

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era digital merupakan ciri utama tren perkembangan dunia modern, sehingga berbagai aspek kehidupan semakin terintegrasi dengan proses digitalisasi (Sukmawati, dkk., 2022). Sebagai respons terhadap tren ini, seluruh penjuru dunia berlomba-lomba meningkatkan dan mengembangkan digitalisasi pada berbagai sektor, khususnya sektor pendidikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang kian mutakhir, pembelajaran berbasis digital kini telah menjadi sebuah standar baru dalam transformasi pendidikan modern (Waruwu, dkk., 2024)

Sehubungan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan modern tersebut, berbagai lembaga pendidikan mulai mengimplementasikan *Learning Management System* (LMS) pada proses pembelajaran. *Learning Management System* (LMS) ialah sistem pembelajaran daring meliputi pengelolaan materi ajar serta pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara terstruktur dan mudah diakses di mana pun dan kapan pun (Rasyid, dkk., 2021). Menurut Chaubey & Bhattacharya (2015), *FirstClass* yang dikembangkan oleh *SoftArc* pada tahun 1990 sebagai LMS pertama di dunia, awalnya dirancang untuk platform *Macintosh* dan menjadi pelopor berbagai fitur yang tetap relevan hingga saat ini. Seiring berjalannya waktu, LMS terus berkembang pesat, sehingga menghadirkan berbagai inovasi baru yang kini diadopsi secara luas di berbagai negara, termasuk di Indonesia.

Penggunaan *Learning Management System* (LMS) di Indonesia mulai berkembang pesat sejak masa pandemi COVID-19. Perkembangan ini didorong oleh Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Dalam kebijakan tersebut, seluruh lembaga pendidikan dianjurkan untuk menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai upaya menjaga keberlangsungan proses pendidikan di tengah situasi darurat (Mendikbud, 2020). Sejalan dengan kebijakan tersebut, penggunaan

LMS menjadi solusi utama dalam mendukung sistem pembelajaran daring karena memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses materi ajar, mengelola tugas, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Mustika, dkk., 2024). Oleh karena itu, banyak instansi pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), mulai mengadopsi LMS sebagai bagian dari proses pembelajaran, baik selama masa pandemi maupun setelahnya.

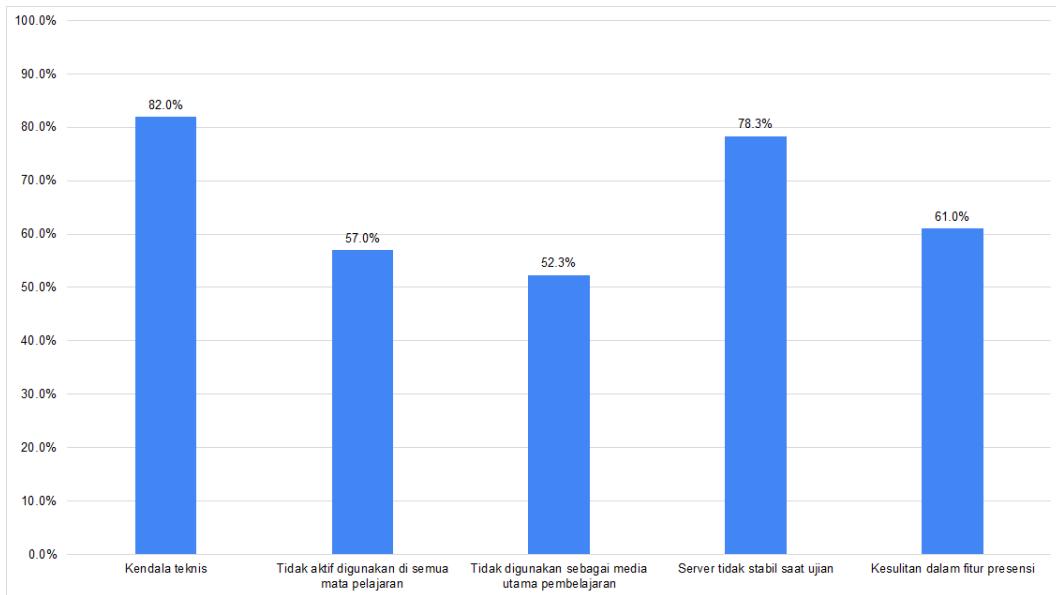
Berbagai platform *Learning Management System* (LMS) telah tersedia untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dan universitas. Di Indonesia, sejumlah platform LMS populer yang sering digunakan mencakup *Google Classroom*, *Blackboard*, *Edmodo*, *Moodle*, dan *Schoology*. Selain itu, terdapat juga platform lokal bernama Sekolah.id yang merupakan karya anak bangsa dan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran daring maupun *blended learning*. LMS ini dirancang untuk mempermudah tugas administratif guru, seperti mencatat presensi, memantau ketercapaian pembelajaran, mengelola materi ajar, hingga memberikan tugas kepada siswa (DetikInet, 2020).

