

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena COVID-19 memengaruhi seluruh proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka (*offline*) menjadi pembelajaran daring (*online*). Pada proses pembelajaran secara daring tidak terlepas dari adanya teknologi yang mendukung pembelajaran sehari-hari, salah satunya adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan faktor penting penunjang yang dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh agar pengajar dan siswa tetap saling terhubung.

Pada tahun 2016, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mengembangkan sistem *E-Learning* bernama MyKlass yang berbasis *moodle* dengan berbagai fitur di dalamnya untuk menunjang pembelajaran dan dapat diakses melalui *link* myklass.umy.ac.id. Berdasarkan penelitian (Carter-Roberts, 2021) menjelaskan bahwa *e-learning* untuk media pembelajaran mahasiswa kedokteran dalam mengajarkan aktivitas fisik merupakan media penyampaian konten yang cocok dengan dilengkapi dengan konten pendidikan tentang aktivitas fisik, sehingga mahasiswa dapat melakukan pengamatan serta mempraktekkan konseling pasien. Pada tahun 2020 *e-learning* MyKlass telah meluncurkan aplikasi *mobile* yang dapat diunduh di Android (*Play Store*) dan iOS (*App Store*) sesuai dengan fakultas masing-masing. Tersedianya aplikasi *mobile* MyKlass diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi dan informasi melalui *smartphone*.

Saat aplikasi *mobile* MyKlass pertama kali diluncurkan hingga saat ini belum adanya pengujian dari sisi *usability*, sehingga belum ada jaminan kualitas dari sisi kemudahan aplikasi tersebut. Aplikasi *mobile* MyKlass ditujukan kepada seluruh mahasiswa aktif UMY yang digunakan untuk proses pembelajaran sehari-hari sehingga memungkinkan selama ini terjadi banyak kendala seperti kebingungan atau kesulitan yang dialami kebanyakan mahasiswa saat sedang mengoperasikan aplikasi *mobile* MyKlass. Jika terjadi banyak kendala atau permasalahan yang dialami oleh kebanyakan mahasiswa saat sedang mengoperasikan aplikasi *mobile* MyKlass maka hal tersebut dapat menyebabkan penurunan minat belajar dan minat penggunaan aplikasi karena aplikasi yang sulit untuk digunakan.

Maka dari itu, perlu adanya pengujian terhadap kualitas *usability* untuk menilai sejauh mana tingkat kemudahan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi *mobile* MyKlass. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Kuhnel, 2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *usability testing* merupakan metode yang dapat digunakan dalam mengevaluasi saat proses pengembangan suatu sistem. *Usability testing* akan menilai performa sebuah aplikasi yang memungkinkan saat proses pengujian *usability* berlangsung akan menghasilkan berbagai permasalahan seperti permasalahan pada fungsi-fungsi dasar dan kebiasaan kesalahan yang dilakukan pengguna saat mengoperasikan aplikasi sehingga akan muncul juga solusi dari permasalahan tersebut.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan menganalisis dan menjelaskan permasalahan dan memperbaiki kualitas dari aplikasi *mobile* MyKlass berdasarkan penggunaannya langsung. *Usability testing* dapat diketahui bahwa aplikasi tersebut mudah untuk digunakan oleh pengguna atau masih perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kualitas aplikasi *mobile* MyKlass. Pengujian akan melibatkan penggunaannya langsung untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan menggunakan metode *usability testing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu belum diketahuinya kualitas *usability* pada aplikasi *mobile* MyKlass dan jika ditemukan permasalahan maka akan diperbaiki dari segi tampilan pada aplikasi *mobile* MyKlass.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan analisis dari pengujian Aplikasi *Mobile* MyKlass. Pengujian menggunakan metode *usability testing* didasari oleh pengalaman mahasiswa aktif UMY saat menggunakan aplikasi *mobile* MyKlass.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan menjelaskan tingkat kemudahan

penggunaan aplikasi *mobile* MyKlass dari sisi pengalaman pengguna langsung menggunakan *usability testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan rekomendasi perbaikan dapat digunakan sebagai referensi pihak *developer* untuk mengembangkan Aplikasi *Mobile* MyKlass menjadi lebih baik.
2. Diharapkan meningkatkan minat belajar dan minat penggunaan oleh mahasiswa pada aplikasi *mobile* MyKlass

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan yang diterapkan pada penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai referensi, inspirasi, dan dasar untuk melakukan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode dan tahap perancangan awal dan akhir yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang telah dilakukan terhadap pengujian *usability* yang dilakukan berdasarkan pengalaman pengguna serta menganalisis permasalahan yang terjadi saat proses pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan penjelasan akhir atau penutupan dari tugas akhir yang berisi kesimpulan hasil analisis dan saran yang digunakan untuk pengembangan selanjutnya.