

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. *E-learning* merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan media elektronik atau *device* tertentu sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. *E-learning* pada umumnya merupakan *website* tempat *user* berinteraksi satu sama lain layaknya situs media sosial (Rahmawati, 2019). Pembelajaran berbasis web yang biasa disebut *Web- Based Education (WBE)* atau kadang disebut *e-learning (electronic learning)* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran *e-learning*, terdapat dua sistem (Nurdyansyah & Widodo, 2015), yaitu :

1. Sistem perangkat komputer merupakan seperangkat sistem yang menunjang beroperasinya suatu computer.
2. Sistem jaringan (intranet atau internet) menghubungkan antara satu komputer dengan computer yang lain dan atau internet.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, berdampak pada berbagai jenis media pembelajaran, yang memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu (Teni Nurrita, 2018). Media pembelajaran berperan sebagai perantara atau pengantar pesan yang menjembatani antara pemberi pesan (pengajar) dengan peserta didik, demi tercapainya tujuan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya yang direncanakan, kreatif, sistematis untuk membantu peserta didik pada proses belajar mengajar. Definisi Media Pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari

dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. (Para & Umum, 2020).

Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini juga merupakan salah satu alternatif sarana yang dapat mengoptimalkan suatu kegiatan pembelajaran berbasis teknologi komputer. Aplikasi multimedia interaktif dikondisikan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan informatif (Wiana, 2015). Keberadaan internet memungkinkan dunia pendidikan untuk mencari sumber pembelajaran serta menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk penemuan penelitian keseluruh dunia dengan lebih mudah, cepat serta relatif lebih murah, yang pada akhirnya diharapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat tersebar dengan merata (Nurdyansyah & Widodo, 2015).

Penerimaan sistem informasi oleh pengguna dapat menjadi suatu tolak ukur untuk menilai penerimaan sebuah teknologi informasi oleh pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur penerimaan dan penggunaan teknologi adalah metode *Technology Acceptance Model (TAM)* (Rahayu et al., 2017). Dalam bidang pendidikan, jumlah studi menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk menyelidiki proses adopsi teknologi terus meningkat (Sánchez-Prieto et al., 2017). *TAM* dianggap berpengaruh dan dapat menjelaskan penerimaan seseorang dalam pendayagunaan suatu sistem informasi (Rahayu et al., 2017). Model *TAM* ini adaptasi dari model *TheoryModel TAM* ini digunakan untuk menganalisis penerimaan sistem *e-learning* untuk mengetahui bagaimana sikap penerimaan dari mahasiswa, yang ditinjau dari segi kemudahan penggunaan serta pemanfaatan. Kemudian dari segi tersebut dianalisis menggunakan model *TAM* selanjutnya diketahui hasilnya berupa sikap penggunaan dari mahasiswa (Jundullah et al., 2019).

Pembahasan lain adalah tentang *User Experience (UX)*. Pengalaman pengguna atau *user experience (UX)* adalah kesan subjektif yang tidak terbatas pada rentang waktu selama dimana seseorang berinteraksi dengan produk (Santoso et al., 2016). Menggunakan pendekatan *UX* untuk menganalisis kegunaan, fokusnya adalah pada hubungan semua aspek produk, dari fungsional ke estetika, bekerja dalam konteks setiap elemen dan sesuai dengan kebutuhan pengguna

(Tremblay et al., 2020). Kegunaan dan pengalaman pengguna (*UX*) adalah konstruksi desain penting yang digunakan untuk teknologi penerimaan (Tremblay et al., 2020). Pengalaman pengguna adalah satu dimensi evaluasi layanan yang berfokus pada persepsi manusia terhadap suatu sistem. Selama proses berinteraksi dengan sistem, dimungkinkan untuk memahami kesadaran, emosi dan perilaku fisiologis dan psikologis pengguna (Hu, 2019).

Selain tentang *User Experience (UX)*, juga membahas *Usability* atau kegunaan. Menurut Sarodnick dan Brau (2006), definisi formal pertama dari kegunaan menggambarkan kegunaan produk sebagai kemampuan untuk digunakan oleh manusia dengan mudah dan efektif. *Usability* merupakan derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas (Ichsani, 2018).