SMK Negeri 1 Bandung merupakan salah satu sekolah yang mengadopsi Sekolah.id sebagai *Learning Management System* (LMS) untuk mendukung berbagai kegiatan pembelajaran dan administrasi sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Enjang Maman, S.Ag. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum pada Selasa 25 Februari 2025, beliau mengatakan bahwa penggunaan LMS ini telah dimulai sejak tahun 2020, ketika pandemi Covid-19 melanda Indonesia dan pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran daring di seluruh satuan pendidikan. Dalam upaya memastikan kelancaran proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), sekolah memerlukan LMS yang dapat memfasilitasi pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Meskipun saat ini pandemi telah berakhir dan pembelajaran tatap muka kembali diberlakukan, SMK Negeri 1 Bandung tetap memanfaatkan LMS Sekolah.id sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan LMS ini sejalan dengan penerapan metode *blended learning*, yang mengombinasikan pembelajaran luring (luar

jaringan) dan pembelajaran daring (dalam jaringan) guna meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar. Hal ini mencerminkan komitmen sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien bagi siswa.

Keberhasilan suatu layanan *Learning Management System* (LMS) tidak hanya bergantung pada kelengkapan fitur yang tersedia, tetapi juga pada perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan yang baik memungkinkan identifikasi terhadap berbagai permasalahan yang mungkin muncul serta memastikan bahwa LMS yang diterapkan sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna (Wardhani & Setiyawati, 2022). Jika layanan yang diberikan mampu memenuhi ekspektasi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka kepuasan pengguna akan meningkat. Namun, fakta yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan LMS masih menghadapi berbagai hambatan, seperti rendahnya kesadaran siswa dalam memanfaatkan fitur yang tersedia serta keterbatasan dukungan teknis dan akses internet yang memadai (Adawiyah, dkk., 2024). Selain itu, ketidakpuasan pengguna terhadap LMS juga kerap kali terjadi akibat kendala dalam kenyamanan akses, akurasi sistem yang kurang optimal, serta lambatnya respon terhadap kesalahan yang terjadi saat penggunaan (Larasati & Andayani, 2019).

Uraian di atas menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam layanan *Learning Management System* (LMS), yang menyebabkan LMS belum sepenuhnya mampu memberikan kepuasan kepada penggunanya. Hal ini terjadi karena terdapat beberapa aspek layanan yang belum sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Fenomena tersebut semakin diperkuat dengan data yang diperoleh melalui angket pra-penelitian yang disebarluaskan oleh penulis pada tanggal 25 Februari 2025. Angket diberikan kepada 60 responden yang dipilih secara acak dari setiap kelas XII MPLB, dalam penggunaan LMS Sekolah.id di SMK Negeri 1 Bandung.



**Gambar 1.1
Kendala Penggunaan LMS Sekolah.id di SMK Negeri 1 Bandung**

Kendala yang dirasakan saat menggunakan LMS Sekolah.id di SMK Negeri 1 Bandung, menunjukkan bahwa terdapat berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran, seperti:

