Buana.
2. Adanya laporan ketidakpuasan terkait sistem pembelajaran secara online

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat di rumuskan masalah yaitu bagaimana hasil Tingkat Kepuasan Penyampaian Materi Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Menggunakan *Framework COBIT 5.0*

1.4 Batasan Masalah

Penelitian akan difokuskan pada tingkat kepuasan penyampaian pembelajaran online ini mencakup:

1. Penelitian ini berfokus pada proses perkuliahan dalam metode perkuliahan secara online

2. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di semester genap 2023/2024
3. Framework yang di gunakan adalah COBIT 5.0 dengan domain DSS01 *Manage Operations* (Mengelola Operasi), DSS02 *Manage Service Requests and Incidents* (Mengelola Permintaan Layanan dan Insiden), DSS03 *Manage Problems* (Mengelola Masalah)

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hasil Tingkat Kepuasan Penyampaian Materi Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Menggunakan Framework COBIT 5.0

1.6 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari analisis ini adalah:

1. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas efektivitas pembelajaran melalui aplikasi *online meeting*.
2. Menjadi pertimbangan untuk dosen dalam menentukan media pembelajaran daring.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dibagi ke dalam beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang definisi pengetahuan singkat mengenai hal-hal yang terkait pada judul dan juga berisi tentang *studi empiris* atau *review* beberapa penelitian terdahulu yang serupa atau mirip.

BAB III PROFIL SEKOLAH DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang profil singkat universitas yang digunakan sebagai objek penelitian juga pengambilan data, dan menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

