

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, berdampak pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk bagaimana manusia memperoleh dan menyampaikan informasi [Machmud, 2012]. Pada jaman sekarang ini teknologi telah digunakan bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan jasmani maupun komunikasi saja, tapi teknologi informasi dan system informasi digunakan dalam Salah satu perkembangan teknologi di dalam bidang pendidikan yakni penerapan metode e-learning yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. E-learning sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional [Hanum, 2013]. Elearning juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah.

Sistem e-learning sangat dibutuhkan di era globalisasi dunia pendidikan saat ini. Akhir-akhir ini Indonesia dikejutkan dengan adanya pandemi corona virus 19 yang menyebabkan social distancing dan lockdown di Indonesia. Yang membuat proses belajar mengajar tidak seperti biasanya. SMA N 2 Lahat adalah salah satu sekolah yang tidak ketinggalan dalam penerapan pembelajaran dan pengajaran online. Pada saat saat ini pembelajaran di SMA N 2 Lahat menggunakan web e-learning sendiri yang mempermudah pembelajaran antar murid dan guru. Disaat seperti inilah peran elearning di perlukan. Sistem elearning perlu dipantau apakah user merasa puas dalam proses belajar menggunakan web learning tersebut.

Elearning itu sendiri memiliki definisi yang sangat luas yang dipaparkan oleh para pakar. Diantara definisi Elearning adalah sebagai berikut: Menurut Darin E.hartley dalam (Hidayati, 2010) menyatakan

Elearning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Menurut Dong dalam (Andrian, 2011) Elearning adalah kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Dapat disimpulkan bahwa Elearning merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer. Pada pembelajaran Elearning media digunakan untuk mengakses layanan baik oleh pengajar.

Manfaat Elearning menurut (Sopiandi, 2017) ada 3, yaitu fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses perjalanan, Elearning memberi kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar, Elearning memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi dan akomodasi.

SMA Negeri 2 Lahat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di Bandar Jaya, Kec. Lahat, Kab. Lahat, Sumater Selatan yang memiliki akreditasi A berdasarkan sertifikat 745/SM/TU/X/2016. Dalam menjalankan kegiatannya, SMA N 2 Lahat berada dibawah naungan kementrian pendidikan dan kebudayaan. Beralamat di Jalan jaksa agung R.SUPRAPTO Lahat, Bandar jaya Kec. Lahat, Kab. Lahat. Sekolah tersebut menyediakan berbagai fasilitas seperti listrik untuk membantu proses belajar mengajar, menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Dan SMA N 2 Lahat salah satu sekolah yang memiliki e-learning untuk menunjang kebutuhan pembelajaran. Semenjak penerapan penggunaan e-learning, tidak pernah dilakukan analisis kualitas pelayanana yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna dalam melakukan proses belajar di e-learning SMA Negeri 2 Lahat. Kualitas pelayanan tentunya akan menciptakan suatu kepuasan pengguna terhadap suatu layanan, dalam hal ini kualitas dan kepuasan

pengguna berkaitan erat. Kualitas e-learning akan sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan penggunanya itu sendiri. Semakin tinggi kualitas suatu web, maka akan semakin banyak pengguna yang mengakses web tersebut. Keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sistem informasi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas sistem dan informasi yang diproduksinya. Dari penjelasan diatas maka dilakukansuatupenelitianyangmengukurTingkat kepuasan pengguna.

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi [Purwandani, 2018]. Dalam penelitian ini diukur 5 indikator EUCS yang akan menentukan tingkat kepuasan pengguna E-learning yaitu isi, akurasi, bentuk, kemudahan dalam penggunaan dan ketepatan waktu. Dari kelima indikator tersebut dapat dilihat bagaimana tingkat kepuasan pengguna e-learning pada SMA Negeri 2 Lahat.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengukur dimensi-dimensi yang mempengaruhi penerapan e-learning. Teknik pengambilan sampel pada penelitian kali ini adalah sampel random. Diharapkan penelitian ini dapat mengukur kepuasan pada e-learning SMA Negeri 2 Lahat. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian dengan judul **“Analisa Tingkat Kepuasan Penggunaan E- learning pada SMAN 2 LAHAT menggunakan metode EUCS (*End User Computing Satisfaction*)”**.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana menganalisis kepuasan pengguna e-learning SMA Negeri 2 Lahat.

