

**ANALISA KEPUASAN PENGGUNA DALAM PEMANFAATAN APLIKASI
E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN
METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS)
(Studi Kasus : Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang)**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada Jurusan
Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Universitas Negeri Padang*



**Rafki Muhammad Dhuha
15076067 / 2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : ANALISA KEPUASAN PENGGUNA DALAM
PEMANFAATAN APLIKASI E-LEARNING PADA
MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN
METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION*
(EUCS)
(Studi Kasus : Jurusan Elektronika Universitas Negeri
Padang)

Nama : Rafki Muhammad Dhuha

NIM : 15076067

Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing,



Dr. Dedy Arfan, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760408 200501 1002

Mengetahui :

**Kepala Departemen Teknik Elektronika
Ketua Jurusan Teknik Elektronika**



Thamrin, S.Pd, MT
NIP. 19770101 2008121001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Universitas Negeri Padang

Judul : ANALISA KEPUASAN PENGGUNA DALAM PEMANFAATAN APLIKASI E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)* (Studi Kasus : Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang)

Nama : Rafki Muhammad Dhuha

TM / NIM : 2015 / 15076067

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom 1.

2. Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom 2.

3. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng 3.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rafki Muhammad Dhuha
TM / NIM : 2015 / 15076067
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “**ANALISA KEPUASAN PENGGUNA DALAM PEMANFAATAN APLIKASI E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)* (Studi Kasus : Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang)**” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2023



Rafki M. Dhuha

NIM. 15076067

**Analisa Kepuasan Pengguna dalam Pemanfaatan Aplikasi E-Learning pada Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)
(Studi Kasus : Jurusan Elektronika UNP)**

Rafki Muhammad Dhuha¹, Dedy Irfan²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²Dosen Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Sejauh layanan *e-learning* Jurusan Teknik Elektronika UNP belum pernah dilakukan evaluasi mengenai *e-learning* tersebut berdasarkan kepuasan pengguna akhir sebagai umpan balik (*feedback*) kepada pihak pengelola *e-learning*. Karena dengan adanya sistem informasi *e-learning* yang dimiliki oleh Jurusan Teknik Elektronika UNP, apakah pengguna sudah merasa puas dalam kemudahan dan kemanfaatan terhadap layanan yang ada di sistem informasi *e-learning* tersebut. Terdapat beberapa cara untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi, salah satunya dengan menggunakan metode *End-user Computing Satisfaction* (EUCS). Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa tingkat kepuasan pengguna *e-learning* dari sudut pandang mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika UNP. Penelitian ini menggunakan metode berbentuk penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang ada. Penelitian survei ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* pada sistem informasi *e-learning* di Jurusan Teknik Elektronika UNP terhadap kepuasan pengguna *e-learning*. Dengan adanya metode End-User Computing Satisfaction (EUCS), diharapkan dapat mengetahui hasil kepuasan pengguna *e-learning*.

Kata kunci: *Kepuasan Pengguna, E-Learning, End-User Computing Satisfaction (EUCS)*

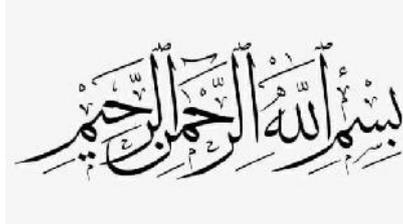
Abstract

As far as the *e-learning* service of the Department of Electronic Engineering, UNP has never been evaluated regarding the *e-learning* based on the satisfaction of the end user as feedback to the *e-learning* manager. Due to the existence of an *e-learning* information system owned by the Department of Electronic Engineering, UNP, are users satisfied with the convenience and usefulness of the services in the *e-learning* information system. There are several ways to measure the level of user satisfaction with information systems, one of which is by using the End-user Computing Satisfaction (EUCS) method. The purpose of this

study is to analyze the level of satisfaction of *e-learning* users from the point of view of the students of the Department of Electronics Engineering, UNP. This study uses a method in the form of quantitative descriptive research that aims to describe what exists. This survey research aims to determine how much influence the factors of *content, accuracy, format, ease of use, and timeliness* on the *e-learning* information system at the Department of Electronic Engineering UNP on the satisfaction of *e-learning* users. With the End-User Computing Satisfaction (EUCS) method, it is expected to know the results of *e-learning* user satisfaction.

