

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kondisi saat ini, teknologi sangat penting untuk membantu dan mempermudah pekerjaan sehari-hari. Adanya teknologi sistem informasi membuatnya lebih mudah untuk melakukan aktivitas lebih cepat, lebih efektif, dan efisien. Penggunaan dan pengembangan sistem informasi berkembang pesat, terutama dalam konteks pandemi COVID-19, di mana pemerintah mendorong kerja dari rumah, jarak sosial, dan perubahan sistem kerja, dan semua aktivitas dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi. Ini juga berlaku dalam bidang pendidikan dengan belajar mengajar di rumah melalui aplikasi tertentu, misalnya perkuliahan, sekolah, dan seminar yang dilakukan secara *online* ke aplikasi yang direkomendasikan..

*Technology Acceptance Model* (TAM), seperti halnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, semakin berkembang. Menurut model TAM, pengguna suatu sistem lebih cenderung ingin menggunakannya jika sederhana dan bermanfaat bagi mereka (Prakarsa, 2019). Model TAM didasarkan pada teori dari Fishbein dan Ajzen yang disebut sebagai *Theory of Reasoned Action* (TRA), teori ini mencakup dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (PU) dan persepsi *perceived ease of use* (PEOU). PU dalam model menilai bagaimana pengguna menganggap informasi dan konten yang diberikan oleh sistem bermanfaat dan sesuai untuk pekerjaan yang akan dilakukan, serta apakah penggunaan sistem menghemat waktu dan uang. PEOU dalam model tersebut mengukur kemudahan penggunaan sistem dan perangkat seluler dalam melakukan tugas-tugas yang dipersepsikan oleh pengguna. Konstruk kegunaan menggambarkan keyakinan seseorang bahwa memanfaatkan sistem akan meningkatkan kinerjanya, sedangkan konstruk kemudahan penggunaan menggambarkan keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem tidak memerlukan usaha.

TAM digunakan untuk menggambarkan dan meramalkan adopsi pengguna terhadap suatu teknologi, serta perilaku yang terkait dengan penggunaannya. TAM juga menggambarkan hubungan kausal antara persepsi pengguna sistem informasi tentang keunggulan sistem informasi dan kemudahan penggunaannya, serta perilaku, tujuan, dan penggunaan sebenarnya (Apriyanto, 2015). Model TAM dengan demikian merupakan alat yang berharga untuk menilai adopsi sistem informasi oleh pengguna (Prieto, Migueláñez and García-Peñalvo, 2014). Banyak ahli percaya TAM adalah model terbaik untuk menilai kesiapan kelompok untuk menjalankan teknologi komputer dasar dalam operasinya. Telah banyak penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan TAM. TAM digunakan untuk menganalisis statistik peningkatan teknologi penerima di mobile tourist guide context (Trakulmaykee, 2016). Selanjutnya TAM juga digunakan untuk mengetahui faktor-faktor penerimaan konsumen di *e-marketplace* Lazada (Prakarsa, 2019). Kemudian TAM digunakan untuk mengintegrasikan *mobile perceived* aplikasi virtual hotel operator di Indonesia ((Prakarsa *et al.*, 2020).

Sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 di Satuan Pendidikan, seluruh perguruan tinggi di Indonesia mengambil langkah tegas dan nyata untuk melaksanakan tuntutan pemerintah. Dalam rangka penanganan wabah virus corona atau pandemi COVID-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, termasuk peraturan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh di bidang pendidikan. Teknik pembelajaran yang secara tradisional dilakukan dengan tatap muka di kelas sekarang telah berkembang menjadi pembelajaran virtual dan tidak lagi bertemu dan bertatap muka di kelas, artinya paradigma pembelajaran saat ini telah mengalami perubahan.

Pesatnya pertumbuhan dunia teknologi dan informasi dewasa ini cenderung mempermudah segala kegiatan, salah satunya kegiatan pendidikan yang dikenal dengan istilah *Learning Management System* atau LMS, yang memungkinkan

lembaga pendidikan dengan mudah mengimplementasikan *e-learning*. Banyak lembaga pendidikan yang mengadopsi *e-learning* karena perkembangannya yang pesat. Kemajuan teknologi multimedia berpotensi mengubah cara orang menerima dan mengadaptasi informasi. Guru dan dosen juga dapat menggunakan multimedia untuk membangun pendekatan pengajaran baru (Rahmawati, 2019).

Seperti situs jejaring sosial, *E-learning* sering kali merupakan situs web di mana pengguna dapat dideteksi satu sama lain. *E-learning* adalah jenis pembelajaran dimana materi pendidikan disampaikan kepada siswa melalui jaringan komputer melalui internet, intranet, atau media lainnya (Hussein, 2017). Dalam konteks pendidikan, beberapa program *e-learning* yang ditawarkan sepenuhnya *online* tanpa interaksi tatap muka, sementara dalam beberapa konteks, program yang ditawarkan dengan modus dicampur adalah penggunaan kedua tatap muka dan interaksi *online* yang difasilitasi oleh teknologi pendidikan. Mahasiswa dapat menggunakan *learning management system* (LMS) untuk mengakses materi perkuliahan, mengikuti forum diskusi dengan dosen melalui forum diskusi, *chatting*, dan mengakses tugas yang diberikan dosen. Dosen juga diimbau untuk menggunakan video pembelajaran yang dapat diunggah ke *Learning Management System* (LMS) untuk menciptakan sumber belajar yang lebih unik.

