

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada bidang komputer telah banyak merubah kebiasaan dan manusia bekerja. Sistem informasi membuat pekerjaan dikantor dan sistem perkuliahan menjadi lebih efektif dan efisien tanpa harus mengeluarkan biaya dan waktu lebih dalam setiap prosesnya. Hal tersebut membuat pemanfaatan sistem informasi khususnya oleh Universitas terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada tahun 2020 lalu, Pemerintah menegaskan pembatasan kontak secara langsung dikarenakan Pandemi Covid-19. Kondisi tersebut membuat banyak Sekolah dan Universitas melakukan aktivitas belajar dan mengajar melalui media daring. Oleh sebab itu, Universitas Bina Darma terus mengembangkan sistem informasi *e-learning* yang telah ada agar proses belajar tetap bias berjalan dengan baik.

Universitas Bina Darma adalah salah-satu Universitas yang selalu mengembangkan teknologi untuk memudahkan segala proses akademik seperti membuat kode bayar yang telah terintegrasi dengan Bank, termasuk proses belajar mengajar yang telah menggunakan *e-learning*, sebuah situs resmi dari Universitas Bina Darma agar Mahasiswa dapat belajar tanpa harus datang ke kampus tersebut. Sistem informasi *e-learning* ini memungkinkan Mahasiswa menerima materi belajar yang telah disiapkan oleh Dosen dan mengerjakan tugas secara daring, *e-learning* ini juga telah terintegrasi dengan sistem informasi lainnya yaitu situs sisfo dari Bina Darma dimana mata kuliah yang telah diinput melalui sisfo akan secara otomatis tampil pada halaman *e-learning*.

Mengingat Sistem Informasi *e-learning* berfungsi untuk memenuhi kebutuhan proses belajar Mahasiswa, maka perlu dilakukan analisa kepuasan pengguna terhadap kualitas sistem informasi *e-learning* ini. Ada beberapa metode untuk

menganalisa kepuasan pengguna yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode *system usability scale* (SUS).

SUS adalah alat ukur yang menilai *usability* suatu produk, yang membuat SUS menarik adalah kuesioner hanya terdiri dari sepuluh pertanyaan yang membuat responden lebih cepat memberikan jawaban.

Oleh karena itu, penulis mengajukan judul "**Analisis Kepuasan Mahasiswa Bina Darma Terhadap Sistem Informasi *E-learning* Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)**".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kepuasan Mahasiswa Bina Darma terhadap sistem informasi *e-learning* yang telah disediakan oleh Universitas tersebut.
2. Berdasarkan analisa menggunakan Metode SUS, hasil dari responden dapat menjadi bahan evaluasi terhadap kualitas sistem informasi *e-learning* Bina Darma.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Mengetahui tingkat kepuasan Mahasiswa Universitas Bina Darma terhadap Sistem Informasi *e-learning* dalam setiap proses belajar yang mereka lakukan berdasarkan sepuluh pertanyaan dari metode SUS.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Dapat memberikan masukan maupun saran terhadap pengembang sistem informasi dan mengukur tingkat keberhasilan.
2. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan dalam mengukur tingkat keefektifan *e-learning* dilingkungan Universitas Bina Darma yang nantinya bias menjadi acuan untuk pengembangan selanjutnya.

### 1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak keluar dari lingkup permasalahan yang akan dibahas, maka dibuat batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Dalam melakukan analisa, penulis hanya menggunakan satu metode yaitu metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Responden penelitian adalah mahasiswa aktif Universitas Bina Darma.
3. Pada penelitian ini responden akan diajukan 10 pertanyaan berdasarkan metode yang digunakan.