Keywords : *User Satisfaction, E-Learning, End-User Computing Satisfaction (EUCS)*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISA KEPUASAN PENGGUNA DALAM PEMANFAATAN APLIKASI E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS) (Studi Kasus : Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang)”**, shalawat beriringan salam tidak lupa peneliti ucapkan kepada junjungan alam kita yakni baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
2. Bapak Thamrin, S.Pd, M.T. selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Ibu Delsina Faiza, S.T., M.T. selaku Sekretaris Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
4. Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng dan Ibu Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom selaku penguji dalam penyelesaian Skripsi ini
5. Bapak Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku pembimbing dalam penyelesaian Skripsi ini
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan, do'a, dan semangat serta kasih sayangnya kepada penulis
7. Teman-teman Mahasiswa Teknik Elektronika angkatan 2015, terima kasih atas bantuan yang telah menambah semangat penulis

8. Terima kasih kepada Yuli Asni, yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata “Sempurna”, besar harapan penulis atas kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan. Semoga Allah melipat gandakan amal kebaikan semuanya dan diberikan pahala kepada semuanya.

Padang, Juni 2023

Peneliti
Rafki Muhammad Dhuha

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II. LANDASAN TEORI	14
A. Analisa	14
B. Aplikasi	15
C. E-Learning	16
D. End-User Computing Satisfaction (EUCS)	20
E. Kepuasan Pengguna Sistem Informasi	28
F. Hipotesis Penelitian	31
G. Pandemi COVID-19	32
BAB III. METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Instrumentasi Penelitian	39
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN	55
BAB V. PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Evaluasi <i>End-user Computing Satisfaction</i>	24
Gambar 2. Analisis Data	46
Gambar 3. Histogram dan Kurva Normal Skor (X1) Mahasiswa dan Dosen	64
Gambar 4. Histogram dan Kurva Normal Skor (X2) Mahasiswa dan Dosen	68
Gambar 5. Histogram dan Kurva Normal Skor (X3) Mahasiswa dan Dosen	71
Gambar 6. Histogram dan Kurva Normal Skor (X4) Mahasiswa dan Dosen.....	75
Gambar 7. Histogram dan Kurva Normal Skor (X5) Mahasiswa dan Dosen	79
Gambar 8. Histogram dan Kurva Normal Skor (Y) Mahasiswa dan Dosen	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Pemakai Akhir dalam Lingkungan EUC	22
Tabel 2. Jumlah Mahasiswa dan Dosen Jurusan Elektronika UNP	37
Tabel 3. Skala Likert	40
Tabel 4. Instrumen Penelitian	41
Tabel 5. Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi nilai r.....	45
Tabel 6. Kategori Nilai Capaian Responden.....	48
Tabel 7. Hasil Uji Validitas <i>Content</i> (X1)	55
Tabel 8. Hasil Uji Validitas <i>Accuracy</i> (X2).....	56
Tabel 9. Hasil Uji Validitas <i>Format</i> (X3).....	56
Tabel 10. Hasil Uji Validitas <i>Ease of Use</i> (X4).....	57
Tabel 11. Hasil Uji Validitas <i>Timeliness</i> (X5).....	57
Tabel 12. Hasil Uji Validitas <i>Satisfaction</i> (Y)	58
Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas.....	59
Tabel 14. Deskripsi Data Variabel <i>Content</i> (X1) Mahasiswa dan Dosen.....	60
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Skor (X1) Mahasiswa	62
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Skor (X1) Dosen.....	63
Tabel 17. Deskripsi Data Variabel <i>Accuracy</i> (X2) Mahasiswa dan Dosen	64
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Skor (X2) Mahasiswa	66
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Skor (X2) Dosen.....	67
Tabel 20. Deskripsi Data Variabel <i>Format</i> (X3) Mahasiswa dan Dosen	68
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Skor (X3) Mahasiswa	70
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Skor (X3) Dosen.....	71
Tabel 23. Deskripsi Data Variabel <i>Ease of Use</i> (X4) Mahasiswa dan Dosen	72
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Skor (X4) Mahasiswa	74
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Skor (X4) Dosen.....	75