*Learning Management System* (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pendidik untuk menyampaikan konten, mempromosikan kolaborasi, menilai kinerja peserta didik, melacak data peserta didik, dan menghasilkan laporan untuk membantu pengajar mengoptimalkan keefektifan pembelajaran peserta didik mereka (Trisnaningsih, Suyanto and Rahayu, 2016). Karena minat yang signifikan dalam *e-learning* selama pandemi ini, pendekatan yang dikenal sebagai metode TAM, diperlukan untuk menilai penerimaan peserta didik terhadap *e-learning*. Google Classroom adalah contoh media *e-learning* yang ada. Selain itu, Google Classroom adalah *Learning Management System* (LMS) fleksibel yang dapat digunakan untuk menggabungkan sumber belajar terkait teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai aplikasi telah berkembang dari level *e-learning* saat ini. *Learning Management System* (LMS) *open source* seperti Edmodo, Quipper, dan Google Classroom bebas digunakan.

Peserta didik dapat menggunakan *platform* ini sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar. Pendidik dan peserta didik mendapat manfaat yang signifikan dari fleksibilitas LMS.

Berdasarkan suatu survei yang dilaksanakan pada 7-11 Oktober 2020 oleh situs Arus Survei Indonesia (ASI), serta dilakukan dengan metode multistage random sample pada seribu responden di 34 provinsi, dengan margin error 3,1 dan tingkat kepercayaan 95 persen, Google Classroom (26,1 persen), Ruangguru (17,1 persen), dan Rumah Belajar (15,2 persen) adalah platform pembelajaran paling populer, diikuti oleh Ayobelajar (8,1 persen), Zenius (6,5 persen), Duolingo (3,3 persen), Uduy (3,3 persen), Birru (3,3 persen), SekolahMu (3,2 persen), Eduda System (2,2 persen), Edmodo (2,2 persen), Bahaso (1,2 persen), Aminin (1,2 persen), sisanya (5,1 persen) menyatakan tidak tahu atau tidak menjawab. Dalam setiap penelitian, responden yang berstatus pelajar atau sederajat dan mendapatkan pelatihan intensif diwawancarai melalui telepon dengan menggunakan kuesioner (Alfian, 2020).

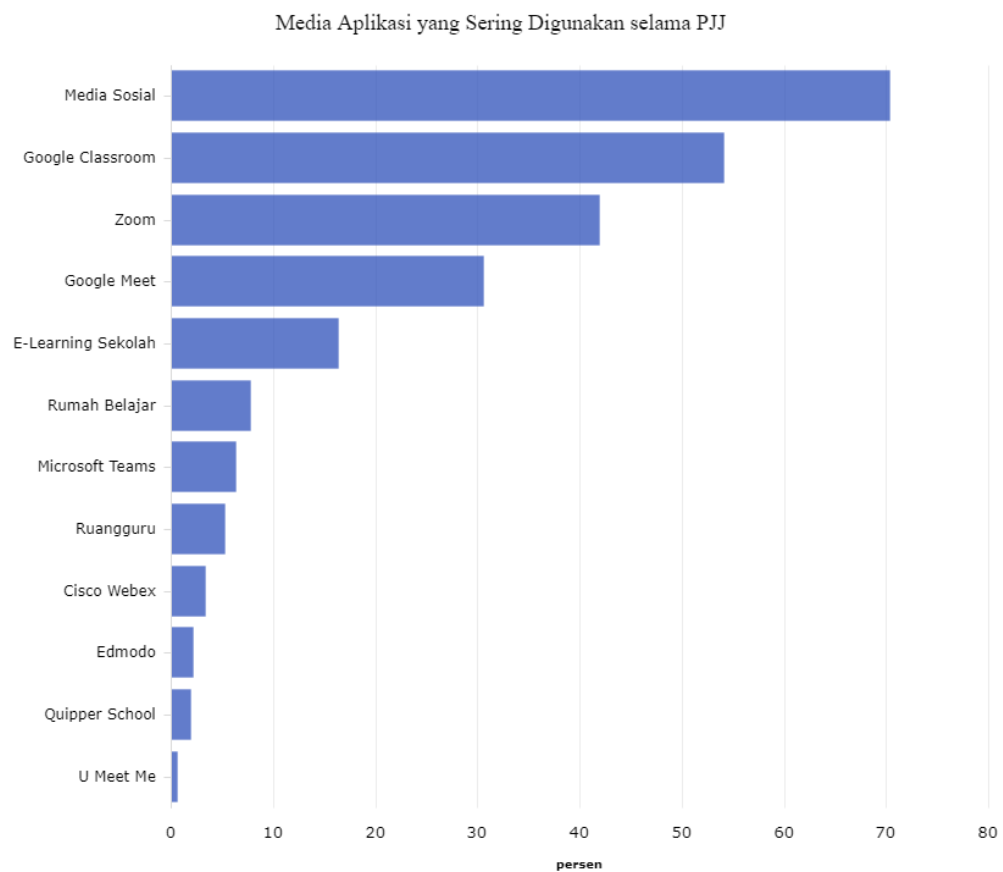


Sumber : (Lembaga Arus Survei Indonesia, 2020)

