

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, termasuk pemanfaatan perangkat digital untuk mendukung aktivitas pembelajaran guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar dan kualitas pembelajaran [29], [4].

Website merupakan salah satu media yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi, termasuk dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital. Salah satu bentuk penerapannya adalah penggunaan Learning Management System (LMS), yaitu platform pembelajaran yang memungkinkan guru menyediakan materi, tugas, serta aktivitas belajar secara daring [1]. Dalam LMS terdapat tampilan antarmuka (User Interface/UI) yang menjadi penghubung antara pengguna dan sistem. UI yang baik sangat penting karena menentukan kemudahan, kenyamanan, serta efektivitas interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran [3]. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna (User Experience/UX) dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana tampilan dan fitur yang tersedia pada LMS dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer, website, dan perangkat lunak lainnya yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari User Experience (UX) yang dapat dilihat.

User Experience (UX) adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User Experience menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. User experience mencakup seluruh aspek interaksi terhadap pengguna dengan perusahaan, layanan dan produk-produknya [4]. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa user experience adalah pengalaman

yang dirasakan seseorang terhadap penggunaan suatu produk, seperti website, aplikasi, ataupun perangkat lunak lainnya yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak.

Learning Management System (LMS) adalah perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran daring, mulai dari penyampaian materi, penugasan, evaluasi, hingga komunikasi antara guru dan siswa. LMS mendukung kegiatan belajar dengan menyediakan fitur kelas online, pengumpulan tugas, kuis, diskusi, serta pelaporan hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, E-learning sebagai pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berarti “electronic learning”, tetapi juga mencakup *experience*, *extended*, dan *expanded learning* yang memberi kesempatan lebih luas dan fleksibel bagi siswa untuk belajar melalui pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, dan internet. Dengan demikian, pemanfaatan LMS dan E-learning sangat penting untuk memastikan proses belajar mengajar tetap berjalan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Namun, dalam praktiknya, penerapan E-Learning di SMP Muhammadiyah 17 Surabaya masih menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan pengalaman pengguna. Sebagian siswa menyampaikan bahwa tampilan antarmuka aplikasi kurang informatif dan beberapa menu sulit dipahami, terutama bagi siswa baru yang belum terbiasa menggunakan platform pembelajaran daring. Selain itu, beberapa fitur seperti pengumpulan tugas dan akses materi dinilai kurang jelas alurnya, sehingga siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara penggunaannya [5] [6].

Permasalahan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan sistem belum sepenuhnya optimal. Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar serta efektivitas penggunaan aplikasi E-Learning dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan evaluasi mendalam terhadap kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi E-Learning SMP Muhammadiyah 17 Surabaya. Hingga saat ini, sekolah belum memiliki data terukur yang dapat menggambarkan bagaimana siswa benar-

benar merasakan kemudahan, kejelasan, maupun kenyamanan saat menggunakan sistem. Ketiadaan evaluasi yang sistematis menyebabkan potensi masalah dalam antarmuka, navigasi, maupun fungsionalitas tidak teridentifikasi secara tepat. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan agar sekolah memperoleh dasar yang valid dalam melakukan pengembangan dan perbaikan aplikasi E-Learning secara berkelanjutan.

Melihat adanya indikasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah evaluasi pengalaman pengguna (User Experience) untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang menjadi kekuatan dan kelemahan dari aplikasi E-Learning yang digunakan oleh siswa SMP Muhammadiyah 17 Surabaya. Evaluasi ini penting agar sekolah dapat mengetahui kualitas interaksi siswa dengan sistem dan melakukan perbaikan yang sesuai kebutuhan pengguna. Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dipilih karena mampu memberikan gambaran pengalaman pengguna melalui enam skala penilaian, sehingga dapat mengidentifikasi aspek yang bekerja dengan baik maupun aspek yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang sudah ada, peneliti ingin mengimplementasikan metode User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap aplikasi E-Learning berbasis Web yang sudah disediakan oleh Sekolah SMP Muhammadiyah 17 Surabaya. Hal ini dilakukan karena kepuasan siswa atau pengguna dapat mempengaruhi terhadap kesuksesan penerapan aplikasi E-learning di SMP Muhammadiyah 17 Surabaya. Maka dari itu peneliti ingin melihat pengaruh User Experience pada aplikasi E-learning dengan mengimplementasikan metode UEQ dengan menggunakan enam skala pengukuran, yaitu Attractiveness (daya tarik), Perspicuity (kejelasan), Efficiency (efisiensi), Dependability (ketepatan), Stimulation (stimulasi), dan Novelty (kebaruan). Skala Perspicuity (kejelasan), Efficiency (efisiensi), Dependability (ketepatan).