Tabel 26. Deskripsi Data Variabel <i>Timeliness</i> (X5) Mahasiswa dan Dosen	76
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Skor (X5) Mahasiswa	78
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Skor (X5) Dosen.....	79
Tabel 29. Deskripsi data variabel <i>Satisfaction</i> (Y) Mahasiswa dan Dosen	80
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Skor (Y) Mahasiswa	82
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Skor (Y) Dosen.....	83
Tabel 32. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Content</i> (X1)	84
Tabel 33. TCR (Dosen) Variabel <i>Content</i> (X1)	85
Tabel 34. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Accuracy</i> (X2).....	86
Tabel 35. TCR (Dosen) Variabel <i>Accuracy</i> (X2).....	87
Tabel 36. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Format</i> (X3).....	88
Tabel 37. TCR (Dosen) Variabel <i>Format</i> (X3).....	89
Tabel 38. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Ease of Use</i> (X4).....	90
Tabel 39. TCR (Dosen) Variabel <i>Ease of Use</i> (X4).....	91
Tabel 40. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Timeliness</i> (X5).....	92
Tabel 41. TCR (Dosen) Variabel <i>Timeliness</i> (X5)	93
Tabel 42. TCR (Mahasiswa) Variabel <i>Satisfaction</i> (Y)	94
Tabel 43. TCR (Dosen) Variabel <i>Satisfaction</i> (Y).....	95
Tabel 44. Hasil Uji Normalitas (Mahasiswa).....	96
Tabel 45. Hasil Uji Normalitas (Dosen)	97
Tabel 46. Rangkuman Hasil Uji Linearitas (Mahasiswa)	98
Tabel 47. Rangkuman Hasil Uji Linearitas (Dosen).....	99
Tabel 48. Hasil Uji Multikolinieritas (Mahasiswa).....	100
Tabel 49. Hasil Uji Multikolinieritas (Dosen)	100
Tabel 50. Hasil Uji Regresi Ganda (Mahasiswa).....	101
Tabel 51. Uji Korelasi R (Mahasiswa).....	103
Tabel 52. Hasil Uji Regresi Ganda (Dosen).....	104

Tabel 53. Uji Korelasi R (Dosen)	105
Tabel 54. Hasil Uji Regresi Parsial (Mahasiswa)	106
Tabel 55. Hasil Uji Regresi Parsial (Dosen)	109
Tabel 56. Hasil Uji Regresi F (Mahasiswa)	111
Tabel 57. Hasil Uji Regresi F (Dosen).....	112
Tabel 58. Hasil Uji t (Mahasiswa)	113
Tabel 59. Hasil Uji t (Dosen).....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	123
Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian	124
Lampiran 3. Kuisisioner penelitian (Mahasiswa)	125
Lampiran 4. Kuisisioner penelitian (Dosen).....	133
Lampiran 5. Distribusi Nilai rTabel	141
Lampiran 6. Distribusi Nilai F Tabel	142
Lampiran 7. Distribusi nilai t Tabel	143
Lampiran 8. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen	144
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Reliabilitas	144
Lampiran 10. Sampel (Mahasiswa).....	147
Lampiran 11. Sampel (Dosen)	148
Lampiran 12. Hasil Uji Linear (Mahasiswa).....	148
Lampiran 13. Hasil Uji Linear (Dosen)	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Teknologi informasi seperti pedang bermata dua, selain membantu kemajuan dunia tetapi juga memberikan kemudahan bagi para pelaku kejahatan. Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut (*man behind the gun*). Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Teknologi Informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Pesatnya kemajuan teknologi ini harus diimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan. Karena itu, dengan teknologi informasi dapat digunakan untuk menciptakan SDM yang terampil dan andal. Dalam pencapaian tujuan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi sangat ditentukan oleh ketepatan penggunaan strateginya. Informasi untuk pendidikan dan pengetahuan bisa didapatkan melalui internet yang sudah cukup lama dikenal dan juga telah banyak

dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan di berbagai negara termasuk di Indonesia. Dengan dibantu teknologi informasi, peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat di atasi dengan *e-learning*.