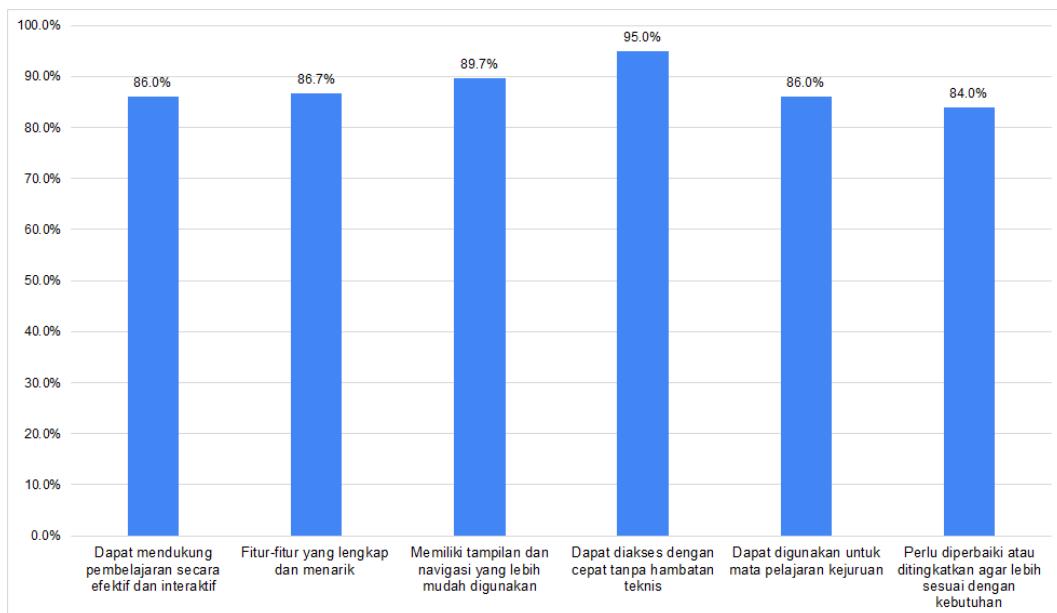
1. Sebanyak 82,0% responden sering mengalami berbagai kendala teknis saat menggunakan LMS yang secara signifikan menghambat kelancaran proses pembelajaran. Permasalahan yang paling umum meliputi waktu *loading* yang terlalu lama, *error* atau gangguan sistem saat mengakses platform. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti jaringan internet yang tidak memadai, semakin memperburuk pengalaman pengguna dalam memanfaatkan LMS sebagai alat bantu pembelajaran. Lebih lanjut, sistem LMS ini hanya dapat diakses melalui perangkat berbasis *Android*, sehingga membatasi akses bagi siswa yang menggunakan perangkat *iPhone*.
2. Sebanyak 57,0% responden menyebutkan bahwa LMS tidak aktif digunakan di semua mata pelajaran, yang mengindikasikan belum optimalnya pemanfaatan LMS dalam mendukung proses pembelajaran. Mayoritas guru hanya memanfaatkan LMS untuk fitur-fitur tertentu saja, sedangkan berbagai fitur lain yang dapat meningkatkan kualitas dan interaktivitas pembelajaran

belum digunakan secara maksimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah belum adanya kebijakan dari sekolah yang mewajibkan penerapan LMS untuk seluruh mata pelajaran, sehingga implementasinya hanya bersifat anjuran dan sangat bergantung pada inisiatif masing-masing tenaga pendidik.

3. Lebih lanjut, Sebanyak 52,3% responden menyatakan bahwa LMS tidak digunakan sebagai media utama pembelajaran, khususnya setelah pembelajaran tatap muka kembali dijalankan sepenuhnya. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi LMS belum dapat dioptimalkan sebagai bagian dari sistem pembelajaran campuran (*blended learning*). Banyak tenaga pendidik yang mulai meninggalkan LMS dan kembali sepenuhnya ke metode pembelajaran tatap muka, sehingga peran LMS sebagai media pendukung belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal.
4. Sebanyak 78,3% responden mengungkapkan bahwa server LMS tidak stabil ketika digunakan untuk ujian, yang mengakibatkan berbagai gangguan teknis yang berdampak signifikan terhadap kelancaran pelaksanaan evaluasi. Hambatan yang paling sering muncul meliputi koneksi internet yang tidak stabil, lambatnya waktu respon sistem, munculnya bug atau kesalahan teknis, serta kegagalan menampilkan soal dengan lengkap (terutama soal bergambar). Berbagai kendala ini tidak hanya menyulitkan peserta didik dalam memahami soal yang disajikan, tetapi juga berpotensi memengaruhi hasil evaluasi dan tingkat kepercayaan peserta didik terhadap LMS itu sendiri.
5. Bahkan dalam aspek yang seharusnya paling sederhana, yakni fitur presensi, masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat penggunaannya. Sebanyak 61,0% responden menyatakan bahwa fitur presensi dalam LMS sulit digunakan, yang mengakibatkan hambatan dalam pencatatan kehadiran peserta didik. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan jarak akses, di mana siswa hanya dapat mengisi presensi dari titik-titik tertentu di lingkungan sekolah. Akibatnya, meskipun mereka sudah berada di dalam area sekolah, mereka tetap mengalami kendala dalam mengakses fitur ini dan

harus berpindah tempat untuk dapat melakukan presensi. Kondisi ini tidak hanya menyulitkan siswa, tetapi juga berpotensi mengurangi efisiensi dan keakuratan pencatatan kehadiran.

Berdasarkan fenomena tersebut, masih terdapat berbagai kendala signifikan dalam penggunaan LMS Sekolahan.id yang berbanding terbalik dengan kondisi yang diharapkan oleh pengguna nya seperti yang terlihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.2
Kondisi yang Diharapkan dari Penggunaan LMS Sekolahan.id di SMK Negeri 1 Bandung**

Kondisi nyata ini sangat kontras dengan ekspektasi peserta didik terhadap LMS Sekolahan.id. Sebanyak 95,0% responden mengharapkan LMS dapat diakses dengan cepat dan tanpa hambatan teknis. Selanjutnya, sebesar 89,7% responden menginginkan LMS dengan tampilan dan navigasi yang lebih mudah digunakan, sebesar 86,7% responden membutuhkan fitur-fitur yang lengkap dan menarik, dan sebesar 86,0% responden menginginkan LMS dapat digunakan untuk semua mata pelajaran kejuruan. Bahkan, sebesar 84,0% responden berharap LMS dapat terus dikembangkan dan diperbarui agar semakin sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tenaga pengajar. Kesenjangan signifikan antara kebutuhan dan harapan ini mengindikasikan bahwa LMS Sekolahan.id belum sepenuhnya menjawab

kebutuhan peserta didik maupun tenaga pengajar, sehingga diperlukan kajian lebih mendalam untuk memahami dan memetakan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi LMS serta tingkat kepuasan peserta didik sebagai pengguna akhir.

Kondisi tersebut memberikan peluang bagi ilmu sistem informasi untuk melakukan studi mengenai faktor-faktor penerimaan teknologi LMS, serta tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna akhir. Ilmu sistem informasi memberikan landasan konseptual dalam pengumpulan, pengolahan, dan pemanfaatan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan, mengoptimalkan efisiensi kerja, serta mewujudkan pencapaian sasaran strategis suatu organisasi. Dalam konteks pendidikan berbasis digital, *Learning Management System* (LMS) merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang harus dikelola secara optimal agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Tingginya ekspektasi pengguna yang tidak diimbangi dengan pengalaman nyata, menunjukkan bahwa LMS ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Ketidaksesuaian ini dapat berdampak pada rendahnya tingkat kepuasan pengguna, karena kepuasan umumnya terbentuk ketika sistem informasi yang diberikan sesuai atau bahkan melebihi harapan. Permasalahan yang cukup kompleks tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan belum optimalnya kepuasan yang diterima oleh siswa dengan *Learning Management System* (LMS) Sekolahan.id, mulai dari sistem yang tersedia, kesiapan tenaga pendidik, dukungan sarana dan prasarana sekolah, serta kebijakan sekolah.

Jika permasalahan dalam penggunaan LMS Sekolahan.id di SMK Negeri 1 Bandung tidak segera diatasi, maka efektivitas pembelajaran berbasis digital akan semakin menurun. Kesulitan dalam mengakses sistem, gangguan teknis saat ujian, serta kurangnya optimalisasi fitur menyebabkan siswa tidak dapat memaksimalkan penggunaan LMS. Akibatnya, motivasi siswa dalam menggunakan LMS akan menurun, dan mereka cenderung kembali bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang kurang mendukung perkembangan keterampilan digital saat ini. Selain itu, ketidakkonsistenan dalam pemanfaatan LMS oleh guru juga

berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran *blended learning*. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka tujuan digitalisasi pendidikan yang diusung oleh pemerintah dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 akan sulit tercapai.

Dalam upaya memahami serta memecahkan fenomena belum optimalnya penerapan LMS Sekolahan.id pada SMK Negeri 1 Bandung yang berdampak pada tingkat kepuasan pengguna, maka diperlukan metode tertentu untuk memecahkan masalah tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989), dijelaskan bahwa tingkat penerimaan teknologi sangat dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). Kedua variabel ini dapat menentukan sejauh mana siswa menerima dan memanfaatkan LMS sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan implementasi LMS dari sudut pandang pengguna, konsep *User Satisfaction* dari DeLone & McLean *IS Success Model* (2003) dapat digunakan. Variabel ini memungkinkan peneliti untuk memahami sejauh mana LMS Sekolahan.id dapat memenuhi kebutuhan dan harapan siswa sebagai pengguna akhir (Wixom & Todd, 2005).

