

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menggunakan teknologi informasi seperti *E-Learning* untuk pendidikan dapat mengubah cara belajar mengajar menjadi lebih efisien dan praktis. Guru dan siswa bisa belajar secara virtual tanpa harus bertemu langsung di kelas. Sistem ini memanfaatkan internet untuk menyampaikan materi tanpa batasan tempat dan waktu. Banyak sekolah sudah menerapkan sistem *e-Learning* ini, termasuk SMAN 3 Mojokerto. Meskipun *e-learning* menawarkan banyak keuntungan, ada beberapa tantangan dan masalah yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan *usability* dan penerimaan teknologi oleh pengguna. *Usability* mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan platform *e-learning*. Jika sebuah platform tidak *user-friendly*, hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi minat siswa dalam menggunakan teknologi tersebut.

Salah satu pengujian yang berfokus pada evaluasi penggunaan dan penerimaan sistem atau teknologi oleh pengguna dari *website* adalah *System Usability Scale* dan *Technology Acceptance Model*. Pengujian SUS untuk menentukan sejauh mana pengguna dapat menggunakan sistem tanpa menemui hambatan besar. *Technology Acceptance Model* (TAM) berfokus pada seberapa diterimanya teknologi oleh pengguna. Model ini dapat mendeteksi beberapa faktor yang dapat memengaruhi keinginan pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi baru. Faktor-faktor utama dalam TAM meliputi persepsi tentang kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi tentang kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dari teknologi tersebut.

Peneliti mengambil metode *System Usability Scale* (SUS) daripada *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) karena terdapat pada perbedaan fokus dan tujuan dari kedua metode tersebut. *System Usability Scale* adalah metode yang sederhana dan cepat untuk mengevaluasi *usability* atau kegunaan dari suatu sistem, produk, atau layanan. SUS memberikan skor kuantitatif yang mencerminkan seberapa mudah suatu sistem digunakan oleh pengguna. Sementara itu, UTAUT adalah model yang lebih komprehensif dan

kompleks yang mempertimbangkan berbagai faktor seperti ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas untuk memahami penerimaan teknologi (Anugrah Pritama Arde, Jefri Marzal, 2021). UTAUT lebih kompleks dan memerlukan analisis yang lebih mendalam terhadap berbagai variabel. Oleh karena itu, kompleksitas ini seringkali berlebihan untuk tujuan evaluasi kegunaan yang lebih sederhana, dimana fokus utamanya hanya pada seberapa mudah dan nyaman sistem dapat digunakan oleh pengguna.

Usability merupakan ukuran kualitas tingkat kemudahan pengguna dalam memanfaatkan sebuah antarmuka dengan berbagai ketentuan yang telah ditentukan. Menurut (Irdiaga dkk., 2020), kualitas *usability* dapat diidentifikasi melalui pengukuran faktor-faktor tersebut meliputi tingkat kesederhanaan, tingkat kesalahan, tingkat kecepatan, dan tingkat kepuasan pengguna. Proses ini sering melibatkan penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait dengan pengalaman pengguna terhadap *usability* sistem tersebut. Selain, *System Usability Scale* (SUS) ada berbagai jenis kuesioner yang tersedia, antara lain SUMI, QUIS, dan CSUQ. SUMI adalah kuesioner berlisensi yang mengukur 50 item dengan skala Likert 3 poin yang mewakili lima variabel kegunaan. QUIS adalah alat 5 poin yang mengukur kepuasan subjektif pengguna dengan aspek spesifik dari interaksi manusia. Dalam pengujian ini, peneliti memilih metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Technology Acceptance Model* (TAM) karena metode tersebut dianggap paling relevan untuk mengukur seberapa mudah dan nyaman pengguna berinteraksi dengan website. SUS digunakan untuk menilai aspek-aspek *usability* seperti efisiensi dan kepuasan pengguna, sementara TAM fokus pada penerimaan teknologi secara keseluruhan, termasuk kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan.

Salah satu penelitian yang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) ialah penelitian Agus Aan Jiwa Permana yang melakukan sebuah penelitian mengenai *Usability Testing* pada *Website* E-Commerce menggunakan Metode SUS (Studi Kasus : UMKMBULELENG.COM) (Jiwa Permana, 2019). Peneliti ini menggunakan metode SUS untuk mengevaluasi kegunaan situs web e-commerce setelah pengembangannya. Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS kepada 20 responden dari berbagai latar belakang, dengan proses

pengumpulan data selama tiga bulan. Hasil evaluasi SUS menunjukkan skor 72, yang termasuk dalam kategori baik, menunjukkan bahwa situs *web e-commerce* layak digunakan untuk jual beli produk kerajinan. Hasil ini memberikan wawasan berharga tentang kegunaan situs web dan membantu mengidentifikasi area perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Muhamad Hasan dan Desiana Nur Kholifah telah melakukan penelitian mengenai penerimaan aplikasi e-raport pada SMK Bhakti Kartini dengan memanfaatkan *Technology Acceptance Model* (TAM) (Hasan & Kholifah, 2021). Penelitian ini membahas metode yang digunakan di SMK Bhakti Kartini dalam pembukuan nilai raport yang masih menggunakan metode lama, yang menghadapi berbagai kendala bagi guru dan staf. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan dari aplikasi E-Raport memiliki korelasi yang kuat sebesar 0,739 dengan tingkat penerimaan aplikasi tersebut oleh para guru dan staf sekitar 54,6%.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka skripsi ini mengimplementasikan metode SUS dan TAM yang berjudul “Pengujian *Usability E-Learning* berbasis *website* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi kasus: SMAN 3 Mojokerto)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah ditemukan oleh peneliti, maka ditemukan rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimana tingkat *usability* pada platform E-Learning dengan metode System Usability Scale di SMAN 3 Mojokerto?
2. Bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan platform *E-Learning* di SMAN 3 Mojokerto dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model*?
3. Bagaimana saran dan rekomendasi untuk meningkatkan tingkat *usability* dan penerimaan pengguna terhadap *E-Learning* berbasis *website* di SMAN 3 Mojokerto berdasarkan hasil evaluasi menggunakan SUS dan TAM?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada tanggapan pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan platform *e-learning* berbasis *website* di SMAN 3 Mojokerto.
2. Responden yang akan dituju merupakan siswa kelas 10 di SMAN 3 Mojokerto.
3. Metode yang digunakan untuk pengujian ini ialah *System Usability Scale* (SUS) dan *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengevaluasi tingkat *usability* dan efisien dari pengujian *e-learning* dengan metode *System Usability Scale* pada SMAN 3 Mojokerto.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan platform *e-learning* di SMAN 3 Mojokerto dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model*.
3. Untuk mengetahui saran dan rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi terhadap *E-Learning* di SMAN 3 Mojokerto.

1.5. Manfaat

Dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* dan *Technology Acceptance Model* pada *website* E-learning, sehingga manfaat yang didapat setelah melakukan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengujian ini membantu memastikan bahwa *website* memenuhi tingkat kesesuaian dan penerimaan pengguna.
2. Manfaat dan titik acuan untuk pengembangan di masa depan merupakan hasil yang diantisipasi dari penelitian *E-Learning* lebih baik kedepannya.