

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Learning (Electronic Learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan *internet* (situs) atau disebut *WBE (Web Based Learning)*. Kegiatan belajar mengajar berbasis *website* yaitu sebuah penerapan inovasi dalam proses belajar mengajar untuk pegangan instruktif (Rusman, 2013).

SPOT merupakan program LMS secara *online* bagi dosen dan mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang dikembangkan oleh Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi UPI (DIRTIK UPI) yang dibangun untuk mendorong pembelajaran secara fleksibel dan gratis. *Platform* ini berfungsi sebagai pelengkap mode pembelajaran yang umumnya digunakan dalam pertemuan tatap muka secara langsung ataupun daring. Sistem ini sudah terhubung dengan *platform* Sistem Informasi Akademik (SIK), data dan informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran meliputi, nama mahasiswa, nama dosen, kode dosen dan mahasiswa (NIP/ NIM), daftar mata kuliah, serta kurikulum yang di implementasikan sudah mengacu pada platform Sistem Informasi Akademik (Ramadhan, 2013).

Namun, *platform* SPOT ini memiliki permasalahan-permasalahan dari berbagai sisi fungsi kebergunaan suatu sistem, yaitu berdasarkan hasil observasi dan diperkuat dengan hasil wawancara *non-formal* yang di lakukan oleh peneliti terhadap 4 dosen aktif tahun 2018-sekarang di UPI Kampus Purwakarta, menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan SPOT tidak difungsikan secara penuh karena dianggap kurang efektif dan efisien. Terdapat beberapa masalah pada aspek *usability*, permasalahan pertama adalah dari aspek *few errors* dan *aspek satisfaction* saat menggunakan *platform* SPOT, adalah ketika banyak nya *user* yang mengakses sistem di waktu yang bersamaan, mengakibatkan proses akses menjadi lambat dan *error* sehingga *user* merasakan ketidaknyaman saat menggunakan sistem. Selain itu, permasalahan kedua yang dilihat dari aspek *efficiency* dan *satisfaction* terkait dengan *storage* dari sistem yang terbatas, contohnya ketika mahasiswa ataupun

dosen mengupload materi dan tugas dalam bentuk file doc, pdf maupun lainnya tidak bisa melebihi kapasitas yaitu maks 5 MB sehingga menyebabkan ketidakefisienan dalam proses *upload* materi maupun *upload* tugas. Permasalahan lainnya dilihat dari aspek *efficiency* adalah saat dosen mengupload RPS, data harus di *input* secara manual mengenai data tujuan pembelajaran, materi pertemuan dan tanggal pembelajaran tersebut berlangsung, sehingga menyita banyak waktu dan yang terakhir adalah ketika sistem di diamkan beberapa saat dan ketika akan di akses kembali terjadi *load* pada sistem sehingga *user* merasakan ketidaknyamanan saat menggunakan sistem. Dengan demikian, dosen sebagai *user* utama yang berperan sebagai penyelenggara aktifitas KBM yang diikuti oleh mahasiswa sebagai *user* kedua di sistem tersebut tidak menjadikan SPOT sebagai *e-learning* utama dalam kegiatan perkuliahan. Mereka lebih memilih menggunakan platform lain seperti, *Google Classroom*, *Telegram*, *Whatsapp*, *Google Form* dalam kegiatan berdiskusi, evaluasi, absensi, pengiriman tugas dan lain-lain.

Selain itu, dilihat berdasarkan hasil dari penelitian awal berupa penyebaran *kuesioner* berdasarkan sisi *usability* yang dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta sebagai *user* kedua dari *platform* Sistem Pembelajaran *online* terpadu (SPOT), menyatakan bahwa hampir 70 % *user* telah memahami informasi yang disajikan, mengoperasikan menu-menu SPOT, mengingat alur sistem dan cara penggunaan sistem. Akan tetapi sebagian *user* menemukan jumlah fungsi yang tidak sesuai dengan arahan pada sistem, dan tidak merasa puas saat menggunakan sistem pembelajaran online terpadu (SPOT). Oleh karena itu dapat digambarkan bahwa *user* memahami segala informasi yang terdapat dalam sistem serta merasa mudah dalam penggunaannya akan tetapi tidak menjadikan SPOT sebagai media pembelajaran utama dalam kegiatan perkuliahan.

