



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari sebuah laman pada situs KajianPustaka.com, *e-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Michael, 2013:27) *e-learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. *E-learning* disebut sebagai proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Adapun (Ardiansyah, 2013) menyebutkan bahwa *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.

Faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan penerapan *e-learning* UMN salah satunya adalah mahasiswa UMN itu sendiri. Mahasiswa merupakan salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan dalam penerapan *e-learning* UMN. Kesiapan mahasiswa untuk menerima teknologi tersebut mempunyai pengaruh besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi tersebut.

Mahasiswa UMN harus mempertimbangkan manfaat dan kegunaan dalam pemakaian *e-learning*. Pertimbangan tersebut memengaruhi persepsi pengguna *e-learning* terhadap perilakunya. Penelitian ini mengkaji tentang minat perilaku (*behavioral intention*) dalam penggunaan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (yang selanjutnya akan disebut sebagai *TAM*). *TAM* menawarkan suatu penjelasan yang kuat dan sederhana untuk penerimaan teknologi dan perilakunya (Venkatesh & Morris, 2000).

Penulis menggunakan *e-learning* UMN sebagai objek penelitian untuk mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran mahasiswa secara massal dan intensif, dikarenakan sampai saat ini *e-learning* hanya digunakan sebagai media penyimpanan *slide* perkuliahan dan pengumpulan tugas berbentuk *soft copy* saja.

Dengan adanya kasus tersebut, penelitian ini menganalisis faktor-faktor apa saja yang memengaruhi penggunaan *e-learning* UMN bagi mahasiswa yang menggunakannya. Penulis juga ingin mengetahui tingkat penggunaan aktual *e-learning* sebagai sarana pembelajaran elektronik mahasiswa untuk melihat apakah kehadiran *e-learning* sudah dimanfaatkan oleh mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis sampaikan, maka permasalahan pokok yang diambil berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat penerimaan dan penggunaan *e-learning* UMN pada mahasiswa dengan menggunakan faktor-faktor internal dan eksternal *TAM*?
2. Bagaimanakah peranan konstruk-konstruk internal dan eksternal *TAM* terhadap penggunaan *e-learning* pada mahasiswa UMN?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan tidak mengambang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah penulis dalam mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan hanya mencari tahu seberapa besar tingkat penerimaan dan penggunaan *e-learning* bagi mahasiswa dengan meliputi konstruk asli *TAM* dan konstruk eksternal yang penulis pilih.
2. Penelitian tidak meliputi analisa pembangunan dan pengembangan *website e-learning*; yang dimaksud ialah seperti *SDLC*, *system analyst*, *coding*, maupun *maintenance* pada *website*.
3. Responden penelitian ini hanya mahasiswa dari UMN.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, rumusan masalah yang berhubungan dengan faktor-faktor penggunaan *e-learning* UMN dilandaskan oleh teori *TAM*. Untuk rumusan masalah yang berhubungan dengan apakah sudah maksimalkah penerimaan dan penggunaan *e-learning* UMN sebagai sarana pembelajaran mahasiswa didapat

berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada para responden. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan *e-learning* UMN sebagai sarana pembelajaran mahasiswa melalui total persentase yang didapat melalui visualisasi *pie chart*.
2. Mencari tahu faktor apa sajakah yang memengaruhi penggunaan *e-learning* UMN pada mahasiswa dengan menggunakan konstruk internal dan eksternal *TAM*.
3. Mengetahui apakah faktor-faktor tersebut berpengaruh positif secara signifikan terhadap penggunaan *e-learning* UMN pada mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan beberapa manfaat yang didapat dengan adanya penelitian mengenai analisa penggunaan *e-learning* UMN pada mahasiswa, yaitu:

1. Penulis maupun staf *e-learning* dapat melihat tingkat penerimaan dan penggunaan *e-learning* UMN bagi mahasiswa untuk saat ini.
2. Penulis dapat menambah pengetahuan mengenai salah satu teori dalam ilmu Sistem Informasi yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)*.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, dapat memperkaya *literature* tentang Sistem Informasi dan memperoleh informasi tambahan mengenai penggunaan Sistem Informasi dalam kampus beserta faktornya supaya dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.