

UIN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena akan kebutuhan teknologi informasi dalam sektor pendidikan sangatlah pesat. Faktor kebutuhan informasi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu faktor munculnya kebutuhan akan teknologi informasi. Kemajuan teknologi khususnya di dunia internet membuat para pelaku dunia pendidikan baik pengajar atau murid tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran, bahkan cenderung dapat memperoleh berbagai macam informasi yang dapat meningkatkan wawasan dalam belajar.

Perkembangan teknologi internet sebagai salah satu teknologi informasi memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mendapatkan informasi yang mereka perlukan. Internet yang mudah diakses baik di komputer atau telepon cerdas semakin banyak dimanfaatkan para siswa atau siswi untuk mengakses informasi yang mereka perlukan dalam belajar. *Website-website* edukasi sebagai media pembelajaran banyak bermunculan sehingga mempermudah para siswa atau siswi untuk mengakses apa yang mereka sedang cari dalam proses belajar.

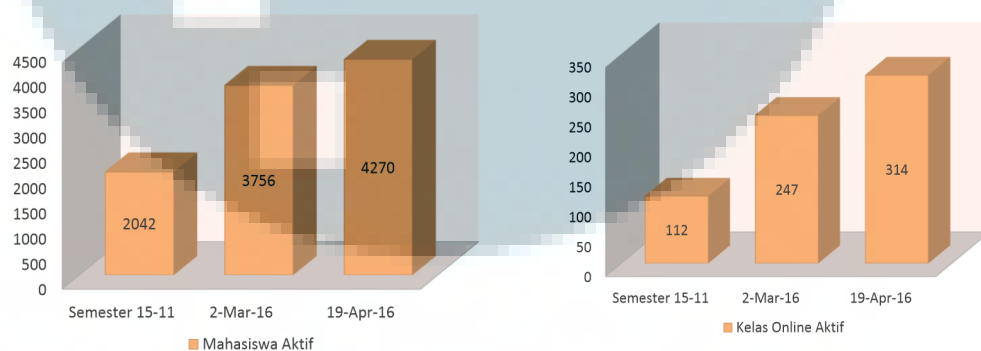
E-learning merupakan salah satu cara institusi pendidikan memberikan informasi pembelajaran. *E-learning* adalah sebuah konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Melalui *e-learning* pengguna bisa mendapatkan informasi serta mengunduh materi yang diberikan pengajar setiap saat dan dimana saja. Hal ini sangat memudahkan para pengguna yang memiliki masalah dalam penerimaan pelajaran saat kelas berlangsung.

E-learning sebagai media teknologi informasi berbasis *web* menjadi salah satu komponen wajib yang perlu digunakan institusi pendidikan sekarang ini. Kemudahan menjadi salah satu alasan mengapa *e-learning* menjadi marak digunakan oleh institusi

pendidikan seperti kampus dalam memberikan materi kuliah kepada para mahasiswanya.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu institusi pendidikan yang menyediakan *e-learning* untuk membantu mahasiswanya agar dapat melakukan kegiatan akademik secara online sesuai dengan visinya yaitu menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT.

Di awal semester tahun ajaran 2015/2016 ini, *E-learning* telah memperbarui tampilan dan kontennya. Berdasarkan data statistik *e-learning* dari *e-learning officer* pada gambar 1.1, selama November 2015 sampai dengan bulan April 2016 terdapat peningkatan kelas *online* yang dibuka dan mahasiswa yang aktif setiap bulannya.



Gambar 1.1 Data Kelas *Online* dan Mahasiswa Aktif Pada *E-learning*

enin

gkatnya jumlah mahasiswa yang aktif dan kelas *online* yang aktif menggunakan *e-learning* membuat *E-learning officer* ingin mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan para mahasiswa dengan *e-learning* dalam sisi *usability* dan *user interface* yang sekarang ini. Hal ini bertujuan agar penggunaan *e-learning* ke depannya semakin optimal dan mahasiswa dapat meningkatkan proses belajarnya melalui *e-learning*. Hal ini yang

membuat pihak *e-learning officer* ingin melakukan evaluasi dari sisi *usability* dan *user interface* untuk menjadi rekomendasi dalam pengembangan selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana *user interface E-learning* Universitas Multimedia Nusantara yang sedang berjalan?
- b. Bagaimana *usability E-learning* Universitas Multimedia Nusantara yang sedang berjalan?
- c. Adakah rekomendasi dari segi *usability* dan *user interface* untuk pengembangan selanjutnya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, diberikan batasan masalah agar dalam penyelesaian nantinya akan terfokus dan sesuai dengan yang diharapkan. Pembuatan skripsi ini dibatasi hanya pada masalah berikut:

- a. Melakukan evaluasi terhadap *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara dari sudut pandang mahasiswa.
- b. Evaluasi *user interface* atau *usability* hanya sebatas tampilan *website*.
- c. Memberikan rekomendasi *user interface* atau *usability* untuk pengembangan lebih lanjut.

- d. Membuat *prototype* rekomendasi *user interface* hanya saat akses pada satu program studi menggunakan axure.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari skripsi ini adalah:

- a. Memberi rekomendasi kepada pihak *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara sesuai hasil evaluasi.
- b. Memberi rekomendasi kepada *E-learning Officer* dalam menentukan *usability* yang tepat dalam pengembangan *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara
 1. Memberikan rekomendasi *user interface* yang sesuai dengan *website e-learning*.
 2. Memberikan rekomendasi *usability* yang sesuai dengan *website e-learning*.
- b. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat saat perkuliahan mengenai *user interface* dan *usability*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terbagi menjadi lima bab yang secara sistematis akan menjelaskan setiap langkah yang diambil oleh penulis.

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI. Bab ini membahas tentang landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini membahas tentang objek yang digunakan dalam melakukan penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN. Bab ini membahas penjelasan terhadap masalah-masalah yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

UMMN