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas penerimaan teknologi LMS di tingkat sekolah dan perguruan tinggi, belum banyak yang memadukan variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *User Satisfaction* secara komprehensif dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *User Satisfaction* dalam penggunaan LMS Sekolahan.id di SMK Negeri 1 Bandung. Dengan memanfaatkan model TAM dan *IS Success Model*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi LMS, serta tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna akhir. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi pihak sekolah dalam mengoptimalkan penerapan LMS guna mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, dan dalam upaya memahami dan memecahkan masalah belum optimalnya penggunaan *Learning Management System* (LMS) Sekolahan.id di SMK Negeri 1 Bandung, perlu dikaji lebih lanjut terkait penerimaan teknologi LMS, serta tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna akhir. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use dalam Penggunaan Learning Management System (LMS) Sekolahan.id terhadap User Satisfaction pada Siswa Kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung**”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada tingkat kepuasan siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung dalam penggunaan *Learning Management System* (LMS) Sekolahan.id. Kepuasan pengguna merupakan aspek krusial yang perlu dievaluasi untuk memahami sejauh mana LMS dapat diterima dan digunakan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks penerimaan teknologi, tingkat kepuasan siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, khususnya persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dari LMS Sekolahan.id. Jika siswa tidak merasakan bahwa LMS ini memberikan manfaat yang nyata bagi proses belajar atau sulit digunakan, maka dapat berdampak negatif terhadap tingkat penerimaan teknologi dan efektivitas pemanfaatannya dalam pembelajaran sehari-hari.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya memanfaatkan fitur-fitur LMS Sekolahan.id dengan optimal. Beberapa kendala terkait pengalaman penggunaan dan tingkat kemudahan sistem juga dapat memengaruhi tingkat kepuasan siswa. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis sejauh mana persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan LMS Sekolahan.id dapat memengaruhi tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna akhir.

Masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan dalam pernyataan masalah (*problem statement*) sebagai berikut “Penggunaan LMS

Sekolahan.id di SMK Negeri 1 Bandung belum sepenuhnya dapat menjamin tingkat penerimaan teknologi dan kepuasan siswa sebagai pengguna akhir. Rendahnya persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dapat berdampak negatif pada tingkat kepuasan siswa, yang selanjutnya dapat menghambat efektivitas pemanfaatan LMS dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menganalisis pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap tingkat kepuasan siswa dalam memanfaatkan LMS Sekolahan.id.”

Berdasarkan pernyataan masalah (*problem statement*) di atas, masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan dalam pernyataan penelitian (*research question*) sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?
2. Bagaimana gambaran *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?
3. Bagaimana gambaran *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?
4. Bagaimana *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan) dapat berpengaruh terhadap *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?
5. Bagaimana *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) dapat berpengaruh terhadap *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?
6. Bagaimana *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) dapat berpengaruh terhadap *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?

Satisfaction (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam serta melakukan kajian ilmiah mengenai pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *User Satisfaction* dalam penggunaan *Learning Management System* (LMS) Sekolahan.id pada siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung. Secara lebih spesifik, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.
2. Mengetahui gambaran *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.
3. Mengetahui gambaran *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) terhadap penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.
4. Mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan) terhadap *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.
5. Mengetahui pengaruh *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) terhadap *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.
6. Mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* secara simultan terhadap *User Satisfaction* dalam penggunaan LMS Sekolahan.id oleh siswa kelas XII MPLB di SMK Negeri 1 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat pada dua aspek utama, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan ilmu sistem informasi dan terkait *Learning Management System* (LMS) Sekolah.id yang dapat diukur penerimanya sebagai inovasi teknologi baru melalui metode *Technology Acceptance Model* (TAM), serta pengalaman dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan terhadap kepuasan pengguna.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penggunaan dan pengelolaan LMS Sekolah.id, antara lain:

a. Bagi SMK Negeri 1 Bandung

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan LMS Sekolah.id pada proses pembelajaran. Dengan demikian, sekolah dapat mengambil langkah-langkah strategis guna meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi yang lebih optimal.

b. Bagi Pengembang LMS Sekolah.id

Temuan penelitian ini dapat memberikan masukan yang konstruktif bagi pengembang LMS Sekolah.id dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan teknologi dan kepuasan siswa sebagai pengguna akhir. Hasil analisis mengenai pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan fitur, perbaikan sistem, serta peningkatan dukungan teknis yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa.