

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

E-learning adalah sebuah metode belajar mengajar secara elektronik yang memungkinkan tersampainya bahan ajar dengan menggunakan internet, atau media lain. Sistem *e-learning* sangat digemari, karena dapat menghemat biaya penyelenggaraan pendidikan, seperti gedung, modul tercetak dan sebagainya. Selain itu *e-learning* sangat efektif dan fleksible penggunaannya karena dapat diakses dimana saja dan menghemat waktu. Persiapan rancangan yang matang sebelum implementasikan *e-learning system* sebagai media pembelajar elektronik berbasis web merupakan langkah penting yang harus disiapkan. Akan tetapi aplikasi *e-learning* yang saat ini ada masih sebatas memberikan materi secara online. Kegiatan tersebut tidak bisa disebut sebagai perkuliahan *online* karena masih bersifat satu arah. Disisi lain untuk mengadakan kuliah online secara langsung lewat video streaming membutuhkan sarana dan dana yang tidak sedikit. (Jey et al., 2017)

Evaluasi heuristik merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan *usability* dalam suatu desain antarmuka pengguna pada sistem informasi. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluator melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan terdeteksi maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah ini sebelum tingkat implementasi. Evaluasi Heuristik sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain (*UI*), karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul. (Dzazuly et al., 2019)

Selain manfaat yang baik memudahkan proses belajar mengajar jarak jauh maupun dari rumah di situasi pandemik, *e-learning* juga memiliki kekurangan yaitu kurang efektifnya penyampaian pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Selain itu penyelenggara *e-learning* tanpa didukung oleh interaksi yang baik dapat menyebabkan *e-learning* hanya berperan sebagai tempat pengarsipan materi tanpa adanya peningkatan dari interaksi dari suasana akademik dan sivitas yang terlibat. (Hapsari, 2018)

Permasalahan pengukuran kesiapan penerapan *E-learning* perlu dilakukan sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Universitas dalam menerapkan *E-learning*. Pertimbangan tersebut dimaksudkan agar pemanfaatan *E-learning* dapat dirancang dengan baik sehingga dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian tentang pengukuran kesiapan penerapan *E-learning* perlu dilakukan sebagai upaya untuk mendukung keberhasilan penerapan *E-learning* di Universitas serta mengetahui faktor atau area mana yang masih lemah dan memerlukan perbaikan dan area mana yang sudah dianggap berhasil atau kuat dalam mendukung penerapan *E-learning* tersebut. (Nisa, 2017)

Disisi lain, aplikasi web *E-learning* ini sangat diperlukan sebuah rancangan desain antarmuka yang menarik dan *user friendly*, agar bisa digunakan dengan baik oleh semua pengguna. Faktor kemudahan menjadi salah satu hal yang utama dalam pembuatan web elearning. Kemudahan menjadi sesuatu hal yang sangat penting dalam setiap perangkat lunak aplikasi. Antarmuka web merupakan jembatan yang menghubungkan kebutuhan informasi pengguna dengan ketersediaan sumber daya informasi. Oleh karena itu, antarmuka web suatu elearning harus berorientasi kepada pengguna, karena setiap pengguna akan melihat web sesuai dengan persepsi dan kebutuhan masing-masing.

Maka dari itu diadakanya evaluasi terlebih dahulu oleh evaluator, tujuannya untuk menemukan permasalahan yang berdasarkan aspek-aspek heuristik sekaligus merancang desain solusi yang disarankan oleh evaluator. Oleh sebab itu diperlukannya evaluasi heuristik untuk menilai daya guna (*usability*) *design interface* dan mengukur kenyamanan pengguna aplikasi. Berdasarkan permasalahan diatas akan dilakukan penelitian dengan mengambil topik Tugas Akhir “**Evaluasi Antarmuka Pengguna Pada *E-learning* Universitas Esa Unggul Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* ”** dimana dengan ada penerapannya *E-learning* sebagai media interaktif ini dosen dapat memberikan kemudahan dalam hal mengajar dan mahasiswa dapat memahami pelajaran tersebut dengan baik dan bisa di akses dimanapun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- Apa saja fitur dasar *e-learning* yang akan dievaluasi?
- Bagaimana menilai evaluasi heuristik terhadap kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* ini?
- Bagaimana membuat rekomendasi *e-learning* yang mudah digunakan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mengidentifikasi fitur dasar *e-learning* untuk dievaluasi
- Melakukan evaluasi heuristik terhadap kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*.
- Membuat rekomendasi *e-learning* yang telah dievaluasi.

1.4 Manfaat

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mengetahui nilai kenyamanan para pengguna selama menggunakan web *e-learning* ini.
- Mengetahui hasil evaluasi berdasarkan metode heuristik terhadap desain *interface* web *e-learning* ini.
- Memudahkan para pengembang web *e-learning* dalam mendesain *interface* berdasarkan hasil evaluasi heuristik.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Melakukan evaluasi yang bertujuan pada 10 aspek evaluasi heuristik pada desain *interface* web *e-learning* ini.
- Hanya melakukan penilaian terhadap desain *interface*
- Melakukan pembuatan kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi agar dapat mengembangkan web *e-learning* ini.
- Melakukan penyebaran kuisisioner dengan jumlah pertanyaan yang tertera pada kuisisioner dan tidak lebih dari 207 pertanyaan.