Tujuan Penelitian

Pada penelitian kali ini, penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap E-learning SMA Negeri 2 Lahat menggunakan metode Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS).
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna e-learning SMA Negeri 2 Lahat

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis, penelitian ini untuk penerapan ilmu dalam menganalisis tingkat kepuasan pada sistem informasi.
2. Dapat membantu pihak SMAN 2 Lahat mengetahui gambaran sejauh mana tingkat kepuasan penggunaane-learning SMA Negeri 2 Lahat.

Metodologi Penelitian

Waktu

Penelitian ini dijadwalkan dari bulan Desember sampai dengan bulan Maret 2021, pada masa tersebut peneliti melakukan tahapan demi tahapan sesuai pada perencanaan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan terlebih dahulu.

Tempat

SMA Negeri 2 Lahat alamat : Bandar Jaya, Kec. Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan 31414.

Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara (interview) adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono 2017). Wawancara ini dilakukan dengan responden yaitu pengguna E-learning.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono 2017). Pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu pada e-learning SMAN 2 Lahat.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono 2017). Dalam hal ini memberikan kuesioner kepada responden yang merupakan pengguna e- learning SMAN 2 Lahat melalui Google Form.

Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut :

BABI PENDAHULUAN

Pada Bab ini penulis memasukan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Metode Penelitian dan Sistematika penulis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini penulis memasukkan isi dari tinjauan umum yang meliputi sejarah, analisis, visi dan misi, struktur organisasi. Serta memasukkan teori-teori yang penulis pakai pada Landasan Teori dalam skripsi ini tentu saja yang berkaitan dengan judul penulis paparkan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

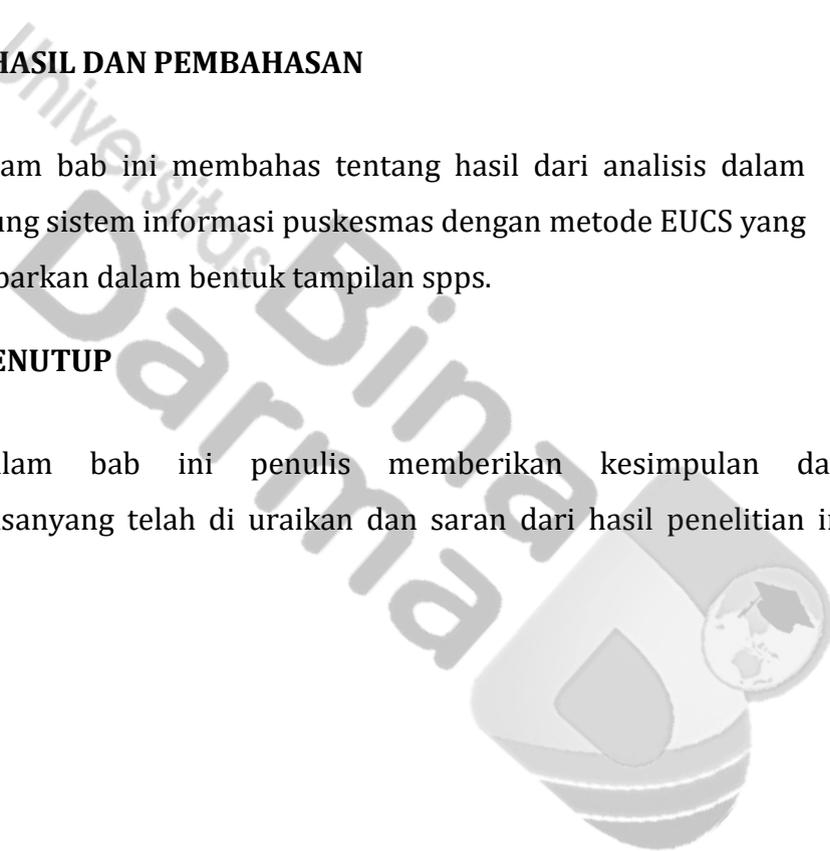
Bab ini membahas Waktu dan Tempat, Alat dan Bahan, Metode pengumpulan Data serta tentang tahapan dari Analisis sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang hasil dari analisis dalam menghitung sistem informasi puskesmas dengan metode EUCS yang di digambarkan dalam bentuk tampilan spps.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari pembahasanyang telah di uraikan dan saran dari hasil penelitian ini



Universitas Bina
Dharma

