

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mengubah cara berpikir masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak hanya diperoleh dari surat kabar, radio, tetapi juga sumber informasi lainnya, salah satunya adalah internet (Husaini, 2014). Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Pengembangan dan penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan dapat meningkatkan reformasi sistem pendidikan. Dunia pendidikan dapat memanfaatkan peluang adanya teknologi informasi untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik dalam hal peningkatan kualitas sarana dan prasarana, maupun sumber daya manusia pendidik sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas. (Budiana et al., 2015).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah adanya sistem *e-learning*. Sistem pembelajaran *online* tidak mengharuskan guru dan siswa berada di tempat yang sama untuk melakukan proses pembelajaran. Guru hanya perlu mengunggah materi pembelajaran pada *website e-learning* dan siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dengan membuka *website e-learning* (Munir, 2009). Namun, sistem pembelajaran *online* tidak menggantikan proses pembelajaran di kelas, melainkan mendukung proses pembelajaran melalui konten pembelajaran di kelas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Langgeng Hadi Prasetyo pada hari Senin, 27 Maret 2023 SMA Negeri 2 Purwokerto merupakan salah satu SMA Negeri di Kabupaten Banyumas yang didirikan pada tanggal 1 Maret 1950. SMA Negeri 2 Purwokerto merupakan salah satu instansi pendidikan yang menerapkan sistem *e-learning* sebagai media pembelajaran yaitu LMS (*Learning Management System*). LMS ini telah beroperasi sejak tahun 2004, namun baru dimanfaatkan secara maksimal sejak merebaknya wabah Covid-19. Terdapat beberapa fitur yang ada pada LMS

dalam mengelola aktivitas pembelajaran seperti absensi, pemberian materi, video pembelajaran, penugasan, dan ujian atau *quiz*.

Melalui sistem ini siswa dapat mengakses atau belajar kapan saja dan berulang, sehingga siswa dapat lebih memperkuat penguasaannya terhadap apa yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan adanya *website* LMS ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan memberikan keragaman dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan siswa terdapat permasalahan yang dirasakan dalam menggunakan LMS diantaranya tampilan *website* yang masih monoton dan respon *website* yang terkadang lambat.

Agar produk dapat memberikan *user experience* (UX) yang baik, maka produk harus mempunyai kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan fitur yang ada di produk. Jika produk dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang akan menghasilkan kepuasan dalam menggunakan suatu produk maka produk tersebut dikatakan berhasil (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021). Pemahaman lebih lanjut mengenai pengguna itu sendiri merupakan fokus dari UX, yang mencakup kemampuan dan hambatan yang dirasakan, penilaian yang diberikan, dan kebutuhan dari pengguna (Suastini et al., 2018).

Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana penilaian pengguna dalam menggunakan produk. Salah satu evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi terkait UX sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan agar *website* lebih tepat guna. Dalam menganalisis kualitas UX, *User Experience Questionnaire* (UEQ) menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian tersebut, dengan menggunakan metode UEQ akan diukur *User Experience* pada *Website Learning Management System* (LMS) SMA Negeri 2 Purwokerto.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana analisis *user experience* mampu memberikan rekomendasi terhadap *Learning Management System* (LMS) di SMA Negeri 2 Purwokerto?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Obyek yang diteliti adalah *Learning Management System* (LMS) SMA Negeri 2 Purwokerto.
2. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan enam skala pengukuran yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.
3. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner.
4. Responden dari penelitian adalah siswa SMA Negeri 2 Purwokerto yang menggunakan *website* LMS.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat *user experience* pada *Learning Management System* (LMS) SMA Negeri 2 Purwokerto.
2. Mengetahui variabel dengan skala UEQ tertinggi dan terendah pada *website* LMS.
3. Memberikan saran perbaikan pada *website* LMS.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi terkait dengan kepuasan pengguna dan kualitas *website Learning Management System* (LMS) berdasarkan pengalaman pengguna.
2. Menjadi bahan evaluasi bagi pihak yang bersangkutan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas UX *website Learning Management System* (LMS) SMA Negeri 2 Purwokerto.