1.6 Sistematik Penulisan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Sistematik Penulisan laporan Tugas Akhir, Kerangka berfikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir dari berbagai sumber mulai dari jurnal dan internet.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang metode penelitian yang di terapkan, obyek penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

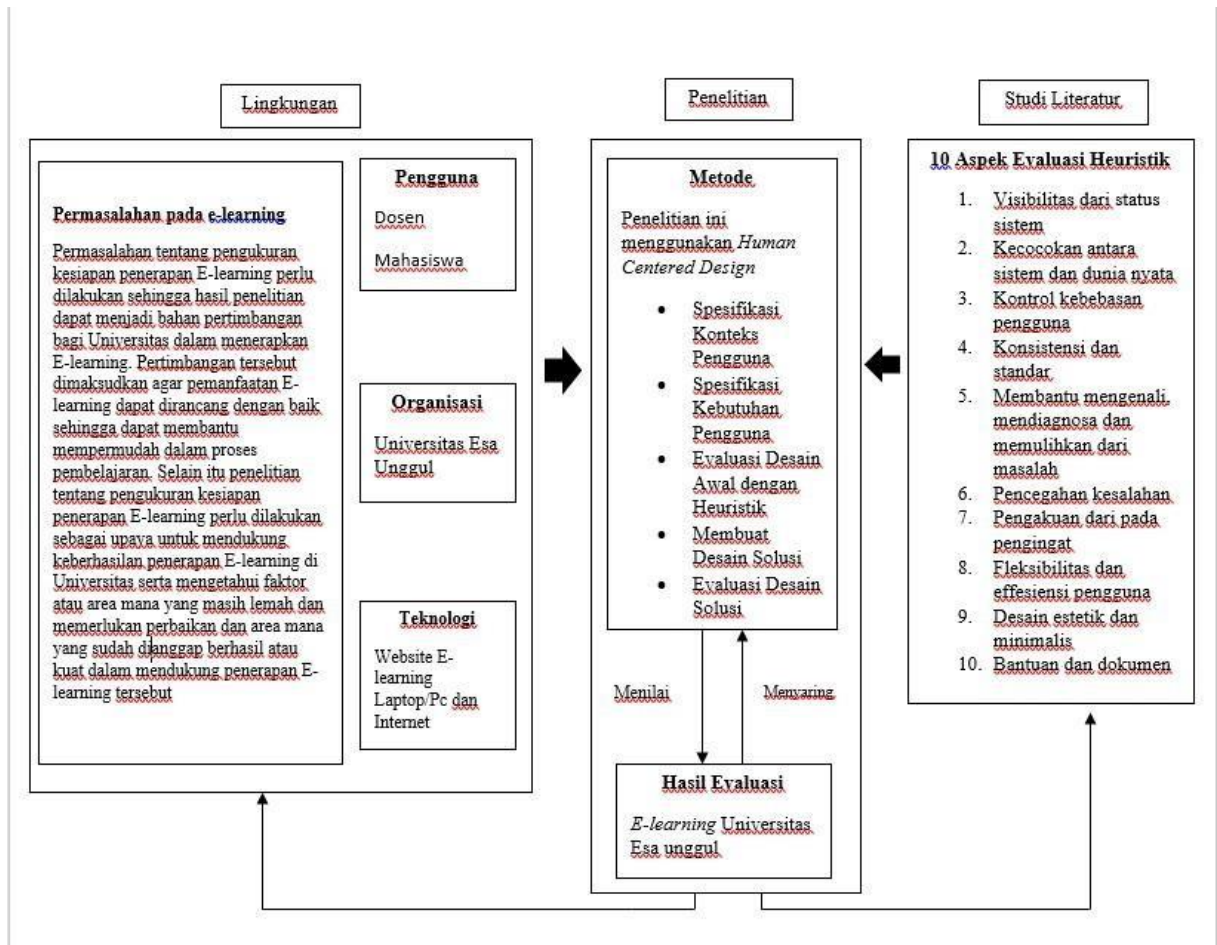
Bab ini berisi hasil dan pembahasan yang akan dibuat selama Tugas Akhir..

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang telah didapat dari penelitian terkait laporan Tugas Akhir.

1.7 Kerangka Berfikir

Kerangka Berfikir merupakan gambaran atau bagan dalam sebuah penelitian digambarkan mulai sejak awal penelitian hingga akhir selesai penelitian. Kerangka Berfikir sangat berguna bagi pembaca dapat mengetahui isi dari laporan penelitian dengan hanya melihat kerangka berfikir tanpa harus membaca halaman perhalaman. Kerangka Berfikir pada penelitian ini dijelaskan dengan objek berupa gambar.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Studi Pustaka terbagi menjadi 2 bagian yaitu studi literatur dan aspek evaluasi heuristik. Studi literatur membahas mengenai penulis mencari referensi untuk tugas akhirnya melalui jurnal, buku dan internet. Sedangkan Aspek evaluasi heuristik penulis membahas mengenai 10 aspek yang terdapat pada evaluasi heuristic tersebut.

Human Centered Design terbagi menjadi 4 bagian yaitu:

- **Spesifikasi Konteks Pengguna** yang menentukan karakteristik pengguna e-learning ini dari Dosen/Mahasiswa Universitas Esa Unggul yang masih aktif, jenis kelamin dan umur.
- **Spesifikasi Kebutuhan Pengguna** Evaluasi awal merupakan serangkaian awal yang dilakukan evaluator untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada *e-learning* ini, yang nantinya akan menjadi acuan untuk membuat desain solusi
- **Membuat Desain Solusi** penulis membuat desain solusi yang telah diketahui apasaja permasalahan yang terjadi pada desain awal.
- **Evaluasi Desain Solusi** evaluator mengevaluasi kembali hasil desain solusi tersebut.