

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi akhir-akhir ini, kebutuhan pembelajaran bagi mahasiswa semakin dipermudah dengan banyaknya aplikasi pembelajaran yang dapat ditemui pada pembelajaran-pembelajaran secara dalam jaringan (daring). Apalagi di masa terjadinya pandemi COVID-19 yang mengakibatkan adanya kebijakan *Work From Home (WFH)* dari pemerintah sehingga seluruh proses kegiatan pembelajaran di kelas digantikan dengan model pembelajaran secara daring atau Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) [1]. Selain itu tren dari teknologi pendidikan juga mengarah ke teknologi pembelajaran bersifat *online*, *mobile*, dan *multimedia* [2]. Dalam kegiatan pembelajaran *online* salah satu platform yang digunakan adalah Microsoft Teams .

Microsoft Teams adalah aplikasi yang terdapat dalam Office 365 keluaran dari Microsoft atau disebut Teams. Dengan Teams, pengguna dapat berkomunikasi secara efektif melalui percakapan, obrolan, rapat *online*, panggilan, dan konferensi *web*. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan bekerja secara kolaboratif di Notebook OneNote, aplikasi Office 365 seperti Word, Excel, dan PowerPoint. Dalam dunia Pendidikan, Microsoft Teams dapat dijadikan sebagai kelas virtual, sehingga memudahkan tenaga pendidik dan mahasiswa, atau pun antar pendidik/mahasiswa berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menghasilkan keluaran pembelajaran yang lebih baik. Mahasiswa dapat melakukan diskusi dengan rekan mahasiswa lain, atau dengan dosen dalam *grup* pada Teams. Baik dosen atau mahasiswa dapat mengunggah dokumen, *audio*, video, tautan halaman, lalu mengunduhnya sebagai informasi tambahan yang berkaitan dengan materi perkuliahan [3]. Tidak hanya Microsoft Teams saja, namun banyak sekali aplikasi-aplikasi pembelajaran daring yang bermunculan namun belum diketahui kualitas dan tingkat penerimaan dari setiap aplikasi tersebut terhadap pengguna.

Kualitas dan tingkat penerimaan suatu sistem tergantung pada kemudahan penggunaan sistem. Suatu sistem dapat dikatakan berhasil, salah satunya jika sistem

tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Salah satu atribut yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah antar muka perangkat lunak digunakan disebut *usability*. Apabila tidak dilakukan pengukuran *usability* terhadap sebuah sistem maka tidak akan diketahui apakah sistem yang digunakan oleh pengguna tersebut sudah sesuai kebutuhan dan diterima oleh pengguna atau tidak. Pengukuran *usability* terhadap sistem bertujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan sistem, evaluasi yang paling relevan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada sistem, dan mengetahui tingkat *usability* pada sistem [4]. Aplikasi Microsoft Teams merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran secara daring. Namun *usability* dari aplikasi Microsoft Teams belum pernah diuji sehingga tidak diketahui tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Salah satu metode pengukuran *usability* yang dapat digunakan adalah metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk melihat *usability* dari sebuah produk perangkat lunak. Tidak hanya perangkat lunak, SUS juga dapat digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan siswa terhadap berbagai macam model teknologi pembelajaran [2]. Terdapat beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan pengujian *usability* menggunakan metode SUS yakni penelitian yang bertujuan mengukur *usability* dari aplikasi SOCO, Althea dan Sephora [5]. Selanjutnya penelitian berikutnya yang dilakukan dengan tujuan untuk mengukur *usability* dari aplikasi Google Classroom [2]. Pada penelitian ini akan dilakukan pengukuran *usability* aplikasi Microsoft Teams menggunakan metode SUS dengan lingkup penelitian akan berfokus pada mahasiswa di STMIK Mikroskil dikarenakan perguruan tinggi tersebut sudah menggunakan aplikasi Microsoft Teams dalam menunjang proses pembelajaran secara daring.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka akan dilakukan aktivitas proyek dengan judul “**ANALISIS *USABILITY* MICROSOFT TEAMS DENGAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**”.

1.2 Permasalahan Proyek

Berikut ini merupakan permasalahan dalam proyek ini yaitu belum diketahui *usability* dari platform Microsoft Teams sebagai aplikasi *e-learning* sehingga perlu dilakukan pengujian *usability* terhadap aplikasi tersebut agar dapat diketahui tingkat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi tersebut.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Berikut ini merupakan ruang lingkup dalam proyek analisis *usability* Microsoft Teams sebagai berikut:

1. Objek proyek adalah aplikasi Microsoft Teams pada platform *website*.
2. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STMIK Mikroskil periode semester Ganjil 2020/2021.
3. Metode *sampling* yang digunakan adalah *Purposive Sampling*.

1.4 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk menganalisis tingkat *usability* dari aplikasi Microsoft Teams menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sehingga dari hasil yang didapatkan dapat digunakan untuk bahan perbaikan kedepannya.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek ini melibatkan personil proyek di mana masing-masing anggota proyek memiliki peran dan tugas masing-masing dan jadwal pengerjaan proyek ini dimulai dari bulan September 2020 sampai bulan Februari 2021.

1.5.1 Personil Proyek

Tabel 1.1 akan menunjukkan tugas dari masing-masing personil yang terlibat pada pengerjaan tugas akhir.

Tabel 1.1 Personil Proyek

| NIM | Nama | TUGAS |
|-------------|-----------|--|
| 15.111.1518 | ERIK | 1. Mengumpulkan bahan dan referensi |
| | RONALDO | 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur |
| | SEMBIRING | 3. Menyusun kuesioner |

