

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi, tidak dapat dipungkiri kegiatan pembelajaran juga mengalami perkembangan. Dewasa ini kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya dilakukan secara konvensional atau dengan tatap muka, tetapi dapat juga dilakukan dengan menggunakan berbagai media yang tersedia di internet. Salah satu media pembelajaran yang online yang sangat populer adalah E-Learning. E-Learning menurut Darin E. Hartley (Rusli et al., 2017) merupakan suatu jenis belajar mengajar dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa atau peserta didik. E-Learning sebenarnya dapat berupa media apa saja selama dapat diakses secara online, baik yang termanajemen seperti sistem pembelajaran formal, maupun yang tidak termanajemen, dimana media yang digunakan dapat memberikan fasilitas untuk menyampaikan bahan ajar secara online.

Untuk membangun sebuah *E-Learning* baik dan sukses, terdapat beberapa parameter-parameter yang harus dipenuhi. Dalam jurnal karya Al-Fraihat berjudul *Evaluating E-Learning System Success: An Empirical Study* disebutkan untuk membangun sebuah *E-Learning* yang sukses yang berkaitan dengan IT, yang perlu diperhatikan adalah bagian *Information Quality* (Al-Fraihat et al. 2020). Dalam *Information Quality*, untuk mensukseskan *E-Learning*, salah satu indikatornya adalah *Content Design Quality* (kualitas tampilan konten) dan *Usability*. *Content Design Quality* ini berkaitan dengan *E-Learning* yang baik harus memiliki desain konten yang berkualitas sedangkan *Usability* berkaitan dengan sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisiensi dan pengguna menjadi puas dalam konteks penggunaan (ISO 9241 – 11:1998). Pengertian Usability secara umum adalah atribut dari kualitas yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah interface digunakan.

Dalam sebuah *E-Learning*, pemilihan tampilan visual yang baik membuatnya menarik secara visual dan menarik untuk dieksplorasi lebih jauh. Hal ini akan semakin meningkatkan kemungkinan visual menawarkan banyak manfaat lainnya. Melakukan desain *User interface* yang efektif harus memperhatikan aspek grafik, layout dari informasi, logika dalam bernavigasi. Perancang *User interface E-Learning* bertugas untuk menyatukan elemen-elemen kedalam lingkungan pembelajaran (learning) secara *user friendly* sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri (Suteja and Harjoko 2013).

Saat ini, banyak Perguruan Tinggi di Indonesia mulai mengembangkan dan menggunakan *E-Learning* LMS sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar. Di Universitas Jambi sendiri terdapat *E-Learning* yang dapat diakses di alamat <https://elearning.unja.ac.id>. *E-Learning* Universitas Jambi menyediakan fasilitas yang dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan perkuliahan secara online, mulai dari pemberian materi dengan berbagai jenis tipe, pemberian tugas, absensi, ujian dan lain-lain. Sebagai salah satu instrumen yang digunakan dalam perkuliahan, *E-Learning* Universitas Jambi merupakan salah satu website yang cukup penting di Universitas Jambi. *E-Learning* Universitas Jambi diharapkan mampu memberikan pengalaman perkuliahan yang baik sehingga mahasiswa dapat kuliah dengan baik dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

E-Learning Universitas Jambi dikembangkan dengan menggunakan LMS MOODLE yang mana merupakan salah satu Learning Management System yang paling banyak digunakan dalam mengembangkan sebuah pembelajaran online. Penelitian mengenai kualitas dari tampilan E-Learning berbasis MOODLE pernah dilakukan oleh Daniel Ivanc pada tahun 2012 dalam jurnal yang berjudul *Usability Evaluation of a LMS Mobile Web Interface* atau evaluasi usability interface dari LMS (*Learning Management System*) berbasis mobile atau pada perangkat selular. Dalam penelitian ini, MOODLE yang digunakan adalah versi 2.0 dalam penelitian ini diketahui jika meskipun MOODLE merupakan salah satu platform LMS yang sangat populer, diketahui jika dalam menyediakan konten pendidikan berbasis perangkat mobile, MOODLE masih memiliki kekurangan pada bagian aplikasi mobile dan tampilan (*interface*) (Ivanc, Vasiu, and Onita 2012).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Servidio (2018) yang diterbitkan dalam jurnal yang berjudul *PerLE: An "Open Source", ELearning Moodle-Based, Platform. A Study of University Undergraduates'Acceptance*. Pengujian penelitian ini menggunakan metode TAM. Dalam jurnal ini diketahui peserta penelitian puas dengan interface dari *PerLE*, tetapi dari segi kebergunaan fasilitas-fasilitas yang ada masih diperlukan beberapa perbaikan, terutama untuk meningkatkan kemudahan interaksi dengan pihak eksternal perangkat lunak pendidikan yang disediakan oleh MOODLE. Dalam penelitian ini juga ditemukan jika user interface memiliki peranan kritis dalam memudahkan penggunaan dari *PerLE*.

Salah satu metode yang dapat dilakukan melakukan evaluasi *user interface* adalah *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan salah satu kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subjektif dari pengguna (Brooke 2020). Metode uji pengguna ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat

digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan, termasuk di dalamnya *hardware*, *software*, perangkat mobile, website, dan aplikasi. Metode ini dapat digunakan untuk mengukur seberapa puaskah pengguna terhadap sistem yang digunakan.

Berdasarkan hal-hal di atas, dengan semakin berkembangnya *E-Learning* di berbagai lembaga pembelajaran di Indonesia, perlu dilakukan analisa mengenai seperti apa kualitas *User interface* pada *E-Learning* Universitas Jambi. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Evaluasi User Interface E-Learning Universitas Jambi Menggunakan System Usability Scale**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kualitas *user interface* dari *E-Learning* Universitas Jambi dengan menggunakan *System Usability Scale*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat kualitas *user interface* dari *E-Learning* Universitas Jambi dengan menggunakan *System Usability Scale*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini diharapkan dalam membangun sebuah *E-Learning*, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan agar *E-Learning* Universitas Jambi dapat dikembangkan dengan lebih baik sehingga tujuan dari pengembangan *E-Learning* itu sendiri tercapai dan dapat diterima.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Penelitian ini dilakukan pada *E-Learning* Universitas Jambi versi lama sebelum adanya pembaruan sistem yang sekarang beralamat di <https://elearninglama.unja.ac.id>.
- b. Perangkat yang digunakan oleh partisipan dalam penelitian ini adalah laptop dan handphone. Penelitian ini tidak dilakukan dengan menggunakan satu jenis perangkat karena menyesuaikan dengan media yang dimiliki dan biasa digunakan oleh partisipan dalam mengakses *E-Learning* Universitas Jambi.

Untuk evaluasi *user interface*, evaluasi hanya dilakukan pada bagian yang dapat diakses oleh pengguna.