Media pembelajaran berbasis aplikasi yang berhubungan dengan bidang fesyen adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Photoshop*. Media pembelajaran tersebut di atas sudah dipergunakan di program studi Kriya Tekstil dan Fesyen Universitas Muhammadiyah Bandung (KTF-UMB)

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yang akan diperkenalkan adalah aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik) yang dapat dimanfaatkan pada beberapa mata kuliah yang ada di program studi KTF-UMB, seperti pada kelompok mata kuliah perilaku berkarya (MPB). MPB adalah kelompok mata kuliah yang bertujuan membentuk sikap dan perilaku seseorang dalam berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan atas ilmu pengetahuan yang dikuasai, diantaranya adalah mata kuliah Gambar Bentuk dan Gambar Konstruktif. Kelompok mata kuliah lainnya, mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) merupakan kelompok bahan kajian dan pelajaran yang ditujukan untuk memberikan landasan keilmuan dan keterampilan tertentu. Termasuk didalam kelompok ini adalah mata kuliah Ilustrasi Fesyen, Pola Busana, Komputer Desain, Desain Busana Industri, *Trend* Fesyen, dan Estetika. Kelompok mata kuliah keahlian berkarya (MKB) adalah pembelajaran yang bertujuan menghasilkan tenaga ahli dengan karya berdasarkan dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasai. Adapun mata kuliah yang termasuk di dalamnya adalah mata kuliah

Kriya Tekstil dan Desain Fesyen. (Ken Atik.S. Proposal Program Studi Kriya Testil & Fashion UMB. 2015). Mata kuliah tersebut dapat memanfaatkan media pembelajaran Aplikasi Jatic Asyik.

Media pembelajaran yang akan dibahas pada tesis ini dan diperkenalkan pada mahasiswa program studi KTF-UMB adalah media pembelajaran Aplikasi “Jahit Batik Asyik” yang disingkat dengan nama “Aplikasi Jatic Asyik” (Widiaty Isma.2020), dimana di fokuskan pada aspek *user experience* dan aspek *usability*. Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada aspek *user experience* dan aspek *usability*, yaitu untuk menganalisa peran sebuah teknologi, berupa hasil dari pembuatan aplikasi tertentu untuk diketahui kebermanfaatannya serta kemudahan dalam mengoperasikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan melakukan penilaian penerimaan mahasiswa terhadap pengalaman pengguna dan kemanfaatan sistem e-learning/ web base learning pada program studi Kriya Tekstil dan Fesyen Universitas Muhammadiyah Bandung (KTF-UMB).

## 2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini di fokuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian *User Experience* mengenai aplikasi Jatic Asyik oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fesyen, meliputi dimensi:
  - a. *Strategy* meliputi apa kebutuhan dari *user (user needs)* dan tujuan dari dibuatnya *produk (product objectives)*.
  - b. *Scope*, terdiri dari *functional spesifications* dan *content requirements*.
  - c. *Structure*, ini terdiri dari *interaction design* dan *information architecture*
  - d. *Skeleton*, terdiri dari *information design*, *interface design*, dan *navigation design*.
  - e. *Surface*, terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design*
2. Bagaimana penilaian kegunaan (*Usability*) mengenai aplikasi Jatic Asyik oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fesyen, meliputi aspek:

- a. Kemudahan dalam penggunaan (*Perceived ease of use*)
- b. Memahami kegunaan (*Perceived utility/usefulness*)

### 3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penilaian *User Experience* mengenai aplikasi Jatik Asyik oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fesyen, meliputi dimensi:
  - a. *Strategy* meliputi apa kebutuhan dari user (*user needs*) dan tujuan dari dibuatnya produk (*product objectives*).
  - b. *Scope*, terdiri dari *functional specifications* dan *content requirements*.
  - c. *Structure*, ini terdiri dari *interaction design* dan *information architecture*
  - d. *Skeleton*, terdiri dari *information design*, *interface design*, dan *navigation design*.
  - e. *Surface*, terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design*
2. Mengetahui penilaian kegunaan (*Usability*) mengenai aplikasi Jatik Asyik oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fesyen, meliputi aspek:
  - a. Kemudahan dalam penggunaan (*Perceived ease of use*)
  - b. Memahami kegunaan (*Perceived utility usefulness*)

### 4. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran pada program studi Kriya Tekstil dan Fesyen di Universitas Muhammadiyah Bandung sesuai kebutuhan mahasiswa serta dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.
  - b. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi pembaca mengenai aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran
2. Manfaat penelitian Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan menjadi bahan referensi bagi penulis sebagai mahasiswa program pendidikan teknologi kejuruan yang kelak akan terjun dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Mahasiswa

- Sebagai bekal pengetahuan dalam penggunaan pembelajaran berbasis teknologi e-learning dengan harapan kelak dapat dipergunakan di dunia usaha dan/ atau dunia industri (dudi)
- Sebagai masukan serta informasi kepada para mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fesyen tentang penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik)

## 5. Struktur Organisasi Tesis

Untuk memudahkan membaca serta memahami isi dari penelitian ini, maka tesis ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab. Adapun kelima bab tersebut dimulai dengan BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Kemudian pada BAB II terdiri dari kajian teori tentang media pembelajaran, media pembelajaran Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik), *Technology Acceptance Model (Tam)*, *User Experience* dan *Usability*. Pada BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, bab ini akan menguraikan dan memaparkan hasil penelitian dan BAB V kesimpulan dan rekomendasi, pada bab ini akan menguraikan tentang simpulan hasil penelitian dan rekomendasi yang sekiranya dapat memberikan masukan pada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.