

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan bagian dari kebijakan dari Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia, Bapak Nadiem Makarim. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 3 Tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi, program ini memberikan kesempatan berupa hak mahasiswa dan mahasiswi untuk melaksanakan kegiatan belajar diluar kampus dan tetap memperoleh Satuan Kredit Semester (SKS) pembelajaran (Fuadi & Aswita, 2021). Melalui program tersebut, mahasiswa dan mahasiswi Indonesia memiliki kesempatan dalam mengasah keterampilan yang disesuaikan dengan minat bakat masing-masing dengan terjun secara langsung melalui pekerjaan nyata. Terlepas dari latar belakang pendidikan yang ditempuh, program ini diharapkan dapat menjadi persiapan dalam memasuki dunia karir dimasa depan (Puspitasari & Nugroho, 2021).

Program kampus merdeka terdiri dari 8 bagian yang terdiri dari pertukaran antar universitas, mengajar disekolah untuk meningkatkan *softskills*, Penelitian sesuai dengan tema tertentu dalam melakukan analisa kebutuhan lembaga, proyek kemanusiaan dalam perencanaan dalam perencanaan program sosial, aktivitas kewirausahaan untuk mendukung peningkatan pengusaha local, dan topic lainnya yang banyak peminatnya yaitu Magang dan Studi Indenpenden kampus merdeka (MSIB). Magang dan Studi Indenpenden memberi kesempatan mahasiswa-mahasiswi untuk bekerja dengan status magang diperusahaan yang menjadi mitra kampus merdeka (An Nisaa' Budi Sulistyanyingrum et.al., 2022)

PT Disty Teknologi Indonesia dalam kali ini turut berpartisipasi dalam program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa Indonesia yang ingin turut berpartisipasi dalam mengembangkan sistem yang dibutuhkan oleh klien perusahaan. Untuk mencapai tujuan tersebut PT Disty Teknologi Indonesia memberikan serangkaian kegiatan yang mana salah satunya seperti pelatihan intensif sebelum mahasiswa melakukan pengembangan sistem.

PT Disty Teknologi Indonesia menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran saat proses kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) berlangsung yaitu disebut dengan DILAN (Disty Learning). Pengguna dari *e-learning* tersebut di antara lain mentor perusahaan dan peserta magang kampus merdeka. Dengan adanya *e-learning* dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para penggunanya, beberapa aktifitas yang dapat digunakan seperti ketika mentor dapat memberikan seputar tugas, kuis, dan materi (Geasela et al., 2018). Sedangkan peserta MSIB dapat menerima dan mengunduh materi yang telah diberikan oleh mentor, melakukan ujian, mengunggah file tugas serta fitur *chat* dengan sesama peserta magang. “ Tentu dengan adanya media pembelajaran ini menjadi salah satu peningkatan perkembangan teknologi yang sangat mudah bagi kehidupan manusia dalam bidang ilmu pengetahuan atau edukasi (Geasela et al., 2018).

Aspek *User Experience* (UX) sangat penting untuk diperhatikan, termasuk dalam pengembangan website (Rodden et al., 2010). Menurut ISO 9241-210, *User Experience* merupakan persepsi seseorang dan tanggapannya dari penggunaan suatu sistem, produk, dan jasa. Pengguna yang merasa nyaman dan mudah dalam pengoperasiannya merupakan salah satu factor yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan pengalaman pengguna. Hal tersebut sangat berlaku pada *e-learning* untuk memiliki *user experience* yang baik agar meningkatkan



atuisas pengguna terhadap *e-learning* serta dapat memberikan ruang pembelajaran dengan baik (Velia Handayani, 2021).

Penelitian dan pengembangan dibidang *User Experiencet*elah berkembang pesat. Istilah pengalaman pengguna (UX) umumnya digunakan oleh para peneliti dan praktisi dibidang banyak, meskipun definisi tunggal dari istilah ini belum ditetapkan. Ketidakjelasan ini dapat dipahami oleh fakta bahwa ada banyak subjek yang terlibat dalam *User Experience* dan digunakan untuk menggambarkan berbagai topic. Terlepas dari kontroversi tersebut, para peneliti setuju bahwa pengalaman pengguna adalah hasil interaksi antara pengguna, sistem, dan konteksnya (Lallemmand et al., 2015). Ada banyak aspek dari pengalaman pengguna yang dapat dipertimbangkan dan cara mempertimbangkannya saat merancang produk interaktif. Dari berbagai macam kepentingan utama antarlain kegunaan, fungsionalitas, estetika, konten, tampilan, dan nuasa, dan daya tarik sensual dan emosional (Rogers, sharp dan preece, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna dari e-learning DILAN (Disty Learning) yang ditinjau dari segi peserta magang. Pada penelitian ini menggunakan Metode System Usability Scale sebagai alat pengujian usability. Dalam pengukuran sisi kegunaannya penelitian ini menggunakan lima apsek usability sebagai alat ukur yaitu, *Learnbility*, *Memorability*, *Eficiency*, *Error* dan *Satisfaction* (Nielsen 2012).

Usability sendiri menjadi tolak ukur dalam user experience dimana pengalaman pengguna adalah ukuran yang memiliki kualitas baik atau buruk, dimana interaksi antara pengguna dengan produk atau sistem (Internet, perangkat lunak, teknologi bergerak dan lainnya) yang digunakan oleh pengguna sendiri. Dengan kata lain usability memberikan penilaian kepada kepuasan pengguna secara fungsionalis dengan efektif dan efisien sampai mencapai tujuan yang di inginkan (Brinck, 2002).



Definisi dari usability juga dijabarkan oleh Nielsen pada tahun 2012 dimana *usability* merupakan penilaian terhadap antarmuka dalam seberapa mudah digunakan. Perancangan sistem yang terstruktur dan baik akan menghasilkan antarmuka yang mudah dalam interaksi oleh penggunanya. (Stone et al., 2005), (Handayani & Adelin, 2019), (H.N et al.,2015) dan meningkatkan kepuasan dari pengunjung. (Suyanto dan Ependi, 2019) Pada kondisi kebalikannya, dimana bila antarmuka tidak dirancang dengan baik maka akan menimbulkan rasa frustrasi, ketidakpuasan, serta mengurangi 40% pengunjung akan kembali. (Stone et al., 2005), (Marcus, 2002).

Berdasarkan studi observasi kepada beberapa pengguna ditemukan beberapa masalah dan kekurangan DILAN (Disty Learning), yaitu beberapa pengguna masih kurang puas dalam menggunakan e-learning ini. Menurut responden, segi desain masih kurang interaktif dan masih kurang user friendly, desain user interface yang masih belum rapi membuat 4 navigasinya perlu pemahaman lebih untuk dimengerti. Seperti adanya pemilihan font-size, font-weight dan warna yang kurang sesuai, tampilan kurang pas saat digunakan dalam mode ponsel yang mana menimbulkan salah satu faktor ketidakpuasan pengguna e-learning. Para responden mengeluhkan website DILAN (Disty Learning) yang tidak responsive dapat menghambat akses di smartphone

Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna dari e-learning DILAN (Disty Learning) yang ditinjau dari segi peserta magang. Dari penjabaran diatas, kami meninjau hal yang mendasar untuk mengetahui sejauh mana website ini dapat digunakan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Pengukuran yang mencakup beberapa hal tersebut yaitu mengarah pada pengukuran *usability*(Salamah, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian ini mengangkat judul “**Analisis User Experience Terhadap**



## Website E-learning (DILAN) menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*)”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengukur tingkat pengalaman pengguna terhadap sistem website e-learning DILAN (*Disty Learning*)?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun berdasarkan rumusan masalah, maka permasalahan yang dibatasi sebagai berikut :

- 1) Metode yang digunakan untuk pengujian yaitu *System Usability Scale* (SUS).
- 2) Dalam penelitian analisis ini menggunakan lima aspek *usability* sebagai alat pengukuran.
- 3) Kuisisioner *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan, dengan jawaban skala likert yang terdiri atas Sangat Setuju, Tidak Setuju, Netral, Tidak setuju, dan Sangat Tidak Setuju.
- 4) Pendistribusian kuisisioner melalui media online dengan menggunakan *tools* dari *Google Form*.
- 5) Data dari jumlah populasi pada penelitian ini merupakan jumlah peserta Magang Bersertifikat Kampus Merdeka PT Disty Teknologi Indonesia Bacth 3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna atau *user experience* dalam menggunakan *Website* DILAN (*Dilan Learning*).



## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi Peneliti
  - a. Menjadi bahan masukan bagi tim pengembang DILAN (Disty Learning) dalam mengembangkan *User Experience* yang lebih optimal bagi pengguna.
  - b. Mengetahui hasil analisis *user experience* dari pengguna website DILAN (Dilan Learning).
- 2) Bagi Pembaca

Dapat menjadi salah satu sumber referensi pengetahuan dan dapat dijadikan acuan literature tambahan untuk penelitian selanjutnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang terkait permasalahan yang diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

### BAB 2 LANDASAN DAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, penelitian terdahulu, dan tools yang akan digunakan dalam penelitian ini.

### BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini seperti pembuatan model, evaluasi model, visualisasi data hasil klasifikasi, dan analisis deksripsi data.



## BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian diantaranya yaitu hasil pembuatan model, evaluasi model, visualisasi data hasil klasifikasi, analisis dekskripsi data, dan pembuatan aplikasi.

## BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk penelitian selanjutnya agar didapat hasil yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang literature yang digunakan sebagai pedoman yang membantu pengerjaan skripsi.



