

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan akses yang lebih luas dan cepat terhadap sumber-sumber belajar serta memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Kalimah dan Wijayanto, 2021). Penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan seperti manajemen sistem informasi (SIM), *e-learning*, media pembelajaran, dan pengembangan pendidikan *life skill* (Husaini, 2019).

Hasil pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Transformasi ini mengubah sistem pembelajaran yang sebelumnya konvensional menjadi media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, pembelajaran berbasis digital memberikan banyak manfaat yang signifikan. Hal ini mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan adanya teknologi informasi ini, guru juga dapat mengadopsi *e-learning* yang memungkinkan siswa belajar lebih mandiri dengan waktu yang lebih fleksibel. Penggunaan teknologi ini memerlukan kreativitas dan inovasi dari guru (Monalia, dkk, 2022).

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis digital adalah Edukasi Digital Muhammadiyah (eduMU). EduMU merupakan sistem informasi manajemen akademik yang dikembangkan oleh Muhammadiyah, sistem ini berbasis website dan mobile yang terintegrasi dengan semua variabel sekolah sehingga saling terhubung lebih cepat dan dapat dilakukan dimana saja. Baik dari pihak sekolah, guru, siswa maupun orang tua siswa dapat terlibat dalam proses belajar mengajar di lingkungan sekolah melalui eduMU.

Hingga saat ini, penggunaan edumu tidak terlepas dari berbagai macam permasalahan yang mengkhawatirkan pengguna. Contohnya seperti, sering terjadinya

error, masalah pada fitur absensi yang sering tidak dapat disubmit dan harus direset terlebih dahulu. Setelah direset, pengguna harus mencari lokasi kembali secara manual di maps tag. Lokasi absensi pada aplikasi juga sering tidak tersinkron dengan lokasi GPS pengguna sehingga memerlukan pencarian manual di map tag. Selain itu, ketika pengguna ingin mengedit soal ujian atau latihan, urutan soal sering kali menjadi acak. Ketidaktersediaan tombol delete pada fitur pengisian data mata pelajaran sehingga menyebabkan penumpukan data dalam sistem dan pada fitur export presensi, proses pengunduhan file sering kali memerlukan waktu cukup lama.

Meskipun demikian, penggunaan eduMU dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Pangkalpinang terus digunakan hingga saat ini. Implementasi eduMU di SD Muhammadiyah Pangkalpinang menjadi salah satu strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penggunaan eduMU juga memberikan manfaat positif, seperti penghematan biaya dalam pelaksanaan ujian sekolah, mempermudah guru dalam memberikan materi atau tugas kepada siswa, serta memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran diluar sekolah. Penggunaan eduMU di SD Muhammadiyah Pangkalpinang termasuk dalam kategori wajib (*mandatory use*), yang berarti tidak ada alternatif lain selain menggunakan sistem informasi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap penerapan eduMU untuk mengukur tingkat kepuasan dalam penggunaan eduMU, yang akan menjadi pertimbangan dalam keberlanjutan penggunaan eduMU kedepannya.

Dalam penerapan teknologi informasi, kepuasan pengguna menjadi faktor penting dalam penggunaan teknologi informasi dalam suatu organisasi. Tingkat kepuasan dapat dilihat dari seberapa baik sistem tersebut dimanfaatkan, seberapa mudah pengguna sistem tersebut, serta manfaat teknologi yang diperoleh (Goodhue dan Thompson, 1995). Efektivitas penggunaan sistem informasi dalam suatu organisasi sangat tergantung pada kualitasnya dan sejauh mana sistem tersebut mampu memberikan kepuasan kepada penggunanya. Kepuasan pengguna terhadap penggunaan sistem akan menghasilkan penerimaan terhadap sistem tersebut (Adha, dkk, 2021). Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat kepuasan terhadap sistem informasi tersebut, semakin besar kemungkinan seseorang akan menganggap

sistem informasi tersebut berguna untuk meningkatkan kinerja kerja. Tingkat kepuasan terhadap sistem mencerminkan tingkat penerimaan terhadap sistem (Wixom dan Todd, 2005).

Terdapat berbagai model penelitian yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna sistem informasi. Dalam penelitian ini menggunakan integrasi antara *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Variabel TAM menekankan pada dua variabel utama, yaitu *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan), sedangkan EUCS menggunakan variabel seperti *content* (isi), *accuracy* (akurasi), *format* (bentuk), *timeliness* (ketepatan waktu), kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Pada penelitian ini menambahkan satu variabel yaitu *system speed* (kecepatan sistem) untuk menilai seberapa cepat sistem menampilkan perintah input atau output saat digunakan. Penambahan variabel *system speed* dalam mengukur kepuasan sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh *system speed* dalam penelitian sebelumnya oleh (Chin dan Lee, 2000).

Integrasi model TAM dengan model EUCS dilakukan karena keduanya memiliki kelebihan tersendiri. TAM dapat mengidentifikasi faktor penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem Berdasarkan faktor kemudahan dan kemanfaatan. Sementara itu, EUCS dapat mengidentifikasi kepuasan pengguna dari faktor kualitas informasi dan kualitas sistem. Dengan dilakukan integrasi kedua model ini, penelitian dapat diperkuat untuk memahami dalam mengukur kepuasan pengguna.

SEKOLAH PASCASARJANA

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus pada permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi eduMU yaitu pendidik dan tenaga pendidik di SD Muhammadiyah Pangkalpinang
2. Penelitian ini menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*,

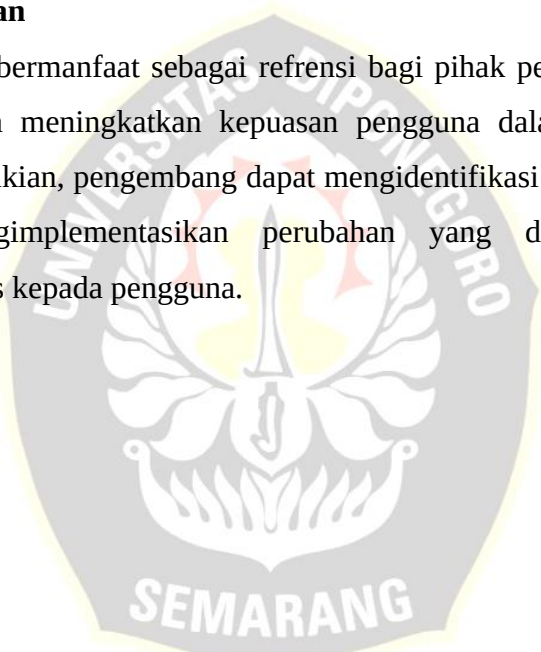
dan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) menggunakan variabel *content, accuracy, format, timeliness, system speed, user satisfaction*

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *user satisfaction* terhadap kepuasan pengguna eduMU, serta mengukur nilai dari kepuasan pengguna eduMU.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi pihak pengembang sistem eduMU dalam upaya meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan eduMU. Dengan demikian, pengembang dapat mengidentifikasi kelemahan dalam platform dan mengimplementasikan perubahan yang diperlukan dalam meningkatkan kualitas kepada pengguna.



SEKOLAH PASCASARJANA