E-learning adalah suatu Teknik belajar jarak jauh bisa dipakai untuk mengelola suatu kebutuhan dalam pembelajaran untuk mendukung pembelajaran model lama (Indriani dan Marlindawati.2016). Dalam Konsep *e-learning*, tidak hanya mata pelajaran saja yang bisa didapatkan oleh para mahasiswa tetapi mereka juga bisa mengakses atau belajar setiap saat dan berulang-ulang, sehingga para mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap apa yang sudah mereka pelajari sebelumnya dan dosen pun bisa meng-update materi tersebut dalam bentuk artikel wacana, lampiran file seperti Word, PowerPoint, Excel, PDF, bahkan video streaming yang berisikan tutorial yang diberikan oleh seorang dosen untuk materi pembelajaran tertentu, selain itu juga dosen dapat menambahkan tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dan dikumpulkan dalam *e-learning* tersebut melalui proses pengunggahan (upload) setiap saat (Indriani dan Marlindawati.2016).

Di dalam *e-learning* biasanya terdapat beberapa menu navigasi, seperti info mata pelajaran, *upload file*, aktifitas, diskusi, dan lain-lain. Dari navigasi dapat dilihat bahwa proses atau informasi yang disiapkan memang sangat penting dan bermanfaat terutama bagi kampus. Proses atau dampak yang dirasakan berikutnya adalah tingkat kepuasan yang berhubungan

dengan informasi dan fasilitas atau menu-menu pada *e-learning* tersebut yang dirasakan penting karena berhubungan dengan visi dari setiap kampus.

Sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan kelebihan – kelebihan yang dimiliki oleh internet, yang selama ini digunakan sebagai media transfer ilmu pengetahuan. Sistem yang memberi kebebasan waktu, tempat dan tidak hanya berorientasi pada tenaga pengajar. Fungsi dari penerapan *e-learning* bisa sebagai tambahan (*suplemen*) atau pelengkap/pendukung (*komplemen*) ataupun sebagai pengganti (*substitusi*) pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001). Namun dalam pembahasan ini, *e-learning* berfungsi sebagai sistem pelengkap/pendukung bagi sistem pembelajaran konvensional. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya internet berpengaruh terhadap tugas staf akademik (dosen/karyawan) dalam proses pembelajaran. Proses belajar dan mengajar yang terdahulu sangat didominasi oleh peran dosen (*the area of teacher*), dan saat ini proses itu mulai banyak didominasi oleh peran dosen dan buku (*the area of teacher and book*) dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh peran dosen, buku dan teknologi (*the area of teacher, book and technology*) (Soekartawi, 2003). Meskipun telah disadari *e-learning* dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan, saat ini pemanfaatannya belum sepenuhnya diterapkan di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

Sejauh layanan *e-learning* Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang belum pernah dilakukan evaluasi mengenai *e-learning*

tersebut berdasarkan kepuasan pengguna akhir sebagai umpan balik (*feedback*) kepada pihak pengelola *e-learning*. Karena dengan adanya sistem informasi *e-learning* yang dimiliki oleh Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, apakah pengguna sudah merasa puas dalam kemudahan dan kemanfaatan terhadap layanan yang ada di sistem informasi *e-learning* tersebut. Terdapat beberapa cara untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi, salah satunya dengan menggunakan metode *End-user Computing Satisfaction* (EUCS). Dalam mengukur suatu tingkat kepuasan pengguna *e-learning* menggunakan metode EUCS karena lebih umum dibandingkan dengan metode lain. Kepuasan pengguna merupakan salah satu indikator dari keberhasilan pengembangan sistem informasi. Sistem informasi dapat diandalkan apabila memiliki kualitas yang baik dan mampu memberikan kepuasan pada pemakainya. Tarkzadeh & Doll (1991) menemukan lima factor yang bisa diinterpretasikan dalam mengukur tingkat kepuasan pemakainya, yaitu Isi (*content*), Akurasi (*accuracy*), Bentuk (*format*), Kemudahan Pengguna (*ease of use*), dan Ketepatan Waktu (*timeliness*) yang sekaligus sebagai variabel independen dan kepuasan pemakai sebagai variabel dependen. Pemilihan metode EUCS ini dimaksudkan untuk menganalisa tingkat kepuasan pengguna sistem *e-learning* di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang berdasarkan 5 komponen yang terdapat pada EUCS.

