

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti ini kita dituntut untuk selalu sadar dan mengikuti perkembangan dan kemajuan dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan komputerisasi, Penggunaan komputer pada masa awal untuk sekedar menulis, membuat grafik dan gambar serta alat menyimpan data yang luar biasa yang telah berubah menjadi alat komunikasi dengan jaringan yang lunak dan bisa mencakup seluruh dunia (Yona Sidratul Munti & Asril Syaifuddin, 2020). Salah satu dampak positif perkembangan dari teknologi informasi adalah kemajuan pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi, sektor pendidikan menjadi jauh lebih efisien dan efektif pada siapa saja yang menggelutinya (Pristiwanti et al., 2022).

Terdapat beberapa bentuk kemajuan teknologi informasi pada bidang pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* adalah sistem pembelajaran yang terdiri dari metodologi pembelajaran melalui teknologi *internet* atau *intranet*, *video conferencing*, atau *satellite broadcasts*. *Learning Management System* merupakan cara baru untuk meningkatkan akademik maupun keterampilan

professional melalui internet. *Learning Management System* atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran (Fitriani, 2020).

Salah satu pihak yang memanfaatkan dari teknologi *Learning Management System* adalah PT. HashMicro Solusi Indonesia. HashMicro merupakan salah satu perusahaan penyedia solusi ERP terbaik di Indonesia. *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengintegrasikan semua kegiatan yang dilakukan pada sebuah perusahaan (Wijaya & Wira Harjanti, 2021). Selain menyediakan ERP, HashMicro juga menawarkan *Learning Management System* yang dijadikan sebagai platform untuk para penggunanya mempelajari setiap modul modul ERP yang disediakan oleh HashMicro. Divisi *Learning and Development* (LnD) membuat beberapa materi berupa video penggunaan modul ERP kemudian materi tersebut di-*upload* pada laman *Learning Management System* HashMicro agar para penggunanya dapat mempelajari materi tersebut. Setelah mempelajari materi tersebut biasanya akan ada beberapa soal untuk menilai pemahaman para pengguna terhadap materi yang telah dipelajari.

Permasalahan yang terjadi pada metode ini adalah pemberian materi yang hanya sebatas satu arah, sehingga para pengguna yang sudah mempelajari video materi yang disajikan pada *Learning Management System* HashMicro namun masih menyimpan beberapa pertanyaan terkait materi tersebut tidak bisa bertanya kepada divisi *Learning and Development*. Permasalahan ini

dibuktikan dengan hasil dari soal yang dikerjakan oleh pengguna dinilai tidak maksimal. Dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesuksesan dalam penggunaan *Learning Management System* pada PT. HashMicro Solusi Indonesia dengan model ISSM. Harapan dari penelitian ini adalah dapat menjadi evaluasi pembelajaran pada pengguna di HashMicro terhadap pembelajaran yang jauh lebih efektif.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Chopra et al., 2019) yang sejalan dengan penelitian ini yakni menganalisis kesuksesan penggunaan *e-learning portal* pada *Universities of north India* dengan menggunakan model pengukuran *Information System Success Model (ISSM)*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dua variabel penting pada penelitian ini.

Model ISSM merupakan teori yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean pada tahun 1992. Model ini adalah model yang digunakan untuk menguji kesuksesan sebuah sistem informasi. DeLone dan McLean kemudian melakukan pembaharuan dan menambahkan variabel "*Service Quality*" serta mengganti "*individual impact*" dan "*organizational impact*" dengan "*Net Benefits*".

Model ISSM dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesuksesan dari layanan suatu teknologi yang menggunakan variabel *System Quality*, *Service Quality*, *Information Quality*, *Net Benefits*, dan *User Satisfaction*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul rumusan masalah yang Harus dijawab yakni faktor apa saja yang memengaruhi kesuksesan *Learning Management System* di PT. HashMicro Solusi Indonesia berdasarkan model *Information System Success Model (ISSM)*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta MBKM HashMicro batch 3 pada tahun 2022 yang menggunakan *Learning Management System*.
2. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Quality*, *Service Quality*, *Information Quality*, *Net Benefits*, dan *User Satisfaction*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menggali faktor kesuksesan *Learning Management System* di PT. HashMicro Solusi Indonesia berdasarkan model *Information System Success Model (ISSM)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui apa saja faktor apa saja yang memengaruhi kesuksesan *Learning Management System* di PT. HashMicro Solusi Indonesia berdasarkan model *Information System Success Model* (ISSM).
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan sebagai evaluasi untuk penggunaan *Learning Management System* di PT. HashMicro Solusi Indonesia.

1.6 Relevansi SI

Sistem Informasi adalah integrasi dari *hardware*, *software*, dan orang-orang yang bertujuan untuk mengumpulkan serta mengolah data menjadi informasi berharga (Falih, 2018). Sehubungan dengan penjelasan tersebut, dibutuhkan sebuah penekanan evaluasi pada penerimaan pengguna terhadap *Learning Management System* dengan model penerimaan teknologi yang digunakan adalah *Information System Success Model* (ISSM).

Kemudian (Laudon & Laudon, 2014) membagi pendekatan terhadap sistem informasi menjadi dua yakni, *Technical Approaches* dan *Behavioral Approaches*. *Technical Approaches* didefinisikan sebagai pendekatan teknis dalam sistem informasi yang menekankan secara matematis berbasis model 7 serta fisik untuk mempelajari bidang ilmu komputer. *Behavioral Approaches* didefinisikan sebagai pendekatan yang berfokus pada perubahan sikap, perubahan manajemen, dan perubahan perilaku pengguna terhadap implementasi teknologi. Sehingga penelitian ini termasuk ke

dalam Behavioral Approaches karena dalam penelitian ini mengamati apa saja faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi *Learning Management System HashMicro*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dan penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian antara lain alur penelitian, identifikasi masalah, literature review, model konseptual penelitian, hipotesis penelitian, target dan jumlah responden, ukuran sampel, teknik sampling, teknik pengumpulan data, analisis dan pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil penelitian secara deskriptif yaitu mengenai kesuksesan *Learning Management System* di PT. HashMicro Solusi Indonesia berdasarkan model ISSM melalui pengujian hipotesis serta implikasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang mencakup penyelesaian dari hasil pembahasan dan saran- saranyang diberikan oleh penulis yang mungkin dapat diterapkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini.

LAMPIRAN

Berisi beberapa dokumen yang mendukung fakta dari penelitian ini.