

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Saat ini marak digunakan *e-learning* untuk proses pembelajaran mahasiswa. Pemanfaatan *e-learning* pada sebuah lembaga pendidikan secara maksimal akan meningkatkan mutu proses pembelajaran yang maksimal pula khususnya proses pembelajaran terhadap mahasiswa.

E-learning adalah suatu solusi yang sangat dibutuhkan dalam era globalisasi dunia pendidikan saat ini. Keberadaan *e-learning* dengan dukungan teknologi informasi membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya. Dengan adanya sistem ini proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas saja dimana secara terpusat pengajar memberikan pelajaran secara terarah, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan para mahasiswa dapat secara aktif di libatkan dalam proses belajar mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi sesamanya kapan dan dimana saja dengan cara akses ke sistem yang tersedia secara *online*. Sistem seperti ini tidak saja akan menambah pengetahuan seluruh mahasiswa, akan tetapi turut membantu meringankan beban pengajar dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, hasil dari proses belajar mengajar bisa disimpan datanya di dalam bentuk *database*, yang bisa

di manfaatkan untuk mengulangi kembali proses belajar mengajar yang lalu sebagai rujukan sehingga bisa dihasilkan sajian materi pelajaran yang lebih baik lagi.

Pembelajaran *e-learning* tersebut merupakan salah satu persyaratan yang harus dimiliki oleh Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, dimana mutu setiap universitas dijamin dengan kewajiban universitas memiliki dan memelihara sarana dan prasarana pendidikan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkesinambungan. Pada penelitian ini akan dilakukan pengamatan persepsi pada mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang Program Studi Ilmu Komputer terhadap *e-learning*. Hal ini penting sebagai acuan dalam membenahan pembelajaran *e-learning* agar dapat memberikan kepuasan optimal.

Jumlah mahasiswa Ilmu Komputer meningkat dari tahun ke tahun, saat ini mahasiswa Ilmu Komputer berjumlah 396 mahasiswa, dan sering mengakses *e-learning* untuk semua proses pembelajaran. Banyak kendala yang dialami sangat mengganggu karena mahasiswa tidak bisa menggunakan *e-learning*.

Tabel 1. 1 Jumlah Mahasiswa Ilmu Komputer 2018-2021

No	Angkatan	Jumlah
1	2018	68
2	2019	114
3	2020	98
4	2021	116

Sejak tahun 2020, mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang mulai diperkenalkan dengan layanan yang dinamakan *e-learning*.

Namun seiring berjalannya waktu *e-learning* mendapat kritikan dari mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang khususnya mahasiswa Ilmu Komputer sebagai pengguna langsung dari layanan pembelajaran tersebut.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira Kupang terhadap *e-learning* yang digunakan adalah Model TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA (*Theory Of Reason Action*) yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi informasi menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolak ukur dalam penerimaan sebuah teknologi, Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan, sikap, keinginan dan hubungan perilaku pengguna. Hal ini penting sebagai acuan dalam membenahan pembelajaran *e-learning* agar dapat memberikan kepuasan optimal. Tujuan model ini menjelaskan faktor-

faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu untuk melakukan “PERSEPSI KEPUASAN PENGGUNAAN *E-LEARNING (CELWIRA)* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER”

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh persepsi kemudahan dan pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap pemanfaatan *e-learning* dengan menggunakan pendekatan TAM.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana persepsi kepuasan pengguna mahasiswa sebagai pengguna *e-learning (Celwira)* pada Program Studi Ilmu Komputer?

1.3. Batasan Masalah

Untuk merumuskan permasalahan yang lebih terfokus dan tidak meluas maka dibuat batasan-batasan masalah yang ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini membahas tentang informasi persepsi kepuasan pengguna *e-learning* mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

2. Penelitian ini terdiri dari 5 Variabel: kemanfaatan, kemudahan, sikap pengguna, perilaku pengguna dan penerimaan pengguna sistem sesungguhnya.
3. Pertanyaan hanya khusus seputar pengguna *e-learning* pada program studi Ilmu Komputer semester 5 sampai semester 9
4. Metode yang digunakan adalah Metode TAM

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur dan mengkaji tentang pengaruh persepsi kepuasan pengguna kemudahan dan persepsi kemanfaatan *e-learning* dengan menggunakan pendekatan TAM.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menjadi acuan bagi penyedia layanan *e-learning* agar memperbaharui sistem layanan agar lebih baik.

1.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang dibuat berdasarkan rumusan masalah kemudian dirancang sebagai dasar untuk pengolahan data menggunakan software SPSS Version 25. Terdapat beberapa hipotesis yang dapat digunakan antara lain:

1. Hipotesis 1(H1): Adanya pengaruh positif dari *Perceived usefulness* terhadap perilaku sesungguhnya pada pengguna *e-learning Celwira* di program studi Ilmu Komputer Unwira Kupang.

2. Hipotesis 2 (H2): Adanya pengaruh positif dari *Perceived ease of use* (PEU) terhadap perilaku sesungguhnya pada pengguna *e-learning* di program studi Ilmu Komputer Unwira Kupang.
3. Hipotesis 3 (H3): Adanya pengaruh positif dari *Perceived Behavioral* (Niat Berperilaku) terhadap perilaku sesungguhnya pada pengguna *e-learning* di program studi Ilmu Komputer Unwira Kupang.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar alur laporan penelitian ini mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang penelitian terdahulu yang menjadi acuan penelitian serta teori-teori relevan yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari tahapan atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian agar terstruktur dan terarah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pengolahan dari data-data yang telah dikumpulkan pada saat pembagian *questionnaire*.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini membahas tentang pengujian dan analisis hasil

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan yang di dapat dari penelitian beserta saran untuk penelitian selanjutnya.