Berdasarkan dengan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, sangat dimungkinkan bagi Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang. untuk mulai menerapkan *elearning* sebagai sistem pelengkap/pendukung dari sistem pembelajaran konvensional yang telah ada dan mengoptimisasi sistem yang telah tercipta (website, SIMAK). Penerapan ini merupakan sebuah wujud pembangunan berkelanjutan dalam bidang pendidikan yang tidak hanya sekedar diciptakan tetapi juga dikembangkan untuk seterusnya karena ilmu pengetahuan dan informasi yang diterima mahasiswa harus selalu *up to date*. Dengan penerapan ini, diharapkan setiap individu yang ada di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang. baik mahasiswa maupun dosen serta institusi mampu berkompetisi dalam persaingan pendidikan di Indonesia yang semakin ketat atau bahkan dalam skala internasional.

Saat ini, dunia tengah diguncangkan oleh mewabahnya COVID-19. Bagaimana tidak, penyakit yang disebabkan oleh Coronavirus jenis terbaru ini telah memakan ribuan korban jiwa. Penyebaran COVID-19 yang tak terbendung ini tentu saja menimbulkan dampak bagi masyarakat di dunia. Sejumlah peneliti dari berbagai negara berlomba menemukan vaksin untuk menghentikan penularan virus ini.

Di Indonesia, pemerintah masih mengambil kebijakan *social distancing*. Dengan membatasi interaksi sosial, pemerintah yakin bisa memaksimalkan pengendalian virus corona secara masif. Presiden Joko Widodo bahkan sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah

dari rumah semasa pandemi virus corona ini. Pemerintah juga memutuskan untuk membatalkan Ujian Nasional 2020, guna menekan penyebaran virus corona. Sejak 16 Maret 2020 pemerintah memutuskan agar peserta didik belajar dari rumah. Dalam praktiknya, proses belajar mengajar di rumah, peserta didik dan dosen dibantu dengan aplikasi belajar online. Namun, sejumlah kesulitan ditemui para dosen saat menjalankan metode belajar dari rumah ini. Oleh karena itu, tulisan ini membahas Pemanfaatan E-Learning di Masa Pandemi COVID-19. E-Learning merupakan sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan E-Learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. E-Learning juga disebut sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Yazdi, 2012:146).

E-Learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Intinya menekankan pada penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat E-Learning itu sendiri. Istilah “E” atau singkatan dari Elektronik dalam E-Learning digunakan untuk merujuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Yazdi, 2012:146). Sejalan dengan pandangan di atas E-Learning adalah kegiatan belajar yang berbasis

pada perangkat elektronik. Konsep E-Learning telah membawa pengaruh yang signifikan dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) maupun sistemnya. Istilah E-Learning memiliki definisi yang sangat luas. Secara etimologi E-Learning terdiri dari huruf “E” yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata Learning yang artinya pembelajaran. Maka dari itulah E-Learning diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer (Rahman, 2018:169-170).

Penggunaan E-Learning sebagai media mengelola pembelajaran pada masa pandemik COVID-19 ini sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan E-Learning sebagai media mengelola pembelajaran hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan E-Learning. Sehingga siapa saja sangat memungkinkan untuk bisa menggunakan E-Learning sebagai media dalam mengelola pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media E-Learning adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara online. E-Learning bisa digunakan untuk melakukan obrolan baik antar mahasiswa ataupun antara mahasiswa dengan dosen, kegiatan perkuliahan tatap muka yang waktunya terbatas sehingga tidak cukup untuk melakukan obrolan-obrolan ringan akan teratasi dengan adanya media E-Learning ini. Media E-Learning, menjadikan kegiatan perkuliahan lebih bermakna, karena antara mahasiswa

dengan mahasiswa serta dengan dosen bisa melanjutkan perkuliahan tatap muka melalui obrolan ringan secara online dengan menggunakan E-Learning.

