

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era *society* 5.0 perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Teknologi saat ini dapat memberikan aplikasi efektif yang memiliki dampak transformasional pada penyediaan layanan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang pendidikan yang berkembang pesat dengan adanya perkembangan teknologi informasi adalah sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan terjadi peningkatan pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Evans Fuad et al., 2021).

*E-learning* adalah gabungan dari dua kata yaitu E yang merupakan singkatan dari *Electronic* (Elektronik) dan *Learning* (Belajar). Jadi *E-learning* adalah Belajar dengan menggunakan bantuan alat Elektronik (Darmawan et al., 2022). *E-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet. Dengan adanya *e-learning* dapat melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun (Ariannor & Abidah, 2022).

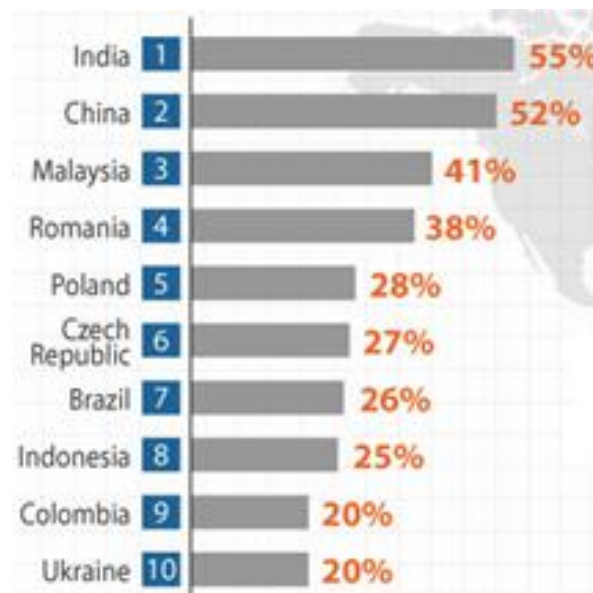
E-learning atau electronic learning merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep *E-learning*. *E-Llarning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada (Puspita, 2024).

*E-learning* adalah kombinasi konten dan metode pembelajaran yang disampaikan melalui komputer untuk membangun pengetahuan dan keterampilan. Hal ini membantu akuisisi dan pemahaman pengetahuan oleh teknologi interaktif *offline* dan *online*. Ada berbagai teknologi yang digunakan dalam *E-learning*,

yaitu internet, intranet, video, TV interaktif, dan CD-ROM. Selain itu, ada beberapa pendekatan untuk *E-learning* termasuk pembelajaran *online* atau instruksi berbasis web, instruksi yang dibantu komputer dan ruang kelas virtual (Shirvanadi, 2021).

Perancangan *E-learning* yang dibangun dengan baik sangat berpengaruh terhadap perusahaan yang dimana *E-learning* dapat memotong biaya transportasi, pelatihan karyawan, meningkatkan efisiensi, dan membantu untuk membangun budaya secara kohesif. Alasan utama sebuah perusahaan beralih menggunakan *E-learning* dikarenakan *E-learning* sangat menghemat biaya seperti biaya perjalanan, biaya percetakan dan biaya material lainnya yang terkait dengan biaya pelatihan yang masih berjalan secara konvensional (*face-to-face*) (Giovanis, 2015).

Pembelajaran *E-learning* bukan hanya menggunakan komputer saja dengan pemanfaatan smartphone memungkinkan pengembangan fitur *E-learning* ke dalam versi website. Penggunaan platform pada smartphone didukung dengan adanya Android (Utami, 2020). Karena android bersifat *open source*, jadi setiap orang dapat mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan. Sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan pembelajaran secara *E-learning* dimana saja dan kapan saja.