Kelebihan alat UEQ dibanding alat pengukuran lainnya adalah penggunaanya yang mudah, dalam melakukan perhitungan secara cepat dan menampilkannya secara komprehensif. Berdasarkan hasil yang didapat pula akan diketahui bagaimana pengalaman pengguna khususnya bagi siswa SMP Muhammadiyah 17

Surabaya, ketika megopreasikan aplikasi Web E-Learning sehingga dapat menggambarkan aspek mana saja yang perlu ditingkatkan pada aplikasi tersebut agar memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik lagi untuk kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam skripsi ini yaitu bagaimana hasil evaluasi user experience siswa terhadap aplikasi Web E-learning dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini batasan masalah digunakan untuk membantu menentukan tujuan agar lebih jelas dan sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Oleh karena itu, batasan masalah yang digunakan untuk membatasi penelitian ini, terdiri dari :

1. Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 6 skala pada sistem pengukuran dengan metode User Experience Questionnaire yaitu Daya tarik (Attractiveness), Kejelasan (Perpicuity), Efisiensi (Efficiency), Ketepatan, (Dependability), Stimulasi (Stimulation), Kebaruan (Novelty)
2. Peneliti akan melakukan pengumpulan data terhadap para siswa aktif di SMP Muhammadiyah 17 Surabaya.
3. Responden Penelitian ini diambil menggunakan teknik pengambilan sample menggunakan teknik slovin dengan populasi siswa yang merupakan pengguna dari Aplikasi E-learning di SMP Muhammadiyah 17 Surabaya.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam skripsi ini yaitu untuk mengetahui hasil evaluasi pengalaman pengguna (UX) siswa terhadap Web E-Learning SMP Muhammadiyah 17 Surabaya menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

1.5 Relevansi SI

Sistem informasi (SI) adalah sebuah system yang menggabungkan aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan operasional suatu organisasi. Konsep ini melibatkan interaksi antara manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma dalam rangka menciptakan sebuah system yang efektif dan efisien.



Gambar 1. 1 Relevansi SI

Pada gambar 1.1 merupakan diagram konseptual MIS (Management Information System) yang menunjukkan bahwa MIS berada dalam pusat dan bersifat multidisipliner, yang menggabungkan pendekatan teknis dan pendekatan perilaku. MIS berada di bagian tengah karena menjadi penghubung utama antara teknologi, organisasi, dan manusia bertujuan untuk mendukung Keputusan manajerial.

Pada bagian atas (orange) merupakan pendekatan teknis yang berfokus pada teknologi dan metode formal, diantara lain yaitu ada Computer science yang berfokus pada perangkat lunak, perangkat keras, database, jaringan. Operation Research yang berfokus pada model matematika, optimasi, simulasi yang membantu pengambilan Keputusan berbasis data. Dan yang terakhir ada management science yang berfokus pada metode analisis untuk manajemen, dan perencanaan dan pengendalian yang berfungsi untuk menyediakan kerangka pengambilan Keputusan manajerial.

Pada bagian bawah (biru) bagian ini mewakili pendekatan perilaku yang berfokus pada manusia dan organisasi). Di antara lain yaitu psikologi yang

berfokus pada perilaku individu, sociology yang berfokus pada kelompok, dan yang terakhir ada economics yang berfokus pada biaya dan efisiensi sumber daya.

Sistem informasi (SI) adalah sebuah system yang menggabungkan aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan operasional suatu organisasi. Konsep ini melibatkan interaksi antara manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma dalam rangka menciptakan sebuah system yang efektif dan efisien [9].

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling terkait mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan Keputusan dan pengontrolan dalam sebuah organisasi. Sistem Informasi dapat dikatakan kombinasi dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [10]. Secara umum pada Sistem Informasi terdapat dua pendekatan yaitu *Technical Approaches* dan *Behavioral Approaches*. *Technical Approaches* adalah pendekatan teknis dalam system informasi secara matematis berbasis model untuk mempelajari system informasi serta teknologi fisik dan kemampuan dari system yang meliputi bidang ilmu computer, ilmu manajemen, dan penelitian operasi. Sedangkan *Behavioral Approaches* adalah pendekatan yang berfokus pada perubahan sikap, kebijakan manajemen dan organisasi, serta perilaku pengguna terhadap apenggunaan teknologi informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Metodologi Penelitian, Hasil dan Pembahasan, serta Kesimpulan dan Saran. Berikut penjelasan masing-masing bab:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTKA

Bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alur penelitian, konseptual model yang digunakan dalam penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, penyusunan instrumen, pengumpulan data dan analisis serta pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian meliputi karakteristik responden, analisis statistik deskriptif dan inferensial, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan dan dilengkapi dengan saran dari peneliti yang mungkin dapat digunakan kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi daftar literatur atau referensi yang dikutip dalam laporan penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tentang data pelengkap yang menunjang dari skripsi.