Melihat besarnya peranan sistem pembelajaran *online* terpadu (SPOT) bagi keberlangsungan dalam proses pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran sesuai dengan Kalender Akademik UPI Tahun 2021/2022, model proses pembelajaran di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia khususnya UPI Kampus Purwakarta diharuskan adanya pengelolaan pembelajaran dengan memanfaatkan Sistem

Dita Risti Noviani, 2022

EVALUASI HEURISTIK DALAM MENINGKATKAN ASPEK USABILITY PADA SISTEM PEMBELAJARAN ONLINE TERPADU (SPOT) UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS PURWAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) sebagai *platform* untuk keperluan kegiatan perkuliahan. Maka peneliti memutuskan untuk melakukan analisis sistem dari sisi *usability* dengan menggunakan metode *Nielsen Usability Model* dan diikuti dengan Evaluasi Heuristik berdasarkan prinsip *heuristic* (Nielsen, 1994) agar dapat menanggulangi permasalahan yang muncul dalam tiap metode dan seberapa dalam tiap metode menggali permasalahan tersebut dalam sebuah sistem.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*). Metode yang digunakan adalah analisis *usability* dengan menggunakan *Nielsen Usability Model*, dipilih karena melibatkan pengguna sebagai respondennya untuk diketahui masalah-masalah nyata yang dirasakan oleh penggunanya. Sedangkan metode *Heuristic Evaluation* dipilih karena didalamnya melibatkan *user* sebagai evaluator dan dapat memberikan pendapatnya mengenai permasalahan pada SPOT serta mengusulkan rekomendasi/ perbaikan terhadap SPOT.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan permasalahan yang muncul pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) dapat diidentifikasi sehingga menghasilkan rekomendasi perbaikan agar *user* dapat merasakan kebermanfaatannya saat menggunakan sistem tersebut serta dapat mencapai kepuasan pengguna (*usable*).

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana hasil pengujian analisis *usability* pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) UPI di Kampus Purwakarta berdasarkan *Nielsen Usability Model* ?
2. Bagaimana hasil dari penilaian *user interface* menggunakan metode Evaluasi Heuristik ?
3. Bagaimana dan apa saja rekomendasi yang disarankan berdasarkan hasil pengujian *usability* (*Nielsen Usability Model*) dengan menggunakan 10 prinsip evaluasi heuristik untuk meningkatkan kualitas pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) UPI di Kampus Purwakarta?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya :

1. Penilaian analisis *usability* berdasarkan *Nielsen Usability Model* untuk menganalisis SPOT dari *user* dengan menggunakan instrumen kuesioner.
2. Penelitian ini hanya diakhiri dengan adanya rekomendasi/ saran secara tertulis namun tidak sampai perbaikan sistem secara fisik.
3. Penilaian *Heuristic Evaluation* pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) UPI berdasarkan hasil wawancara dengan *user* dan sebagai evaluator yang mempunyai pengalaman menggunakan sistem yang dikaji untuk menilai dari sisi *user Interface* (UI) berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation*.
4. Penelitian ini dilakukan untuk Dosen dan Mahasiswa aktif tahun 2018 – 2022 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini diantaranya :

1. Dapat mengetahui dari hasil analisis kepuasan *usability*/ penggunaan berdasarkan *Nielsen Usability Model* pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT)

Dita Risti Noviani, 2022

EVALUASI HEURISTIK DALAM MENINGKATKAN ASPEK USABILITY PADA SISTEM PEMBELAJARAN ONLINE TERPADU (SPOT) UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS PURWAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Dapat mengetahui hasil dari *user interface* dengan menggunakan metode Evaluasi Heuristik pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT).
3. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan/ memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Bagi peneliti : memberikan pemahaman serta pengetahuan menyeluruh tentang sistem pembelajaran *online* terpadu (SPOT) berdasarkan *Nielsen Usability Model* dan 10 prinsip metode *heuristic evaluation*.
2. Bagi pengelola sistem pembelajaran *online* terpadu (SPOT), menjadi acuan bagi *Developer* pengelola Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) berdasarkan hasil rekomendasi perbaikan untuk penyempurnaan sistem agar memenuhi kualifikasi dari konsep *usability*.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sesuai dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2019, penulisan skripsi dengan judul “Evaluasi Heuristik dalam Meningkatkan Aspek *Usability* Pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta” memiliki sistematika sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan yang berisikan Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka berisi konsep dan teori dalam bidang yang dikaji serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian yang didalamnya terdapat desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber data, pengumpulan data, prosedur penelitian, analisis perhitungan data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan yang berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.