Gambar 1. Penerapan *Course E-learning* di Dunia

(Sumber : Anggraini. A., 2019)

Dari penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan *course e-learning* telah dilakukan di berbagai negara. Negara dengan penerapan *course e-learning* terbanyak adalah negara India dengan jumlah 55%, China sebanyak 52%, Malaysia sebanyak 41%, Rumania sebanyak 38%, Poland sebanyak 28%, Czech Republic sebanyak 27%, Brazil sebanyak 26%, Indonesia sebanyak 25%, Colombia sebanyak 20%, dan Ukraine sebanyak 20%. Dari data di atas diketahui bahwa Indonesia berada di urutan ke 7 dalam penerapan *course e-learning*. Hal ini sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Maka dari itu diperlukannya sebuah transformasi digital dalam penerapan *e-learning* khususnya dalam penyediaan *course-course online* bersertifikat (Siregar et al., 2019).

Salah satu cara dalam meningkatkan penerapan *e-learning* yaitu dengan membuat sebuah inovasi pembelajaran seperti *hasdemy*. *Hasdemy* adalah website dari perusahaan yang bergerak dibidang pelatihan dan sertifikasi secara *online*, *hasdemy* merupakan hasil pengembangan dari perusahaan PT. HALAL INTEGRASI SYARIAH. Website di diharapkan dapat membantu peneliti dalam meningkatkan pembelajaran secara online dan membantu masyarakat dalam meningkatkan skill nya serta dapat dinyatakan secara tervalidasi dengan adanya sertifikasi yang diberikan.

Dalam proses penggunaan *Hasdemy* yang berbasis website peneliti ingin mengetahui Pengalaman Pengguna (*User Experience*) merujuk pada perasaan subyektif pengguna terhadap produk yang sedang mereka gunakan. Untuk mengukur pengalaman pengguna akan dilakukan metode *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Ariannor & Abidah, 2022). *Usability testing* merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian sebuah sistem atau produk dengan cara menggunakannya langsung kepada *real user*, sehingga bisa mendapatkan pengamatan langsung bagaimana user menggunakan sistem tersebut. Sedangkan melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ), pengukuran terhadap pengalaman pengguna pada produk interaktif dapat dilakukan secara langsung dan efisien (Pratama et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website *E-learning* Dengan Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience*

*Questionnaire* (UEQ). Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan website Hasdemy yang ditinjau berdasarkan hasil *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil dari evaluasi pengalaman pengguna website *E-learning* dari beberapa aspek yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*?
2. Bagaimana hasil analisis pengalaman pengguna secara *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* terhadap website *E-learning*?
3. Bagaimana hasil perbedaan pengalaman pengguna website *E-learning* terhadap *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* serta *Usability Testing*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Website *E-learning* yang akan diteliti sebagai bahan untuk pembahasan pada materi ini sebanyak satu website.
2. Website yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian adalah [hasdemy.com](http://hasdemy.com).
3. Penelitian akan difokuskan pada tampilan desktop dan mobile.
4. Bahan pengujian untuk penelitian ini berdasarkan pada hak akses pengguna yaitu admin, mentor dan peserta pelatihan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan mengevaluasi pengalaman pengguna website *E-learning* Hasdemy, yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil dari evaluasi pengalaman pengguna website *E-learning* dari beberapa aspek yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*
2. Untuk Mengetahui hasil analisis pengalaman pengguna secara

*attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty* terhadap website *E-learning*?

3. Untuk Mengetahui hasil perbedaan pengalaman pengguna website *E-learning* terhadap *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty* serta *Usability Testing*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa:

### 1.5.1 Bagi Praktisi

Mengetahui hasil analisis dari pendapat pengguna website e-learning lainnya terkait pengalaman mereka dalam menggunakan website e-learning pada sisi *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, novelty*.

### 1.5.2 Bagi Manajemen Website *E-learning*

Mengetahui rekomendasi mengenai apa saja yang perlu diperbaiki dan dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna website e-learning.

### 1.5.3 Bagi Bidang Akademisi

Mengetahui keadaan secara umum terkait pengalaman pengguna Ketika menggunakan website e-learning dari factor *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, novelty*.