Selain untuk melakukan obrolan ringan, E-Learning juga bisa digunakan untuk melakukan diskusi dalam forum tertentu yang lebih serius. Perlunya pelatihan bagi dosen dan mahasiswa agar dapat memanfaatkan E-Learning secara optimal demi proses pembelajaran. Hingga dalam masa pandemik ini proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Akhir kata semoga pandemik ini segera berakhir. Sehingga siapa saja sangat memungkinkan untuk bisa menggunakan E-Learning sebagai media dalam mengelola pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media E-Learning adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara online. E-Learning bisa digunakan untuk melakukan obrolan baik antar mahasiswa ataupun antara mahasiswa dengan dosen, kegiatan perkuliahan tatap muka yang waktunya terbatas sehingga tidak cukup untuk melakukan obrolan-obrolan ringan akan teratasi dengan adanya media E-Learning ini. Media E-Learning, menjadikan kegiatan perkuliahan lebih bermakna, karena antara mahasiswa dengan mahasiswa serta dengan dosen bisa melanjutkan perkuliahan tatap muka melalui obrolan ringan secara online dengan menggunakan E-Learning.

Selain untuk melakukan obrolan ringan, E-Learning juga bisa digunakan untuk melakukan diskusi dalam forum tertentu yang lebih serius. Perlunya pelatihan bagi dosen dan mahasiswa agar dapat memanfaatkan E-Learning secara optimal demi proses pembelajaran. Hingga dalam masa pandemik ini proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Akhir kata semoga pandemik ini segera berakhir.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, penulis memberikan judul “**Analisa Tingkat Kepuasan Penggunaan Aplikasi E-Learning pada masa pandemi COVID-19 menggunakan Metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi ruang lingkup permasalahan didalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat *miscommunication* antara dosen dan mahasiswa, dalam menyampaikan pembelajaran maupun tugas belajar mahasiswa, seperti dosen telah menyampaikan pembelajaran maupun tugas belajar mahasiswa tetapi mahasiswa tidak merespon penyampaian dari dosen
2. Adanya keterlambatan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran dalam jaringan (daring), misalnya jaringan / koneksi internet yang

buruk, karena kurangnya fasilitas internet di tempat yang bermasalah

3. Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan dosen melalui modul
4. Pendidik dituntut untuk lebih menguasai Teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (Information Communication Technology)
5. Sulit untuk mengontrol, mana mahasiswa yang serius mengikuti pembelajaran dan mana yang tidak
6. Tidak semua mahasiswa memiliki dan mampu mengakses peralatan yang dibutuhkan (komputer, laptop, atau gawai lainnya) untuk pembelajaran online
7. Belum diketahuinya tingkat kepuasan penggunaan *e-learning* oleh pengguna dalam menggunakan *e-learning* dalam aktivitas pembelajaran

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, agar pembahasan lebih terarah maka dalam penulisan proposal ini perlu dibatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunaan *e-learning* sebagai media proses pembelajaran utama selama masa pandemi *COVID-19*.

2. Penelitian ini dilakukan di ruang lingkup Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis kualitas *e-learning* Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang, menggunakan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) terhadap kepuasan pengguna *e-learning* Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah secara garis besar sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang tentang *e-learning*?
2. Hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan *e-learning*?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penerapan *e-learning* di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang?
4. Bagaimana tingkat kepuasan penggunaan *e-learning* di UNP, khususnya Teknik Elektronika menggunakan metode EUCS?

E. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisa tingkat kepuasan penggunaan *e-learning* dari sudut mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

2. Menganalisa kesiapan mahasiswa dan institusi Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dengan penerapan *e-learning* yang memberikan efektifitas waktu dan informasi terkini (*up to date*) bagi mahasiswa untuk mengimbangi faktor keterbatasan waktu dan tenaga pengajar selama pandemi.
3. Menganalisa penerapan sistem *e-learning* pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang. yang meliputi hal–hal yang dibutuhkan dalam penerapannya dan kapasitas fungsi dari *e-learning* sendiri.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Memberikan pemahaman bagi kita semua tentang pentingnya wacana pemanfaatan teknologi informasi berupa *e-learning* sebagai media pelengkap/pendukung sistem pembelajaran konvensional yang terbatas dengan waktu dan tempat.
2. Memungkinkan bagi pihak institusi Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, untuk menerapkan sistem *e-learning* dengan tujuan peningkatan kualitas pendidikan institusi dan kualitas individu baik dosen maupun mahasiswa dalam misi menciptakan SDM yang terampil dan andal.
3. Memberikan motivasi bagi kita semua untuk mengoptimalkan kemampuan dan fasilitas yang kita miliki dengan sebaik-baiknya untuk tujuan yang baik.