Gambar 1. 1 Grafik Penggunaan *E-Learning* Oleh Mahasiswa

Kondisi pandemi COVID-19 membuat penggunaan *E-learning* di Indonesia terus meningkat, ksrena untuk berlangsungnya pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain hasil survei penggunaan *E-learning* oleh peserta didik, terdapat juga hasil survei penggunaan *E-learning* oleh pengajar. Penelitian ini dilakukan oleh

Persatuan Pendidikan dan Guru Indonesia (P2GI), dan hasilnya menunjukkan 70 persen pengajar memanfaatkan media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Line untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ), sedangkan 54% menggunakan *e-learning* dalam bentuk dari Google Classroom. Zoom dimanfaatkan oleh 42 persen responden di dalam kelas, disusul Google Meet untuk PJJ oleh 31 persen responden, dan sisanya, kurang dari 10 persen responden, menggunakan aplikasi lain (Bayu, 2020). Jajak pendapat P2GI melibatkan 320 pengajar dari 29 provinsi dan 100 kota dari berbagai jenjang sekolah. Dari 24-27 November 2020, survei *online* dilakukan



Katadata.co.id

databoks

Sumber : (Perhimpunan untuk Pendidikan dan Guru Indonesia, 2020)

Gambar 1. 2 Grafik Penggunaan *E-Learning* Oleh Pengajar

Berdasarkan hal tersebut di atas, diperlukan kajian yang komprehensif tentang dampak pembelajaran terhadap *Learning Management System* yang digunakan di

universitas dan sekolah. Sehingga, analisis ini dimaksudkan untuk menjadi dasar untuk memikirkan kembali *e-learning* yang efektif, efisien, dan menarik. Maka Penulis dapat mengambil judul **“INTEGRASI *SYSTEM QUALITY* DENGAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* UNTUK PENGGUNAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* DI INDONESIA”**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Apakah *System quality* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*?
2. Seberapa besar pengaruh *System quality* dan *Perceived ease of use* (PEUO) terhadap *Perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*?
3. Apakah *Perceived ease of use* (PEUO) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*?
4. Apakah *Perceived ease of use* (PEUO) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral intention (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*?
5. Apakah *Perceived usefulness* (PU) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*?
6. Seberapa besar pengaruh *Perceived usefulness* (PU), *Perceived ease of use* (PEUO), dan *Service quality* terhadap *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*?
7. Apakah *Service quality* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh antara *system quality* dan *perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*.
2. Mengetahui pengaruh antara *Perceived ease of use* (PEUO) positif dan *perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*.
3. Mengetahui pengaruh antara *Perceived ease of use* (PEUO) dan *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*.
4. Mengetahui pengaruh antara *Perceived usefulness* (PU) dan *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*.
5. Mengetahui pengaruh antara *Service quality* dan *behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*.
6. Mengetahui besarnya pengaruh antara *System quality* dan *Perceived ease of use* (PEUO) terhadap *Perceived usefulness* (PU) dalam penggunaan *Learning Management System*.
7. Mengetahui besarnya pengaruh antara *Perceived usefulness* (PU), *Perceived ease of use* (PEUO), dan *Service quality* terhadap *Behavioral intention* (BI) dalam penggunaan *Learning Management System*.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Universitas informatika dan bisnis Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan *E-Learning* guna meningkatkan belajar mengajar
2. Bagi Peneliti, penelitian ini digunakan sebagai tugas akhir pada program sistem informasi untuk memenuhi syarat kelulusan pada sistem informasi S1, program Universitas informatika dan bisnis Indonesia,
3. Bidang ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan mampu menjadi literatur bagi penelitian-penelitian pada bidang *learning management system* (LMS), *technology acceptance model* (TAM) dan bidang lainnya yang terkait.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Susunan sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I :PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II :TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari teori-teori pendukung yang berhubungan dan digunakan sebagai dasar penelitian, kemudian ada uraian mengenai penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian

#### **BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian mengenai desain penelitian yang dilakukan, pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, penyusunan kuisisioner, serta pengujian kuesioner.

#### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil analisis, membahas data yang telah didapat dan pengembangan mode serta melakukan pengujian hipotesis.

#### **BAB V : KESIMPULAN & SARAN**

Bab yang berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian ini serta keterbatasan-keterbatasan yang dialami selama penelitian ini.