

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aplikasi *mobile* menjadi bagian penting pada lingkungan pendidikan. Salah satu aplikasi *mobile* yang digunakan dalam lingkungan Pendidikan adalah aplikasi presensi *Mobile QrCode*. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pelaporan dan pengelolaan presensi, serta memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dalam administrasi kelas.

Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) ialah salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang memiliki aplikasi presensi untuk mengelola pelaporan dan pengelolaan presensi mahasiswa dalam aktivitas perkuliahan yang biasa di sebut dengan Presensi *Mobile QrCode* UMP. Aplikasi Presensi *Mobile QrCode* UMP ini berbasis *QrCode* dimana mahasiswa cukup masuk dengan menggunakan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan *password* mereka, lalu mereka bisa melakukan presensi dengan cara memindai barcode menggunakan ponsel mereka. Aplikasi ini membuat proses presensi menjadi lebih praktis dan efisien.

Aplikasi Presensi *Mobile QrCode* UMP belum pernah dievaluasi salah satunya dalam hal kepuasan pengguna, sehingga tidak diketahui sejauh mana kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi *Mobile QrCode* UMP. Evaluasi pada aplikasi presensi *Mobile QrCode* UMP diperlukan agar aplikasi dapat berjalan dengan lebih baik lagi.

Pada penelitian ini penulis ingin melakukan analisis pada faktor kepuasan pengguna berdasarkan persepsi mahasiswa menggunakan *variable End User Computing Satisfaction* (EUCS). Di Model EUCS ada 5 faktor atau variabel yang dapat mempengaruhi kepuasan user atau pengguna terhadap penerapan suatu sistem informasi. Faktor atau variabel tersebut terdiri atas: Isi (*Content*), Akurat (*Accuracy*), Bentuk (*Format*), Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), serta Ketepatan Waktu (*Timeliness*).

B. Perumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah yakni bagaimana kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Mobile QRCode* UMP menggunakan Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini mempergunakan variabel *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang terdiri atas isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeliness*).
2. Penelitian ini ditunjukkan bagi mahasiswa Fakultas Teknik Dan Sains yang berstatus aktif di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Penelitian ini tidak akan menganalisis aspek teknis atau pengembangan Aplikasi Presensi *Mobile QR Code* UMP, fokus hanya pada pengalaman pengguna dan kepuasan.

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut maka tujuan atas penelitian ini adalah untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap Aplikasi Presensi *Mobile QrCode* Universitas Muhammadiyah Purwokerto, sehingga dapat menjadi masukan bagi Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

E. Manfaat Penelitian

1. Mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas penggunaan Aplikasi Presensi *Mobile QrCode* UMP oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto khususnya mengenai (*content*), ketepatan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeliness*).
2. Dapat memberikan gambaran menjadi bahan evaluasi dan masukan bagi pihak pengelola Aplikasi Presensi *Mobile QrCode* UMP, tentang faktor yang mempengaruhi kualitas penggunaan berdasarkan kepuasan pengguna akhir (*end-user satisfaction*) menurut persepsi mahasiswa UMP, sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya.