

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang ditetapkan oleh WHO per tanggal 11 maret 2020 membuat berbagai negara di dunia merasa waspada. Berdasarkan data sebaran Covid-19 dari *website* resmi ([covid19.go.id](https://covid19.go.id)) per tanggal 16 Juli 2021, menunjukkan bahwa terdapat 2.780.803 kasus positif dengan 504.915 kasus yang masih aktif. Dari data tersebut menjelaskan bahwa penyebaran virus masih ada dan berbahaya. Sejak terdeteksinya 2 orang positif virus corona di Indonesia, Mendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 dan dilanjutkan dengan Siaran Pers Kemendikbud No: 055/SIPRES/A6/III/2020 tanggal 16 Maret 2020 yang berisi tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah yang dilakukan secara daring menggunakan *e-learning*, dan semua aktivitas kampus seperti wisuda sementara ditunda dan dapat dilakukan secara daring menyesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki oleh kampus.

Sumber daya teknologi informasi di era Covid-19 memiliki peran yang begitu besar sehingga banyak lembaga pendidikan berinvestasi dalam pembuatan dan pengembangan *e-learning* (Lilis dkk. 2020). Berdasarkan portal berita *usnews* dalam Alqahtani dan Rajkhan (2020) *e-learning* telah berkembang sekitar 15,4% setiap tahunnya di seluruh lembaga pendidikan di dunia selama pandemi berlangsung. *E-Learning* digunakan oleh semua tingkat pendidikan, baik TK, SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Astini & Sari, 2020). Pemilihan *e-learning* sebagai media pembelajaran karena fleksibel dapat dilakukan dari manapun melalui media *website* dan *mobile* (Fahmi & Cipta, 2020). Selain itu, *e-learning* juga memberikan manfaat berupa pengurangan biaya operasional institusi. Hal ini dikarenakan tempat penyimpanan data sangat efisien tidak membutuhkan ruang yang besar (Lilis dkk. 2020). Definisi dari *E-Learning* yaitu sebuah sistem informasi yang dapat mengintegrasikan berbagai bahan pengajaran seperti audio,

teks, video, sesi obrolan langsung, diskusi *online*, forum, kuis dan penugasan. Melihat manfaat *e-learning* yang begitu besar, tidak heran jika banyak perguruan tinggi di Indonesia yang menyediakan sistem *e-learning* sebagai salah satu media pembelajarannya (Rahayu, 2020). Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember juga telah mengembangkan *e-learning* untuk mata kuliah *workshop* atau praktik sejak Oktober 2020 yang dinamakan *e-learning* WSLab dan berdasarkan data evaluasi yang diberikan oleh dosen mata kuliah *workshop* untuk pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa menggunakan *google form* dan hasil wawancara dengan Ketua Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember menunjukkan bahwa masih banyak kendala yang dialami oleh mahasiswa saat menggunakan *e-learning* WSLab.

Untuk menjaga kelancaran proses pelayanan *e-learning* WSLab, maka pihak Jurusan Teknologi Informasi dan tim pengembang *e-learning* WSLab harus memberikan jaminan kepuasan terhadap penggunaan *e-learning* WSLab. Kualitas setiap layanan pasti akan menciptakan kepuasan tersendiri terhadap penggunaan suatu layanan, yang manifestasinya adalah kualitas dan kepuasan pengguna, yang erat kaitannya dengan penerapan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan model *e-learning* (Muarie dan Nopriani, 2020). Kualitas informasi yang memenuhi kebutuhan dan persyaratan pengguna akan meningkatkan minat pengguna saat menggunakan *e-learning* WSLab. Tingkat kepuasan pengguna terhadap *e-learning* merupakan hal penting dalam menilai tingkat kebergunaan dan tingkat keberhasilan kualitas suatu sistem (Oktaviani dkk. 2019). Pengukuran perilaku penggunaan *e-learning* WSLab belum diketahui karena belum pernah dievaluasi. *E-Learning* WSLab yang baru dikembangkan masih perlu dilakukan evaluasi terkait perilaku penggunaan terhadap *e-learning* tersebut.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan dalam pengujian SIAKAD menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* menghasilkan kesimpulan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan kondisi fasilitas berpengaruh terhadap perilaku penggunaan SIAKAD (Pritama Arde, 2021). Penelitian lainnya tentang analisis mengukur kepuasan dan kepentingan pengguna sistem Informasi E-Office peneliti menggunakan

metodologi UTAUT memiliki kesimpulan bahwa kelima konstruk pada model UTAUT yang di antaranya ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha berpengaruh signifikan atau dapat diterima terhadap minat pemanfaatan dan penggunaan, begitu juga dengan kondisi-kondisi yang memfasilitasi serta minat pemanfaatan dan penggunaan berpengaruh signifikan atau dapat diterima terhadap perilaku pengguna (Muttaqin & Prihandoko, 2018). Selain itu terdapat pula penelitian yang juga menggunakan metode *System Usability Scale* dalam *Usability Website UNRIYO* yang mendapat dari aspek usability, *website UNRIYO* masih belum dapat diterima oleh pengguna (Soejono et al., 2018).

Berdasarkan penelitian diatas, metode *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology* (UTAUT) menjadi metode yang cocok digunakan untuk mengetahui perilaku penggunaan pengguna terhadap suatu sistem. Dalam mengukur tingkat perilaku penggunaan terdapat empat faktor yang dapat mempresentasikan perilaku penggunaan yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e-learning* WSLab?
2. Bagaimana analisis pengaruh faktor metode UTAUT terhadap penggunaan *e-learning* WSLab?
3. Bagaimana rekomendasi perbaikan *e-learning* WSLab berdasarkan hasil analisis faktor metode UTAUT dari penggunaan *e-learning* WSLab?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem *e-learning* WSLab.
2. Mengetahui hasil analisis pengaruh faktor metode UTAUT terhadap penggunaan *e-learning* WSLab.

3. Mengetahui hasil rekomendasi perbaikan *e-learning* WSLab berdasarkan hasil analisis faktor metode UTAUT dari penggunaan *e-learning* WSLab.

#### **1.4 Manfaat**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti serta memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang *e-learning* WSLab.

2. Bagi Jurusan Teknologi Informasi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan rekomendasi pengembangan *e-learning* WSLab sebagai dasar pertimbangan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas layanan.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah objek penelitian yang diteliti pada skripsi ini hanya halaman *E-learning* WSLab dari sisi mahasiswa.